

Inhaltsverzeichnis

1 Das BASIS-Projekt: Spieltest 1.....	2
2 Der Spieltest.....	2
2.1 Vom Umgang mit Spielleiter-Informationen.....	2
3 Der Hintergrund.....	3
3.1 Grundsätzliches.....	3
3.2 Weltbeschreibung.....	3
3.3 Der Regent.....	3
3.3.1 Das Erdbeben von Sineam.....	4
3.3.2 Verbindungen zu den Fenriten.....	4
3.3.3 Zerschlagen des Bündnisses von Elfenbein und Flammenfeder.....	4
3.3.4 Korrupte Bannmeister.....	4
3.3.5 Macht über die Orakel.....	4
3.3.6 Keine Meere und Ozeane.....	5
3.4 Die physische Welt und der Abgrund.....	5
3.5 Avatare.....	5
3.5.1 Allgemeine Mächte und Begrenzungen.....	6
3.5.2 Gegenavatare.....	6
3.5.3 Spekulationen.....	6
3.5.4 Zugeordnete Monster.....	6
3.5.5 Die Banshee.....	6
3.5.6 Das Einhorn.....	7
3.5.7 Fenris, der Wolf.....	7
3.5.8 Der Koloss.....	8
3.5.9 Der Phönix.....	9
3.5.10 Die Sphinx.....	9
3.5.11 Tellus.....	9
3.5.12 Der Urdache.....	10
3.5.13 Das Wechselbalg.....	10
3.6 Organisationen im Namen der Avatare.....	10
3.6.1 Die Halbdrachen.....	11
3.6.2 Der Bund von Elfenbein und Flammenfeder.....	11
3.6.3 Der Kult von Sineam.....	11
3.6.4 Der Clan der Runenträger.....	12
3.6.5 Der BUND.....	12
4 Die Regeln.....	13
4.1 Attribute.....	13
4.2 Würfe.....	13
4.2.1 Aktionswürfe.....	13
4.2.2 Reaktionswürfe.....	14
4.2.3 Glückswürfe.....	14
4.2.4 Mehr Würfelbegriffe.....	14
4.3 Weitere Spielbegriffe.....	15
4.4 Charaktererschaffung.....	15
4.5 Klasse.....	19
4.5.1 Überblick: Die Klassen im Schnelldurchlauf.....	20
4.6 Klassenliste und besondere Fähigkeiten.....	21
4.6.1 Die Bannmeister.....	21
4.6.2 Die Berserker.....	23

4.6.3 Die Erleuchteten.....	24
4.6.4 Die Fenriten.....	25
4.6.5 Die Feuerritter.....	26
4.6.6 Die Sineaten.....	28
4.6.7 Die Trickser.....	29
4.6.8 Die Wanderer.....	31
4.6.9 Die Weisen.....	31
5 Ideen für ein kurzes Szenario.....	33
6 Die Testergebnisse.....	33

1 Das BASIS-Projekt: Spieltest 1

Der folgende Text beinhaltet den aktuellen Stand des BASIS-Projektes zu Spieltest-Zwecken. Alle Rechte liegen bei den Autoren, die die Texte im Metstübchen erarbeitet haben. Verantwortlich für das Gesamtprojekt ist Dominic Wäsch, über den auch jegliche Fragen zur Weiterverbreitung dieses Textes beantwortet werden.

2 Der Spieltest

Uns ist klar, dass die vorliegenden Materialien noch sehr rudimentär sind: sowohl, was die Beschreibung angeht, als auch, was Tests usw. betrifft. Dieser Text ist nicht für Anfänger bestimmt, auch wenn sich das fertige Spiel am Ende an Anfänger, die keine Ahnung von Rollenspielen haben, richten wird.

Die vorliegende Version richtet sich an erfahrene Rollenspieler, die sich vielleicht auch das eine oder andere selber zusammenbasteln können, falls wir wichtige Dinge vergessen oder noch nicht ausgearbeitet haben.

Wir bitten Euch, liebe Tester, folgendes auszuprobieren:

1.Charaktere bauen. Jeder Spieler sollte mal ein oder zwei Charaktere nach den vorliegenden Regeln erschaffen und sich eine kurze Vorgeschichte (maximal 100 Wörter) ausdenken. Die Spielwerte und auch die Vorgeschichten hätten wir gerne; zudem eine außage dazu, ob wir die Charaktere in das fertige Produkt (als Beispiele oder SLC) mit aufnehmen dürfen.

2.Ein kleines Szenario spielen. Nach der Beschreibung von Hintergrund und Regeln haben wir Ideen dafür zusammengetragen. Diese sollte der SL als Anregung nehmen, um einen Spielabend zu gestalten. Dabei solltet ihr versuchen, die vorliegenden Regeln alle zu verwenden.

2.1 Vom Umgang mit Spielleiter-Informationen

Im Folgenden beschreiben wir alles so, wie es sich tatsächlich in der Spielwelt darstellt. Es ist also eventuell sinnvoll, wenn zunächst nur der Spielleiter dies liest und dann (entsprechend dem Stil der Gruppe) Informationen den Spielern verfügbar macht.

3 Der Hintergrund

3.1 Grundsätzliches

Welt: erdähnliches, (nach)mittelalterlich-europäisch angehauchtes Kern-Spielgebiet

Bewohner: Menschen spielen die Hauptrolle und sind deutlich im Vordergrund. Es gibt zudem noch allerlei Feenwesen, die man aber nicht als Spielfiguren wählen kann.

Mystik: Körper von Feenwesen haben eine ihnen innewohnende mystische Kraft. Man kann benutzen, um mystische Fähigkeiten zu steigern, magische Gegenstände herzustellen usw. Auch mystische Orte, Früchte von mystischen Bäumen usw. besitzen solche Kräfte. Die mystische Kraft wird in „Unzen“ gemessen.

3.2 Weltbeschreibung

Das Spiel findet auf einer „typischen“ Fantasy-Welt statt: Die Technik ist vorindustriell aus dem späten Mittelalter bzw. aus der Zeit danach. Die Menschen leben zumeist in Dörfern als Bauern und Handwerker. Ihnen geht es nicht gut; der böse Regent (er ist eine Art König Haggard und Prinz John in Personalunion) ist nicht nur auf das schnelle Gold aus; sondern er will auch das Phantastische an sich reißen, es wegsperren und für sich alleine haben. Durch das Fangen der mystischen Kräfte, die allen Feenwesen innewohnen, wächst dadurch auch seine eigene Macht. So eine Jagd im großen Stil will natürlich alles finanziert werden, weswegen die Städte, Dörfer und Bewohner des Landes gemolken werden.

Diener des Regenten, von allen nur „Schergen“ genannt, durchstreifen das Land, um phantastische Wesen zu fangen und zu verschleppen. Sie bemühen sich, eine gewisse Paranoia gegenüber allem Übernatürlichen zu schüren, auf das dies nicht hinterfragt wird. Einzig Wesen die zu unauffällig oder zu wehrhaft sind bleiben vorerst verschont (so tolle Monsterjäger sind die Schergen dann doch nicht).

Da auch die Spielercharaktere allesamt übernatürliche Kräfte besitzen, werden sie in der Bevölkerung im Allgemeinen gefürchtet und natürlich auch von den Schergen gejagt. Es gibt jedoch einen geheimen Orden (ein bisschen wie die X-Men), der sich zum Ziel gemacht hat, den Regenten zu stürzen, die phantastischen Wesen wieder zu befreien und die Welt zu einem harmonischen, natürlichen Ort zu machen. In diesem Orden versammeln sich die übernatürlich berührten Menschen, um Widerstand zu leisten. Der Orden ist noch sehr jung, so gibt es noch wenige Anhänger. Daher muss der Orden auch noch sehr vorsichtig agieren, um nicht gleich komplett hopps genommen zu werden.

3.3 Der Regent

Der Regent ist die größte Bedrohung der Spielwelt. Seine wahre Natur ist niemanden bekannt. Unter Umständen haben einige Avatare, die mächtigsten Geschöpfe der Welt, eine Ahnung, wer er wirklich sein könnte. Eins ist ohne Zweifel sicher: er ist nur ein Mensch. Doch ist er auch gleichzeitig der mächtigste Mensch der gesamten Spielwelt.

Der böse Regent will die mystischen Kräfte aus den magischen Wesen extrahieren. Deswegen macht er rücksichtslos Jagd auf alles, was mystisch ist. Er wird versuchen die «bösen» Gegen-Avatare zu benutzen oder sie zu seinen Verbündeten zu machen, um die Avatare zu vernichten. Ohne ihn wäre die Welt und die Kosmologie der Avatare in der Waage. Er versucht diese Ordnung zu kippen. Er führt Krieg auch gegen die Menschen, wenn sie ihm im Weg stehen. Er hat eine außerordentlich große Armee. Er schmiedet Bündnisse mit Fürsten, wenn er sie nicht direkt vernichten kann, oder wenn er damit ein noch wichtigeres Ziel leichter erreichen kann.

Der Regent wohnt natürlich in einem absolut verwinkelten, megalomanischen Fantasy-Schloss (in Schwarz).

Sein wahres Motiv ist die Rache an den Avataren. Er war früher selbst einer von ihnen, Teil der fünften Naturkraft. Er hätte der Gegenavatar zu Tellus werden können. Während der Schöpfung der

Welt ging etwas schief, er wurde nicht eingebunden, sondern fand sich im Körper eines Menschen wieder. Was genau geschehen ist, ist nicht bekannt, vielleicht wurde er entweder verbannt oder ging selbst davon, weil er nicht im Einklang mit den anderen Avataren stand. Die Avatare wissen nicht, dass er Teil der Schöpfung geworden ist, sie glauben ihn verloren zu haben.

Seit der Regent aktiv die Schöpfung zu zerstören versucht ist der Mond der Spielwelt rot gefärbt; wo er sich aufhält regnet es überraschend wenig.

3.3.1 Das Erdbeben von Sineam

Der Regent ist der Verantwortliche für die Katastrophe von Sineam, bei der die führenden Köpfe der Sineaten, ein geheimer Bund von Einbrechern und Assassinen, vernichtet wurden. Damals überlegte er, wie er die Sineaten und damit vielleicht auch die Banshee, den Avatar des Todes, auf seine Seite bringen könnte. Zeitgleich hat er mit den Kräften von Stein und Erde experimentiert. Das Ergebnis seines Plan war ein verheerendes Erdbeben mitten im geheimen Kultzentrum der Sineaten, bei der die Stadt Sineam fast komplett mitzerstört wurde.

Der Regent hat nun gute Verbindung zu hohen, einflussreichen Sineaten, die er im Kult anstelle der alten Führungsriege installieren konnte, und dank des perfekten Deckmantels der „zufälligen“ Naturkatastrophe ahnt kaum ein Kultist, was damals wirklich geschah.

3.3.2 Verbindungen zu den Fenriten

Er strebt ein Bündnis mit Fenris, dem Herrn der Wölfe und Avatar des Winters, an. Dazu hat er sich mit einigen Fenriten-Familien verbündet und einige andere Familien, die ihm im Weg standen, wurden in ihren Königreichen wegen Landesverrat angeklagt. Immer wieder benutzt er seine Beziehungen zu zwielichtigen Fenriten, um Einfluss auf die Politik zu nehmen. Er benötigt charismatische Anführer für seine Armeen und ebenso verlogene Botschafter, die unter seinen Feinden Zwietracht säen und sie mit falschen Information verwirren.

3.3.3 Zerschlagen des Bündnisses von Elfenbein und Flammenfeder

Der Regent schadete allen Feuerrittern und Weisen, zwei Gruppen seiner grössten Widersacher, direkt, indem er ihr geheimes Bündnis gegen ihn zerschlug. Der Anführer des Bündnisses stellte sich als Fenrit heraus, der für den Regenten arbeitete. Viele Feuerritter und Weise wurden getötet.

3.3.4 Korrupte Bannmeister

Zur taktischen Unterstützung seiner Armeen hat der Regent viele korrupte Bannmeister eingestellt. Ihre Macht über Stein kommt ihm sehr gelegen, wenn es eine feindliche Festung einzureißen gilt. Er selbst besitzt sogar die Kraft ein Erdbeben auszulösen; das kann er nur von einem Bannmeister gelernt haben.

3.3.5 Macht über die Orakel

Er versucht mehr Einfluss auf die Erleuchteten zu bekommen. Sie haben zum einen wichtige Informationen in Form von Visionen über die Zukunft. Zum anderen sind sich die Erleuchteten noch uneins, ob sie etwas gegen den Regenten unternehmen sollen: also will er verhindern, dass sie geschlossen gegen ihn arbeiten.

3.3.6 Keine Meere und Ozeane

Der Regent wäre der Avatar der Ozeane geworden. Da er das nicht ist, fehlt der Spielwelt jede große Wasserfläche, die einem Meer oder Ozean entsprechen könnte. Stattdessen gibt es nur den kontinentumspannenden Abgrund.

3.4 Die physische Welt und der Abgrund

An und für sich spielt das Ganze auf einer erdähnlichen Welt: Es gibt Kontinente, Flüsse, Quellen, Berge usw. Solange die Menschen in ihrem Dorf bleiben, bemerken sie keine Besonderheiten (abgesehen davon, dass sie die Gegebenheiten ihrer Welt eh als Normal ansehen würden).

Da jedoch der Welt ein Avatar des Ozeans und der Meere fehlt, klafft an den für das kontinentumspannende Wasser vorgesehenen Stellen nur der Abgrund. Hier hätte der Regent seinen Einflussbereich gehabt. Doch da seine Essenz während der Schöpfung verloren ging herrscht hier nur unnatürliche Leere.

Die Kontinente sind also von gewaltigen, tiefen, dunklen Schluchten umgeben. Den Abgrund kann man nur unter Risiko erkunden, denn dort unten ist die Luft stickig, beunruhigend windstill, sogar giftig oder gar leicht entzündlich. Permanent driften Rauch und Nebel durch diese tausende Kilometer breiten Schneisen. Die Ränder des Abgrunds sind gesäumt von mumifizierten Leichen von Lebewesen, sie sich verirrt oder herabgestürzt sind. Dort unten gibt es nur rohes, unverwittertes Gestein, so als ob es gerade aus Vulkanen geflossen und zu bizarren Formen erstarrt sei. Mancher Stein sieht aus wie ein monströses Tier, krude Zerrbilder die wirken wie Fossilien, die aber nie gelebt haben. Mineralien liegen nackt und in reiner, gediegener Form an der Oberfläche: Schwefel, Quarz, Arsen, ja manche berichten von Gold. Es gibt dort unten gelegentlich Ansammlungen von Flüssigkeiten, Schwefelverbindungen, Kohlenwasserstoffe, Säuren, aber niemals Wasser.

Es ist ein bedrückender, einsamer Ort, trocken, kalt, manchmal vulkanisch aktiv und absolut keimfrei. Für die Menschen ist hier die Welt zu Ende.

Flüsse fließen zwar alle in Richtung des Abgrunds (wo das Meer sein sollte), erreichen ihn aber nie. Selbst ein gewaltiger Strom verliert irgendwie sein Wasser, es versinkt im Sand, verdunstet in der Sonne, verzweigt sich in dünne Arme, und endet in einer salzigen, flachen Landpfanne (oder einem Moor).

Die Flüsse verhalten sich so eigentümlich, weil sie nicht wissen wohin sie fließen sollen, sie meiden den Rand der Kontinente und fließen nie in den Abgrund. Nicht mal Wolken ziehen über den Abgrund, es regnet niemals in ihn hinein.

3.5 Avatare

Avatare sind personifizierte Naturprinzipien, die höchsten Repräsentationen einer mystischen Naturgewalt. Es gibt neun von ihnen. Es ist in der Spielwelt üblich ihnen verschiedene Jahreszeiten und Elemente zuzuordnen. Ihre Anzahl ist seit der Beginn der Schöpfung festgelegt. Neben dem Regenten sind die Avatare die mächtigsten Gegner, denen sich Spielercharaktere stellen können.

- Frühling: Wechselbalg, der Gestaltwandler; die Todesfee Banshee
- Sommer: Phönix, der Feuervogel; der zornige und rachsüchtige Urdrache
- Herbst: Sphinx, verrückt und geheimnisvoll; Koloss, der gewaltigste Golem aller Zeiten
- Winter: Das Einhorn, schön, mystisch und kalt; Fenris, der tyrannische König der Wölfe
- außerdem: Tellus, der Geist alles Lebendigen

Die Spielercharaktere sind allesamt von einem der Avatare gesegnet worden, alle besitzen übernatürliche Kräfte. Zumindest zu Beginn des Spieles lassen sich ihre Kräfte auch einem der Avatare zuordnen. Inwiefern sich die Spielfiguren dann ihrem Avatar hingeben oder sich von ihm abwenden, das steht auf einem anderen Blatt.

3.5.1 Allgemeine Mächte und Begrenzungen

Avatare altern nicht, sie sind aber nicht völlig unsterblich. Sie können besiegt und sogar getötet werden. Avatare sind keine Götter und nicht allmächtig oder allwissend. Sie sind körperlich und örtlich begrenzt. Viele der Avatare können eine menschliche Gestalt annehmen. Sie sind ebenso jeder menschlichen Sprache fähig.

3.5.2 Gegenavatare

Avatare und Gegenavatare sind beide Kinder der gleichen Urkraft. Sie sind weder gut noch böse sondern sie repräsentieren jeweils andere Aspekte einer Naturkraft. Gegenavatare sind nicht einfach nur negative Abbilder sondern eher seltsame Zerrbilder derselben mystischen Naturkraft.

Nur oberflächlich betrachtet, z.B. verbreitet als Aberglaube beim gewöhnlichen Volk der Spielwelt, scheint es gute und böse Avatare zu geben. dass die vier Gegenavatare (Banshee, Urdrache, Koloss und Fenris) als böse bewertet werden liegt daran, dass sie den Menschen normalerweise übel gesinnt sind.

Motivationen und Taten aller Avatare sind oft geheimnisvoll und unverständlich für normalen Menschen; selbst "gute" Avatare können manchmal grausam und rücksichtslos erscheinen. Die Welt ist durch die Handlungen der Avatare im Gleichgewicht, die mystischen Kräfte und Avatare halten sich die Waage.

3.5.3 Spekulationen

Es gibt geschichtliche Hinweise darauf, dass man die Macht eines Avatars auf einen Sterblichen übertragen kann. Dazu muss er diesen Avatar besiegen und nimmt dann zukünftig seinen Platz ein. Der Persönlichkeit des Sterblichen entsprechend nimmt der neue Avatar eine neue Erscheinungsform an.

3.5.4 Zugeordnete Monster

Man kann alle mystischen Monster einem Avatar zuordnen. Eine gewisse Ähnlichkeit im Aussehen und Charakter besteht zwischen Monstern und Avataren z.B.:

Wölfe, Vielfraße und andere räuberische Wintermonster sind Fenris ähnlich in Art und im Verhalten
Geister, Zombies und Lebende Alpträume der Banshee

Irrlichter, Feen und Sirenen teilen wichtige Aspekte mit der Sphinx

Es lassen sich so Rückschlüsse auf den Charakter des entsprechenden Avatars ziehen. Manche Monster dienen ihren Avatar direkt, die meisten leben in loser Beziehung zu ihnen.

3.5.5 Die Banshee

Die Banshee ist ein Avatar, auch genannt Todesfee. Sie ist ein totbringender Geist, sie ist die anthropomorphe Verkörperung des Todes. Sie ist zwar keine Gestaltwandlerin aber trotzdem schwer zu erkennen und zu erfassen, denn sie ist körperlos, meistens unsichtbar und untot. Von allen Avataren

ist sie wahrscheinlich am schwierigsten zu töten, denn der Tod ist ihr Machtbereich, sie ist die Verwalterin von allem, was stirbt.

Sie kümmert sich sorgfältig um rastlose Seelen Gestorbener. Lebenden gegenüber ist sie grausam und erscheint ihnen unheimlich, denn sie verabscheut das Leben. Sie ist bekannt dafür, dass sie sich selbst und damit dem Sterben strenge Regeln gegeben hat.

Der mystisch-kosmische Gegenavatar der Banshee ist das Wechselbalg.

Die Gesegneten der Banshee sind die Sineaten.

Aspekte der Banshee: Tod, Untot, Verbergen, Regeln

Monster der Banshee: Mit der Banshee assoziierte Monster sind z.B. Geister, Zombies und Lebende Alpträume

3.5.6 Das Einhorn

Es gibt auf der Welt viele Einhörner, die sich selten zeigen und dann auch nur wenig mit Menschen reden. Daher ist es in Allgemeinen kaum bekannt, dass *Das Einhorn* ein Avatar des Winters ist.

Das Einhorn, aber auch die meisten seiner weniger mächtigen Verwandten, werden als edel von Gestalt und gleichzeitig als (für menschliche Verhältnisse) gefühllos beschrieben. So mag das Einhorn z.B. einem Erfrierenden Trost spenden, doch selten wird es ihm direkt helfen. Es kümmert sich sehr wenig um die Angelegenheiten der Menschen. So wie viele andere Avatare auch hat das Einhorn eine menschliche Gestalt, die von geradezu ätherischer Schönheit ist.

Der König der Wölfe Fenris ist der Gegenavatar des Einhorns. Die beiden verbindet eine tiefe Feindschaft.

Die Weisen sind die vom Einhorn gesegneten Menschen.

Aspekte des Einhorns: Charme, Anmut und Schönheit, Winter und Kälte, Weisheit und Diplomatie, Frieden und Freundschaft, Heilung

Monster des Einhorns: Die Einhörner selbst sind auf jeden Fall Geschöpfe, die dem Avatar sehr nahe stehen. Viele andere, schöne Tiere, vor allem friedliche Pflanzenfresser dürften dem Einhorn zugeordnet sein.

3.5.7 Fenris, der Wolf

Fenris ist einer der wenigen Avatare, die einen richtigen Namen besitzen. Er ist der tyrannische König der Wölfe und tritt selbst in riesiger Wolfgestalt auf. Als König nimmt er aktiv am politischen Weltgeschehen teil, er schickt seine wölfischen Untertanen als offizielle Botschafter und Spione in alle Welt aus.

Er ist der einzige Avatar, der sich einen richtigen, eigenen Staat aufgebaut hat. Ihm dürstet es nach Einhornblut, ihm ist alles Schöne und Freundliche fremd und zuwider. Fenris hat ein extrem großes Selbstvertrauen und gefällt sich so, wie er ist: gemein, blutrünstig und furchterregend, ein großer Jäger und ein respektierter Herrscher.

Das edle Einhorn ist der Gegenavatar zu Fenris und er hasst es über alle Maßen.

Die Fenriten haben einen Pakt mit Fenris geschlossen und erhalten von ihrem Avatar besondere Mächte.

Aspekte Fenris: Charisma, Respekt und Ansehen, Winter und eisiger, klirrender Frost, Herrschaft und Tyrannei, Rudel oder Zusammenhalt

Monster des Fenris: Wölfe, Vielfraße und andere räuberische kälteliebende Fleischfresser sind Fenris zugeordnete Geschöpfe.

3.5.8 Der Koloss

dass der Gegenavatar der Magie der Koloss ist, ist der Spielwelt nicht bekannt. Er ist der einzige Avatar, dessen Körper von Menschen gebaut wurde. Er ist riesig, eine gewaltige Kampfmaschine, ein verstandsloser Apparat, und er liegt inaktiv, gut versteckt in einem Berg. Der größte Golem aller Zeiten ist das künstlichste aller Wesen; er steht auch für die Beherrschung und Zerstörung der Natur um der Menschen willen.

Er besteht aus Stein, seine Herstellung hat viel Handwerk erfordert. Zusammengehalten und belebt wird er nur von Ritualen, Formeln und Magie, er ist durch und durch künstlich. Er gilt als unzerstörbar und erschöpft nie. Er selbst kann nicht denken und nicht entscheiden, stattdessen hat ein Meister die Kontrolle und erteilt ihm Befehle, die er wortwörtlich ausführt. Er ist dank seines Körpers und dank seiner Geistlosigkeit und der Schutzformeln, die bei seiner Herstellung verwendet wurden, komplett immun gegen Magie.

Der einzige ihm eigene Impuls ist das Verlangen nach einem eigenen Bewusstsein. Zur Zeit liegt er versteckt in seinem Berg und sehnt sich nach Verstand, um sich aus der Sklaverei zu befreien. In seinem momentanen Zustand hat er überhaupt keinerlei geistige Attribute.

Es ist zu vermuten, dass der Koloss aus einem vorigen Avatar geschaffen wurde, sein gewaltiger Leib ist also ein Gefängnis. Der Vorgänger wurde getötet, die Essenz wurde auf den dafür geschaffenen, passenden Körper aus Stein übertragen. Was damit bezweckt wurde ist unklar, wahrscheinlich ist es ein Werk des Regenten gewesen. Was passiert, wenn man den Koloss erweckt, ist unklar: er könnte wie eine wahnsinnige Killermaschine losreißen und alles kaputtschlagen. Aber genauso gut könnte der aktivierte Golem ein mächtiger Allierter sein.

Mit der Sphinx teilt sich der Koloss den Aspekt alles Mystischen und Magischen.

Die Bannmeister sind die Gesegneten des Koloss und teilen sich mit ihm viele Gaben. Selbst die Bannmeister sind sich nicht bewusst, welche momentane physische Form ihr Avatar hat und können nur spekulieren.

Aspekte des Koloss: Erde und Stein, Verlässlichkeit und Standhaftigkeit, Kunst, Schutzmagie, Gegenzauber, Mystik, Herbst

Monster des Koloss: Der Koloss ist nicht der einzige Golem, der geschaffen wurde. Lebewesen, die sich mit abbildener Kunst und einem Handwerk beschäftigen, können diesen Avatar zugerechnet werden. Unter anderen ein paar bestimmte, kunstschaaffende Riesen gehören dazu.

Weitere Spekulationen: Der Koloss war der erste Versuch des Regenten, die Position eines Avatars anzunehmen. Damals wusste er noch nicht, wie er die Kraft des Avatars hätte aufnehmen sollen, also hat er es mit einem Konstrukt versucht. Er hat aber einen Fehler gemacht oder nicht gewusst, dass das so nicht geht.

Ein erweckter Koloss kann klar und präzise die Wirklichkeit erkennen, ungetrübt durch Visionen, Illusionen, Lügen und andere Täuschungen. Er wäre neugierig und würde Eindrücke wie ein Schwamm aufnehmen. Er würde dauernd Fragen stellen und sich über die einfachsten Zusammenhänge erstaunen.

Die letzte bekannte Inkarnation des Avatars der Kunstfertigkeit, Antimagie und des Steins war ein Riese namens Wakanda. Wakanda war berühmt für seine gewaltigen Skulpturen aus Stein, die er überall dort schuf, wo er genug Felsen zur Verfügung hatte. Vor 80 Jahren verschwand der Riese spurlos. Noch heute suchen Gelehrte und Bannmeister nach dem Riesen oder nach der nächsten

Inkarnation des Avatars. dass Wakandas Essenz in den Koloss gesperrt wurde, ist bisher noch nicht offiziell entdeckt worden.

Was niemand weiß: der Regent hatte Wakanda eine Falle gestellt und hat den Riesen getötet. Aus unbekanntem Grund übertrug der Regent die freigewordene Essenz des Avatars in einen gewaltigen, leblosen Golem, genannt „Der Koloss“.

3.5.9 Der Phönix

Der Phönix ist der einzigartige, große Feuervogel. Wohingegen die meisten Avatare prinzipiell sterblich sind, wird der Phönix nach seinem Tod aus seiner Asche immer wieder neu geboren.

Der Urdrache ist nicht nur sein Gegenavatar, eine Legende behauptet sogar, dass die beiden Brüder sind. Sie befinden sich seit undenklichen Zeiten in einem immer wieder neu aufflammenden Zweikampf.

Der Phönix ist den Menschen gegenüber friedlich eingestellt und von zweifelsfrei guter Gesinnung. Er will seinen Bruder, den Urdrachen, nicht töten und will so verhindern, dass sie beide sich vernichten, denn er weiß um die Konsequenzen für die Welt: ihre Aspekte (z.B. Feuer, Kampfeswille und auch Liebe) würden langsam aus der Welt verschwinden, wenn beide Brüder nicht mehr sind.

Die Feuerritter sind die Gesegneten des Phönix.

Aspekte des Phönix: Feuer, Liebe, Gefühle, Gerechtigkeit, Schutz, Ritterlichkeit, Kampf

3.5.10 Die Sphinx

Die Sphinx ist der Avatar der Magie, der Zauberei und sie ist das mächtigste Orakel der Welt. Sie ist ein Wesen reiner Magie und scheint fast nur aus Verstand zu bestehen. Als Meisterin der Magie umgibt sie sich mit Zaubern. Sie weiß alles und war überall, ohne je ihren Palast verlassen zu haben.

Vom menschlichen Gesichtspunkt her ist ihr Geisteszustand als wahnsinnig zu bezeichnen. Ihr Verstand ist gleichzeitig in der Vergangenheit, an verschiedenen Orten der Gegenwart und in der möglichen Zukunft. Die Sphinx wird aufgrund dieses Talent ab und an mal besucht und um weisen Rat gefragt, worauf sie verwirrende Antworten gibt. Sie steht über den Dingen, gibt sich rätselhaft, manchmal ist sie hilfreich, manchmal grausam.

Im Gegensatz zu all den anderen Avataren scheint es zwischen den beiden Herbst-Avataren nie eine offene Feindschaft gegeben zu haben. Der Koloss ist ihr kosmologisches Gegenstück.

Die Erleuchteten sind die Gesegneten der Sphinx und teilen mit ihr ihren von der Welt abgehobenen Geisteszustand.

Aspekte des Sphinx: Magie und Zauberei, Wahrsagen und Orakel, Mystik, Wissen und Verstand, Träume und Visionen, Herbst

3.5.11 Tellus

Tellus ist der Avatar der Erde und der Natur.

Die ist die Hüterin der Welt und die Bewahrerin der Natur. Wenn sie nicht als Mensch auftritt, sieht man sie in der Gestalt eines gewaltigen Baumes. Man schreibt ihr zu wandelbar und unstedt zu sein.

Es gibt keinen richtigen Gegenavatar zu Tellus. Ihr Gegenspieler in der Schöpfung hätte das vergessene, unbekanntes Wesen sein sollen, das heute als der Regent bekannt ist.

Die Wanderer sind die Abgesandten der Tellus.

Aspekte Tellus: Pflanzen, Tiere, Land, Leben, Kreislauf, Natur

Monster Tellus: Blumengeister, Feen, Dryaden, Baumhirten und so. Alle nichtmystischen Tiere und Pflanzen.

3.5.12 Der Urdache

Der Urdache ist ein weiterer Avatar und gleichzeitig ist er wahrscheinlich das größte Lebewesen auf der Welt.

Der Urdache ist völlig durchgeknallt und nur daran interessiert seinen Bruder Phönix zu erledigen. Er ist kein netter Bursche, er würde einen Menschen, der sich zu nahe heranwagt, einfach fressen und sich nichts dabei denken. Er ist wahnsinnig und unberechenbar und das macht ihn ungemein gefährlich.

Der Phönix ist der Legende nach der Bruder und gleichzeitig Gegenavatar des Urdachen. Er kämpft seit Ewigkeiten: von seinen physischen Kämpfen mit dem Phönix ist der Urdache meist jahrhundertlang erschöpft, halb schlafend geht der Ewige Kampf zwischen den Brüdern sogar auf geistiger Ebene weiter.

Die Berserker sind die Gesegneten des Urdachen.

Aspekte des Urdachen: Hitze, Wahnsinn und Hass, Gift, Chaos und Raserei, Sommer

Monster des Urdachen: Neben dem Urdachen gibt es viele weitere Drachen, die ihm dienen.

3.5.13 Das Wechselbalg

Das Wechselbalg ist ein Avatar. Von ihm ist nicht bekannt, wie seine natürliche Form ist, da es sich dauernd verändert, nicht mal sein richtiges Geschlecht ist bestimmt. Auch ist es schwer zu finden. Normalsterbliche können es nie sehen, es sei denn, es zeigt sich ihnen freiwillig. Es ist der mächtigste, flexibelste Gestaltwandler auf der Welt.

Es ist bekannt für seine Streiche, die es den Sterblichen und auch vielen Unsterblichen spielt, es ist der große Quatschmacher in der Weltenschöpfung. Allerdings haben seine Taten durchaus einen Hintersinn, es will den Menschen etwas beibringen. Im Gegensatz zu den anderen Avataren, die die menschliche Gegenwart vermeiden, ist davon auszugehen, dass es sich ständig unter die Sterblichen mischt.

Die Banshee ist der Gegenavatar des Wechselbalgs.

Die Trickser sind die Menschen, die es mit seinen Aspekten gesegnet hat. Es hat sie persönlich ausgesucht.

Aspekte des Wechselbalg: Unsichtbarkeit, Gestaltwandel, Frühling, Humor, Bewegung, Verwandlung, Erneuerung

Monster des Wechselbalg: Gestaltwandler aller Art sind dem Wechselbalg zuzuschreiben.

3.6 Organisationen im Namen der Avatare

Es gibt auf unserer Spielwelt einige Organisationen, die im Namen der Avatare mehr oder weniger offen agieren. Die meisten Mitglieder dieser Gruppen sind ganz normale Menschen, die sich für den Avatar als höheres Wesen begeistern und sich ihm hingeben. Natürlich werden aber auch die von

den Avataren Gesegneten von diesen Gruppen angezogen, so dass es gut sein kann, dass ein Spielercharakter auch einer solchen Organisation angehört.

Die wichtigsten Organisationen werden im Folgenden vorgestellt:

3.6.1 Die Halbdrachensekte

Die Mitglieder dieser Sekte, die den Urdrachen verehrt, halten sich für etwas besseres, eine höhere Lebensform, halb Mensch halb Drache. Die Sektenmitglieder sind alles Menschen, die einen schweren Brand überlebt haben. Sie sind ständig auf der Suche nach neuen Mitgliedern: Dazu spüren sie Leute auf, die den Drachen in sich tragen (d.h. sich für die Sekte interessieren) und legen dann absichtlich Feuer, um diese Menschen zu „erwecken“. Die Rekrutierungs-Teams, die sogenannten Spürdrachen, sind Gruppen von nicht mehr als drei Individuen, und sie operieren unabhängig vom „Schwarm“, einer größeren Kongregation der Sekte.

Klar, dabei gibt es Unfälle, sie irren sich in einem Kandidaten, oder Unbeteiligte kommen ums Leben, aber ein paar Tote ist die Mission wert: Alle Halbdrachen von ihrer menschlichen Hülle befreit.

Berserker, die Gesegneten des Urdrachen, finden sich daher auch immer wieder in der Halbdrachensekte wieder.

3.6.2 Der Bund von Elfenbein und Flammenfeder

Einige Phönix-Geborene und Weise hatten sich in einem kleinen, aber recht mächtigen “Bund von Elfenbein und Flammenfeder” zusammengetan, um gegen den bösen Regenten vorzugehen. Sie agierten damals noch offen, die Größe der Gefahr durch den Regenten wurde unterschätzt. Dieser Bund wurde mittlerweile verraten und zerschlagen (siehe oben).

Es gibt aber immer wieder Verehrer des Phönix, die den Bund wiederauferstehen lassen wollen. Sie gründen lokale Gruppierungen unter diesem Namen und führen meist erfolglos kleinere Aufstände an. Echte Feuerritter schließen sich diesen Gruppen nur selten an.

3.6.3 Der Kult von Sineam

Der Kult von Sineam wurde von der berühmtesten und erfolgreichsten Einbrecherin und Attentäterin aller Zeiten gegründet. Der wahre Name der Kultstifterin ist natürlich unbekannt. Der Legende nach gelang es ihr in der Stadt Sineam die Banshee auszutricksen und ihr einen Pakt vorzuschlagen, der bis heute für alle Kultmitglieder Gültigkeit hat.

Den Sineaten-Kult gibts nicht mehr in seiner traditionellen Form. Ein Erdbeben hat die Stadt zerstört, die Hohepriesterin wurde getötet und die Archive sind verbrannt. Verantwortlich für die Katastrophe von Sineam ist der böse Regent.

Heute ist der Kult von Sineam nicht mehr zentral organisiert. In jeder größeren Stadt gibt es einen geheimen Kultort, in dem der Banshee gehuldigt wird. Die meisten Kultisten sind Einbrecher und Mörder, so dass diese Kultzentren nicht der Öffentlichkeit zugänglich sind. Ein offizielles Verbot des Kultes hingegen gibt es auch nicht: dafür sind die Dienste der Sineaten zu sehr geschätzt.

Innerhalb des Kultes gibt es eine strenge Befehlshierarchie, der unbedingt Folge zu leisten ist. Aufträge „von oben“ sind unentgeltlich durchzuführen und man hat keine Fragen zu stellen. Nur der Aufstieg in einen höheren Rang gibt einem Mitglied die Möglichkeit mehr geheime Hintergründe zu erfahren und unangenehme Aufträge zu vermeiden.

Die Kultisten führen ein Doppelleben. Erstaunlich viele von ihnen sind in reichen, politisch einflussreichen Familien geboren worden oder wurden von ihnen als Diener angestellt. Zur bedingungslosen Treue gegenüber den Sineam-Kultisten kommen daher familiäre oder dienstliche Verpflichtungen hinzu.

„Freie“ Sineam-Kultisten haben entweder keine Familie oder haben jeglichen Kontakt zu ihnen abgebrochen. Auch haben sie keine dauerhafte Anstellung bei wichtigen Persönlichkeiten. Sie tarnen sich im öffentlichen Leben als Geschäftsleute jeder Art. Die „Freien“ sind diejenigen, die am meisten Attentate durchführen müssen. Gleichzeitig machen sie im Kult die schnellsten Karrieren.

Der Kult war früher nicht so finster: seit dem Erdbebens in Sineam und dem Ausscheidens des alten, harten Kerns, ist der Kult mehr und mehr in den Dienst eigensüchtiger Individuen geraten.

Der Kult ist kurz davor in unterschiedliche Sekten zu zerfallen. Früher war der Kult idealistisch und nicht korrupt, früher gab es eine klare Linie. Attentate waren das letzte Mittel der Wahl, heute werden sie vermehrt eingesetzt. „Freie“ hatten weniger zu sagen, und die politische Kaste war nie derart über ihre eigenen Töchter und Söhne mit den Kultisten Sineams verquickt.

Aufgrund des inneren Aufruhrs entschließen viele Kultisten, sich dem Einfluss des Kultes zu entziehen. Sie gehen auf Abenteuer und Wanderschaft, versuchen sich nicht in schmutzige Politik verwickeln zu lassen. Manche verweigern offen einen Befehl und brechen daher mit dem Kult.

Die Spielercharakter-Klasse „Sineaten“ sind von der Banshee mystisch gesegnete Menschen, die dem Kult von Sineam entstammen.

3.6.4 Der Clan der Runenträger

Das strenge Befolgen der Clanregeln ist die einzige Möglichkeit, vom Avatar des Steins und der Magie gesegnet und ein Bannmeister zu werden. Der Clan stammt aus südlichen Gefilden, doch inzwischen sind sie überall anzutreffen, denn ihre Clanregeln schreiben eine lebenslange Wanderschaft vor. Für Außenstehende sind Philosophie und Lebensart der Runenträger eher undurchschaubar und obskur. Das Regelwerk, nach dem sie leben, ist auf den „Stelen von Kansum“ festgehalten, einer Ansammlung von steinernen Bild- und Schrifttafeln, die sich irgendwo im Süden befindet. Durch das strikte Einhalten der dort niedergeschriebenen Lebensregeln soll es möglich sein, aller Magie zu widerstehen, durch Illusionen zu blicken und Zauberwirker bis zur Erschöpfung ihrer Magie auszulaugen.

Man erkennt die Runenträger an ihren rasierten Köpfen und den Ganzkörper-Tätowierungen (alleamt Schutzrunen).

Der Kampf gegen magische Wesen hilft ihnen Magie besser zu durchschauen, und so fügen sie von Zeit zu Zeit eine neue Tätowierung auf ihren Körper hinzu. Jede Tätowierung steht dabei für einen besonders starken Gegner und eine mystische Kraft, die der Runenträger durch den Sieg über sie erlangte. dass sie dabei indirekt dem Regenten in die Hände spielen, ist ihnen nicht bewusst.

Die Runenträger suchen nach den „Verlorenen Stelen“ und sind daher auf Wanderschaft. Es sind entweder gestohlene Steine, die aus Kansum entfernt wurden, oder solche, die vor langer Zeit von berühmten, großen Bannmeistern absichtlich in fremdem Länder angelegt (und versteckt) wurden.

Die Spielercharakter-Klasse „Bannmeister“ kommen ursprünglich aus diesem Clan.

3.6.5 Der neue BUND

Vor nicht allzu langer Zeit haben sich ein paar umsichtige Weise und Feuerritter verbündet und beschlossen, den Widerstand gegen den Regenten neu zu organisieren. Aber nicht offen, wie im letzten gescheiterten Versuch, sondern im Geheimen. Erfahrene Gesegnete, die dem BUND angehören

ren, werden ausgesandt, kleine Gruppen von Gesegneten mit unterschiedlichen Fähigkeiten zusammenzustellen, um auf diese Weise mehr Schaden anzurichten.

Anmerkung für den SL: Dies gibt dem SL die Möglichkeit, die Spielerfiguren von einem Mentor auf allerlei Abenteuer zu schicken; vergleichbar mit einer Schar bei „Engel“. Das ist auch gleichzeitig der ultimative Grund, warum die Charaktere zusammen durch die Welt ziehen.

4 Die Regeln

4.1 Attribute

Jeder Charakter hat folgende vier Attribute: Körper, Wille, Witz und Glück.

Jedes dieser Attribute hat eine allgemeine Bedeutung und eine spezielle Anwendung:

- Körper: Körperkraft, Geschicklichkeit, Gewandtheit (spezielle Anwendung: Verteidigung gegen körperliche Angriffe)
- Wille: Mut, Willenskraft, Durchsetzungskraft (spezielle Anwendung: Verteidigung gegen mentale Effekte, wie z.B. Furcht)
- Witz: Schläue, Wissen, Charm (spezielle Anwendung: Verteidigung gegen soziale Angriffe, z.B. Diskussionen, Täuschung)
- Glück: Intuition, reines Glück (spezielle Anwendung: Glückswürfe)

Für Attributs-Angaben werden einfach alle vier Ziffern, die die Höhe der Attribute beschreiben, hintereinander geschrieben, und zwar in der Reihenfolge Körper, Wille, Witz und Glück.

Beispiel 1: So bedeutet also 1225, dass jemand Körper 1, Wille 2, Witz 2 und Glück 5 hat.

Beispiel 2: So bedeutet +0010, dass Witz um 1 Punkt erhöht wird.

4.2 Würfe

Würfe werden mit $\pm W10$ ausgeführt. Dazu benutzt man einen stinknormalen W10. Aber Achtung: Gerade Ergebnisse zählen positiv, ungerade Ergebnisse negativ. Dadurch werden Werte im Bereich -9 bis $+10$ erwürfelt.

4.2.1 Aktionswürfe

Ein Aktionswurf steht immer dann an, wenn der Spieler will, dass seine Spielfigur etwas tun soll und der SL meint, das diese Handlung Teil eines Konfliktes sei.

Durchführung:

1. Der Spieler sagt, was genau seine Spielfigur machen soll. Er beschreibt, wie die Spielfigur mit der Handlung beginnt.

2. Der SL legt im Rahmen der Definition des Konfliktes eine Erfolgsschwelle fest, die eventuell durch äußere Umstände modifiziert werden muss.

3. Der SL legt zwei Attribute fest, die zur Durchführung benötigt werden. Es müssen genau zwei sein.

4. Der Spieler würfelt $\text{Attribut1} + \text{Attribut2} \pm W10$ und vergleicht das Ergebnis mit der Erfolgsschwelle. Ist die Erfolgsschwelle erreicht oder überschritten, ist der Aktionswurf gelungen. Ist die Erfolgsschwelle nicht erreicht, so ist der Aktionswurf nicht gelungen.

5. Wenn der Aktionswurf gelungen ist: Der Spieler erzählt, wie die Handlung ausgeht und der Spielfigur die angesagte Handlung gelingt. Dies sollte er gemeinsam mit dem SL machen, der lenkend eingreifen soll. Weiter bei 7.

6. Wenn der Aktionswurf misslungen ist: Der SL erzählt, wie die Handlung misslingt. Dazu kann er auch den Spieler mit einbinden, muss dies aber nicht tun.

7. Der SL legt die Folgen (z.B. Ressourcenverbrauch) abhängig vom Ausgang des Wurfes fest. Beinhalten die Folgen eine körperliche Verletzung, mentale Effekte oder soziale Niederlagen, so hat der Spieler das Recht auf einen Reaktionswurf.

Beispiele für Attributspaare:

Körper / Wille: Nahkampf, Athletik, Kraftakte

Körper / Witz: Handwerk, Wunden versorgen

Körper / Glück: Fernkampf, Schlösser knacken, Fallen entschärfen, Meucheln

Wille / Witz: Verhandlungen, Recherche, Einschüchtern

Wille / Glück: Rätsel lösen, Wissen haben

Witz / Glück: Verführung, Menschenkenntnis, Täuschung

4.2.2 Reaktionswürfe

Ein Reaktionswurf steht einem Spieler dann zu, wenn seine Spielfigur mentalen, sozialen oder physischen Schaden erleidet.

1. Der Spielleiter beschreibt drohenden Schaden für die Spielfigur, den der Spieler abwenden möchte. Das zugehörige Attribut ist je nach Schadensart Körper, Wille oder Witz.

2. Der Spieler würfelt $\text{Attribut} \pm W10$.

3. Je nach Ergebnis wird der Schaden gemindert: Ist das Ergebnis negativ oder 0, so bleibt der Schaden unverändert; ist das Ergebnis positiv, so wird der Schaden reduziert

4. Der Spielleiter beschreibt, wie der restliche Schaden sich auf die Spielfigur auswirkt

4.2.3 Glückswürfe

Ein Glückswurf steht einem Spieler dann zu, wenn ihm das Ergebnis eines Aktions- oder Reaktionswurfes nicht gefällt und er noch Glückspunkte übrig hat. Er darf dann den Wurf einfach wiederholen; das neue Ergebnis zählt. Eine mehrfache Wiederholung ist möglich.

Ein Glückswurf verbraucht einen Glückspunkt; Glückspunkte regenerieren mit der Geschwindigkeit von einem Glückspunkt pro Rast.

4.2.4 Mehr Würfelbegriffe

• Ein **verlässlicher Wurf** wird nicht mit $\pm W10$, sondern mit $+W10$ durchgeführt.

• Ein **verfluchter Wurf** wird nicht mit $\pm W10$, sondern mit $-W10$ durchgeführt.

• Gelingt ein Aktionswurf, so ist das **ein Erfolg**. Schafft der Spieler es sogar, die Erfolgsschwelle des SL um 5 Punkte zu übertreffen, so ist das ein **herausragender Erfolg**. Ein herausragender Erfolg zählt wie zwei. Für jeweils 5 Punkte drüber gibt es hier einen Zähler mehr (dreifacher, vierfacher, fünffacher, usw. Erfolg).

Beispiel 1: Der Spielleiter hat einen Wurf auf Körper plus Wille gegen 4 verlangt. Der Charakter hat Körper 3 und Wille 4, macht zusammen 7. Er würfelt $\pm W10$, der Würfel zeigt eine 8. Also $7+8=15$, somit ist das ein herausragender Erfolg. Weil es sogar 11 Punkte über der Erfolgsschwelle liegt, zählt der Erfolg dreifach.

Beispiel 2: Hätte der Spieler eine 3 gewürfelt, so würde das Ergebnis als -3 gewertet werden und er hätte als Ergebnis: $7-3=4$. Damit wäre der Aktionswurf immer noch ein Erfolg, allerdings nur ein einfacher.

4.3 Weitere Spielbegriffe

- **Verschnaufpause:** Der Charakter ruht sich ein paar Minuten aus. Er setzt sich hin, trinkt vielleicht einen Schluck und atmet tief durch. Eine Verschnaufpause dauert üblicherweise zwischen 5 und 10 Minuten und dient dazu, kurze Anstrengungen zu regenerieren.
- **Rast:** Der Charakter isst etwas und schläft etwa 8 Stunden, höchstens unterbrochen von einer Nachtwache. Dabei bekommt er einen (verbrauchten) Glückspunkt zurück; maximal kann ein Charakter so viele Glückspunkte haben, wie sein Wert im Attribut Glück angibt. außerdem regeneriert er einen Schaden. Gelingt ein Aktionswurf Heilung auf Witz+Glück gegen die aktuelle Schadenshöhe, so regeneriert der Charakter einen weiteren Schaden.
- **tägliche Kraft:** Der Charakter hat eine Kraft, die ihm einmal täglich zur Verfügung steht. Der Spieler muss definieren, wann die Kraft regeneriert; üblich ist „Sonnenaufgang“, Sineaten und Trickser wählen gerne auch den Sonnenuntergang.

4.4 Charaktererschaffung

Die Charaktererschaffung folgt einem einfachen Life-Path-System mit sieben Schritten:

1. Attribute auf 1111 setzen.
2. Klasse wählen. Das macht jeweils +2 auf die zwei bevorzugten Attribute der Klasse
3. Stand der Eltern wählen (oder auf Wunsch auch würfeln, siehe Tabelle unten). Der Stand bringt +1 auf ein Attribut, ausgewählt aus zweien.
4. Einmal auf der Ergebnis-Tabelle würfeln, die dem Stand der Eltern entspricht. Das bringt ein Ereignis und nochmal +1 auf ein Attribut.
5. Einmal auf der allgemeinen Ereignis-Tabellen würfeln und eines der drei Ereignisse auswählen. Das bringt noch ein Ereignis und nochmal +1 auf ein Attribut.
6. Eine Kraft aus der Klassenliste wählen.
7. Eine weitere Kraft aus einer Liste wählen oder ein Artefakt oder Familiar im gleichen Wert nehmen.

Zu 2. Es gibt folgende Klassen:

Bannmeister: +2200, Berserker: +2020, Erleuchtete: +0202, Fenriten: +0220, Feuerritter: +2200, Sineaten: +2002, Trickser: +0022, Weise: +0022, Wanderer: +1111

Zu 3. Es gibt folgende 7 Stände (auswählen oder mit W100 auswürfeln):

Bauern (01–12) und Arbeiter (13–25): +1000 oder +0100

Adel (26–50): +0100 oder +0010

Händler (51–62) und Handwerker (63–75): +0010 oder +0001

Fahrendes Volk (76-87) und Freie (88-100): +1000 oder +0001

(Mit „Freie“ sind hier unregistrierte Leute gemeint, wie z.B. Straßenräuber und Herumtreiber)

Zu 4. Stände-Tabellen:

(Wenn das Würfelerggebnis auf ein freies Feld fällt, müsst ihr euch selber was ausdenken, was zum Attributsbonus passt, oder nochmal würfeln)

W10 Ereignisse: Bauern und Arbeiter		Attribute
1	Du musstest schon früh schwer körperlich arbeiten, um die Familie zu mitzuernähren, denn dein Vater (1–5) / deine Mutter (6–10) war gestorben.	+1000
2	Du wurdest ausgepeitscht, hast aber keinen Mucks von dir gegeben.	+0100
3	Indem du dem Söldner/der Söldnerin des Regenten schöne Augen gemacht hast, hast du verhindert, dass euer Haus in Brand gesteckt wurde.	+0010
4	Beim Spielen während eines mächtigen Sommergewitters hat direkt neben Dir der Blitz eingeschlagen. Was für ein Dusel! Der Blitz traf Deinen Spielkamerad!	+0001
5		+1000
6	Mit acht Jahren hast du einen Hundewelpen geschenkt bekommen. Du hast ihn selber erzogen, er war ein toller Hund! (Leider ist er vor einigen Jahren gestorben.)	+0100
7	Als der Winter so streng und das Essen knapp war, haben alle Familien versucht, mehr Nahrung zu bekommen. Du hast den Steuerschergen wahrscheinlich die beste Geschichte aufgetischt; ihr musstet den ganzen Winter über nicht hungern.	+0010
8	Während alle bei der Ernte helfen mussten, hast du dich in einer der frischen Strohgarben versteckt und die anderen arbeiten lassen. Da du trotzdem mit den anderen vom Feld kamst und mit Strohrefen bedeckt warst, haben alle geglaubt du hättest geholfen.	+0001
9		+1000
0	Eine Ziege ist davongelaufen. Als sie nach Tagen nicht gefunden wurde, haben alle die Hoffnung aufgegeben. Nur du hast noch weiter gesucht und sie eine Woche später doch noch gefunden.	+0100

W10 Ereignisse: Adel		Attribute
1	Als Säugling wurdest du vom Alchimisten in einem ganz besonderen Sud aus Kräutern gebadet.	+1000
2	Du hast so lange gequengelt, bis du mit zur Jagd durftest, obwohl du noch zu jung warst.	+0100
3	Dein Vater hat schon immer in dir ein Genie gesehen und hat dir deswegen schon als kleines Kind Rechnen beigebracht.	+0010
4	Dein Onkel hat dir gerne vorm Einschlafen Rätselgeschichten gestellt. Du konntest sie immer lösen.	+0001
5	Anstatt mit Holzschwertern zu kämpfen hast du schon früh begonnen, mit dem viel schwereren echten Schwert deines Vaters zu üben.	+1000
6		+0100
7	Als einmal der Regent zu Besuch war, musstest du stundenlang ruhig am Tisch sitzen. Aber als niemand auf dich geachtet hast, hast du dich heimlich rausgeschlichen.	+0010
8	Du hattest entdeckt, dass eine Nachbarin in Wirklichkeit eine Sineatin war. Du weißt immer noch nicht, wieso sie dich am Leben gelassen hat.	+0001
9		+0100
0		+0010

W10 Ereignisse: Händler und Handwerker		Attribute
1	Für W10 Monate warst du mal bei einem Schumacher in der Lehre. (Die Arbeit war dir zu eintönig. Also hast du die Lehre abgebrochen.)	+1000
2	Als Vierzehnjähriger hast du mit dem Geld deines Vaters heimlich ein eigenes Geschäft betrieben und warst damit sogar erfolgreich.	+0100
3		+0010
4	Als du die geerbte Schmuckschatulle auf Anhieb mit einem Stückchen Draht geöffnet hast, hast du dich schon gefreut. (Leider war der Inhalt kaum etwas wert.)	+0001
5	Du warst bei einer Geschäftsreise deiner Familie dabei, als ihr vom Wintereinbruch überrascht wurdet. Es war hart und ihr musstet um euer Leben kämpfen, aber hinterher hattest du nicht mehr als einen Schnupfen.	+1000
6		+0100
7	Seit du rechnen konntest hat sich dein Vater von dir bei der langweilige Buchführung helfen lassen. Interessanterweise warst du auch das Kind mit dem höchsten Taschengeld.	+0010
8	Als Kind des Hoflieferanten für Brot und Kuchen(1–2) / Wein und Bier(3–4) / Kerzen und Talg(5–6) / Fleisch(7–8) / Kleidung(9–10) gelang es dir unbemerkt an einem großen Festmahl teilzunehmen und einen echten Prinzen in deinem Alter zu treffen.	+0001
9		+0010
0		+0001

W10 Ereignisse: Fahrendes Volk und Freie		Attribute
1	Ein Blitz hat Dich getroffen aber Du hast das überlebt.	+1000
2	Schon als Säugling hast du die Zügel der Pferde gehalten und bevor du richtig laufen konntest, hast du die wildesten Tiere gezähmt.	+0100
3	Als Kind bist du oft nachts wach geblieben und hast die Gruppe vor nahenden Gefahren gewarnt, du warst immer besser, als die eingeteilte Nachtwache.	+0010
4	Bei den lebhaften Festen eurer Gemeinschaft konntest du tanzen, dass es allen den Atem verschlug. Oft leitest du die Gruppentänze an.	+0001
5		+1000
6	Du musstest hilflos mit ansehen, wie die Schergen des Regenten deine besten Freund (oder deine Jugendliebe) verschleppt haben.	+0100
7		+0010
8		+0001
9		+0001
0		+1000

Zu 5. allgemeine Ereignis-Tabelle (eine der drei erwürfelten Zeilen auswählen; sollte zum bisherigen Hintergrund passen). Dabei ist folgendes zu beachten:

Die erste Zeile (blassgelb) ist im Allgemeinen für einen Charakter geeignet, der einen städtischen Hintergrund hat. Die zweite ist für einen dörflichen Hintergrund, die dritte für ein Ereignis in der Natur.

Sollte ein erwürfeltes Ereignis fehlen, einfach nochmal würfeln oder ein passendes Ereignis ausdenken!

W100 Ereignisse		Attribute
01–05	Eine Eiterschlicker-Epidemie ist ausgebrochen und auch du und deine Familie sind erkrankt. Deine Mutter und zwei deiner Geschwister sind letztendlich daran gestorben; du hast überlebt	+1000

W100 Ereignisse	Attribute
01–05 Beim Schlachtfest durften Kinder eigentlich noch nicht zusehen. Du hast dich aber dazu geschlichen und dir das ganze blutige Schauspiel angeschaut, ohne dich zu übergeben oder die Augen abzuwenden.	+0100
01–05 Du hast ein Einhorn vor Fenris Wölfen gerettet, indem du das Rudel auf eine falsche Fährte geführt hast.	+0010
06–10 Seit du die Katze vom Dach des Nachbarn gerettet hast, macht dir Höhe nichts mehr aus.	+0100
06–10 Bei deinen Streifzügen durch die Wälder und Wiesen hast du einmal eine kleine Truppe der Schergen des Regenten entdeckt und konntest das Dorf rechtzeitig warnen.	+0010
06–10 Du hast einige Jahre in der Wildnis mit den Tieren gelebt.	+1000
11–15	+0010
11–15 Als du geboren wurdest, las der Dorfälteste aus den Eingeweiden einer Taube und fand nur gute Omen.	+0001
11–15 Im Winter beim Eislaufen auf dem See bist du eingebrochen und unter die Eisdecke geraten – doch irgendwie hast du es geschafft dich aus dieser tödlichen Falle freizukämpfen.	+1000
16–20 In einer Taverne hast du beim Würfeln einmal 2W10 Goldstücke gewonnen! Und das beim Einsatz von nur einem Kupfer!	+0001
16–20 Als Kind hast du bei einem Fest den Klettern-Wettbewerb gewonnen. (Zur Siegerehrung kam es allerdings nie, weil das Fest jäh von Schergen des bösen Regenten unterbrochen wurde.)	+1000
16–20	+0100
21–25 Zwei ältere Jungen haben dich lange Zeit gehänselt. Irgendwann aber lerntest du, dich geschickt aus ihrem Schwitzkasten zu winden und schneller als sie davon zu laufen.	+1000
21–25	+0100
21–25 Während andere lernten mit Pfeil und Bogen zu jagen, hat man dir beigebracht wie man Fallen baut und wo man sie am besten aufstellt.	+0001
26–30 Du und deine Familie wurden W10 Monate im Kerker des bösen Regenten gefangen gehalten, dann gelang dir die Flucht.	+0100
26–30	+0010
26–30 Als du geboren wurdest, gab es eine besondere Sternenkongstellatoin am Himmel, die Glück voraußagt.	+0001
31–35	+0010
31–35 Während eines mächtigen Sturms wurdest du in die Lüfte gehoben – und einige Meilen entfernt ohne einen Kratzer wieder abgesetzt.	+0001
31–35	+0100
36–40	+0001
36–40 In deinem Dorf war es Brauch, zur Wintersonnenwende, eine Rinne ins Eis des Dorfteiches zu hacken und hindurchzuschwimmen.	+1000
36–40 Es gab da einen See in der Nähe deines Zuhauses, in dem Nymphen und Nixen wohnten. Du warst ihnen immer willkommen.	+0010
41–45	+1000
41–45	+0010
41–45	+0100
46–50 Als Kind hattest du einen echten unsichtbaren Freund, den nur du sehen konntest. Es handelte sich dabei um den Geist eines Verwandten, der dir eine Weile beistand.	+0100

W100 Ereignisse	Attribute
46–50 Zum großen Sommerfest hast du den ersten Schmetterling gesehen.	+0001
46–50	+0010
51–55	+0010
51–55	+1000
51–55 Eine Bullenkröte hat dich gefressen. Da du aber etwas bei dir hattest, dass ihr nicht schmeckte (Essig (1–2), Fackel (3–4), Taschenmesser (5–10)), würgte sie dich gleich wieder heraus und du wurdest nicht verdaut.	+0001
56–60	+0001
56–60	+0100
56–60	+1000
61–65	+1000
61–65	+0010
61–65	+0001
66–70	+0100
66–70 Beim Äpfelklauen bist du vom Baum gefallen, hast dir aber nichts getan.	+0001
66–70	+1000
71–75	+0010
71–75	+1000
71–75	+0100
76–80	+0001
76–80	+0100
76–80	+0010
81–85	+1000
81–85	+0001
81–85	+0010
86–90	+0100
86–90	+1000
86–90	+0001
91–95	+0010
91–95	+0100
91–95	+1000
96–00	+0001
96–00	+0010
96–00	+0100

Zu 6. Zu jeder Klasse gibt es passende Kräfte; der Spieler wählt eine dieser Kräfte aus. Siehe unter Klassen, weiter unten.

Zu 7. Jede Kraft und jedes andere Gimmick kostet Feengold. Hier kann man einfach ein Gimmick auswählen; es muss nicht aus der Klassenliste stammen.

4.5 Klasse

Die Spieler übernehmen einen Charakter, der aus einer von neun unterschiedlichen Klassen kommen kann. Jede Klasse gibt dem Charakter interessante, einzigartige Fähigkeiten, mystische und magische Kräfte, außerdem Boni für seine Attribute und Vorschläge für eine Hintergrundgeschichte, die an die Spielwelt angeknüpft ist.

Jede Klasse ist an einen Avatar geknüpft, einem mystischen, magischen Wesen, von dem die geheimen Kräfte seiner Klasse stammen.

Die Klassen organisieren die Aufgabenverteilung innerhalb einer Gruppe von Abenteurern. Durch die Wahl einer Klasse legt der Spieler außerdem nicht nur fest, was für eine Rolle und welchen Charakter er spielt, sondern welche Inhalte die Geschichte haben kann.

4.5.1 Überblick: Die Klassen im Schnelldurchlauf

Frühling: Die Trickser (Wechselbalg)

Hochstapler, Betrüger, Taschenspieler, Heiratsschwindler, Diebe, Schwätzer, Erpresser, sogar Rechtsanwälte – Trickser kommen in allen möglichen Formen vor. Allen gemein ist, dass sie sich vom gewöhnlichen Gauner auf der Straße durch eine magische Gabe unterscheiden.

Frühling: Die Sineaten (Banshee)

Verglichen mit einem Sineaten wirken Schläger, Söldner, Räuber, Mörder und gewöhnliche Diebe plump und tapsig. Sineaten hinterlassen keine Spuren bei ihren Missionen. Sineaten sind die Klasse für Einbrecher und Attentäter.

Sommer: Die Feuerritter (Phönix)

Manchmal wird tief draußen in der Wildnis in einem kleinen Ort ein besonderer Junge oder ein gesegnetes Mädchen geboren, mit der Kampfkraft und Gabe das ganze Dorf zu beschützen. Sie wurden mit einem natürlichen Gerechtigkeitsinn geboren und sie glauben an ihre Bestimmung den Hilflosen und Schwachen zu helfen.

Sommer: Die Berserker (Urdrache)

Es immer die gleiche Geschichte: ein Mensch führt ein gewöhnliches Leben und ahnt nicht, was in ihm steckt. Dann hat er einen (scheinbar) zufälligen Unfall: er gerät in einen Hausbrand, einen Waldbrand oder ein anderes Inferno. Statt zu verbrennen verändern ihn die Flammen und er entsteigt ihnen als Berserker.

Herbst: Die Erleuchteten (Sphinx)

Viele Bücher, viele Lehrmeister in unterschiedlichen Disziplinen, Wissendurst, und ein unzuverlässig bestimmbarer Zeitraum zwischen 10 und 80 Jahren verbracht in Bibliotheken, Seminarräumen, Theatern oder Ateliers. Irgendwann macht es bei einem Menschen Klick! und er hört auf ein normaler Gelehrter zu sein.

Herbst: Die Bannmeister (Koloss)

Sie beherrschen viele Schutzformeln, kennen Heilungen gegen bösartige Magie und sie sind versessen darauf verbrecherische Magieanwender hinter Schloss und Riegel zu bringen. Und obwohl sie durch die Länder ziehen und ihre Dienste umsonst anbieten, sind sie nicht gerne gesehen.

Winter: Die Weisen (Einhorn)

Das Herrschen ist nicht die Sache der „Weisen“, ihnen fehlt schlicht der Wille zur Macht und zum Erfolg. Gerne stellen sie ihre Dienste einem klugen Herrscher zur Seite oder beraten einen ehrlichen Kaufmann, ihnen selbst ist weder Ruhm, noch Gold noch Herrschaft etwas wert, denn alles vergeht irgendwann vor den Augen ihres Avatars, dem Einhorn.

Winter: Die Fenriten (Fenris)

Die Gesegneten des Fenris gelten als furchtlos, verschlagen und herrschsüchtige Menschen. Jedes Rudel hat seinen Anführer und für die von Fenris Beschenkten steht außer Frage, wer das sein könnte.

Die Wanderer (Tellus)

So unstet und wandelbar wie Tellus sind auch die von ihr Gesegneten. Ihnen allen ist jedoch gemein, dass sie Fauna und Flora gewogen sind und jene es ihnen danken.

4.6 Klassenliste

In der folgenden Klassenliste findet ihr auch Abschnitte, die mit „Alternativen“ überschrieben sind. Wenn ihr euch lieber für eine dort erwähnte Alternative entschieden habt, schreibt das bitte dazu.

Unter der Überschrift „Hintergründe“ findet man Themen, die die Klasse ins Spiel bringen kann, Plot Hooks für den Spielleiter, eventuell sogar Kicker.

Zu jeder Klasse eines scheinbar bösen Avatars gibt es einen Abschnitt „Antithesis“. Dort steht, wie diese Klassen von Spielern *nicht* benutzt werden sollen. Die hier beschriebenen Handlungsweisen mag man als typische Beispiele für böse NSCs sehen. Für das normale Spiel sind diese zu destruktiv und sollen nicht als Motivationen von SCs gewählt werden.

Die Hauptattribute, die unter den Regeln angegeben werden, sind als Empfehlung zu sehen. Es muss nicht so sein, dass die Spieler gerade auf die Attribute die höchsten Werte legen. Aber der „typische“ Mensch dieser Klasse hat nun mal diese Attribute hoch.

Ach ja: Gesegnete, also Menschen mit besonderen Kräften, sind auf der Welt grundsätzlich sehr selten (höchstens 1:1000). Wenn also im Folgenden „häufig“ erwähnt ist, dann bezieht sich das auf diese Seltenheit. Der normale Mensch wird mit den mystischen Kräften, die Feenwesen und den Gesegneten innewohnen, praktisch nie in Kontakt kommen (denn jeder weiß ja: mystische Kräfte sind böse und werden von den Schergen verfolgt, daher werden gesegnete Menschen sich üblicherweise zurückziehen oder sich so verhalten, dass sie nicht auffallen).

Die unter „Spezialfähigkeiten“ beschriebenen Kräfte sind nicht automatisch das, was alle Charaktere dieser Klasse zur Verfügung haben! Vielmehr ist das der Eindruck, den man bekommen kann, wenn man mehrere Mitglieder dieser Klasse kennt. Die Vielfalt ist viel größer, und die Möglichkeiten der einzelnen Charaktere ist – vor allem bei Spielbeginn – sehr viel kleiner.

Die angegebene „Kräfteliste“ ist eine Auflistung der Kräfte, die direkt zu der Klasse gehören. Bei der Charaktererschaffung darf sich der Spieler eine dieser Kräfte aussuchen (Punkt 6) und danach noch eine weitere Kraft aus einer beliebigen Liste (Punkt 7). Diese Liste ist momentan noch sehr kurz, weil wir uns noch nicht so super viele Kräfte ausgedacht haben. Zum antesten sollte es aber reichen.

Ausblick: In Zukunft soll es auch noch spezielle Avatar-Kräfte geben. Die darf ein Charakter nur auswählen, wenn er alle normalen Kräfte aus seiner eigenen Klassenliste gewählt hat.

4.6.1 Die Bannmeister

Die Welt ist voller Magie: Allerlei Monster können furchterregende Kräfte einsetzen, Orte und Personen werden von Flüchen heimgesucht, sogar einige Menschen haben zauberartige Gaben erlernt. Die Normalsterblichen sind den chaotischen, freien, mystischen Mächten schutzlos ausgeliefert.

Die Bannmeister stellen sich diesen Gefahren, denn sie beherrschen viele Schutzformeln, kennen Heilungen gegen bösartige Magie und sie sind versessen darauf verbrecherische Magieanwender hinter Schloss und Riegel zu bringen. Und obwohl sie durch die Länder ziehen und ihre Dienste umsonst anbieten, sind sie nicht gerne gesehen, da ihre Magie selbst unangenehme Effekte hat.

Bannmeister sind die Gesegneten des Koloss. Sie wissen, dass sie vom Avatar der Magie und des Steins gesegnet wurden, doch seine momentane Erscheinungsform kennen sie nicht.

Hintergründe

- sie ziehen Zauber unter dem Nachteil großer Schmerzen aus Menschen, um diese zu heilen
- Alle Bannmeister waren Mitglieder im Clan der Runenträger (meist sind sie es noch), denen ein mächtiger Magiewirker (ein Mensch oder ein Monster) etwas Furchtbares angetan hat. Erst Schmerz und Leid bringt Menschen dazu Bannmeister zu werden, um gegen das zu kämpfen, was ihnen einst Schaden zufügte.
- Magisch herbeigefügtes Leid macht Menschen überhaupt erst empfänglich für die Lehren der Bannmeister. Alleine nach den Clanregel der Runenträger zu leben ist zwar eine notwendige Voraussetzung, aber es reicht nicht aus, um immun gegen Zauber zu werden.

Spezialfähigkeiten

Sie neutralisieren Magie nicht einfach, sondern leiten diese um oder ab. Daher zerbrechen Fels und Stein, wo ein Bannmeister kämpft, Bauwerke und Alltagsgegenstände gehen zu Bruch. Wenn sie Zauber aus Menschen ziehen, dann geschieht das unter großen Schmerzen. Dieser zerstörerische, unangenehme Nebeneffekt macht die Hilfe eines Bannmeister bei Normalsterblichen in Not nicht gerade beliebt.

Im Kampf unterdrücken sie zunächst feindliche Magie und setzen dann auf ihre große Zähigkeit, sie stecken so viel Schläge weg wie ein Berserker und pusten sich mit Abwehrformeln auf. Sie heilen, sie bannen und sie buffen sich selbst. Der zerstörende Seiteneffekt auf Unbelebtes sollte keine regelmechanischen Auswirkungen haben in dem Sinne, dass bestimmt wird, wie viel und was nun eigentlich zu Bruch geht und wie andere dadurch behindert werden: es ist ein reiner Showeffekt.

Kräfteliste: Werkzeugsegen, Gegenzauber

Regeln

Attribute sind Körper und Witz. Sie sind Magier, Hexer und Zauberer, mit einer Betonung auf Magieabwehr.

Abgrenzung

Zwar erfüllen sie ähnlich wie die Erleuchteten die Rolle eines typischen Magieanwenders, wie man ihn aus anderen Fantasy-Rollenspielen kennt. Doch sie weichen an so vielen Stellen von diesen und auch allen anderen Klassen ab, dass sie sich kaum in Charakter oder Fähigkeiten gleichen. Nimmt man den Bannmeister aus dem Setting, kann keine andere Klasse ohne totales Verbiegen den Bannmeister ersetzen.

Alternativen

Damit sie nicht zu sehr auf Kampf fixiert sind, ist es denkbar, dass sie auch andere Aspekte des Koloss Avatars repräsentieren: Kunstfertigkeit und Stein. Statt dass Bannmeister Stein und Gebäude

einfach nur stumpf zerstören, könnte ihre Magie-Umleitungsfähigkeit auch den Effekt haben, dass Erde und Stein sich unter der Last der eingespeisten Magie „kunstfertig“ und fantasievoll verformen. D.h. Bannmeister würden statt eine Spur der Vernichtung eine Reihe von unnützen, seltsamen Steingärten hinter sich herziehen. Die Beherrschung und das Formen von Stein kann aber auch eine gezielt einsetzbare Sonderfähigkeit des Bannmeisters sein.

Zu viel Tattoos? Alternative: Sie machen sich ihre Tattoos an prominente Körperstellen und zeigen diese gerne offen. Je mehr Erfahrung und Tattoos ein Bannmeister in seinem Leben gesammelt hat, umso mehr wird er nackte Haut zeigen. Zwar nicht jeden Tag, aber zu besonderen Anlässen, z.B. für ein wichtiges Ritual oder einen besonderen Gegner kann man einen Bannmeister schonmal nur im Lendenschurz im Winter herumlaufen sehen.

Toll wäre auch noch mehr Nähe zu ihrem Avatar, dem Koloss, der ja keine Seele hat. Bannmeister könnten so ähnlich funktionieren: Um eigene Emotionen zu zeigen, müssen sie diese ihrer Umgebung abzwacken. Will ein Bannmeister lächeln, dann werden andere in seiner Nähe trauriger und lustloser. Ist er engagiert bei der Sache, verlässt andere der Tatendrang.

Auch das sollte natürlich reiner Fluff sein, damit es die Gruppe nicht unnötig gefährdet. Bannmeister sind, so wie der Koloss, auf der Suche nach der Natur ihrer eigenen Seele? Sollen sie sich an fremden Seelen bedienen können?

Vielleicht wird man auch erst dann zu einem guten Bannmeister, wenn man seine eigene Lebensfreude in etwas geschmiedet hat, z.B. in eine der Steintafeln auf denen die Clansregeln stehen, oder einen persönlichen Talisman, etwas für den Clan(sanführer). Oder man wird erst dann zum guten Bannmeister und immun gegen Magie, wenn die eigene Lebensfreude von einem anderen Clansmitglied in etwas geschmiedet wurde.

Wenn Bannmeister auch Stein kontrollieren können, dann ist es denkbar, dass man sie auch zur Formung von tollkühnen Gebäuden einsetzen kann. Die seltsamen Gebäude sind allesamt wichtige, gesellschaftliche und politische Zentren: Paläste, Handelskammern, Bibliotheken, Festungen etc. Das gibt dem Bösen Regenten einen Grund diese anzugreifen und platt zu machen, und wichtige NSC sind hier zu finden, d.h. hier finden u.U. viele Konflikte statt. Die Gebäude müssten magisch geladen sein, damit sie der Schwerkraft und ihrer eigenen Materialspeicherung trotzen könnten. Vielleicht sind sie aus ungewöhnlichem Material erbaut (siehe Caers aus Earthdawn)? Solche Architektur könnte einer gewissen Wartung oder Steuerung bedürfen, oder aber die Gebäude lassen sich sogar frei verändern.

4.6.2 Die Berserker

Die Geschichte eines Berserkers fängt immer ähnlich an: ein Mensch führt ein gewöhnliches Leben und ahnt nicht, was in ihm steckt. Dann hat er einen Unfall: er gerät in einen Hausbrand, einen Waldbrand oder ein anderes Inferno. Statt zu verbrennen verändern ihn aber die Flammen und er entsteigt ihnen als Berserker.

Der Avatar dieser Leute ist der Urdrache.

Hintergründe

- Ein Mensch gerät zufällig in einen Brand, überlebt, sein innerer Drache erwacht und sein Leben krepelt sich um
- oder die Halbdrachensekte spüren ihn auf, stellen ihn auf einen Scheiterhaufen, und schauen, ob er würdig ist

- oder die Halbdrachen spürt ihn auf, legen heimlich nachts einen Brand in seinem Haus, bringen viele Unschuldige in Gefahr und schauen, ob er der Richtige ist
- Wie Hulk verlieren sie unter bestimmten Momenten die Beherrschung und werden dann sehr mächtig. Berserker versuchen immer jeden Konflikt auf Kampf zu eskalieren. Nicht ganz wie Hulk sind sie allerdings sehrwohl sterblich.

Spezialfähigkeiten

Berserker sind feuerfest, giftresistent und Säure kann ihnen oft auch kaum was anhaben. Giftiger Dampf entsteigt ihren Eingeweiden. Wunden spürt er nicht. Seine Spezialität sind Akte gewaltiger Körperkraft, Eisenstangen biegen, Felsen werfen, feindliche Ritter mit der blossen Faust aus der Rüstung prügeln.

Kräfteliste: Selbstheilung, Kampfrausch

Regeln

Die Hauptattribute des Berserkers sind Körper und Wille. Sie sind reine Kämpfer.

Antithesis

- durch die Gegend ziehen, Brände legen, alles und jeden verprügeln
- einen Faschisten-SC spielen, der “normale” Menschen für Dreck hält

Abgrenzungen

Im Gegensatz zu Feuerrittern sind Berserker:

- unbeherrscht
- selbstbezogen
- viel impulsiver
- können manchmal einer Herausforderung nicht widerstehen
- für Waffen hat ein Berserker keine Verwendung, sie bevorzugen ihre Fäuste

Alternativen

Statt nur durch Brände erweckt zu werden, kann auch ein Sturz in den Säuresee, das Ertrinken im Sumpf, verschüttet werden im Bergwerk oder das Überbordgehen-bei-Sturm der Auslöser sein.

Der SC verliert nicht nur sein bisheriges normales Leben, sondern ein Naturgeist ist von nun an an den Körper des Charakters gebunden. Am besten verschmelzen sie, dann ist das weniger stressig.

Ihnen ist ein schlimmes Naturereignis wiederfahren, und dann wurden sie zu einem Urdrachen-Schergen. Dessen Sphäre müssten dann auch die betroffenen Naturgeister sein (also keine freundlichen Blümchen-Geister, die gehören ja zu Tellus).

4.6.3 Die Erleuchteten

Die Grundvoraussetzungen, um ein „Erleuchteter“ zu werden, kann man so zusammenfassen: viele Bücher, viele Lehrmeister in unterschiedlichen Disziplinen, Wissendurst, und ein unzuverlässig

bestimmbarer Zeitraum zwischen 10 und 80 Jahren verbracht in Bibliotheken, Seminarräumen, Theatern oder Ateliers.

Irgendwann, nach Jahren des Studierens und Reisens, macht es bei einem Menschen Klick! und er hört auf ein normaler Gelehrter zu sein. Sie bezeichnen sich als „Erleuchtete“, aber Außenstehende bezeichnen diese meist weltfremden Typen scherzhaft als Bücherwürmer. Denn viele der „Erleuchteten“ lassen es an der äusseren Würde oder Ausstrahlung missen, die andere Klassen haben.

Die Erleuchteten sind von der Sphinx gesegnete Menschen.

Alternative Namen

Weißager, Zauberseher, Wissensträger, Omensammler, Bücherretter, Alleswisser, Kluge Löwen, Die Schreiber, Die Gelehrten, Wahrheitsfinder

Hintergründe

Eigentlich sind die Belesenen und Gelehrten der Welt unpolitisch und pazifistisch eingestellt, doch in letzter Zeit haben die Sphinx und viele Erleuchtete Visionen gehabt, die den Bösen Regenten betreffen. Nun streiten sich die klugen Köpfe der Welt um die richtige Interpretation und das korrekte Vorgehen. Die meisten wollen neutral bleiben und so wie früher auch den Konflikt aussitzen, doch potentielle Helden wenden sich von der passiven, friedfertigen Tradition aller Gelehrten ab und ergreifen Partei und handeln gegen den Regenten.

Spezialfähigkeiten

Erleuchtete haben die Gabe durch Berührung zu lernen. Sie können so Bücher lesen, die Geschichte eines Ortes erfahren, private Einblicke in das Leben von Menschen bekommen. Bei manchen geht es soweit, dass alleine ein Anblick eine Vision oder Vorahnung auslöst. Erleuchtete können ihr Sichtfeld bzw. ihren Hörsinn an ferne Orte schicken oder könnten evtl. auch ein Fern-Sprechen beherrschen.

Kräfteliste: —

Regeln

Die beiden Hauptattribute des Erleuchteten sind Wille und Glück. Die Erleuchteten übernehmen die Rolle der Seher, Magier, Zauberer und Hexer.

Alternativen

Es gibt nur eine fest begrenzte Anzahl von Sphinx-Gesegneten auf der Welt. Sagen wir 36. Die Erleuchteten stellen damit die kleinste Gruppe an Gesegneten auf der Welt. (Was für die Zusammensetzung der Helden natürlich völlig egal ist). Sie altern nicht, wenn sie alleine sind. Die meisten sind daher Eremiten, die nur gelegentlich Audienzen gewähren, und sind uralt.

Zahlenmässig beschränkte Eremiten sind gut und geben den Orakeln ein eigenes, unverwechselbares Profil.

Vielleicht arbeitet der Regent daran, Einfluss darauf zu nehmen, wer das nächste Mal, wenn ein alter Erleuchteter stirbt, geweiht wird. Das könnte einige Jüngere dazu bringen, gegen den Regenten vorzugehen.

Man kann das statt einer formalen Weihe auch ein bisschen wie die tibetischen Lamas machen. Die bestehenden Sphinx-Seher ziehen durch die Gegend, um in einem Kind ein neues Mitglied ihrer Gemeinschaft zu finden.

Und genau diese Funktion könnten sie in der echten Welt auch haben: Orakel. Das heißt die sitzen hinter irgendwelchen Tüchern und babbeln irgendwelches Zeug.

Natürlich nicht ALLE, sonst gäbs ja keine herumziehenden Helden. Aber die einzelne Erwählte, weiß ja vielleicht gar nicht, dass diese seltsamen Gedanken, die sie hat, ORAKEL sprüche sind. Sie muss quasi erst „entdeckt“ werden (das kann dann von mir aus wieder so ne Sekte sein, die die als götzen verehrt, wenn ihr das unbedingt braucht, die dann evtl. auch gegen den Willen der Person, sie hinter Tücher stopfen und irgendwelches Zeug brabbeln lassen).

4.6.4 Die Fenriten

Die Gesegneten des Fenris gelten als furchtlose, verschlagene und herrschsüchtige Menschen. Jedes Rudel hat seinen Anführer und für die von Fenris Beschenkten steht außer Frage, wer das sein könnte.

Die Fenriten haben einen Pakt mit Fenris, dem König der Wölfe, geschlossen. Von ihm haben sie besondere Gaben erhalten. Dieser Pakt kann durchaus in einer Familie schon über Generationen bestehen.

Herkunft und Hintergründe

Man kann absichtlich Wolfskind werden, aber der Weg dorthin ist schwierig und mit großen Opfern verbunden. Wer wäre zweifelt genug sich darauf einzulassen?

- Ehemalige Adelige, die Land, Titel und Besitz verloren haben und die sich nach altem Ruhm sehnen.
- Glücklose Ritter, die nach vielen Jahren des Dienstes nur einfache Polizeiaufgaben bekommen und einfach nicht die Karriereleiter hochkommen.
- Der Händler, dessen Familie am Hungertuch nagt, weil er einfach keinen Auftrag reinbekommt und seine Konkurrenten ihn kleinhalten und ausbeuten.
- Der Preis für die verliehenen Kräfte: man muss das Herz eines von Fenris erwählten Wesens essen. Entweder eines der großen Winterwölfe (schwierig!) oder eines anderen Wolfskinds (schon einfacher!).
- einige arbeiten mit dem Regenten zusammen, sind u.U. seine Heerführer und Spione
- sie haben keinen guten Ruf bei den Einhörnern und den Phönixrittern
- unter den Fenriten herrscht ein permanentes Konkurrenzdenken: Da ein Fenrit immer der Anführer sein will, ist es doch klar, dass da eine gewisse Unvereinbarkeit besteht.
- Fenriten können Idealisten sein, die das „Gute“ wollen. „Mit großer Macht kommt große Verantwortung“. Freiwillig übernehmen sie die Verantwortung

Spezialfähigkeiten

Im Kampf schenkt ihnen Fenris selbst in den hoffnungslosesten Situationen eine ruhige Hand und einen kühlen Kopf. Ihre Hände werden beim Zielen niemals zittern, die Schmähungen seines Gegners werden sie niemals aus der Fassung bringen. Neben diesen wichtigen, doch eher unauffälligen

Gaben hat sie ihr Schutzherr auch mit seinem kalten Atem beschenkt, der das Herz der Feinde vor Angst erstarren, ihre Klingen brüchig werden und ihre Wunden brennen und schwer verheilen lässt.

Kräfteliste: —

Regeln

Witz und Wille sind die stärksten Attribute des Fenriten. Sie sind geborene Anführer und die Sprachrohre einer Runde.

Antithesis

- Gruppen-Tyrannen
- Widerliche Barbaren, die nichts anderes machen als andere Fenriten zu jagen, um ihr Herz zu ver-speisen

Abgrenzung

Im Gegensatz zu den reinen Kämpfern ist nicht Stärke und Zähigkeit sind ihr Weg zum Sieg, sondern ihre Kaltblütigkeit, ihre Übersicht, ihre Rücksichtslosigkeit gegen sich selbst und andere.

Vor der anderen charismatischen Klasse, den Weisen, sind Fenriten leicht zu unterscheiden: Fenriten sind impulsiv, egoistisch und entscheiden sich schnell. Sie greifen auch mal zu Lügen und zur Hinterlist.

Alternativen

Außerdem sollten sie natürlich irgendwie „witerrn“ können, was los ist, wo sich Leute verstecken und ob sie Angst haben. Vielleicht auch so eine Gefahr / Herausforderung- Einschätzen- Kraft?: Kann ich/wir das bewältigen, ist es prioritär oder sind unsere Kräfte anderswo besser aufgehoben?

Er könnte auch Bonus-Aktionen in Konflikten vergeben. Also „Hennig mach das!“ und dann bekommt Hennig eine Extra-Aktion, um das zu machen.

4.6.5 Die Feuerritter

Manchmal wird tief draußen in der Wildnis in einem kleinen Ort ein besonderer Junge oder ein gesegnetes Mädchen geboren, mit der Kampfkraft und Gabe das ganze Dorf zu beschützen.

Normale Stadtwachen werden von Bürgermeistern eingesetzt, Könige ernennen sich loyale Ritter und Generäle. Die Herrscher behalten so die Kontrolle über ihre Untertanen und bringen ihnen gefällige Personen auf wichtige Posten. Feuerritter wurden hingegen von niemanden beauftragt, sind niemanden Rechenschaft schuldig und lassen sich nicht kontrollieren. Diese wahrlich ritterlichen Männer und Frauen beschützen freiwillig und selbstlos ganz ohne Treueschwur die Schwachen, bekämpfen das Böse und das Unrecht – und geraten dabei häufig in Reibereien mit der Obrigkeit.

Sie wurden mit einem natürlichen Gerechtigkeitssinn geboren und sie glauben an ihre Bestimmung den Hilflosen und Schwachen zu helfen. Sie sind besonnene Kämpfer ohne Kostüm oder Maske.

Phönix-Geborene haben ihren Segen seit der Geburt, sind damit aufgewachsen und leben unter dem Druck, dass Menschen Hilfe von ihnen erwarten.

Hintergründe

- mit ihrem Gerechtigkeitsinn den offiziellen Gesetzeshütern auf die Zehen treten
- viele Leute gleichzeitig erwarten von ihm selbstlose Hilfe und er müsste sich zerreißen, um alle Hilferufe zu erfüllen
- Untergrund-Aktionen und Geheimbündelerei mit Weisen

Spezialfähigkeiten

Sie haben Vorteile, wenn sie gleichzeitig gegen viele Gegner antreten, oder wenn sie gegen etwas kämpfen, das größer ist als sie selbst. Ihre Waffen verstärken sie mit der Kraft des Phönix-Feuers. Sie nutzen Feuer um sich selbst zu vergrößern, um gegen große Monster anzutreten.

Kräfteliste: Herausforderung, Aufrichtigkeit

Regeln

Hauptattribute der Feuerritter sind Körper und Wille.

Antithesis

- Paladine
- Camelot-Ritter
- Zorro

Abgrenzung

Feuerritter unterscheiden sich von dem Berserker in folgenden Punkten:

- Selbstlosigkeit
- Selbstbeherrschung
- Umsichtigkeit

Anders als Trickser, mit denen sie eine gewisse kriminelle Energie gemein haben, gehen Phönix-Ritter gegen Ungerechtigkeit so vor:

- mit Waffen
- offensiv statt subtil
- direkt statt indirekt

4.6.6 Die Sineaten

Sineaten sind die Klasse für Einbrecher und Attentäter. Im Kult von Sineam gibt es den ein oder anderen besonderen Menschen, der wahrhaftig vom Avatar des Todes mit mystischen Kräften gesegnet wurde: das sind die Spielercharaktere dieser Klasse.

Verglichen mit einem Sineaten wirken Schläger, Söldner, Räuber, Mörder und gewöhnliche Diebe plump und tapsig. Sineaten hinterlassen keine Spuren bei ihren Missionen. Ihre Ausbildung ist lang, ihre Dienste zu erwerben ist teuer, so dass sich nur reiche Leute einen Sineam-Kultisten anstellen können. Bezahlt wird grundsätzlich nur im Vorraus, aber auf die Berufsehre eines Sineaten kann man sich verlassen.

Sineaten-Einbrecher stehlen selten einfach nur Schmuck oder Geld. Sie haben es meist auf wertvolleres abgesehen: geheime Papiere und Bücher, magische Gegenstände oder „Beweismaterial“, mit dem man jemanden erpressen kann.

Als Attentäter ist es für Sineaten üblich (und meistens völlig ausreichend) dem Opfer zunächst eine Botschaft in Form einer skelettieren Hand auf dem Kopfkissen zukommen zu lassen. Erst danach, wenn das Opfer nicht zur Vernunft gekommen ist, ist es dem Sineaten gestattet den Mord durchzuführen: die Banshee hat ein besonderes Interesse daran, dass diese Regel des Paktes eingehalten wird. Sie haben kein schlechtes Gewissen wenn sie jemanden umbringen, es ekelt sie nicht vor Blut und ihre Hände zittern nicht nach getaner Arbeit.

Beliebter Treffpunkt für Sineaten sind Friedhöfe bei Nacht. Nachts ist man auf dem Friedhof ungestört. Untote und ruhelose Geister stören sich nicht an Sineaten und lassen sie als einzige Sterbliche in Ruhe, so dass Friedhöfe nachts für den Kult wie eine bewachte Festung sind.

Da in diesem Geschäft mit harten Bandagen gekämpft wird, schützen sich Sineaten voreinander durch Anonymität.

Geschichte

Die Banshee hat über die Zeit immer mal wieder würdige Gruppen erwählt, denen sie ihre Kräfte gewährt. Der Sineam-Kult ist die letzte Inkarnation des Banshee-Kults. Nur seine Mitglieder werden von der Banshee als Kandidaten für ihre Segnung bedacht; alle Sineaten sind oder waren zumindest einmal Mitglied im Sineam-Kult.

Hintergründe

- Verbindung zum Kult von Sineam (siehe dort)

Spezialfähigkeiten

Sie können Wände erklimmen, an denen menschliche Hände eigentlich keinen Halt finden können, sie sind Meister ihres Gleichgewichts und absolut schwindelfrei. Sie können mit der Dunkelheit verschmelzen und genauso wie die Todesfee können sie körperlos werden und z.B. durch Wände gehen. Sineaten sind die einzigen Menschen auf der Welt, die die Banshee mit großer Regelmässigkeit sehen können. Immer dort, wo der Tod nahe ist, können Sineaten unverhofft einen Blick auf sie erheischen. Untote lassen Sineaten in Ruhe.

Kräfteliste: Wandläufer, Hinterhalt, Dunkelsicht, In der Dunkelheit verschwinden

Regeln

Sineaten übernehmen Aufgabenbereiche, die üblicherweise Dieben zufallen. Ihre Hauptattribute sind Glück und Körper.

Antithesis

- Leute ausrauben, nur um Reichtümer anzusammeln
- Leute umbringen aus langweiligen Beweggründen (XPs, Langeweile)
- möglichst rücksichtslos und gemein sein
- Ninjas spielen, für die nur ihr persönlicher Body-Count zählt
- Kameraden hinterrücks erstechen

- sich am Töten aufgeilen
- hadernde, verkopfte Mörder, die eigentlich Blümchen pflücken wollen

Abgrenzung

Vor allem zu den Tricksern, die ebenfalls eine schurkische Klasse sind, grenzen sich die Sineaten folgendermassen ab:

- sie sind Einbrecher und Attentäter
- sie sind ernsthaft und streng
- sie bevorzugen es Regeln zu folgen anstatt sich eigene Regeln aufzustellen oder Regeln zu ignorieren
- während eines Einsatzes vermeiden Sineaten es gesehen zu werden, sie agieren im Verborgenen

Alternativen

Weg mit dem Attentäter-Aspekt: nicht gruppentauglich.

Das könnte so sein, dass sie eben nicht mehr Assasinen sind, sondern Vampire. Der Rest geht klar, sie heißen Sineaten (statt Kainiten), das geht auf die erste Sineatin zurück, Sinea. Und die können auch diese Stadt und auch diesen Kult (statt Camarilla) haben. Dieser Kult hat bestimmte Regeln, die sie zu ihrem Vorgehen verpflichten. Und dann werden sie noch irgendwie zu diesen Ninjas, die sie sind.

Vorschlag: Die Sineaten waren quasi der Geheimdienst des alten Königs. Deshalb hat der Regent die Stadt Sinea schon vor seiner Ursupation geerdbebt. Dann hätten die Jungs zumindest Grund, den Regenten nicht zu mögen.

4.6.7 Die Trickser

Hochstapler, Betrüger, Taschenspieler, Heiratsschwindler, Diebe, Schwätzer, Erpresser, Rechtsanwälte – Trickser kommen in allen möglichen Formen vor. Allen gemein ist, dass sie sich vom gewöhnlichen Gauner auf der Straße durch eine magische Gabe unterscheiden.

Trickser sind höchstpersönlich vom Wechselbalg ausgesuchte und gesegnete Menschen. Mal will der Wechselbalg das Gleichgewicht in einer Diebesgilde wiederherstellen, mal einem strengen Stadtwachen-Kommandanten einen ebenbürtigen Kontrahenten verpassen, mal einen besonders gewitzten Scherzbold belohnen, aber immer liebt er die Verwirrung und die Späße, die seine Gesegneten anrichten.

Trickser messen sich untereinander und mit ihren nicht-magiebegabten Kollegen in ihrem Können, sie tanzen lokalen Polizeikräften auf der Nase herum und ihr ausgezeichnete Ruf als allergrößte Schlitzohren ist ihnen sehr wichtig. Ein Betrug ist nur dann besonders gelungen, wenn jeder in der Stadt davon gehört hat, man aber dem schuldigen Trickser nichts beweisen kann.

Hintergründe

- Auseinandersetzungen mit anderen Dieben
- Konflikte mit Gesetzeshütern
- Leuten eine Lektion erteilen

- der Wechselbalg mischt sich über seine Gesegneten in das Geschick der Menschen ein, er hat seine ganz eigenen Pläne und Absichten
- groß angelegte Betrügereien veranstalten, und hinterher nicht dafür haftbar gemacht werden können

Spezialfähigkeiten

Echte Trickser können sich kurz unsichtbar machen, Illusionen erzeugen, ihre Gestalt verändern und sie kommen selbst mit absurden Lügen durch. Trickser erkennen das Übernatürliche, insbesondere andere Gestaltwandler.

Kräfteliste: Visitenkarte, Autoritätsperson, Gesichter in der Menge

Regeln

Ihre Hauptattribute sind Körper und Glück.

Antithesis

- Schelme und Clowns
- witzig und komisch sein um jeden Preis

Abgrenzung

Von den Sineaten, der anderen schurkisch angelegten Klasse, sind die Trickser leicht zu unterscheiden:

- Trickser sind Betrüger und verlassen sich auf geschickt gewählte Worte
- Trickser machen sich eigene Regeln und ignorieren Gesetze
- sie sind leichtlebig und verstehen einen guten Spaß
- sie agieren immer gut sichtbar, doch ihre Gegner halten sie üblicherweise für jemanden anderen oder kennen nicht die ganze Wahrheit
- in der Regel bringen sie niemanden um
- offener Kampf ist nicht ihr Ding

Alternativen

Organisation als Gilde oder als Liga, in der sich die Trickser durch gegenseitige, gesunde Konkurrenz Anerkennung verschaffen. Je höher das Kopfgeld, umso höher das Ansehen.

Eine Fähigkeit, die ihnen hilft andere Trickser zu erkennen?

Wir könnten auch sagen, dass die Trickser generell gegen die meiste Magie immun sind, da Magie immer nur auf eine Gestalt wirkt, da sie sich aber ja ständig in Details verwandeln (jede Sekunde ändern wir uns...) wirkt Magie nur so kurz, dass sie (regeltechnisch) total nutzlos ist.

Unterwerfungsreflex. Immer aktiver Fluch?

4.6.8 Die Wanderer

Wanderer sind noch nicht wirklich ausgearbeitet und stehen daher für den Spieltest nicht zur Verfügung.

Kräfteliste: Wanderers Tritt, Bluthund, Verpestung spüren

4.6.9 Die Weisen

Die unter dem Schutz des Einhorns stehenden werden meist schlicht und anerkennend „Weise“ oder auch „Die Ewigen“ genannt. Teils mit spöttischem Unterton bezeichnet das Volk sie auch gern als „die Gesalbten“ was auf ihre noble Gestalt und ihr edles Verhalten anspielt, welches Königen würdig ist. Doch das Herrschen ist nicht die Sache der „Weisen“, es scheint ihnen schlicht der Wille zur Macht und zum Erfolg zu fehlen. Gerne stellen sie ihre Dienste einem klugen Herrscher zur Seite oder beraten einen ehrlichen Kaufmann, ihnen selbst ist weder Ruhm, noch Gold noch Herrschaft etwas wert, denn alles vergeht irgendwann vor den Augen des Einhorns.

Alternative Namen

Gesalbte, Schneegesichter, Winterwächter, Friedensschaffer, Versöhner, Berater, Könige ohne Volk, Die Bescheidenen, Die Edlen, Die Hohen

Geschichte

Früher agierten sie alleine und nur sehr lokal: sie waren die netten Kräuterfrauen und Weisen Männer vom Nachbardorf, die unbestechlichen Richter, die Streit schlichteten, und sogar die Berater von Königen. Doch seit der REGENT aufgetaucht ist, entschlossen immer mehr und mehr Heiler sich zusammenzutun und gemeinsam etwas zu unternehmen. Die Heiler haben die Gefahr früh erkannt und handeln schon jetzt.

Sie hatten einen Geheimbund aufgebaut, doch dieser stellte sich am Ende als Falle heraus: der Anführer der Einhörner war in Wirklichkeit ein Fenrit im Auftrag des REGENTEN. Viele Einhorn-Erwählte und „Feuergeborene“ (und wer sonst noch so dem Bund angehörte) wurden getötet. Seitdem treten die meisten Einhorn-Erwählten nur noch als Einhörner auf (deshalb gibt es so viele...) und es wurde geschworen keinen großen Bund mehr zu gründen.

Deshalb ist die neue Taktik der Einhorn-Geheimbündler kleine Gruppen aufzubauen, am besten so 3–5 Personen gut durchmischt mit verschiedenen Talenten um allen Gefahren gewachsen zu sein.

Damit haben wir Verrat und auch gleich eine Legitimation für Heldengruppen

Hintergründe

- Da Weise sehr langlebig sind, könnten ihre Konflikte sich durchaus über Dekaden hinweg ziehen.
- Die Einhorn-Heiler sind dabei ein neues Bündnis zu formen. Damit sind sie aber nicht nur dem REGENTEN ein Dorn im Auge, sondern auch vielen anderen Herrschern sind die neuen verschwörerischen Aktivitäten der Heiler suspekt.
- Das Bündnis hat das Problem vieler verschiedene Anführer, die es alle furchtbar gut meinen und edle Absichten haben, und jeder denkt ganz unbescheiden, dass er oder sie der ideale führende Kopf sei.
- Da die Heiler sich weigern einen Treuschwur auf ein Land, eine Nation oder einen König abzulegen und da sie sich auch sonst nicht das Maul verbieten lassen, werden ihre Aktionen als umstürzle-

risch missverstanden. Viele landen in Beugehaft – ein oder zwei sterben bei der Gefangennahme und schon haben wir Märtyrer und Aufständische...

Spezialfähigkeiten

Die Gaben des Einhorns an die Auserwählten sind Charisma, Gesundheit, innere Ruhe, den Blick für das Wesentliche und ein langes Leben. Gift heilen, Versteinerung auch, Tote ins Leben zurückholen und Land gedeihen lassen. Diplomatie oder Glücksbringerei. Ihre Stimme mag dem Kampf zwischen jenen, die eigentlich verbündet sein sollten, Einhalt zu gebieten und ihr Talent, gegnerischen Angriffen, wie zahlreich sie auch sein mögen, gekonnt auszuweichen ist legendär

Kräfteliste: —

Regeln

Attribute sind Witz und Glück. Sie sind typische Stimmführer und Berater, sie führen eine Spielergruppe in Verhandlungen an.

Antithesis

Die Kampfesgaben der „Ewigen“ sind nur sehr beschränkt. Das Töten und das Erringen des Sieges im Zweikampf gehört nicht zu ihren Fähigkeiten.

Die Weisen sollten NICHT nachtragend sein. Die Schuld für den Verrat (s.o.) sehen sie weniger bei den Fenriten, als bei der eigenen Unachtsamkeit.

Abgrenzung

Im Gegensatz zu den Fenriten sind die Weisen weitsichtig und großzügig, sie lügen selten, sondern dehnen allerhöchstens die Wahrheit oder schweigen. Sie sind geduldig, behalten einen klaren Kopf und vermeiden Hinterlisten

Alternativen

Jeder Weise hat genug Beratungstalent, um einen gesamten Stab an Ministern zu ersetzen. Völlig ausreichend für den modernen Herrscher mit Weitsicht.

Weise vertragen sich meist untereinander nicht. Sie würden ihren Herrscher unterschiedliche, widersprüchliche Vorschläge machen, bis entweder einer von ihnen im Streit freiwillig geht oder der König denjenigen rauswirft, der ihm nicht so gut zuredet.

Weise sind komplett gegen die Stimmen anderer Weisen immun. Andere Weise sind die einzigen anderen Sterblichen, die sie nicht durchschauen und unter Kontrolle halten können. Teilweise empfinden sie sich gegenseitig als Bedrohung.

4.7 Konflikt-Regeln

Momentan ist unsere Überlegung, Konflikte rein als „Skill-Challenges“ abzuhandeln. Ein anderer Vergleich wären die Mook-Kämpfe von Wushu: Der SL legt die Dauer eines Konfliktes fest und die Spieler benutzen ihre Fähigkeiten, um den Konflikt fertigzuwürfeln.

(Mal sehen, wie das klappt. Die Alternative wäre, ganz klassisch Werte für SLC festzulegen und dann Kämpfe und andere SC-SLC-Interaktionen durch vergleichende Würfe auszuspielen. Dann bekommt man aber einen weiteren „Regelkern“ in das Spiel; das möchte ich zunächst vermeiden.)

Die Regeln sollen nachvollziehbar sein, aber gerade die Vorbereitung und Durchführung nicht so eingeschränkt, wie es unter D&D4 der Fall ist; andererseits soll auch nicht „je cooler, je einfacher“ gelten, was unter Wushu der Fall ist. Der „gesunde Menschenverstand“, das „freie Taktieren“ soll nicht ausgeschaltet werden.

4.7.1 Vorbereitung durch den SL

Für einen Konflikt muss der SL folgendes festlegen:

1. Wie lange soll der Konflikt dauern? Die Dauer wird in „benötigte Anzahl Erfolge“ festgelegt.
2. Wie schwierig soll der Konflikt sein? Hier ist die Wahl zwischen 5 Schwierigkeitsstufen: sehr einfach, einfach, mittel, schwierig, sehr schwierig.
3. Wie ist der Ressourcen-Verbrauch pro Runde? Mindestens kostet eine Runde eine gewisse Zeit (z.B. 10 Sekunden oder 1 Tag). Darüber hinaus sind gewisse Geldkosten üblich, aber natürlich nicht notwendig.
4. Wie ist der Ressourcen-Verbrauch, der bei misslungenen Aktionswürfen droht? Bei Kämpfen sind es schwere Wunden, bei Verhandlungen auch. Es muss aber keinen Ressourcen-Verbrauch geben. Der Verbrauch pro Runde darf hier ja nicht vergessen werden.

Kleine Tabelle für Richtwerte für die Erfolgsschwelle der Aktionswürfe, in Abhängigkeit der Länge und der Schwierigkeit:

Schwierigkeit/Dauer	kurz	mittel	lang
sehr einfach	-3	1	2
einfach	1	4	4
mittel	7	10	10
schwierig	18	16	16
sehr schwierig	23	20	19

Und was bedeuten nun „sehr einfach“ usw.?

- Ein sehr einfacher Konflikt gelingt einem Anfänger in 85–90 % aller Versuche.
- Ein einfacher Konflikt gelingt einem Anfänger im 60–75 % aller Versuche.
- Ein mittelschwieriger Konflikt gelingt einem Geübten in 60–75 % aller Versuche.
- Ein schwieriger Konflikt gelingt einem Profi in 60–75 % aller Versuche.
- Ein sehr schwieriger Konflikt gelingt einem Profi in 30–40 % aller Versuche.

Die Konfliktlänge ist auch von den Verlusten abhängig, die pro Runde anfallen. So ist ein Konflikt, der nur einen Erfolg benötigt, für den man aber praktisch beliebig viel Zeit hat, viel einfacher, als einer, der in einer Runde erledigt sein muss.

- Ein kurzer Konflikt sollte in einem Wurf erledigt sein. Misslingt der Wurf, so sind die Verluste üblicherweise so hoch, dass dem Spieler kein zweiter Wurf zusteht.
- Ein mittellanger Konflikt benötigt 5 Erfolge, und die Spieler können sich bis zu 5 Misserfolgen leisten.
- Ein langer Konflikt benötigt 10 Erfolge, und die Spieler können sich bis zu 10 Misserfolgen leisten.

Die Konfliktlänge sollte von der Gruppengröße abhängig gemacht werden. Die Anzahl der benötigten Erfolge sollte pro zusätzlichen Charakteren um die Hälfte erhöht werden, d.h. eine Gruppe mit 3

Charakteren benötigt nicht 1/5/10 Erfolge, sondern 2/10/20. Und eine Gruppe mit vier Charakteren 3/13/25. Und eine mit fünf Charakteren 3/15/30.

Normale Konflikte für eine Anfänger-Gruppe sollten also „einfach“ sein. Für eine Anfänger-Gruppe ist „mittel“ schon zu schwierig. Besser ist es, die Erfolgsschwelle von „einfach“ um 2 Punkte zu erhöhen, maximal um 4.

4.7.2 Durchführung

Zunächst sagt der Spielleiter an, was zu schaffen ist: Er gibt an, wie schwierig ein Konflikt ist (Erfolgsschwelle für die Aktionswürfe) und wie viele Erfolge die Spieler benötigen. Das ist wichtig, denn daraufhin dürfen sich die Spieler noch umentscheiden, ob sie vielleicht doch etwas anderes machen wollen. (Der Grund hierfür ist, dass häufig die Spieler einen anderen Eindruck von der Spielwelt haben als der SL; daher entscheiden sie sich manchmal so, wie sie es niemals getan hätten, wenn sie die Situation durch die richtigen Augen gesehen hätten. Wenn dieser den Spielern aber die nackten Zahlen hören, können sie die Situation besser einschätzen.)

Wie bereits angedeutet, wird ein Konflikt in Runden abgehandelt. In jeder Runde darf jeder Charakter höchstens einmal etwas machen und dafür einen Aktionswurf ablegen. Gelingt der Aktionswurf, so ist das Ziel des Konfliktes einen Schritt näher. Misslingt der Aktionswurf, so muss der Spieler einen Reaktionswurf durchführen, um eventuellen weiteren Schaden zu verhindern.

Haben alle Spielercharaktere etwas gemacht (oder möchten sie nichts machen), so ist die Runde beendet und die Ressourcen, die der SL pro Runde festgelegt hat, werden verbraucht.

Damit ein Konflikt nicht nur aus Würfeln besteht, soll natürlich jeder Spieler die Aktion des Charakters kurz in ein oder zwei Sätzen beschreiben. Der Spielleiter darf jederzeit die Beschreibungen ergänzen; insbesondere soll er dies tun, wenn der Aktionswurf misslingt.

Möchte der Spieler irgendwas besonderes erreichen, sollte der SL nach eigenem Gutdünken Zuschläge oder Mali vergeben. Andererseits können auch die am Konflikt beteiligten SLC aktiv etwas besonderes machen – dann kann der SL von den Spielern entsprechend der Regeln des SLC zusätzliche Reaktionswürfe verlangen.

Das klingt jetzt irgendwie alles sehr schwammig, wird aber durch die folgenden Beispiele hoffentlich klarer.

4.7.3 Beispiel 1: Wache niederschlagen

Eine Wache soll niedergeschlagen werden, bevor sie in der Lage ist, Alarm zu schlagen. Der SC hockt in einem Versteck; die Wache hat ihm den Rücken zugekehrt.

SL: Du willst die Wache also niederschlagen? Dann muss dir ein Angriff gelingen; das ist nicht ganz einfach, du benötigst mindestens eine 3. Wenn du den verzeigst, wird die Wache den Alarm auslösen, da bist du dir sicher.

S1: Ich versuche es trotzdem. – Leise schleiche ich mich von hinten an, und schlage mit dem Knauf des Dolches auf den Hinterkopf. – Ich habe hier in Körper 3 und in Wille auch 3, macht also 6. Dazu ein Würfel *roll*, 7. Mist, macht also –1, misslungen.

SL: Du triffst die Wache mit dem Knauf, die sackt aber nicht bewusstlos zusammen, sondern...

S1: Ich setze ein Glückspunkt ein! *roll* 2, also eine 8! Das reicht, sogar 2 Erfolge!

SL: Du schlägst noch einmal zu, diesmal erwischst du die Wache richtig. Sie bricht zusammen und mit einem dumpfen Gepolter fällt sie zu Boden.

S1: *puh*

4.7.4 Beispiel 2: Bibliotheks-Recherche

Zwei Charaktere wollen in der Bibliothek etwas herausfinden.

SL: Die Bibliothek ist groß und das, was ihr wissen wollt, ein sehr spezielles Thema. Eine Runde dauert daher vier Stunden und ihr müsst zusammen acht Erfolge gegen vier schaffen.

[Da es hier praktisch nur um die Ermittlung der Zeit handelt, und der SL in der Zeit mit den anderen SC spielt, werden die Würfe mehr so nebenbei abgehandelt und es wird weniger erzählt.]

S1: Okay, Würfe auf Wille+Witz, richtig?

S2: Ja, klingt vernünftig, da habe ich immerhin zusammen eine sechs.

SL: Ja, genau.

S1: Ich habe da eine fünf. *roll* Mist. Eine 1, macht also 4. Aber es reicht ja trotzdem knapp.

S2: *roll* Oh, dafür hab ich ne 10, also 16. Das sind sogar drei Erfolge, denn ich bin 12 Punkte über der 4!

SL: Okay, die Recherche dauert, aber ihr kommt gut voran, weil du fast auf Anhieb ein gutes Buch gefunden hast. (Wendet sich dann den anderen beiden Spielern zu und spielt mit ihnen die Geschehnisse der vier Stunden aus.)

S1: *roll* Ich schau mal in der gleichen Ecke, vielleicht finde ich da ja was besseres. *roll* Cool! 4. Macht 9, also gerade so zwei Erfolge! Wir haben schon sechs!

S2: *roll* 5. Urgs. Nicht geschafft.

SL: Dann mach mal einen Wille-Wurf. Wenn du den vergeigst, bekommst du einen schweren Schaden als Frust-Punkt.

S2: *roll* 7! Nein! (Markiert sich das nächste freie Kästchen auf der mentalen Schadensleiste)

SL: In dem Buch, das du eben gefunden hast, sind Verweise auf andere Bücher. Du gehst die ganze Liste durch, aber keines der Referenzen scheint hier in der Bibliothek vorhanden zu sein! Total frustrierend. Die Bibliothek schließt jetzt auch; ihr müsst morgen weiter suchen.

[Jetzt spielt die Gruppe noch den Abend und die Nacht. Am nächsten Morgen geht es dann weiter.]

SL: Okay, der nächste Morgen.

S1: Wir gehen wieder in die Bibliothek. Das hat ja sonst keinen Zweck.

S2: Richtig. Aber ich komme nicht mit; ich mache lieber ...

SL: Alles klar.

S1: *roll* 9. Dreck, da muss ich wohl einen Reaktionswurf machen. *roll* 1. Weil ich eine 1 habe, sind das zusammen Wille 2 minus 1 macht 1, also nicht negativ. D.h. ich bekomme keinen Schaden?

SL: Richtig. Du findest aber auch keine weiteren Hinweise.

[Der SL spielt vier Stunden mit den anderen aus.]

S1: *roll* 8, zusammen also 13. Einen Punkt mehr und ich hätte drei Erfolge, so ist es nur ein doppelter.

SL: Du hast es geschafft! Der entscheidende Hinweis ist ...

[Wenn der Spieler das jetzt wieder nicht geschafft hätte, dann wäre es eng geworden. Denn die Bibliothek hätte wieder geschlossen, und in der darauf folgenden Nacht hat der SL ein Ereignis geplant, dass die Lage entscheidend verschärft hätte.]

4.8 Kräfte der Spielercharaktere

Die Liste aller Kräfte ist einfach alphabetisch sortiert, um das Finden zu erleichtern. Die Kräfte sind nach folgendem Schema aufgelistet:

Name der Kraft (ursprüngliche Klasse)

<Flufftext>

<Beschreibungstext>

Bedingung: <Eventuelle Bedingungen bei der Anwendung>

Einschränkungen: <Wenn die Anwendung in irgendeiner Art und Weise eingeschränkt ist>

Anwendung: <Beschreibt die Häufigkeit/Regeneration der Anwendung; mögliche Werte sind hier „täglich“, „Rast“, „Verschnaufpause“, „beliebig“>

Aktionswurf: <Beschreibung des Aktionswurfs>

Fehlen einzelne Punkte, so sind sie nicht zutreffend; d.h. fehlt der Aktionswurf, so muss für die Anwendung der Kraft kein Aktionswurf durchgeführt werden.

Kräfte können mehrfach gewählt werden, um sie häufiger Anwenden zu können. Sie können üblicherweise *nicht* mehrfach gewählt werden, um die Anwendung zu verstärken (z.B. um einen Bonus zu erhöhen).

4.8.1 Liste der Kräfte

Aufrichtigkeit (Feuerritter)

Der Charakter erhält jedes Mal einen verlässlichen Wurf, wenn er anderen Personen von der Wahrheit überzeugen will. Er erhält diesen Bonus nur, wenn er die volle Wahrheit nach bestem Wissen und ohne etwas zu verschweigen erzählt. Durch Körpersprache und Ausstrahlung des Ritters übertragen sich diese Effekte auch auf Verbündete in seiner Nähe.

Einschränkungen: Erzählt der Charakter eine Lüge erhält einen verfluchten Wurf auf seine Glaubwürdigkeit.

Anwendung: Diese Kraft gilt, sobald der Spieler sie gewählt hat, andauernd. Sie kann nicht an- und abgeschaltet werden.

Autoritätsperson (Trickser)

Der Charakter einen Wurf verlässlich machen.

Bedingung: Der Charakter muss sich als Autoritätsperson ausgeben.

Anwendung: Einmal täglich.

Bluthund (Wanderer)

Trymon war vom Pferd abgesehen und besah sich den Boden. „Sie waren zu viert, drei Männer eine Frau. Schwanger. Sie hat Angst und die Banditen sind in Hochstimmung.“ Trymons Gefährten schüttelten nur den Kopf. Die Verfolgten hatten auf dem felsigen Untergrund nicht mal Fußabdrücke hinterlassen.

Der Charakter kann aus Spuren besondere Informationen lesen. Er bekommt einen verlässlichen Wurf, um der Spur zu folgen. Pro Erfolgsgrad erkennt der Charakter außerdem ein Detail über den Erzeuger der Spur.

Einschränkungen: Pro Spur nur einmal anwendbar.

Dunkelsicht (Sineaten)

Der Charakter sieht in Dunkelheit ohne Einschränkungen.

Gegenzauber (Bannmeister)

Der Bannmeister kann Anwendungen von Magie in seiner Gegenwart unterbinden. Der Bannmeister spürt immer, wenn fragliche Kräfte in seiner Gegenwart eingesetzt werden.

Nachdem ein anderer Charakter einen verlässlichen Wurf ausgeführt hat, kann der Bannmeister diesen Effekt benutzen um die Verlässlichkeit aufzuheben.

Wenn ein anderer Charakter in Gegenwart des Bannmeisters eine Kraft mit Aktivierungswurf einsetzt, kann der Bannmeister Gegenzauber benutzen, um einen -5 Abzug auf den Wurf zu geben.

Anwendung: Täglich einmal.

Gesichter in der Menge (Trickser)

Der Charakter erhält einen verlässlichen Wurf, um in einer Personengruppe nicht aufzufallen. Seine Verbündeten kriegen einen Bonus von +2.

Bedingung: Funktioniert nur in größeren Menschenmengen, wie beispielsweise auf einem Volksfest.

Einschränkungen: Besitzen mehrere Charaktere diese Kraft, so addieren sich die Boni nicht.

Herausforderung (Feuerritter)

„Hey Fettsack, leg dich doch mal mit jemandem in deiner Größe an!“

Der Charakter kann die Aufmerksamkeit eines Gegners auf sich ziehen. Jedes Mal, wenn der herausgeforderte Gegner aggressiv gegen einen Verbündeten des Feuerritters vorgeht, erhält der Charakter in seinem nächsten Zug +2 auf aggressive Handlungen gegen herausgeforderten Gegner.

Ein Gegner kann nur von einem Charakter zur Zeit herausgefordert werden. Sprechen mehrere Gegner Herausforderungen aus, zählt nur die des höchststufigen Charakters.

Einschränkungen: Es kann immer nur ein Gegner gleichzeitig herausgefordert werden. Diese Kraft kann mehrfach gewählt werden, um mehrere Gegner gleichzeitig herauszufordern.

Anwendung: Beliebig oft.

Hinterhalt (Sineaten)

Ein Aktionswurf auf Angriff kann verlässlich durchgeführt werden.

Bedingung: Der angegriffene Gegner darf sich der Gegenwart des Charakters nicht bewusst sein.

Anwendung: Beliebig oft.

In der Dunkelheit verschwinden (Sineaten)

Der Sineat erhält einen +2-Bonus auf Würfe, um sich vor fremden Augen zu verbergen.

Bedingung: Dieser Bonus gilt nur nachts.

Kampfrausch (Berserker)

Der Berserker bekommt einen +2-Bonus auf alle Würfe um andere Lebewesen anzugreifen und zu verletzen. Er ignoriert dabei alle Erschwernisse durch Schaden.

Andere Aktionen werden für die Dauer des Rausches mit einem Malus von 2 belegt.

Einmal begonnen hält der Kampfrausch an, bis alle Feinde gefallen oder geflohen sind.

Anwendung: Einmal bis zur nächsten Verschnaufpause.

Selbsteilung (Berserker)

„Hrmpf, ist nur eine Fleischwunde!“

Pro Erfolgsgrad wird ein Kästchen körperlicher Schaden geheilt.

Bedingung: Nur während einer Rast oder Verschnaufpause anzuwenden.

Anwendung: Täglich einmal.

Aktionswurf: Körper+Witz gegen die doppelte Anzahl der Kreuze auf der Schadensleiste

Verpestung spüren (Wanderer)

Der Charakter muss sich kurz konzentrieren, um negative Einflüsse in seiner Nähe zu spüren; dazu zählen Gewalttaten, schwere Krankheiten oder der Einfluss des Regenten.

Bedingung: Die Entfernung darf nicht zu groß sein; der SL kann die Erfolgsschwelle nach Entfernung und Schwere der Verpestung modifizieren.

Anwendung: Beliebig oft.

Aktionswurf: Witz+Körper gegen 7

Visitenkarte (Trickser)

Zephyros sah sich noch einmal im Büro des Ministers um. Dann legte der Trickser, wie er es immer tat, einen gefalteten Vogel aus Papier auf den Tisch, bevor er in der Nacht verschwand.

Der Trickser erhält einen Glückspunkt. Dieser Punkt kann das gewöhnliche Maximum an Glückspunkten übersteigen.

Bedingung: Der Charakter hinterlässt ein persönliches Markenzeichen am Ort eines Coups. Dieses Zeichen muss beim Erwerb der Kraft ausgewählt werden; er muss eindeutig an dem Zeichen identifiziert werden können.

Anwendung: Täglich einmal.

Wanderers Tritt (Wanderer)

Würfe für Bewegung auf schwierigem Untergrund werden für den Charakter niemals erschwert. Weiterhin erhöht diese Kraft die Reisegeschwindigkeit des Wanderers über Land und die seiner Gefährten um 25%.

Wandläufer (Sineaten)

Versucht der Charakter zu klettern, bekommt er einen qualifizierten Wurf. Der Sineat kann in hängender Haltung minutenlang verweilen und so sogar Ruhepausen einlegen.

Anwendung: Beliebig oft.

Werkzeugsegen (Bannmeister)

Der Bannmeister weihet ein oder mehrere Werkzeuge oder Waffen so, dass sie für die ca. eine halbe Stunde dem Benutzer einen zusätzlichen Bonus verleihen. Pro Erfolgsgrad erhält das geweihte Werkzeug einen +1-Bonus.

Einschränkungen: Für jedes Werkzeug muss der Bannmeister einen eigenen Wurf machen. Er kann mehrere Werkzeuge mit einem einzigen Wurf weihen, wenn dies zum gleichen Zweck geschieht.

Anwendung: Täglich bis zu drei Werkzeuge.

Aktionswurf: Körper+Wille gegen 7

4.8.2 Liste der Avatarkräfte

(noch keine)

5 Ideen für ein kurzes Szenario

6 Die Testergebnisse

- Welche Infos haben die Spieler bekommen? Alle? Nur ausgewählte?
- Habt ihr neue Ereignisse für die Vorgeschichte erfunden, die nicht in der Tabelle zu finden sind?
- Habt ihr irgendwo Alternativen benutzt? Wenn ja: Welche?
- Was ist die coolste Klasse? Was ist die blödeste Klasse?
- Wie klappt das Würfeln mit dem $\pm W10$? Ist das einfach und schnell abzulesen?