

Mystix

Andreas Paland

Version 0.8.8/09.11.14/818

Inhaltsverzeichnis

Einführung.....	3
Das Zeitalter der Wächter.....	4
Eine Inselwelt.....	6
Wächter.....	8
Die Gesellschaft der Inselwelt.....	10
Basisregeln.....	11
Grundkonzepte.....	12
Aktionen.....	14
Die einfache Würfelprobe.....	14
Vergleichende Probe.....	16
Die Aktionsszene: Kämpfe, Verfolgungsjagden, Rededuelle usw.....	17
Konsequenzen.....	19
Abenteuer-Erweiterung.....	21
Kampf.....	22
Kampftaktik.....	23
Kampfstil.....	23
Kampfgespür.....	23
Manöver.....	24
Kampfcharaktere.....	26
Besondere Gefahren.....	27
Machtaktionen.....	28
Andere Statuseinträge.....	29
Gruppenkampf.....	30
Die Reihenfolge.....	31
Besondere Aktionen.....	33
Magie.....	35
Charaktere.....	39
Charaktererstellung kompakt.....	40
Charaktererstellung im Detail.....	41
Allgemeine Fähigkeitenliste.....	49
Fähigkeiten im Überblick.....	50
Aufstieg und Entwicklung.....	55
Die Gilden.....	57
Die Hammeriten.....	58
Die Wilden.....	62
Die Wanderer.....	66
Die Cubiker.....	70
Die Hüter.....	74
Die Cigány.....	78
Charakter-Erweiterung.....	81
Charaktere abseits der Gilden.....	82
Gegenstände.....	87
Gegenstände, Einkäufe und Inventar.....	89
Ausrüstung.....	91
Nahkampfwaffen.....	92
Fernkampfwaffen.....	95
Rüstungen und Schilde.....	97
Zauberbuch.....	99
Hammeriten-Magie.....	100
Wilden-Magie.....	105
Wanderer-Magie.....	110
Cubiker-Implantate.....	116
Hüter-Magie.....	120
Cigány-Magie.....	126

Einführung

Das Zeitalter der Wächter

"Das Zeitalter der Wächter beginnt.

Jede Gilde, auf ihre Weise stark, wird einen Streiter entsenden. Sie alle haben viele Zeitalter lang gerüstet, um den gerechten Krieg gegen die anderen Gilden, die Ungläubigen zu führen. Und nun, da der Krieg naht, müssen sie erkennen, dass nicht die Ungläubigen, sondern der Krieg selbst ihr Untergang sein wird!

Denn obwohl jede Gilde viele Errungenschaften vorweisen kann, die der Gemeinschaft dienen, so steckt in jeder Gilde der Wunsch, ihren Glauben zu verbreiten und die anderen zu unterwerfen. Dieser Wunsch, der in jedem steckt, der von ganzem Herzen glaubt, wird uns eines Tages alle vernichten!"

Ich schloss die Augen und dachte noch einen Moment darüber nach, was Hüter Marcus gerade gesagt hatte. Ich heiße Gorwin und bin Hammerit, einer von den anderen - von einer anderen Gilde als Marcus. Ich kannte den Wunsch nur zu gut, die Welt nach dem Bild des Erbauers zu zeichnen, denn man hatte es mich über Jahre gelehrt. War es zuletzt doch nur eine Irrlehre gewesen?

Der Orden der Ranke, der dem Erbauer so zu wieder war, versorgt die Städte seit Jahren mit Nahrung und hätte ich nicht auf Hüter Marcus gehört, dann wäre ich wahrscheinlich jetzt nicht mehr am Leben.

„Wer sind diese Extremisten?“ fragte ich ihn.

„Es könnte jeder sein – du – ich – vielleicht ein alter Freund aus deiner Ausbildung.“

„Und die anderen?“

„Die Wächter meinst du? Man munkelt, dass der Rat Gruppen entsendet, die die Extremisten bekämpfen sollen. Aber ich sage dir: Jeder kann ein Wächter sein! - Bleib nur der Gemeinschaft treu und du wirst sehen, wohin dich dein Weg führen wird.“

Ich ein Wächter? Wohl eher nicht. Aber auch den Weg des Erbauers war ich nicht zu Ende gegangen. dabei war ich einst so eifrig gewesen und hatte jede Predigt begeistert verfolgt. Doch seitdem ich das Gildenhaus verlassen hatte, hatte ich gesehen, was wirklich in der Welt vor sich geht.

Die klugen Reden aus dem Gildenhaus von Fleiß, Aufrichtigkeit und Strenge hatten mir wenig gebracht in diesem Tollhaus, das sich Stadt nennt. Die Armen verrotten in den unteren Ebenen und kriechen für ein wenig Essen in die engsten Stollen, um Erz und Kohle zu fördern, die die Maschinen in Gang halten. Und all das nur, damit ein paar Adlige in der Oberstadt ihr künstliches Licht bekommen, dass sie nicht wirklich benötigen. Die wenigen, die sich noch wagen etwas zu stehlen, sind völlig ausgemergelt oder sind so gerissen, dass sie eher Bewunderung verdienen anstelle des richtenden Hammers, der sie erwartete.

Nein, ein Extremist war ich nicht. Zu sehr hatte ich dem Weg des Hammers, wie ich ihn kennengelernt hatte, den Rücken gekehrt. Stattdessen wollte ich einen Neubeginn wagen:

Ein reicher Kaufmann aus Tamos suchte einen Begleitdienst auf einem Kreiselsschiff, das Stahl und Wolle auf eine andere Insel transportieren sollte und da hatte ich zugeschlagen.

Wir waren nun schon einige Stunden in der Luft, der Kapitän hatte bereits zwei Flowsprünge durchgeführt und nun begleitete uns seit etwa einer Stunde ein kleiner Feuerelementar, der unser Schiff erhellte. Benulian, ein Elementarist der Gilde der Wanderer, stand mit ausgestreckten Armen und Beinen auf dem Deck, den Kopf zum Elementar gestreckt und seine Augen geschlossen und plötzlich rief er mit voller Inbrunst über das Deck:

„Raskaan Miledschai!“

Dann schoss ein gewaltiger Strahl aus Feuer und Licht vom Elementargeist in die Hände des Magiers und dieser formte den Strahl zu einer gewaltigen Feuerkugel, die er in das All hinauswarf.

„Benulian!“, verlangte eine herrische Stimme, „Seid ihr nicht mehr ganz bei Trost!“

Der Kapitän war herbeigeeilt und stürmte erzürnt zu Benulian, weil er glaubte das Feuer könnte seinem Schiff schaden. Doch dieser rührte sich nicht von der Stelle und sah zu wie die Feuerkugel, die er geworfen hatte, eine Nebelwolke verdampfte, die vor ihnen aufgetaucht war.

Der Kapitän brüllte immer noch auf ihn ein, als ein gewaltiges Kreiselsschiff hinter dem Nebel hervorstach und seine Waffen auf uns richtete. Es war ein gewaltiges Kriegsschiff, mit mehreren Greifern und einer Flowkanone.

Doch wir waren bereits auf unseren Beinen. Mein geweihter Hammer griffbereit am Gürtel und meine Armbrust fest in der Hand. Ich hatte mir von einem Cubiker auf Tamos noch mein Magazin vergrößern lassen und mein Glasegel, das ich von einem Schamanen bekommen hatte – der Erbauer möge es mir nachsehen – hatte meine Zielsicherheit um ein Vielfaches erhöht.

Nur noch wenige Sekunden bis zum Angriff. Benulian erhob noch ein zweites Mal seine Stimme und wir spürten, wie ein Schild aus purem Flow sich um den Kreisel legte. Keinen Moment zu früh, denn ein wahrer Schwall an Bolzen prasselte auf uns ein und die Flowkanone des anderen Schiffs, versuchte den Strahl zu unterbrechen, auf dem wir gereist waren.

Wir waren hoffnungslos unterlegen doch wir lebten noch. Und dann bemerkte ich Marcus. Er zog immer wieder an meiner Schulter. Er hatte einen Plan ...

Eine Inselwelt

Die alte Welt

Mystix spielt in einer fantastischen fernen Zukunft unserer Welt, in der ein Krieg der Götter, der sogenannten alten Geister, die uns bekannte Erde zerstört hat und die Menschen in einer völlig neuen Situation überleben müssen. Der Krieg der alten Geister brach aus, als die Menschen, Geschöpfe des Waldfürsten, ihr Leben völlig nach den Idealen des Erbauers führten und künstliche Dinge, Maschinen und ein lebensfeindliches Dasein in völliger Ordnung anstrebten. Der Waldfürst fühlte sich von seinen Kindern hintergangen und bestrafte sie, indem er zusammen mit den anderen der alten Geister die Erde zerstörte und dem Chaos übergab. Lediglich ein paar Brocken Erde wurden gerettet, als der Erbauer Felsbrocken aus der Erde brach und sie in den Himmel hob, um seine Untergebenen zu retten. Doch der Waldfürst tobte im Angesicht des Erbauers und streckte seine Ranken aus, um die Felsbrocken wieder ins Chaos zu ziehen.

Das große Erwachen

Dieses Tauziehen um die Reste der alten Welt schien ewig anzuhalten und die Menschen wären beinahe daran zerbrochen, denn während Brocken in die Tiefe gezogen wurden und andere aus dem Nichts erschienen, waren die Überlebenden den extremen Bedingungen auf den Felsbrocken ausgeliefert.

Die Sonne glühte nur noch schwach und würde irgendwann völlig verlöschen. Die Kälte auf den Felsbrocken war tödlich und manchen Felsbrocken fehlte gar die Luft zum Atmen, Nahrung und Wasser waren rar. Die Welt war in ihre Bestandteile zerrissen. Selbst am Tage wuchsen die Pflanzen nicht und Feuersteine, die einst Feuer machten, gaben keine Funken von sich. Es schien fast, als wären die Grundfeste des Seins selbst in sich zusammengebrochen.

Einige Elementargeister hatten jedoch Mitleid mit den Menschen und gaben ihnen Wasser, Licht und Wärme. In dieser Zeit erkannten die Menschen, welche wichtige Dinge sie für viel zu selbstverständlich gehalten hatten und baten die alten Geister um Vergebung. Diese Zeit, die als das große Erwachen bekannt wurde, war für die Menschen und ihre Götter eine Zeit des Neubeginns. Immer mehr alte Geister vergaßen ihren Groll und halfen den Menschen auf den Felsbrocken. Wasserelementare legten sich um sie, Feuerelementare flogen in festen Bahnen und erzeugten beinahe wieder Tag und Nacht und der Waldfürst selbst kam auf einige der Brocken und schenkte neue Samen für eine neue Zukunft. Einige Felsbrocken wurden zu Inseln und zumindest dort entstand inmitten der Trümmer der alten eine neue Welt.

Eine Inselwelt

Die neu entstehenden Inseln, schwebend im All zwischen Ordnung des Erbauers und Chaos des Waldfürsten, entwickelten aufs Neue eine Gemeinschaft. Auf den größeren Inseln wurden Städte gegründet und der Waldfürst spendete erneut seine Samen für Pflanzen und Tiere. Um eine der größeren Städte namens Myriad sammelten sich immer mehr Menschen und man gründete das Inselreich von Myriad und die Kirche des Erbauers. Doch die anderen alten Geister wollten diesmal nicht zurückstecken und suchten sich ebenfalls Anhänger unter den Menschen, denen sie ihre Kräfte verliehen, um sie an sich zu binden. So entstanden die Gilden der Inselwelt. Wobei nicht jeder Gilde genau ein alter Geist zugeordnet werden kann, und bei manchen Gilden war der Ursprung der Macht den Menschen gänzlich unbekannt. Dennoch schien es, als ob sich aufs neue Lager unter den Göttern herausbildeten und eines Tages ein neuer Krieg im Namen der Götter toben würde.

Gilden und der Rat

Doch es kam alles ganz anders. Während die Fanatiker der Gilden im Geheimen für den Krieg gegen die Ungläubigen rüsteten, trafen Abgesandte jeder Gilde in Myriad ein, um über die Zukunft des Reiches zu entscheiden. Man entschied sich, dass nur eine Regierung aller Gilden den ewigen Streit beenden konnte und dass nur in der Kooperation aller eine Zukunft für die Menschen lag. So entstand der Rat von Myriad, der die Gilden zusammenschweißte und eine nie da gewesene Zeit der Blüte hervorbrachte. Neue Erfindungen wurden gemacht und neue Gebiete erschlossen und der Handel vereinfacht:

Kreiselsschiffe und die Entdeckung des Flow

Die wohl wichtigste Erfindung dieser Zeit war die Entdeckung des Flow, einer neuen übernatürlichen Kraft, die es auf der alten Welt nicht gegeben hatte. Dadurch, dass an vielen Orten die Kräfte der alten Geister noch getrennt waren und lange nicht jeder Ort nach den üblichen Naturgesetzen funktionierte, wurde eine neue Kraft im Universum erschaffen:

Der Flow, eine Art Energiefeld, das die konkurrierenden Kräfte verbindet und um so stärker ist, je weiter sie voneinander entfernt sind. Auch wenn der Flow nach dieser Definition fast überall zu sein schien, war er nur selten wahrnehmbar. Die einfachen Menschen sahen ihn in der Regel als leicht bläuliches Glitzern am Himmel und nannten ihn nach den längst verschwundenen Sternen Sternenstaub, weil sie glaubten, die Sterne wären zu Staub zerfallen. Stattdessen waren es die kleinen Entladungen des Flow, die sie in der Ferne beobachten konnten, denn starke Flow-Strömungen werden begleitet von wilder Elektrizität. Diese Entladungen wurden von den Cubikern aufgegriffen, um eine völlig neue Art der Technik zu erschaffen: Flowtech.

Und nachdem es erst einmal Flow-getriebene Maschinen gab, war die nächste Erfindung auch nicht weit: die Kreiselschiffe. Cubiker und die Gilde der Wanderer hatten es zusammen fertiggebracht, den Flow zu Strahlen zu bündeln und diese Gegenstände tragen zu lassen. Der Kern dieser Erfindung war der Kreisel, der entgegengesetzte Kräfte rotieren ließ und so die neu gewonnenen Strahlen des Flow an sich band. Auf dieser Basis konnten kreiselförmige Schiffe gebaut werden, die auf den Strahlen des Flow von Insel zu Insel reisten. Ein enormer Fortschritt für den Handel und für die Verständigung untereinander.

Das Zeitalter der Wächter

Doch die Extremisten unter den Anhängern ließen nicht lange auf sich warten. Immer häufiger gab es Übergriffe auf die Gemeinschaft. Terrorangriffe, Intrigen und schließlich die Manipulation des Rates, um die Gilde der Wanderer zu verbieten, waren die ersten Schattenstunden der Gemeinschaft. Und als die Hüter erkannten, dass sie das Gleichgewicht der Kräfte nicht länger alleine erhalten konnten, da sie selbst eine Gefahr darstellten, wurde der Rat zusammengerufen, um eine neue Art der Zusammenarbeit zu schaffen: die Wächter. Obwohl die Streitigkeiten nach der Wiedereingliederung der Wanderergilde noch groß waren und das Misstrauen untereinander nicht zu übersehen war, stimmten alle zu, die Wächter zu entsenden: kleine Gruppen, aus mehreren Gilden ausgewählt, wurden ausgesandt, um Toleranz und Versöhnung zu verbreiten und jeden Extremismus aufzuhalten, der droht, die Gemeinschaft der Gilden zu zerstören.

Die Zusammenarbeit unter den Wächtern ist nicht einfach, denn jahrelanger Zwist und die extreme Ausbildung der Gilden haben die Mitglieder einander nicht näher gebracht, doch jeder von ihnen weiß, dass es nur einen Weg gibt und dass dieser Zusammenhalt heißt.

Solch eine Gruppe von Wächtern spielt ihr. Im verborgenen mischt ihr euch unter die Menschen und durchsucht die Gesellschaft nach Verschwörungen, verrückten Kulturen und anderen gefährlichen Konstellationen. Ihr bekommt nie einen Orden, niemand weiß, wer ihr seid. Denn ihr seid die Wächter, namenlose Helden in einer Welt, in der jeder ein Fanatiker sein kann und in der die Ausrottung einer Terrorzelle eine Massenbewegung in der Bevölkerung auslösen könnte.

Doch dafür werdet ihr von den Gilden und dem Rat von Myriad nur mit dem Besten ausgestattet. Jede Gilde verfügt über andere Spezialfähigkeiten und eine andere Form von Magie. Lediglich die Cubiker setzen stattdessen Implantate ein. Und auch was Gegenstände, Waffen und Werkzeuge betreffen, kann jedes Gildenmitglied auf andere interessante Werkzeuge zurückgreifen. Mit diesen Werkzeugen und Spezialfähigkeiten könnt ihr den feinen Geschwüren in der Gesellschaft genauso fein und präzise zu Leibe rücken.

Doch eine Gruppe der Wächter besteht nicht aus gestählten Musterknaben und auch nicht aus Superhelden, es sind unterschiedliche Individuen aus verschiedenen Gilden, die ihre Unterschiede überwinden müssen, um zu siegen. Sie sind Diener der Gemeinschaft, die sich gegen die Engstirnigkeit und den Extremismus wenden müssen, auch wenn der Extremismus sie eines Tages selbst befallen wird.

Sie sind die einzige Hoffnung, denn das Zeitalter der Wächter hat begonnen ...

Das Inselreich

Das Inselreich besteht aus 6 Hauptinseln, einer Vielzahl kleinerer oder weniger besiedelten Inseln und jenen Inseln die vorbeiziehen, um nie wieder gesehen zu werden. Die Hauptinseln gehören alle dem Inselreich von Myriad an oder sind in Beitrittsverhandlungen. Jede Insel hat einen ganz eigenen Flair, ein anderes Klima andere vorherrschende Kulturen und auch andere Abenteuer, die es zu bestehen gibt.

Die Hauptinsel Myriad mit der gleichnamigen Großstadt im Zentrum der Insel ist das Wirtschafts- und Handelszentrum des Reiches und verfügt über die Größten Anteile an Industrie. Nublien, die Kornkammer des Reiches und Sitz des Großen Häuptlings, ist jedoch die größte Insel des Reiches. Auf Tamos existiert vor allem eine große Wüste, bewässerte Plantagen aber auch eine Unabhängigkeitsbewegung, die immer wieder für Aufruhr sorgt. Mondian hingegen ist erst seit wenigen Jahren wieder besiedelt. Einst das Zentrum des Reiches wurde sie jahrhundertlang von einem Flow-Sturm heimgesucht, der nun die Insel umringt und im Auge des Sturms die Insel wieder betretbar macht. Sie ist die Heimat der Piraten von Mondian, den Flowkünstlern des Reiches. Die letzten zwei Inseln befinden sich zur Zeit noch in Beitrittsverhandlungen mit Myriad: Galamond, eine weitgehend nicht technisierte Insel ist das Land der dichten Wälder, Ritter und verwunschenen Orte. Orb hingegen ist eine massive schwarze Felskugel in deren Innern die Cubiker den Ursprung der Thesen vermuten. Irgendeine intelligente, technokratische Wesenheit lebt im inneren der Kugel in Schalen und Hüllen in Symbiose mit den Menschen, die dort siedelten. Die Menschen dort leben zwar unter dem Gesetz von Myriad, aber gehorchen dem Willen der Kugel selbst.

Doch Orb ist weit ab vom Zentrum des Reiches. im Zentrum des Reiches stehen die Gilden und jene, die mit ihnen verbunden sind. Denn auch wenn die Gildenmitglieder weniger als zehn Prozent der Bevölkerung stellen und selbst unter jenen nicht alle Abenteuerer sind, so sind es doch die Gilden, die die Macht haben und sie eifersüchtig hüten.

Wächter

Ranken, die aus dem Nichts in wenigen Sekunden zu Arm-dicken Ästen heranwachsen, Maschinen die Bilder über weite Strecken direkt in die Köpfe der Menschen schicken und uralte Prophezeiungen, die vom Schicksal selbst zu stammen scheinen, das sind die Werke und Gaben der Gilden von Myriad. Sie sind die Eliten des Reiches, die Diener der alten Geister, jene, die das Reich groß gemacht haben und jene, die es in ihren Untergang stürzen können.

Jede dieser Gilden verfolgt ihr eigenes Ideal, dass offen oder im Verborgenen von einem der alten Geister in die Welt gebracht wurde. Dieses Ideal kann eine Religion sein, eine Ideologie, ein Kult oder ein einfaches Sehnen nach einem Lebenssinn. Dieses Ideal hat die Gilden groß und mächtig gemacht und jeder von ihnen einen Platz in der Inselwelt gegeben. Die Mitglieder der Gilden sind die Eliten des Landes, sind überdurchschnittlich gebildet und stark und verfügen über erheblichen Einfluss und Macht. Denn sie stehen im Schutz ihres Geistes, der durch die Gilde seinen Einfluss zu mehren sucht. Deshalb werden sie von diesem mit besonderen Gaben und Fähigkeiten ausgestattet, sodass sie die Lehre des Geistes in der Welt verbreiten und seinen Anteil an der Welt mehren können.

Jedes Gildenmitglied und somit jeder gespielte Charakter besitzt irgendeine Form der Magie. Lediglich die Cubiker setzen statt Magie Implantate ein, die ihnen jedoch ähnliche Macht verleihen. Jenseits der Magie besitzt jede Gilde ein oder mehrere Spezialgebiete, in denen sie sich besonders gut auskennen und in dem die Gilde nahezu ein Monopol besitzt.

So kommen zum Beispiel alle feineren Gerätschaften von den Cubikern. Die Alchemie und Manipulation der Natur ist die Domäne der Wilden und die Hammeriten sind seit dem großen Erwachen die Beschützer der Städte sowohl mit dem Hammer als auch mit ihrem Verstand. Die Gilden sind eben die Eliten des Reiches, nicht immer die Reichsten und Vornehmsten des Reiches aber in ihrem Fachbereich wahre Meister. All dieses Spezialwissen steht auch den Charakteren der Spieler zur Verfügung. Sie sind verankert in ihrer Gilde, finden dort Unterstützung, Versorgung mit Gegenständen und Informationen und empfangen dort die Spezialausbildung, die ihnen nur die Gilden geben können:

Die Gilden im Überblick

Die Hammeriten:

Eine der ersten Gilden in der Inselwelt waren, die Hammeriten. Denn der Erbauer hatte einst die Menschen vor der Vernichtung bewahrt und sich somit innerhalb der Zivilisation eine große Anhängerschaft geschaffen, die in Form einer in den Städten verankerten Kirche bis heute besteht. Innerhalb dieser Kirche bezeichnen sich die Hammeriten als Ordenskrieger und bilden unter anderem die schlagkräftigsten Krieger des Inseleiches aus. Doch auch jenseits der körperlichen Ausbildung haben die Hammeriten sich als Seelsorger, Exorzisten und Rechtsgelehrten einen Namen gemacht. Viele streifen umher um die Lehre der Ordnung in der Welt zu verbreiten und kämpfen gegen widernatürliche Kreaturen, helfen besessenen oder heimgesuchten Menschen oder haben ein offenes Ohr für die Belange der Menschen. Andere Hammeriten haben sich jedoch eher der Strafverfolgung verschrieben und koordinieren die Stadtwache und widmen sich als Inspektoren besonders schwierigen oder mysteriösen Fällen.

Hüter:

Die Hüter sind die Drahtzieher im Verborgenen. Sie handeln verdeckt, manipulieren, täuschen und erfüllen das Schicksal, wie sie es in ihren Prophezeiungen lesen. Sie sammeln Informationen, suchen nach neuen Prophezeiungen und tragen all ihr Wissen in den großen verborgenen Bibliotheken zusammen, die sie um die Hallen der Säulen, den alten Fundorten der Prophezeiungen, herum errichtet haben. Um diese Informationen zusammenzutragen und auszuwerten sind die Hüter wahre Künstler des Verborgenen. Sie halten sich stets in den Schatten, wissen es sich zu verstecken und finden sich auch in geheimen Gängen und alten Ruinen zurecht. In diesen Orten, die schon vor dem großen Erwachen lange ruhten, suchen sie nach neuen Prophezeiungen, Zeichen und verborgenen Dingen vergangener Zeit.

Wilde:

Die Wilden kommen aus dem Dschungel Nubliens, einer dichten Wildnis, in der die Gesetze der Natur noch uneingeschränkt gelten und der Waldfürst selbst unter den Menschen wandelt. Dort lebten sie meist in einer typischen Stammesgemeinschaft. Doch als Nublien in das Inselreich aufgenommen wurde, verschlug es immer öfter auch diese Menschen auf die anderen Inseln um als Alchemisten neue Pflanzen und Kräuter zu sammeln oder als Waldläufer neue Landstriche zu entdecken. Manche Schamanen hatten aber auch durch eine Seuche ihren Stamm verloren und haben es sich nun zur Aufgabe gemacht, die Lehren des Waldfürsten auch jenseits des Dschungels zu verbreiten. Und da diese Wilden sich regelmäßig trafen um sich alten Ritualen hinzugeben und sich auszutauschen gründete man schließlich den Orden der Ranke, die Vertretung aller Wilden in der zivilisierten Welt.

Wanderer:

Die Gilde der Wanderer wurde ursprünglich gegründet um sich den Elementargeistern, den Wanderern, zu nähern und diese zu erforschen. Da diese aber durch das All reisen, wurde aus einer Gruppe Elementaristen eine Gilde der Sternfahrer und Reisenden, die ihre Elementarmagie, die sie von den Elementaren bekommen hatten auch zu praktischen Zwecken einsetzen und mit Kreisel Schiffen von Insel zu Insel reisen. So beherrscht die Gilde mittlerweile den Handel zwischen den Inseln und bildet neben theoretischen Elementarmagiern und technisch versierten Sternfahrern auch reine Kampfmagier aus, die den Sternkampf entscheidend beeinflussen.

Cubiker:

Sie hören die Welle des Flow, ein Pochen im Sekundentakt, der sie zu einem nahezu perfekten Zeitgefühl brachte und sie die Welt mit anderen Augen sehen ließ. Getrieben von der Präzision sind sie das, was man bei uns einen Naturwissenschaftler und Ingenieur nennen würde. Sie basteln, tüfteln und bauen ständig an irgendwelchen Erfindungen, den sogenannten Cubischen Artefakten und tragen ihr Wissen auf schwarzen Steinen zusammen, die alle samt aus den Hexaedern von Myriad stammen. Diese Tafeln fügen das Wissen auf magische Weise zusammen und stellen es jedem Cubiker zur Verfügung, auf das andere es weiter vervollständigen. Diese gesammelten Theorien, die Thesis der Cubiker ist ihr Lebensziel: Eines Tages die Thesis zu vollenden und die perfekte Antwort zu kennen. Auf dem Weg dieses Ziel zu erreichen arbeiten sie jedoch nicht nur als Wissenschaftler sondern auch als Sicherheitsexperten und Doktoren. Denn die Cubiker besitzen auch Wissen in der Medizin und entwickeln spezielle Implantate, damit sie ihren Körper verbessern, mit Maschinen reden oder Sicherheitssysteme ausschalten können.

Cigány:

Die Cigány oder auch die Stimme der Vergessenen ist eine Organisation, die sich den Ausgeschlossenen aus der Gesellschaft angenommen hat. Denn Künstler, Jahrmarktsgenie, Diebe, Gauner oder Herumtreiber werden vom Erbauer als Sünder eingestuft und sind verdammt. Um gegen diesen Ausschluss aus den Städten vorzugehen, wurden ursprünglich die Cigány gegründet. Bei den Cigány findet man die besten Illusionisten, Gauner und Meisterdiebe der Stadt. Jedoch haben sie mittlerweile wieder den Platz in der Gesellschaft zurückerobert und lassen ihre Interessen von Sprechern vertreten. Diese gewiseften Anwälte, Gewerkschaftsführer und Kommandeure des Mobs, wissen genau, was sie sich erlauben können und was nicht. Frech, Lustig und Messerscharf treten die Cigány allen auf den Fuß, die Armen und Hilflosen bedrohen und erzeugen damit ihre ganz eigene Herrschaftsstruktur in den unteren Vierteln.

Die Gesellschaft der Inselwelt

Die alten Familien

Die Gilden finden sich nahezu auf allen Inseln wieder, manchmal unter leicht anderen Namen, jedoch immer mit dem selben Ideal. So sind die Ritter von Galamond ebenfalls Hammeriten, die jedoch erst seit ein paar Jahren Kontakt zu den anderen Inseln pflegen und deshalb andere Gebräuche pflegen.

Ebenfalls allen Gilden gemein ist die Dominanz der alten Familien. Die alten Familien sind die „Adligen“ in Mystix. Auch wenn sie weder Titel noch Rang besitzen, versuchen sie seit Jahrhunderten ihre Blutlinien zu kontrollieren und ihre Kinder möglichst Hoch in den Gilden zu platzieren. Eine Familie hat es dabei meist auf die Führung einer Gilde abgesehen, besitzt aber oft auch Vertreter in anderen Gilden. Das Machtaufkommen ist in den alten Familien so hoch, dass der Schritt zum Extremismus nicht mehr sehr weit ist. Andererseits besitzen die Familien Land, Reichtum und Beziehungen im gesamten Reich und öffnen damit so manche Tür für jene, die sich mit der Familie verbünden.

Basisregeln

Grundkonzepte

Was ist Mystix für ein Spiel

Mystix ist ein **Rollenspiel**, ein Gesellschaftsspiel, bei dem man sich regelmäßig trifft und zusammen in eine fremde Welt eintaucht, etwas schauspielert, dramatische, besondere Situationen erlebt und dabei gemeinsam eine Geschichte erzählt.

Manche Rollenspielgruppen sehen sich selbst als **private Theatergruppe**, die nur für sich selbst spielt. Andere haben Spaß am Rollenspiel indem sie **Herausforderung lösen** und ein Abenteuer bestehen. Mystix ist eine Mischung aus beidem. Es geht primär um das bestehen von Abenteuern aber nicht nur mit Würfeln und Werten aus taktischer Sicht, sondern durch die Augen des Charakters auf versunkene, eben mystische Art und Weise. Es geht nicht darum, ein Spiel perfekt zu spielen und die Regeln auszureizen, sondern beim Spielen Verstand und Vorstellungskraft einzusetzen und durch die eigene Kreativität und das **Hineinversetzen in die Situation der Charaktere** die Abenteuer zu meistern. Deswegen sind die Regeln in Mystix auch nicht so scharf in Werte gefasst wie bei anderen Spielen, und es wurde an vielen Punkten absichtlich Platz für Kreativität und freies Spiel gelassen.

Vorbereitungen

Zunächst einmal einigt man sich innerhalb der Gruppe auf einen **Spieleiter**. Er bereitet vor dem Spielabend ein Abenteuer vor, ein Gerüst für die Geschichte, das am Abend von der Gruppe mit Leben gefüllt wird. Die übrigen Gruppenmitglieder werden zu Spielern, das heißt, sie schlüpfen jeweils in die Rolle einer der Hauptpersonen, der Charaktere der Geschichte. Diese Charaktere können anhand gewisser Regeln selbst zusammengestellt werden und werden dann auf dem Charakterbogen festgehalten, der am Ende dieses Regelwerks abgedruckt ist. Hat jeder seinen Charakter fertig, so benötigt jede Runde noch einen **Mystix-Pool**, eine besondere Würfelschale mit 6 zwanzigseitigen Würfeln, sogenannten **6W20**. Von diesen 6W20 sind 3 besonders hervorgehoben, die sogenannten **roten Würfel**. Hat man also einen oder mehrere Mystix-Pools, eine Kopie des Charakterbogens für jeden Spieler und ein Abenteuer beisammen, dann kann es losgehen. Während einer Mystix-Runde haben Spieler und Spieleiter verschiedene Aufgaben:

Aufgaben des Spielleiters

Vorbereitung

- Orte, NSCs und Szenen vorbereiten
- Herausforderungen vorbereiten
- Der Handlung einen roten Faden geben (Spannungsbogen)

Am Spielabend

- Die NSCs spielen
- Besondere Ereignisse passieren lassen
- Die Charaktere mit Herausforderungen versorgen
- Die Spieler mit besonderen Situationen konfrontieren
- Die primäre Wahrnehmung der Charaktere beschreiben (solange der Spieler die Wahrnehmung nicht selbst angibt)
- Den Szenenablauf gestalten: Szenensprünge, Rückblicke, Träume oder schnell Vorspulen
- Würfelwürfe verlangen
- Bei Regelunsicherheit als Schiedsrichter entscheiden

Aufgaben des Spielleiters

Die Aufgabe des Spielleiters ist es, die Spielumgebung für die Spieler zu schaffen. Alles, was die Spieler wahrnehmen, alles was um sie herum passiert und die Herausforderungen, mit denen sie konfrontiert werden, ist die **Spielumgebung**.

Zur Gestaltung der Spielumgebung hat der Spielleiter verschiedene Hilfsmittel, die im Spielleiterkapitel beschrieben sind. Eines dieser Hilfsmittel ist das **Plotgerüst** aus dem vorbereiteten Abenteuer, eine Art Drehbuch, das dem Spielleiter Halt gibt und den Spielabend strukturiert. Allerdings endet die Gestaltungsmacht des Spielleiters bei den Hauptcharakteren der Geschichte. Diese werden von den Spielern gesteuert, und erst die Mischung aus Umgebungsgestaltung und der Handlung der Hauptcharaktere lässt aus dem Plotgerüst eine Geschichte werden.

Die Spieler können mit den Charakteren die Spielwelt frei erkunden und können entsprechend den Fähigkeiten ihrer Charaktere handeln. Der Spielleiter gibt also nicht die Geschichte vor, sondern bietet lediglich Spielelemente an. Dazu lenkt er die **Wahrnehmung** der Charaktere und konfrontiert sie so mit neuen Inhalten. Ob die Charaktere etwas sehen, hören oder riechen, sie erleben es durch die Beschreibungen des Spielleiters, und dieser beschreibt immer das, was er meint, das die Charaktere zuerst wahrnehmen würden. Außerdem spielt der Spielleiter alle Nebencharaktere (Nicht-Spieler-Charaktere – kurz NSC) und beschreibt Ereignisse und Handlungen, die unabhängig von den Spielercharakteren passieren oder diese mit neuen Inhalten konfrontieren. Er gestaltet also die Spielumgebung für die

Spieler, fordert diese durch Aufgaben, Rätsel und Gegner heraus und passt das Plotgerüst an die Handlungen der Spieler an. Er ist jedoch niemals Gegenspieler, auch wenn manche Herausforderungen schon mal hart sein müssen, damit sie Spaß machen.

Aufgaben der Spieler

Die Spieler hingegen gestalten ausschließlich ihre Charaktere. Das fängt bereits bei der Vorbereitung an. Fähigkeiten, Persönlichkeit und das soziale Umfeld des Charakters werden von den Spielern vor dem Spielabend gestaltet und auf dem **Charakterbogen** festgehalten. Verändert sich einmal die Persönlichkeit des Charakters oder er lernt neue Dinge hinzu, so wird vor jedem neuen Spielabend der Charakterbogen angepasst. Dieser dient in den Spielrunden als Hilfestellung für das persönliche Spiel und ist das Gegenstück des Plotgerüsts des Spielleiters. Die Abstimmung der Charaktere untereinander gehört auch zu einer guten Vorbereitung. So können die Charaktere sowohl von den Fähigkeiten her als auch von ihrer Persönlichkeit abgestimmt werden. Wenn die Charaktere sich gut kennen, gemeinsame Motivationen oder sogar Konflikte haben, dann sagt man auch, die Charaktere sind **vernetzt**.

Im Spiel hat der Spieler die volle Kontrolle über seinen Charakter. Er kann prinzipiell alles tun, was ein normaler Mensch auch tun kann und was zu seiner Rolle passt. Dazu gehört vor allem auch, dass der Spieler die **Wahrnehmung** des Charakters lenken kann. Worauf soll er besonders achten? Was soll er genauer untersuchen? Was soll er hören, sehen, riechen, schmecken oder ertasten? Doch selbst wenn er vom Spielleiter bereits von vornherein eine gute Beschreibung erhält, was er sieht, so kann er dennoch eine zusätzliche fachliche Einschätzung verlangen. „Sind 5 Gegner zu viele für mich?“, „Kenne ich das Ritual dieser Buschmänner?“ oder „Wie schwer ist es eigentlich, dieses Kreisschiff zu reparieren?“ Auf solche Fragen muss der Spielleiter auch ohne Würfelwürfe detaillierte Antworten geben, wenn man einen passenden Charakter spielt, der das wissen kann. Für alle anderen oder besonders schweren Einschätzungen gelten solche Wissensfragen jedoch als Aktionen.

Aktionen sind alle Dinge, die ein Charakter tun soll, die nicht jeder Durchschnittsbürger der Spielwelt tun kann. Normalerweise sind diese Aktionen verbunden mit interessanten Aufgaben, auch Herausforderungen genannt. Ob ein Duell, eine Verfolgungsjagd, das Finden eines Hinweises oder Brauen eines Gegengiftes, all dies sind Herausforderungen. Damit solche Herausforderungen gemeistert werden können, müssen die Charaktere ihr ganzes Können einsetzen, und es ist im Gegensatz zu einfachen Aktionen nicht klar, ob sie die Herausforderung meistern und wie sie es tun. Deshalb benötigt solch eine Aktion einen oder mehrere Würfelwürfe, um herauszufinden, ob die Aktion gelungen ist und wie sie ausgeführt wurde. Zu solchen Aktionen gehören verschiedene Spezialfähigkeiten, Zaubersprüche und das Aktivieren von Implantaten.

Jenseits von Würfeln und Aktionen ist jedoch auch das Schauspiel oder eher das **Schauspielern**, wie man dieses improvisierte Laienschauspiel nennt, von Bedeutung. Redet ein Charakter, so redet der Spieler stattdessen in der Ich-Perspektive mit entsprechender Betonung, Mimik und Gestik. So können Gespräche mit Nebencharakteren oder auch Gespräche innerhalb der Gruppe gespielt werden, und man erlebt die Szene durch die Augen des Charakters. Auch Mimik und Gestik können Charaktergefühle vermitteln und lassen die Spieler tiefer in die Spielwelt versinken.

Aufgaben der Spieler

Vorbereitung

- Den Charakter gestalten (auf dem Charakterbogen)
- Umgebung des Charakters gestalten und ihn mit den anderen Charakteren vernetzen

Wahrnehmung

- Gezielt die Wahrnehmung des Charakters lenken („Ich schaue mir den Schreibtisch mal an“)
- Nach der fachlichen Einschätzung einer Situation fragen („Schafft mein Krieger 5 Wachen auf einmal?“)

Aktionen

- Einfache Aktionen ausführen – ohne Würfelprobe („Ich betrete den nächsten Raum“, „Ich fülle eine Flasche mit Wasser“)
- Besondere Aktionen ausführen – mit **Würfelprobe** („Ich klettere auf die Mauer“)
- Beschreiben, wie eine Aktion ausgeführt wird (**Tags**) und dadurch die eigenen Chancen verbessern
- Durch einbringen von **Tags** neue Fakten schaffen
- Outgame-Gespräche zwischen den Spielern (z. B. zum Planen von koordinierten Aktionen)

Schauspielern

- Mit NSCs reden („Hey Barkeeper, gib mir einen Krosh“)
- Den Charakter der Situation entsprechend ausspielen (mit Mimik und Gestik und Gesprächen den Charakter spielen)
- Ingame-Gespräche zwischen den Charakteren (zwischen den Charakteren – nicht den Spielern)

Aktionen

Die einfache Würfelprobe

Egal, ob man eine Spezialfähigkeit, einen Zauberspruch oder ein Implantat nutzen möchte, immer dann, wenn es offen ist, ob eine Aktion gelingt, werden die Würfel geworfen. Und damit es übersichtlich bleibt, gibt es bei Mystix genau eine Art, die Würfel zu werfen. Ob man nun kämpft, verhandelt oder zaubert, **alles wird mit dem gleichen Würfelwurf behandelt.**

Soll der Charakter eine Aktion ausführen, so bittet der Spielleiter den Spieler mit dem Mystix-Pool (6W20) zu würfeln und gibt ihm die **Schwierigkeit** und die passende **Fähigkeit** vor. Solch einen Würfelwurf nennt man auch Fähigkeitsprobe oder kurz **Probe**.

Fähigkeiten geben an, was ein Charakter kann. Spezialfähigkeiten, Zaubersprüche und auch die Benutzung der Implantate sind solche Fähigkeiten. Jede Fähigkeit besteht dabei aus dem Namen der Fähigkeit wie z. B. „Klettern“ und einem Wert, der aussagt, wie gut man diese Fähigkeit beherrscht. Die Werte reichen **von 1 bis 15** und werden im Verlauf von mehreren Spielabenden verbessert. Ein guter Wert als Anfänger ist 5 oder 6, mit 7 bis 9 zählt man schon zu den Spezialisten, und höhere Werte als 9 kommen nur auf deutlich höheren Rängen bei Meistern oder Großmeistern vor. Hat man die benötigte Fähigkeit nicht auf seinem Charakterbogen stehen, so wird der **Grundwissenwert (GW)** als Fähigkeit verwendet.

Die **Schwierigkeit** ist ebenfalls eine Zahl. Sie liegt **üblicherweise zwischen 1 und 9** und hängt von der gewählten Aktion ab. Legt man eine Schwierigkeit fest, so überlegt man zunächst, ob dies eine Aktion ist, die normale Bürger bewältigen können, die Spezialisten mit Spezialausbildung benötigt oder ob man gar Meister seines Faches sein muss, um die Aufgabe erfüllen zu können. Darunter gibt es dann wiederum 3 weitere Unterteilungsmöglichkeiten, um der Aktion eine Tendenz Richtung schwer, normal oder leicht zu geben. Die entsprechenden Stufen sind in der Tabelle zusammengefasst:



Name	Erklärung	Schwierigkeitsbereich		sinnvolle Fähigkeitswerte
Einfache Aktionen (1-3)	Von unausgebildeten Menschen zu schaffen	1	Einfache Aktion	1-6
		2	Normale Aktion	
		3	Schwierige Aktion	
Spezialaktionen (4-6)	Nur mit Spezialausbildung zu schaffen	4	Routinierte Spezialaktion	7-9
		5	Normale Spezialaktion	
		6	Fordernde Spezialaktion	
Meisteraktionen (7-9)	Als Meister seines Faches zu schaffen	7	Meisteraktion	10-12
		8	Anspruchsvolle Meisteraktion	
		9	Herausragende Meisteraktion	
Unmögliche Aktionen (10+)	Nahezu unmöglich	10-12	Kleines Wunder	13-15
		13+	Völlig unmöglich	-

Möchte man als Spieler in etwa überschlagen, ob der Charakter der Herausforderung gewachsen sein könnte, so kann man die Fähigkeit mit der Schwierigkeit vergleichen: Halbiert man den eigenen Fähigkeitswert und liegt dieser unter der angegebenen Schwierigkeit, dann stehen die **Chancen** gut, die Probe zu schaffen.

Ablauf

Hat man also den Namen der Fähigkeit und die Schwierigkeit vom Spielleiter bekommen (z. B.: 3'er Kletternprobe), dann liest der Spieler den Fähigkeitswert für Klettern vom Charakterbogen ab (z. B. 7), schüttelt den Mystix-Pool ein wenig hin und her und stellt ihn dann auf den Tisch. **Jeder Würfel, der eine Zahl kleiner oder gleich dem Fähigkeitswert besitzt, ist ein Erfolg. Ist der Würfel ein roter Würfel, dann gibt es statt einem Erfolg sogar zwei Erfolge** für diesen Würfel. Zählt man alle Erfolge zusammen und erreicht die genannte Schwierigkeit (3) oder hat sogar mehr Erfolge, dann ist die Probe gelungen.

Beispiel: Über die Mauer

- Spielleiter: „Mach mal ne 3'er Kletternprobe“
- Nachschauen im Charakterbogen: Klettern hat Wert 7.
- Der Spieler schüttelt den Mystix-Pool. Die Würfel rollen ...
- Ablesen der Würfel: **3, 12, 7, 15, 20, 5** ... $2 + 1 + 1 = 4$ Erfolge (Jede Zahl kleiner oder gleich 7 ist ein Erfolg. Fettgedruckte Zahlen entsprechen **roten Würfeln** und bringen je zwei Erfolge.)
- 4 ist größer oder gleich 3 – also ist die Probe gelungen.

Bonusfolge

Ob man nun eine Mauer hinauf klettert, einen Zauber spricht oder ein Implantat benutzt, oft geht es gar nicht so sehr darum, dass der Charakter etwas tut, sondern wie er etwas tut. Einfach zu sagen „Ich klettere über die Mauer“ kann im Spiel durchaus vorkommen. Viel interessanter ist es allerdings, wenn man weiß, wie man die Mauer überwunden hat, welche Hilfsmittel man genutzt hat oder ob man gerade eine günstige Stelle an der Mauer gefunden hat, durch die das Klettern viel einfacher wird.

Diese Art von Kreativität, sich **in die Situation hineinzusetzen** und statt in Charakterwerten in der Spielsituation selbst kreativ zu werden, wird in Mystix belohnt. Denn Mystix ist ein Spiel, das Kreativität am Spieltisch fördern und die Spieler möglichst weit von ihren Charakterwerten entführen soll hin zu der Situation, die der Charakter gerade vor sich hat. Denn auch in Kämpfen, Konfrontationen, Stealth-Szenen und Verfolgungsjagden soll der Charakter gespielt und erlebt werden und nicht nur wenn es in die Taverne geht.

Dazu wird jede kreative Idee, die die Aktion verändert oder vereinfacht, vom Spielleiter mit **1-3 Bonusfolgen** belohnt, die auf die erwürfelten Erfolge addiert werden. Ist die Schwierigkeit sehr gering, so kann durch die Bonusfolge auch das Würfeln selbst unnötig werden.

Einen Bonusfolge bekommt man bereits, wenn die eigenen Beschreibungen überhaupt etwas an der Situation verändern.

Zwei Bonusfolge bekommt man, wenn die Beschreibung einen deutlichen Vorteil in der Situation ausmacht.

Drei Bonusfolge erhält man, wenn die Beschreibung des Spielers den Charakter in eine eindeutig erkennbare überlegene Position bringt, die jeder am Spieltisch eindeutig erkennen kann.

Das bedeutet also, dass zwei gute Ideen, die je einen Bonusfolge wert wären, nicht automatisch zwei Bonusfolge ergeben. **Die Gesamtsituation zählt.** Auch zählt nicht, wie poetisch diese Ideen beschrieben werden, sondern ob sie die Situation zugunsten des Charakters verbessern (Die umgangssprachliche Formulierung "Ich hab doch mein Messer gerade geschärft, ne? Dann zerschnipsel ich ihm mal seine Lederrüstung" ist genauso zu bewerten, wie der feiner formulierte Satz „Ich schwinge mit Leichtigkeit mein eben geschärftes Messer durch die Lüfte, suche den Schwachpunkt in seinem ledernen Harnisch, und umtanze ihn, bis die Nähte durchtrennt sind und der Krieger ohne Rüstung vor mir steht.“ In beiden Fällen zählt die Idee, dass scharfe Waffen Leder leichter durchtrennen als stumpfe).

Als Inspiration für Bonusfolge kann alles herangezogen werden, was sich im Spiel befindet:

- Die direkte Spielumgebung, also alles, was am Spieltisch bereits beschrieben wurde
- Eigenschaften von Gegenständen (Stichwörter auf dem Charakterbogen)
- Charakterdetails, die man auf der ersten Seite des Charakterbogens (im Drama-Bereich) notiert hat
- Spontane Einfälle oder Einfälle anderer Spieler (sofern es Sinn macht, dass der eigene Charakter die Idee auch haben könnte)

Bonusfolge sind ein wichtiges Spielelement, das oft vorkommt, um kreativen Ideen, für die es keine Detailregeln gibt, Wirkung im Spiel zu verleihen. Sollte das ständige erwähnen von Bonusfolgen allerdings den Spielfluss stören, so kann man die Erfolge auch mit **Handgesten** (pro Bonusfolge einen Finger hochhalten) anzeigen. Hierbei ist es wichtig die Boni erst nach Abschluss der Beschreibung zu vergeben, weil sonst gerne weitererzählt wird, bis alle 3 Bonusfolge vergeben wurden. Außerdem kann man zusätzlich auch **Bonusfolge mit Geistergaben** kaufen. Mehr dazu unter → Magie.

Vergleichende Probe

Immer dann, wenn zwei Charaktere an einer Aktion beteiligt sind, wird nicht ein fester Schwierigkeitswert verwendet, sondern stattdessen zweimal gewürfelt und die Erfolgszahl verglichen. Der Charakter, der die Aktion einleitet, wird **aktiver Charakter** genannt, derjenige, der auf diese Aktion reagiert, ist der **passive Charakter**.

Zuerst beschreibt der Aktive seine Aktion, dann der Passive. Hat einer der beiden durch die jeweils beschriebenen Aktionsideen Vorteile in der Situation, so bekommt er 1-3 Bonuserfolge für die Aktion. Es können auch beide gleichzeitig Bonuserfolge bekommen.

Dann würfeln beide, und die Ergebnisse samt Bonuserfolgen werden voneinander abgezogen. Die **Differenz** nennt man **Stärke** der Aktion oder kurz Stärke. Hat einer der beiden mehr Erfolge als der andere, so hat er die Probe gewonnen, und der Spielleiter beschreibt im Sinne des Gewinners, was passiert ist. Haben beide die gleiche Anzahl an Erfolgen, so gibt es einen Gleichstand, und der Spielleiter beschreibt eine Situation, wo beide beschriebenen Effekte eintreten oder keiner von beiden und niemand eindeutig gewinnt.

Beispiel: *Versteckt in den Schatten (Fett gedruckte Texte in den Beschreibungen geben hier Bonuserfolge an)*

- *Spielleiter: „Ein Wachmann steht im Gang vor dir vor der Tür zum Tresorraum.“*
- *Spieler: „Ich nutze die Schatten, um mich möglichst nahe an ihn heranzuschleichen, und werfe dann einen kleinen Stein den Gang entlang, um ihn abzulenken und an ihm vorbei zu schleichen.“*
- *Spielleiter: „Da ihr eben kurz den Alarm ausgelöst hattet, ist der Wachmann sehr aufmerksam und beobachtet sorgfältig den Flur. Du bekommst 2 Bonuserfolge wegen der Schatten und der Idee mit dem Stein und er einen wegen des Alarms.“*
- *Nachschauen im Charakterbogen: Schleichen hat Wert 8.*
- *Der Spieler schüttelt den Mystix-Pool. Die Würfel rollen ...*
- *Ablesen der Würfel: 8, 10, 3, 12, 20, 7 ... 2 + 1 + 1 = 4 Erfolge (Jede Zahl kleiner oder gleich 8 ist ein Erfolg. Fettgedruckte Zahlen entsprechen roten Würfeln und bringen je zwei Erfolge.)*
- *Der Spielleiter hat ebenfalls gleichzeitig gewürfelt und hat 4 Erfolge.*
- *Das heißt, 4 Erfolge + 2 Bonuserfolge = 6 sind größer als 4 Erfolge + 1 Bonuserfolg = 5. Der Vergleich hat die Stärke 1.*
- *Spielleiter: „Obwohl seine Augen wachsam sind, fällt er auf deinen Stein rein und gibt dir die Möglichkeit, an ihm vorbeizuhuschen und den Tresorraum zu betreten.“*

Prinzipiell kann jede Konfrontation, jeder Wettstreit mit einer vergleichenden Probe behandelt werden. Möchte man Dinge mit erheblichen Konsequenzen durch einen Vergleich abhandeln, so ist es oft hilfreich, vorher anzudeuten, was bei Erfolg oder Misserfolg auf dem Spiel steht. So kann man zum Beispiel auch einfache, eher **belanglose Kämpfe**, die vom Ablauf her eher langweilig sind, aber eine Entscheidungsfunktion haben, mit einem einzigen Vergleich abhandeln:

Beispiel: *belanglose Kämpfe (mit Entscheidungsfunktion)*

- *Spielleiter: „Du bist auf der Flucht. Der Alarm klingt dir in den Ohren, und von oben hörst du Wachleute näher kommen. Du kommst zur Eingangstür, und ein Wachmann versperrt dir den Weg.“*
- *Spieler: „Ich will nicht lange mit ihm kämpfen, ich will ihn nur schnell aus dem Weg räumen und raus.“*
- *Spielleiter: „Okay, wenn du aber scheiterst, dann wird er dich verletzen, und du bist dann immer noch hier drin und die anderen Wachen sind ja nicht weit.“*
- *Spieler: „Ja, lass uns keine Zeit verlieren.“*
- *Spielleiter: „Wie genau gehst du das denn an?“*
- *Spieler: „Ich rutsche das Geländer herunter, um richtig Schwung zu bekommen, mache eine Rolle vorwärts unter seiner Verteidigung hindurch und gebe ihm einen ordentlichen Wumms mit meiner Rechten in die Magengegend.“*
- *Spielleiter: „Der Wachmann sieht dich natürlich kommen, zieht sein Schwert und lässt es auf dich niederprasseln.“*
- *Nachschauen im Charakterbogen: Waffenloser Kampf hat Wert 7.*
- *Der Spieler schüttelt den Mystix-Pool. Die Würfel rollen ...*
- *Der Spieler hat 3 Erfolge + 2 Bonuserfolge = 5. Der Spielleiter hat ebenfalls 3 Erfolge (auf Schwerter), aber ohne Boni. Der Spieler gewinnt den Vergleich mit Stärke 2.*
- *Spielleiter: „Du triffst den Wachmann im Bauch, sodass dieser sich erst einmal zusammenkrümmt. Das ist deine Chance: Du kannst das Haus verlassen und verschwindest in den Gassen der Stadt.“*

Die Aktionsszene: Kämpfe, Verfolgungsjagden, Rededuelle usw.

Immer wenn es spannend wird und eine Aktion nach dem anderen durchgeführt wird und diese Aktionen zusammengenommen über Erfolg oder Misserfolg der gesamten Situation entscheiden, dann spricht man von einer **Aktionsszene**.

Aktionsszenen kennt man aus den meisten Rollenspielen in Form von Kämpfen. Aber in Mystix kann fast alles auch als Aktionsszene abgehandelt werden:

- Kampf
- Redeuell
- Schleichszene
- Verfolgungsjagd
- Kreisschiffkämpfe/-verfolgungen
- Intrige/CON-Job
- Gerichtsverfahren
- Recherche
- Bauen von Gegenständen/Alchemie

Dabei geht es im Grunde um drei Dinge:

Ziel: Jeder Kampf, jedes Redeuell usw. hat ein Ziel. Entweder man möchte eine gewisse Stellung halten, einen Dieb festnehmen, einen Angriff abwehren usw. Bei vielen Spielen ist im Kampf automatisch das Besiegen (töten) der Gegner das alleinige Kampfziel – hier nicht. Man sollte also bei einer Aktionsszene wissen, wann das Ziel erreicht ist und die Szene gewonnen oder verloren ist. Natürlich kann sich das Ziel auch ändern. Wenn z. B. ein Charakter schwer verwundet ist, kann es auf einmal primäres Ziel sein, den Kollegen in Sicherheit zu bringen, egal was sonst Ziel war.

Konsequenzen: Jede Aktionsszene endet üblicherweise mit Konsequenzen. Das können Verletzungen oder gar handlungsunfähige Gegner sein, aber auch die Tatsache das jemand gefasst wurde, dass im Redeuell der Ruf ruiniert wurde oder das der schleichende in der Schleichszene geschnappt wurde sind Konsequenzen. Längerfristige Konsequenzen werden unter Status auf dem Charakterbogen geführt. Kurzfristige Konsequenzen sind solange gültig solange sie inhaltlich nicht aufgehoben werden (z. B. entdeckt zu sein hat am Ende der Schleichszene keine Bedeutung mehr)

Ausdauer

In der Regel weiß man, wann das Ziel erreicht wurde und die Aktionsszene beendet werden kann. Wann jemand eine Konsequenz hinnehmen muss ist schon schwieriger. Hier kommen die **Ausdauerwerte** ins Spiel. Ausdauerwerte gibt es für alle 6 Spezialgebiete. Sie bestehen aus dem Grundwissenwert + Ausdauerpunkte, die auf die jeweilige Kategorie verteilt wurden. Mit 5 kann man von einem akzeptablen Ausdauerwert reden. Unter 3 hält man nicht lange durch und ab 8 fangen die richtigen Experten an. Die Ausdauer eines Bereichs kann jedoch niemals höher als 12 werden.

Inhaltlich ist der Ausdauerwert eine Art **automatische Verteidigungsleistung**. Im Kampf kann man sich das als der Schlagabtausch vorstellen bevor jemand getroffen wird. Im Redeuell sind es die scharfen Worte, die man noch

ohne Mühe einstecken kann und bei Schleichszenen die Momente der Unsicherheit bevor die Wache den Charakter wirklich entdeckt hat. Wichtig für den Spieltisch ist, dass wenn Ausdauerpunkte verloren gehen, noch kein Schaden genommen wurde (auch keine sogenannte Fleischwunde). Man trifft erst dann, wenn die Ausdauer aufgebraucht wurde. Man kann sich hier sehr gut an Filmen orientieren: Dort gibt es in einem Kampf auch erst ein paar Treffer, die knapp daneben gehen, bevor jemand verletzt wird.

Ablauf

Jede Aktionsszene beginnt erst einmal mit einem **Eröffnungsritual**, zum Beispiel indem der Spielleiter demonstrativ „Action“ in die Runde ruft oder einfach nur „Aktionsszene“ ansagt. Das ist dann das Zeichen für die Spieler, ihren Ausdauerwert herauszusuchen und einen der zwei **Ausdauerzähler** unten rechts auf Seite 1 des Charakterbogens damit zu bestücken. Der erste Zähler wird meist für Kämpfe verwendet und der zweite Zähler ist für verschiedene Aktionsszenen zu verwenden. Man zählt einfach entsprechend viele Kreise von links nach rechts ab, wie man Ausdauerpunkte im zugehörigen Spezialgebiet hat und zieht dahinter einen Strich als Grenze oder graut die restlichen Kreise aus. Danach beginnt der Spielleiter die Szene zu beschreiben und gibt erste Infos zur Stärke der Gegner oder zur Schwierigkeit der Situation.

Wie bei den vergleichenden Proben gibt es auch in Aktionsszenen wieder **aktiven und passiven Charakter**. Der aktive Charakter ist jeweils der, der den letzten Schlagabtausch gewonnen hat. Wer am Anfang aktiv ist, wird von der Situation bestimmt – üblicherweise ist derjenige Aktiv der den Konflikt auslöst. Der Aktive gibt in jeder vergleichenden Probe eine Aktion vor. Der Passive **muss in seiner Beschreibung dann auf die Beschreibung des Aktiven eingehen** und beschreiben, wie er diese verteidigt. Diese **Aktionsvorgabe** des Aktiven ist nicht zu unterschätzen, denn er kann dem Passiven so gewisse Aktionen aufzwingen und die Aktionsszene in eine Richtung lenken. Dies kann dazu führen, dass der Passive keine Bonuserfolge bekommen oder nur mit einer Fähigkeit verteidigen kann, in der er einen schlechten Wert besitzt. Solche Vorgaben können z. B. im Kampf die Waffenführung sein (schnell, wuchtig, gezielt usw.). Hat man eine passende Waffe für diesen Angriff, so bekommt man dafür Bonuserfolge. Der Gegner muss dem Angriff aber etwas passendes Entgegensetzen. Das heißt, er passt sich entweder dem Stil an oder benutzt etwas, was den Angriffsstil sinnvoll verteidigen kann. Wird stattdessen eine Verteidigung benutzt, die nicht auf den Angreifer eingeht, sondern stattdessen einfach darauf spekuliert, dass die eigene Aktion einfach schneller oder stärker ist, und der eigentliche Angriff des Gegners so gar nicht zum Zug kommt, dann gilt dies als Konter. **Konter sind deutlich gefährlicher** als normale Verteidigungen (siehe Kasten). In der Regel würde man also nicht versuchen zu kontern, sondern sich stattdessen auf den Angriff anzupassen.

Wurde die vergleichende Probe gewürfelt, so wird entschieden, wer den Vergleich gewonnen hat. Denn nicht

nur der Angreifer kann den Schlagabtausch für sich entscheiden. Grundsätzlich können beide einen Schlagabtausch gewinnen. Das bedeutet, dass nach jeder vergleichenden Probe die **Stärke des Vergleichs**, also die Differenz beider Erfolge, **vom Ausdauerwert des Unterlegenen abgezogen** wird (also auch von der Ausdauer des Angreifers, wenn dieser den Schlagabtausch verliert). Dazu werden entsprechende Kreise weggestrichen. Außerdem wird der Sieger des Schlagabtauschs zum neuen aktiven Charakter.

Sinkt die Ausdauer auf null, so kann man bei der nächsten Aktion verwundet werden (oder eine andere Konsequenz erleiden). Die Stärke der vergleichenden Probe hat Einfluss darauf, wie stark die Konsequenz ist. Wird in einer Aktion die Ausdauer direkt unter null gesenkt, so bewirkt die Aktion automatisch eine Konsequenz. Die Anzahl an Punkten unter null bestimmt dann die Stärke der Konsequenz. Man kann allerdings **nur dann eine Konsequenz bekommen, wenn der Gegner eine schadhafte Aktion durchgeführt hat**. Sprich: Der Gegner kann den Angreifer nicht beim Ausweichen verwunden, nur weil dieser besser würfelt, aber eine Verteidigungsaktion mit der Waffe kann dies schon. Hat man eine Konsequenz (Wunde) hinzugefügt, so wird die Ausdauer auf null gesetzt und beim nächsten Mal muss wieder versucht werden diese unter null zu bringen. Es gibt also keine negativen Ausdauerwerte.

Hat man nur noch wenig Ausdauer, so kann es auch sinnvoll sein, statt die Ausdauer des Gegners weiter zu schwächen, die **eigene Ausdauer wieder aufzubauen**. Dazu kann ein **aktiver Charakter, und nur dieser**, statt einer Angriffsaktion eine **Defensivaktion** ansagen. „Ich formiere mich neu“, „ich halte einen Moment inne und schaue, was er macht“ oder „ich suche mir einen höheren Stand“ können solche Aktionen z. B. für den Bereich Kampf sein. Daraufhin kann der passive Charakter seine Aktion ansagen und es wird ein ganz normaler Schlagabtausch gewürfelt. Nur diesmal werden die Punkte, wenn der aktive den Schlagabtausch gewinnt, nicht weiter von seinem Gegner abgezogen, sondern auf seine eigene Ausdauer addiert. Hat der passive Charakter den Schlagabtausch gewonnen, so wird ganz klassisch die Stärke von der Ausdauer abgezogen. Solche Defensivaktionen sind vor allem dann unerlässlich, wenn man sich in einer längeren Aktionsszene befindet und hin und wieder verschnaufen muss.

Zieht man sich für eine Runde als aktiver Charakter komplett aus dem Kampf zurück und greift weder an noch wird angegriffen, so kann man **die Ausdauer komplett regenerieren**.

Konter: unpassende Vergleiche

Schon in vergleichenden Proben aber erst recht in der Probenserie kann es vorkommen, dass die Aktion des Passiven keine angepasste Aktion auf die Aktion des Aktiven ist, sondern vielmehr eine eigenständige Aktion, die falls erfolgreich, die Aktion des Aktiven erst **gar nicht zum Zug kommen** lässt. Solch eine Aktion nennt man Konter.

Allen Kontern ist gemein, dass die Aktionen nicht direkt aufeinander eingehen und dass der Passive die Aktion der Aktiven ignoriert in der Hoffnung sie findet erst gar nicht statt.

So könnte zum Beispiel ein Angriffszauber auf einen anderen Angriffszauber hin gewirkt werden in der Hoffnung, man ist schneller am Ziel und stört den jeweils anderen. Man könnte in einem Rededuell ein gutes Argument mit einem Flirtversuch mitten im Satz ersticken, weil der Gegenüber von seinem Thema abgelenkt wird. Oder ein schwerer Überkopfangriff wird nicht zu Ende geführt, weil vorher ein Tritt in den Unterleib den Angriff abbricht.

Findet solche ein Konter statt, so wird wie bei den anderen Würfelvergleichen gewürfelt. Verliert der Passive jedoch seinen Konter, so muss er nicht nur die Erfolgsdifferenz, sondern das **vollständige Würfelergebnis** seines Widersachers von seiner Ausdauer **abziehen**.

Hat der Konter allerdings Erfolg, so wird dieser ganz normal verrechnet: Die Erfolgsdifferenz wird dem Unterlegenen abgezogen. Somit ist ein Konter mit einem gewissen Risiko verbunden. Er ermöglicht jedoch dem Passiven, die Vorgaben des Aktiven zu durchbrechen und sich mit einem Befreiungsschlag aus einer möglicherweise unterlegenen Position herauszumanövrieren. Jedoch sollte man die Gefahr eines Konters nicht unterschätzen, alle Ausdauerpunkte auf einen Schlag unter null zu befördern

Manöver

Durch die Aktionsvorgabe des Aktiven kommt man schnell an den Punkt, dass man sich aus einer ungünstigen Situation befreien möchte oder diese verändern möchte: Ein Kämpfer mit einem Dolch möchte die Distanz überwinden, ein Redner das Thema wechseln oder ein Schleicher die Aufmerksamkeit der Wachen verändern möchte. In jedem Fall handelt es sich um ein Manöver. Wenn die Aktionsvorgabe also vorgibt, worum es in dieser Runde geht, so bestimmt das Manöver die Ausgangslage der nächsten. Dazu kann in jedem Vergleich jede Seite ansagen, welcher Zustand das Ziel der Aktion ist. Das Ziel des Gewinners dieses Vergleichs wird dann automatisch zur Grundlage des nächsten Vergleichs und bringt unter Umständen neue Fakten in die Situation und ändert die taktische Lage. Manöver können genau so wie Aktionsvorgaben selbst gewählt werden. Die Kapitel zu den Spezialgebieten liefern aber ein paar Vorlagen zur Hilfestellung. Aktionen können aber auch ohne Manöver durchgeführt werden.

Beispiel: Zweikampf (Fett gedruckte Texte in den Beschreibungen geben hier Bonuserfolge an)

- *Spielleiter: „Du bist auf der Flucht. Der Alarm klingt dir in den Ohren, und von oben hörst du Wachen näher kommen. Du kommst zur Eingangstür, und eine Wache versperrt dir den Weg. Action!“.*
- *Der Spieler schaut seinen Ausdauerwert nach (5). Die Wache (4).*
- *Spieler: „Ich gehe langsam auf ihn zu und verpasse ihm dann ein paar **überraschend schnelle Schläge** auf seinen **linken Arm**.“ (Probe auf Schwerter, Bonuserfolge, weil sein Schwert eine schnelle Waffe ist, und wegen des bereits geschwächten Arms)*
- *Spielleiter: „Der Wachmann schützt seinen linken Arm mit einer ebenfalls **schnellen Kampfbewegung**. Der Wachmann scheint flink auf den Beinen zu sein.“ (Probe auf Schwerter)*
- *Beide würfeln: 2 Erfolge + 2 Bonuserfolge = 4 gegen 4 Erfolge + 1 Bonuserfolg = 5, Wachmann gewinnt, Stärke 1.*
- *Der Spieler streicht einen Ausdauerpunkt weg (4).*
- *Spielleiter: „Der linke Arm scheint zwar seine Schwäche zu sein, doch er ist mittlerweile geübt darin, ihn zu schützen.“*
- *Spielleiter: „Der Wachmann setzt mit ein paar weiteren **schnellen Schlägen** nach.“ (Schwerter)*
- *Spieler: „Ich mache dann aber plötzlich eine schnelle Rolle nach rechts, um zur Tür zu kommen.“ (Aerobatik)*
- *Beide würfeln: 2=2 gegen 4+1=5, Wachmann gewinnt, Stärke 3.*
- *Spielleiter: „Deine Rolle schien nicht schnell genug gewesen zu sein, denn er stellt dich kurz vor der Tür.“*
- *Der Spieler streicht 3 Ausdauerpunkte weg (1).*
- *Spielleiter: „Der Wachmann treibt dich mit einem breiten Grinsen zurück in die Ecke.“*
- *Spieler: „Doch er weiß nicht, dass ich normalerweise mit dem Dolch kämpfe. Ich lass mich kurz **zurückfallen**, werfe mein Schwert zur Seite und lass ihm seine Überheblichkeit. Dann, wenn er **nicht mehr richtig aufpasst**, tauche ich unter seiner Verteidigung weg und halte ihm meinen Dolch an die Kehle.“*
- *Beide würfeln: 5+2=7 gegen 2+0=2, Charakter gewinnt, Stärke 5. (Da dies ein Konter war, weil er sich nicht auf die Vorgaben eingelassen hat, war dies ein gefährlicher Zug. Siehe Konter am Ende des Kapitels für mehr Infos)*
- *Der Spielleiter streicht 5 Ausdauerpunkte weg. (-1)*
- *Spielleiter: „Der Wachmann ist völlig überrascht und weicht unsicher zurück. Du merkst förmlich, wie ihm seine Unsicherheit zu Kopf steigt und ihm der Angtschweiß die Stirn herunterläuft, als er sieht, dass dein Dolch seinen Arm gestreift hat.“*
- *Der Wachmann hat nun keine Ausdauer mehr, und er hat bereits eine leichte Wunde bekommen. Er wird vermutlich nicht lange mehr weiterkämpfen, weil ihm seine Arbeit nicht sein Leben wert ist.*

Konsequenzen

Sinkt die Ausdauer einmal unter null, so hat man die automatische Verteidigung überwunden und kann Konsequenzen beim Gegner verursachen. Diese Konsequenzen sind im Kampf üblicherweise Wunden, bei Rededuelle soziale Konsequenzen wie ein schlechtes Ansehen in gewissen Gesellschaftsschichten, Unglaubwürdigkeit oder ähnliches.

Konsequenzen gibt es allgemein in drei Stufen. Je nachdem um wie viele Punkte die Ausdauer unter null gebracht wird, wird eine der **drei Stufen** erreicht und dann in den **Statusbereich** auf Seite 1 eingetragen.

Punkte Ausdauer unter 0	Konsequenzstufe	Beispiel für Kampf	Malus
1	leicht	Fleischwunde am linken Oberschenkel	-1
4	mittel	Gebrochener rechter Arm	-2
7	schwer	Durchstochene Lunge	-3

Welche Art von Konsequenz man hat, bestimmt vor allem die Dauer (z. B. Heilung) und die unmittelbaren Konsequenzen in der Szene.

Muss jemand eine Konsequenz nehmen, so trägt er sich den Namen der Konsequenz samt Malus (-1, -2, -3) in die **Statussektion** ein. Jenseits der Stärke der Konsequenz wird die genaue Art der Konsequenz von der Spielsituation bestimmt. Ist die Situation nicht ganz klar, so bestimmt der Verursacher die Art der Konsequenz. Diese können wie in der Tabelle (unter „Beispiel“ zum Thema Kampf) aussehen.

Konsequenzen haben für das Spiel direkte Auswirkungen und zeigen nicht nur den Spielfortschritt an. Stattdessen ist jede Konsequenz ein neues Charakterdetail, das **ausgespielt** wird (**Erzählzwang**). Wird die Verletzung in den folgenden Aktionen berücksichtigt und die natürlichen Nachteile in die Beschreibung integriert, so kann der Spieler ganz normal weiterspielen. Wird die Wunde nicht in die Beschreibung aufgenommen, so bekommt die Aktion automatisch den angegebenen **Malus** auf die Anzahl der Erfolge.

Der Spieler hat also immer die Wahl, ob er den Malus für die Aktion hinnehmen, oder ob er die inhaltlichen Nachteile in die Beschreibung übernehmen möchte. Mehr Spielspaß bringt in der Regel das Ausspielen der Situation, insbesondere, wenn die anderen Spieler mitziehen, den verwundeten Kollegen beschützen, in gefährlichen Situationen erste Hilfe leisten und den Ernst der Lage in das Rollenspiel einbringen.

Die **Heilung einer Wunde** oder die Überwindung einer anderen Konsequenz dauert lange. Das bedeutet jedoch nicht, dass man im Spiel über längere Zeit ausfällt. Wird eine Wunde mit der Fähigkeit „**Erste Hilfe**“ behandelt, so kann der Charakter so agieren, als hätte er keine Wunde. Schwere Anstrengung, mangelnde Behandlung oder gezielte Kampfaktionen der Gegner können Wunden allerdings wieder öffnen. Für das Öffnen einer Wunde im Kampf reicht es aus, dass ein Gegner von der Wunde weiß und einen Angriff auf die Wunde ansagt. Gewinnt er den darauf folgenden Schlagabtausch (auch ohne die Ausdauer zu überwinden), dann platzt die Wunde (in der Regel aufgrund von gezielter Überanstrengung) wieder auf. Eine offene Wunde ist dann wieder zu behandeln wie eine neue unbehandelte Wunde.

Im Falle von anderen Konsequenzen geht man ähnlich vor: Man sucht sich zunächst eine Aktion, die die Konsequenz aus dem unmittelbaren Geschehen entfernt. Wurde zum Beispiel die Kaufmannsehre befleckt, so kann man sich einen Handelspartner suchen, der von dem Vorfall nichts weiß. Spricht er den Charakter dann trotzdem drauf an, weil er doch davon gehört hat, so muss die Konsequenz wieder wie eine unversorgte Konsequenz behandelt werden. Ähnlich sieht es mit dem Konsequenz eines Diebes „erkannt als Dieb von xxx“. Solange man sich verkleidet, das Gesicht verbirgt oder ähnliches, braucht man nicht fürchten, dass die Wachen automatisch alarm schlagen. Allerdings vergessen (im Sinne von Überwunden) ist die Konsequenz damit nicht. Erst wenn man den Ruf wieder herstellt, den Raubzug hat vergessen werden lassen oder die Wunde medizinisch versorgt hat, kann sie wieder entfernt werden. Bei leichten Konsequenzen kann man ungefähr von einem Zeitraum bis zum nächsten Abenteuer rechnen, bei mittleren bis zum Ende der Kampagne und schwere Konsequenzen müssen mit besonderen Aktionen zunächst zu mittleren gemacht werden, damit sie überhaupt verschwinden.

Die tatsächliche Dauer hängt jedoch von der jeweiligen Konsequenz und der Verfügbarkeit von Gegenmaßnahmen (z. B. Heilmittel, Medizin und Heilern) ab.

Genauer hierzu gibt es jedoch bei den jeweiligen Kapiteln der verschiedenen Aktionsszenen (z. B. im Kampfkapitel).

Tod und Bewusstlosigkeit

Hat man einen Gegner verwundet, dann ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass dieser versuchen wird, zu **fliehen** oder zu **kapitulieren**. Kein Wachmann setzt sein Leben für seinen Beruf aufs Spiel, und auch Tiere sind keine Selbstmordkandidaten. Verletzte werden in der Regel versuchen, sich in Sicherheit zu bringen, oder sogar versuchen, sich selbst zu versorgen und sind dann nicht mehr Teil des Kampfes. Lediglich wenige Gegner wie Extremisten, Kultführer, Wahnsinnige und viele übernatürliche Wesen kämpfen bis zur Niederlage. Die Niederlage tritt dann ein, wenn sie selbst nicht mehr in der Lage sind, weiterzukämpfen. Dies ist üblicherweise ab einem Schadensmalus von -3 der Fall (bei besonders resistenten Gegnern maximal bis -6), denn ab -3 haben sie entweder zu viele Nachteile im Kampf durch Beschreibungen oder müssen ständig hohe Mali in die Proben hineinnehmen, was sie ständig unterliegen lässt.

In vielen Fällen reicht es, wenn die Niederlage des Gegners erreicht ist. Möchte man seinen Gegner jedoch **explizit töten**, so kann man dies tun, wenn dieser den Niederlagestatus erreicht hat (mindestens -3 Verletzungen) oder in der Gewalt des Charakters ist. Man muss die Tötungsaktion aber explizit ansagen. Lässt man einen Verletzten zurück, dann hat der Spielleiter die Entscheidung, ob der NSC seinen Verletzungen erliegt oder ob er eine Chance hat, später gerettet zu werden.

Genauso kann auch der Spieler selbst **über den Tod des eigenen Charakters entscheiden**. Als Spieler hat man ein gutes Gefühl dafür, wie viele Verletzungen einfach zu viel sind und wie viele nicht. Will man den Veteranen spielen, der trotz zahlreicher Verletzungen überlebt hat, dann kann man das genauso tun, wie den Helden, der sich bereits bei der ersten schweren Verletzung heroisch für die Gruppe opfert. Hat man sich dafür entschieden, dass der eigene Charakter sterben soll, so kann der Spieler dies beim Spielleiter ansagen. Der Spieler hat dann das Recht, die **eigene Sterbeszene** zu beschreiben und so dem Charakter den Tod zu geben, den man selbst für passend hält.

Das Gleiche gilt für Bewusstlosigkeit durch Verletzungen. Ist der Charakter einfach so schwer verletzt, dass der Spieler ihn zwar retten möchte, aber meint, der Charakter könne durch die Verletzungen nicht bei Bewusstsein bleiben, so kann er dies bestimmen und das Schicksal des Charakters den anderen Spielern überlassen. Genauso kann die Bewusstlosigkeit wieder aufgehoben werden, wenn der Spieler es wünscht.

Auch wenn für viele Spieler eine fehlende Todesgrenze zunächst unfair erscheinen mag, so hat die Erfahrung gezeigt, dass Spieler die Stärke ihrer Charaktere sehr gut einschätzen können und durch das Bewusstmachen von Verletzungen den Charakter deutlich vorsichtiger und authentischer spielen als ohne diese Regelung.

Abenteuer- Erweiterung

Kampf

Grundlagen

Kämpfe in Form einer Aktionsszene sind im Grunde nichts anderes als mehrere vergleichende Proben auf verschiedene Kampffähigkeiten aneinandergereiht. Mit jeder Kampfaction wird die **Verteidigung des Gegners (Ausdauer)** weiter geschwächt, bis sie schließlich durchbrochen ist. Ist die Verteidigung durchbrochen, so kann der Gegner verwundet, aus dem Weg geräumt, gefangen genommen oder anderweitig Gewalt auf ihn ausgeübt werden. Ist die Verteidigung einmal durchbrochen, dann ist es meist schon zu spät, denn einmal erhaltene Wunden sind sehr gefährlich, Heilung dauert mehrere Spielabende und schwächen den Charakter. Deswegen ist eine hohe Verteidigungsleistung, der sogenannte Ausdauerwert enorm wichtig.

Während des Kampfs werden die unterschiedlichen **Fähigkeiten aus dem Kampfbereich** für die vergleichenden Proben verwendet. Die Waffenfähigkeiten selbst werden benötigt, um die Waffe für einen Angriff oder eine Verteidigungsaktion wie einen Block oder eine Ableitung zu benutzen. Ausweichen wird für alle Bewegungsaktionen im Kampf benötigt. Waffenloser Kampf wird nicht nur für Kneipenschlägereien benötigt, sondern kann genauso wie Ausweichen in bewaffneten Kämpfen abwechselnd mit den Waffenfähigkeiten benutzt werden, um Tritte, Schläge, Griffe und Würfe zwischendurch in den Kampf zu bringen. Die Fähigkeit Rüstung kann genutzt werden, um Angriffe auf die Rüstung auflaufen oder an ihr abprallen zu lassen, vorausgesetzt, man besitzt eine passende Rüstung. Dasselbe gilt für Verteidigungsaktionen mit Schild und Zweitwaffen. Kampfgespür wird hingegen meist vor dem Kampf benötigt, um zusätzliche Hinweise zur Taktik des Gegners und zur allgemeinen Kampfsituation zu erhalten, kann aber auch im Kampf eingesetzt werden, um sich neu zu orientieren und die Schwächen des Gegners herauszufinden (die man dann auch gezielt angreifen kann).

Abgesehen von diesen Grundlagen gibt es im Kampf eine ganze Menge Möglichkeiten, die hier nur kurz angedeutet wurden. In diesem Kapitel gibt es alle wichtigen Details um einen höchst individuellen Kämpfer zu trainieren und diesen im Kampf effektiv zu nutzen.

Kampfoptionen im Überblick

Aktionen als Aktiver

- Offensiv (Ausdauerpunkte vom Gegner abziehen)
- Defensiv (Eigene Ausdauer wiederherstellen)
- Kampf unterbrechen (Ausdauer wieder voll)
- Zweitwaffe: Erfolgreicher Angriff → 2. Angriff

Aktionen als Passiver

- Auf Aktionsvorgabe einlassen!
- Kontern: Ohne Aktionsvorgabe, aber mit Risiko!
- 2 normale Verteidigungen (Waffe, Ausweichen usw.)
- Schild oder Zweitwaffe gibt eine weitere Verteidigung
- Rüstung: wird benutzt wenn keine normale Verteidigung möglich (Ausdauer wird nur vom Verteidiger abgezogen)
- Erfolgreiche Schildparade → sofort Rückangriff

Taktik

- Aktion als Aktiver genau Ansagen: Aktionsvorgabe
- Kampfgespür um Gegner/Lage einzuschätzen
- Knockout: Anschleichenwurf + Angriff
- Zielen: Konzentration + Angriff
- Manöver:
 - Situation verändern: Distanz, Binden, in Richtung treiben
 - Blockieren: Niederwerfen, Blockieren
 - Schwächen: Rüstung beschädigen, Müde machen, Ablenken, Einschüchtern/Provozieren, Wunde angreifen, Flankieren

Kampftaktik

Bereits Hammermeister Korok wusste seinen Rekruten zu sagen: „**Ein guter Krieger ist ein wandelbarer Krieger!**“

Dieses Sprichwort zieht sich durch die gesamte Kampftaktik von Mystix: Dadurch, dass der Gegner jederzeit zum Angreifer werden kann (Aktiver Charakter) und dadurch den Verlauf des Kampfes ein Stück vorgeben kann, ist oberstes Gebot eines guten Kämpfers sich **möglichst an viele Kampfstile anpassen zu können**. Ein Krieger mit der Fähigkeit „Ausweichen“ und der Ausbildung in nur einer Kampffähigkeit wird zwar wahrscheinlich in einem kurzen Kampf mit einem Wachmann ausreichend gut kämpfen können. Ein ausgebildeter Kämpfer würde dessen Kampffähigkeiten aber problemlos mit „Kampfgespür“ auslesen, diesen dann in die Ecke treiben, um „Ausweichen“ unwirksam zu machen und anschließend mit einer Waffe auseinandernehmen, die seine Waffe gerade nicht oder nicht

Kampfstil

Jede Waffe besitzt Situationen und Techniken, in denen sie besser eingesetzt werden kann oder andere Waffen schlicht dominiert. Bei der Waffenwahl sollte man sich deshalb vor allem dessen Stichworte ansehen. Jedes Stichwort an einer Waffe verleiht einen automatischen Bonuserfolg, wenn man diesen Vorteil sinnvoll einsetzt und am Spieltisch beschreibt.

Zum Beispiel die **Waffenführung**: Verwendet man einen schnellen Kampfstil, wenn man eine schnelle Waffe benutzt, einen Wuchtigen Angriff, wenn man eine schwere Waffe benutzt und einen gezielten Angriff bei besonders präzisen Waffen. Dasselbe gilt für die **Distanz**. Hat man eine lange Waffe, so kann man erwähnen, dass man den Gegner auf Distanz hält, hat man eine kurze Waffe wie zum Beispiel ein Messer und ist gerade im Handgemenge, dann beschreibt man, wie gerade dieser Dolch bedrohlich nahe an den Körper kommt.

Damit das Spiel schnell und spannend bleibt sollte gerade für diese einfachen Eigenschaften die Regel **Schnelle Stichwörter** aus dem Gegenstands-Kapitel verwendet werden. Auch Stichwörter die im Raum stehen können genutzt werden: Ist dem Charakter eine **Schwachstelle**, **Wunde** oder ein **Nachteil** bekannt so können diese gezielt angespielt werden. Ein Nachteil kann zum Beispiel sein, dass der Gegenüber nur einen Dolch hat, aber auf Distanz gegen ein Schwert kämpfen muss. Greift der Schwertkämpfer nun so an, dass er versucht ihn auf Distanz zu halten und einen Blocken mit dem Dolch zu provozieren, dann bekommt der Angreifer nicht nur den Bonus aus der Distanz des Schwertes sondern auch aus der Schwäche des Gegners, die er angesagt hat (vorausgesetzt, der Gegner wechselt nicht noch die Waffe) Diese Beispiele könnte man mit Schnellen Stichwörtern schnell vom Spieler zu Zwei Bonuserfolgen zusammenrechnen lassen. Lediglich

gut parieren kann. Kommt dieser Kämpfer nicht durch pures Glück aus der Rolle als Passiver heraus, so hat dieser schon nach der ersten Probe verloren.

Ein Kämpfer hingegen, der durch seine Fähigkeiten einen gewissen **Kampfstil** aufbaut, und zusätzlich auch weniger beliebte Angriffe zumindest **grundsätzlich verteidigen** kann, kann das Schlachtfeld quasi zu seinem zuhause machen. Wohin der Fokus im Kampf geht, bestimmt der Angreifer (Aktiver): Ob Waffenvor- und Nachteile, Angriffe auf Wunden oder Schwächen des Gegners, Nutzung des Terrains oder Angriffe in Überzahl – **den Fokus für deinen Kampfstil wählst letztendlich du als Spieler**. Natürlich wird der Spielleiter als daran geben, dir durch gezielte Angriffe auf deine Schwächen, das Kämpfen zur Hölle zu machen. Wie du deinem Charakter einen Kampfstil zusammenstellst und diesen im Spiel umsetzt, erfährst du hier:

bei komplexeren Inhalten, wie die Interaktion mit der Umgebung, muss der Spielleiter die Boni bestätigen.

In Kombination mit der **Aktionsvorgabe**, also dem Zwang des Gegners auf die Ansage passend zu reagieren, sind diese Boni äußerst gefährlich. Denn weiß man, die Schwachstelle des Gegners auszunutzen, so kann dieser entweder gar nicht oder nur mit einer ungünstigen Fähigkeit parieren und bekommt möglicherweise keine Bonuserfolge auf seinen Kampfstil. Andererseits ist bei der eigenen Verteidigung ebenfalls Vorsicht angesagt, denn hat der Gegner einmal ungeheuerliches Würfelglück, dann kann er den Spieß umdrehen und mit seiner besten Waffenfähigkeit angreifen.

Kampfgespür

Aber welche **Schwachpunkte des Gegners** dabei bekannt sind, hängt nicht vom Spieler oder Spielleiterwissen ab sonder vom Wissen der Charaktere. Dieses Wissen kann durch **Kampfgespür-Proben** erworben werden. Diese Proben können sowohl außerhalb als auch im Kampf abgelegt werden, wenn man Zeit genug hat, sich den Gegner genau anzusehen. Die Schwierigkeit der Probe hängt davon ab, wie offensichtlich die Schwäche ist und ob der Gegner im Kampf beobachtet werden kann.

Mit „**Ablenken/Täuschen**“ kann zum Beispiel eine Wunde verborgen werden. Die passende Kampfgespür-Probe müsste dann den Wert dieser Probe erreichen. Aber auch abseits des „Kampfgespürs“ kann ein Gespräch oder andere **ingame-Interaktion** auch mal Gegnerschwächen in Erfahrung bringen. Es lohnt sich also, mehr über seine Gegner zu erfahren um den Kampfstil darauf anzupassen und Bonuserfolge zu bekommen.

Manöver

Spätestens beim Beispiel der Distanz ist klar, dass man diese auch irgendwie wechseln muss. Deswegen gibt es neben dem Kampfstil, der dem Gegner vorgibt wie in der aktuellen Runde gekämpft wird, sogenannte Manöver, die die Kampfsituation in der nächsten Runde verändern und kämpfe interessant halten. Dazu gehört zum Beispiel der Wechsel einer Distanz, das Niederwerfen oder das in die Ecke drängen eines Gegners.

Mit jeder Kampffaktion sagt man sowohl als Aktiver als auch als passiver idealerweise auch ein Manöver an, ein Ziel, dass man gerne durch die Aktion erreichen möchte. Hat man den Schlagabtausch gewonnen, so tritt das ein, was das Manöver bewirken sollte und es ändern sich die Fakten: Die Distanz wird gewechselt oder bleibt erhalten, der Gegner liegt am Boden oder kann aufstehen oder man ist in die Enge gedrängt oder ihr eben entkommen.

Regeltechnisch kreiert ein Manöver einen kurzzeitigen Stauseintrag, ähnlich wie bei einer Wunde: Die neuen Fakten des neuen Zustands müssen bei jeder relevanten Aktion berücksichtigt werden und in die Beschreibung des Opfers einfließen. Dadurch wird in der Regel die Handlungsfähigkeit in irgendeiner Form inhaltlich eingeschränkt. Vergisst man diese Beschreibung, so bekommt man vom Spielleiter automatisch einen Malus von -1 bis -3 auf die Probe auferlegt. Widerspricht die Aktion völlig der Situation, kann der Spielleiter sie auch ganz blockieren.

Beispiel:

Rogar und Belin kämpfen auf Distanz Schwert gegen Dolch. Rogar versucht, Belin mit dem Schwert auf Distanz zu halten. Belin versucht hingegen, an den Gegner heranzukommen. Rogar möchte als Manöver die Distanz erhalten, Belin möchte sie ändern. Beling gewinnt den Schlagabtausch und kommt so an ihn heran. Wo auf Distanz Rogar durch Bonuserfolge seinen taktischen Vorteil ins Spiel bringen konnte, so kann dies Belin nun auf nächster nähe.

Manövertyp I: Situation verändern: Durch eine neue, günstigere Situation können andere Kampfstile genutzt werden oder gegnerische Kampfstile ausgeschaltet werden. Hier ein paar Beispiele (die Liste ist unvollständig und kann gerne im Spiel kreativ ergänzt werden):

- **Distanz ändern/halten:** Man wechselt in eine günstigere Distanz oder versucht sie zu halten (Hand, Kurz, Lang).
- **Binden:** Die Waffe des Gegners bleibt nach dem Block an der Waffe des Verteidigers fixiert und kann durch den Verteidiger ein Stück kontrolliert werden. Durch die Fixierung sind die Benutzung der Waffe und die Bewegung im Raum eingeschränkt. In Folgeaktionen kann der Gegner entweder weggestoßen werden, mit Zweitwaffe oder waffenlos attackiert werden oder in eine Richtung manövriert werden.
- **In die Ecke treiben:** Der Gegner wird in einen Bereich gedrängt, der wenig Bewegungsmöglichkeiten bietet: Ein Abgrund, eine Ecke oder Wand. Durch das in die Ecke treiben wird die Fähigkeit auszuweichen völlig ausgehebelt.
- **In Richtung ... treiben:** Manche positionen im Raum sind taktisch günstiger als andere. Bei erfolgreichem Manöver kann man den Gegner innerhalb der Zone umhertreiben in der man ist, oder am Rand in eine andere Zone drängen.

Manövertyp II: Blockieren: Möchte man nicht nur den Gegner in eine ungünstige Lage bringen, sondern ihn für eine gewisse Zeit ganz aus dem Kampf entfernen, weil zum Beispiel zu viele Gegner in der Nähe sind, so kann man einen Gegner auch blockieren. Hier ein paar Beispiele:

- **Niederwerfen:** Sowohl durch einen Angriff mit einer Wuchtwaaffe, durch Wegziehen der Beine als auch durch Stolperfallen oder Ähnliches kann der Gegner dazu gebracht werden hinzufallen. Er ist solange er am Boden ist geschwächt. Sollte er nicht im Kampf in einem Verteidigungsmanöver wieder aufstehen, so braucht das aufstehen selbst eine Runde Zeit.
- **Blockieren:** Der Gegner wird entweder durch ein Hindernis, einen anderen Gegner oder den Raum blockiert sofort weiterzukämpfen. Ist das Hindernis schnell überwindbar aber nicht ganz einfach, so bestimmt eine Akrobatik Probe, ob das hindernis direkt überwunden wird. Sonst dauert das Überwinden eine Runde Zeit, sofern es überhaupt möglich ist das Hindernis zu überwinden. Das Hindernis selbst hängt von der Situation ab.

Manövertyp III: Schwächen: Eine weitere Möglichkeit ein Manöver anzubringen ist es den Gegner explizit zu schwächen. Dadurch wird ein negativer Fakt beim Gegner geschaffen, der inhaltlich und durch Boni ausgenutzt werden kann. Ein paar Beispiele:

- **Rüstung beschädigen:** Mit einem entsprechenden Manöver kann die Rüstung auch gezielt angegriffen werden. Ist die Rüstung beschädigt, so kann dies inhaltlich und mit Bonuserfolge ausgenutzt werden.
- **Müde machen:** Schwere Angriffe zu parieren oder immer wieder auszuweichen kann den Gegner müde machen. Legt man es speziell darauf an, so kann man in Folgeaktionen dies ausnutzen. Durch eine Verschnaufpause in einer Kampfunterbrechung oder gelungenen Defensivaktion kann dies wieder ausgeglichen werden.
- **Ablenken/Täuschen:** Ob Sand in die Augen werfen, einen Angriff vortäuschen oder ähnliche Ablenkungsmaßnahmen können die Wirkung der Gegnerschen Verteidigung deutlich schwächen. Das Stichwort abgelenkt wird erzeugt. Nur durch Willenskraft in einer Defensivaktion kann dieser Zustand aufgehoben werden.
- **Einschüchtern/Provozieren:** Wenn ein Gegner eingeschüchtert ist, reagiert er zögerlicher und gibt

nicht seine Gesamte Kraft in den Kampf. Provozierte Gegner hingegen handeln vorschnell und emotional. Beide Zustände „Provoziert“ und „Eingeschüchtert“ können nur durch einen Willenskraftwurf in einer Defensivaktion wieder entfernt werden. In Folgeaktionen kann man nicht nur durch Bonuserfolge die Schwäche ausnutzen sondern auch den Gegner zu ungünstigen Aktionen verleiten indem man diese Schwäche gezielt anspielt.

- **Wunden attackieren:** Hat man erste Hilfe angewandt wirken sich die Nachteile aus Wunden nicht mehr aus, greift man sie speziell an oder zwingt den Gegner zu erhöhter Anstrengung, können diese wieder aufplatzen. Die passende Wunde wirkt dann wie eine frische unbehandelte Wunde und muss erst wieder versorgt werden. Nur bekannte Wunden können attackiert werden.

Flankieren: Wenn man einen Gegner gezielt von der Seite oder von hinten angreifen möchte, dann nennt man diese Flankieren. Da Kampfaktionen generell nach vorne hin ausgerichtet sind, wird es schwieriger für den Gegner zu parieren. Ist der Gegner bereits durch einen zweiten Kämpfer flixiert, so ist es besonders einfach ihn zu flankieren und man bekommt zwei Bonuserfolge auf das Stichwort „flankiert“. Flankieren ist nicht zu verwechseln mit unparierbaren angriffen. Mehr dazu unter „Die Macht der Überzahl“.

Kampfziele

Eine weitere wichtige Besonderheit von Mystix-Kämpfern ist, dass jeder Kämpfer ein **Kampfziel** hat, dass er verfolgt. Das im Rollenspiel oft gesehene Prinzip „Ich töte alle Gegner und betrete den nächsten Raum“ ist bei Mystix nicht üblich. Nicht jeder Wachmann ist bereit für eine Handvoll Sold sein Leben zu geben und im Gegenzug ist nicht jeder Kampf es Wert, zu Ende gekämpft zu werden. Ein Kampfziel bedeutet letztendlich, dass man einen Grund hat, warum man kämpft. Mögliche Kampfziele wären zum Beispiel:

- Erobern einer Position
- Verteidigen eines nicht-Kämpfers/eines wichtigen Ortes
- Überfall/Erbeuten eines Gegenstandes
- Töten/Gefangennahme einer speziellen Person
- Flucht/Gegner steht im Weg
- Unterbrechen einer besonderen Tätigkeit/eines Rituals/Mordes usw.

Bei den meisten dieser Szenarien hat man mit mehr Gegnern zu tun, als man besiegen muss, um das Kampfziel zu erreichen, und oft auch, als man in der Lage ist zu besiegen, ohne dabei selbst verletzt oder getötet zu werden.

Die Macht der Überzahl

Ebenfalls nicht zu unterschätzen ist die Anzahl der Gegner. Kämpft jemand **gegen zwei Gegner**, so kann man diese gerade so verteidigen, obwohl selbst dann die eigenen Ausdauer schneller sinkt, weil sie für zwei Gegner reichen muss.

Kämpft man **gegen einen dritten Gegner**, so kann man diesen nur verteidigen, wenn man die dazu die eigene Rüstung oder ein Schild einsetzt, weil bei so viel Bedrängnis der dritte Gegner ziemlich nah durchgedrungen ist, sodass nur Rüstungsfähigkeit und Schild mit Schild/Zweitwaffen als Verteidigung reicht.

Alle **Gegner, die man nicht verteidigen kann**, weil sie zu viele sind oder aber auch, weil sie unbemerkt beleiben (Schleichen) oder völlig von hinten angreifen können völlig ohne Gegenwehr angreifen. Das heißt, dass ihr Erfolge des Angriffswurfs, komplett von der Ausdauer abgezogen werden. Lediglich Geistergaben können hier eingesetzt werden, um den Angriff abzumildern. Im Gegensatz zu unparierbaren Angriffen ist **Flankieren** ein Manöver, mit dem man den Gegner

von der Seite oder von hinten angreifen kann. Ist dem Gegner aber klar, dass der Angriff erfolgen wird, so kann er auch pariert werden und das flankieren bietet lediglich einen Nachteil in Form eines Stichworts „flankiert“.

Durch diese taktische Besonderheit wird auch die **Umgebung**, in der man kämpft, wichtiger. Hat man **Engpässe** in denen nur einer oder zwei Gegner nebeneinanderstehen können, so kann man das Problem mehrerer Gegner eingrenzen. Außerdem können Gegner auch durch Hindernisse oder Gegenstände, die man ihnen in den Weg wirft, von einem Angriff abgehalten werden (Siehe Manöver: Blockieren) oder zumindest für eine Runde am Angriff gehindert werden.

Dennoch sollte man beachten, dass die Ausdauer in der Regel stetig sinkt und durch Defensivaktionen regelmäßig wieder erhöht werden muss, wenn man gegen mehrere Gegner kämpft. Doch selbst wenn das gelingt, haben all diese Taktiken den Nachteil, dass sie den Charakter beschäftigen und sich dieser nicht auf die Offensive konzentrieren kann. Dadurch werden die Gegner langsamer oder gar nicht besiegt und andauernde Kämpfe bedeuten eine höhere Chance auf Nachschub und die Gefahr, dass die eigene Ausdauer irgendwann zur Neige geht. Man muss als Gruppe also Angriffe auf große Gruppen oder mit möglichem Nachschub gezielt angehen oder vermeiden.

Kampfkommando

Da ein Kampf in der Gruppe prinzipiell mehrerer sich überlagernde Zweikämpfe sind, die volle Aufmerksamkeit der Kämpfer verlangen sind diese in der Regel im **Fog of War** des Zweikampfes gefangen und behalten abgesehen von ihrem eigenen Kampfgeschehen lediglich einen recht groben Überblick über den Gesamtkampf.

Mehr als kurze Wortfetzen, Rufe und grobe Handgesten sind deshalb als Kommunikation zwischen den Gruppenmitgliedern nicht möglich und die anderen Charaktere wissen nicht automatisch was bei ihren Kollegen passiert, wenn diese nicht rüber rufen. Der Spielleiter sollte den Kampf **schnell und eindringlich inszenieren** und komplexe taktische Kommunikation wie am Schachbrett unterbrechen. Denn diese zerstören nur die Kampfmosphäre.

Muss die Gruppe trotzdem einen neuen Plan schmieden oder sich absprechen so ist dies nur in **Deckung** möglich. Deckung bedeutet, dass die Gruppe sich hinter einer physikalischen Barriere zurückgezogen hat und nicht mehr angegriffen wird oder aber die Gruppe so in Formation steht, dass sie durch Defensivaktionen einen Moment der Ruhe erzeugt hat. In solch einen Moment wird der Kampf kurz unterbrochen und die Spieler können sich taktisch austauschen. Wenn die Spieler beschließen weiterzukämpfen oder ein Gegner die Deckung durchbricht wird dieser Zustand wieder verlassen.

Für schnelle koordinierte Entscheidungen der Gruppe im Kampfgetümmel gibt es zusätzlich das **Kampfkommando**. Das Kampfkommando wird vor größeren Kämpfen gemeinsam von der Gruppe bestimmt und ist in der Regel der schwere Nahkämpfer der Gruppe oder der Kämpfer mit dem besten Kampfesgefühl. Seine Aufgabe ist es sich regelmäßig aus dem Kampf zu lösen, um Kampfesgefühl-Proben abzulegen und die taktische Lage zu erkennen. Anschließend kann er die Gruppenmitglieder durch Schlachtrufe und Befehle über die neue Situation informieren, um die Gruppe als Einheit agieren zu lassen. Befehle wie „Zu mir!“ „Rückzug!“ „Schützt den Cubiker!“ oder „Deckung!“ sind typische Kommandos. Durch das Kampfkommando bekommt der Vollkämpfer der Gruppe ein besonderes Spotlight, der in anderen Spielsituationen an andere Spezialcharaktere als Anführer geht. Außerdem wirkt so ein Kampf echter, hektischer und gewaltiger und gibt dem Kampf ein militärisches Flair.

Kampfcharaktere

Als Nächstes werden verschiedene typische Kampfcharaktere und ihre taktischen Besonderheiten vorgestellt:

Der schwere Nahkämpfer

Ein schwerer Nahkämpfer wurde mit hohem Kampffokus gebaut und enthält zusätzlich zu der Hauptwaffe mindestens zwei Verteidigungstechniken und eine Zweitwaffe, die die Schwächen der Hauptwaffe ausgleicht. Ist die Hauptwaffe lang oder wuchtig, so bietet sich eine Kleinwaffe oder Waffenloser Kampf als Ergänzung an. Schwere Nahkämpfer haben außerdem möglichst hohe Ausdauerwerte und hohes Kampfesgefühl, um als Kampfkommando aufzutreten. Fernwaffen können ebenfalls eingesetzt werden sind aber nicht der Hauptfokus.

Schwere Nahkämpfer treten bei Zweikämpfen in den Vordergrund oder tragen bei Gruppenkämpfen die Hauptlast des Kampfes. Sie greifen die schwersten Gegner an, beschützen nicht-Kämpfer und bestimmen die Gruppentaktik. Aufgrund des hohen Ausdauerwerts halten sie deutlich länger durch als die anderen Charaktere der Gruppe und können diese auch im Kampf ablösen, wenn diese Ausdauer regenerieren müssen. Ein schwerer Nahkämpfer ist nicht zu verwechseln mit einem Tank oder ähnlichen Kategorien aus Onlinespielen. Diese Konzepte funktionieren bei Mystix nicht, weil kein Lebenspunktekonzept verwendet wird: Auch ein schwerer Nahkämpfer muss auf seine Ausdauer achten und kann bei Verwundungen nur schwer eingesetzt werden. Dennoch ist er in der Regel der beste Kämpfer auf dem Platz und fährt die interessantesten Kampfmanöver und Taktiken.

Der taktische Kämpfer

Der taktische Kämpfer wird oft nicht als Kämpfer im eigentlichen angesehen, weil er selten den offenen Kampf sucht. Als Spezialist für manuelle Schusswaffen mit besonders potenten Spezialpfeilen oder geworfenen Bomben muss bei dem taktischen Kämpfer jeder Schuss sitzen. Leise und unerkant schaltet er einen Gegner nach dem anderen aus – entweder im

Fernkampf oder mit Dolch oder Knüppel im Nahkampf. Dabei profitiert er ungemein von der vorbereiteten Aktion: Durch Schleichproben oder Konzentrationswürfe beim Zielen erhält die eigentliche Attacke einen Bonus (in Höhe der Erfolge). Und dadurch, dass die Attacke unerwartet kommt, bekommt der Verteidiger keinen Verteidigungswurf und die Verteidigung (Ausdauer) wird in der Regel in einer Aktion auf 0 reduziert und der Charakter entweder betäubt oder schwer verwundet. Durch Spezialpfeile und Bomben können besondere Geschosse taktisch wirkungsvoll eingesetzt werden, indem Rauch verbreitet, Sprengladungen gezündet, oder gar Explosivgeschosse an empfindliche Punkte geschossen werden. Dadurch ist der taktische Kämpfer extrem effektiv. Im Gegensatz zum schweren Nahkämpfer meidet er aber die direkte Konfrontation und versucht möglichst nicht als Angreifer erkannt zu werden.

Der schwere Fernkämpfer

Der schwere Fernkämpfer ist das Fernkampf-Gegenstück zum schweren Nahkämpfer. Mit Schnellschussarmbrust, Geschützen, Wurfgranaten oder Kampfmagie ausgestattet deckt er die Gegner großflächig mit Bolzen oder Magie ein. Da bei Mystix auch im Fernkampf erst einmal die Ausdauer gesenkt werden muss, ist hier das **Deckungsspiel** von Bedeutung:

Erreicht man als Charakter Deckung, so ist man erst mal vor den Geschossen geschützt und kann vielleicht sogar Ausdauer generieren. Durch den **Flächeneffekt** der Geschosse ist der Bereich, der attackiert wurde, jedoch erst einmal tabu für den Verteidiger, sollte er keinen automatischen Treffer erleiden wollen. Erst wenn der Angreifer sein Dauerfeuer unterbrechen muss, weil er von einem anderen Charakter oder durch einen Konter unterbrochen wurde und selbst in Deckung gehen muss ist der andere Charakter wieder in der Lage das Gebiet zu durchqueren. Somit kann ein Charakter durch Waffen mit Flächeneffekt an eine Deckung gebunden werden. Mit Granaten kann man hingegen in der Regel die Deckung überwinden und die Gegner aus der Deckung locken. Haben sie vorher nicht das Dauerfeuer unterbrochen, so werden sie vom Flächeneffekt erfasst und automatisch getroffen. Ein schwerer Fernkämpfer hat also nicht nur die Möglichkeit gegen Ziele ohne Deckung oder ausreichende Ausweichfähigkeit ins Feld zu ziehen, sondern fixiert auch seine Gegner in der Deckung. Er sollte aber selbst neben der Waffenfähigkeit auch mit einer guten Rüstung, Schild und einer guten Ausweichfähigkeit ausgestattet sein, um Gegenangriffen widerstehen zu können.

Besondere Gefahren

Natürlich hat man es bei Mystix nicht nur mit klassischen Nahangriffen zu tun. Granaten, Bomben, Feuer oder Fallschaden können sehr unterschiedliche Gefahren darstellen. Dabei sind manche gefährlicher als andere. Deswegen gibt es einen sogenannten **Schadensbonus** auf Gefahren, bei denen es wahrscheinlicher ist, direkt schwere Verletzungen davon zu tragen. Dieser Schadensbonus wird auf die Angriffserfolge gerechnet, **wenn die Ausdauer durchdrungen wurde** oder aber der Gegner keine Verteidigungsaktion ausführen kann. Er wird also nicht berücksichtigt, wenn noch Ausdauer vorhanden sind. Wenn man es zum Beispiel gerade noch geschafft hat sich vor einer Granate in Deckung zu bringen (Ausdauer noch über null) aber der Angriff den Charakter in Bedrängnis gebracht hat (Schlagabtausch verloren), dann wird der Charakter nicht getroffen und deshalb hat er auch nichts von der höheren Schadenswirkung einer Explosion zu befürchten. Hat er es aber auch nur knapp nicht rechtzeitig hinter die Deckung geschafft (Schutz knapp unter null), dann wirkt die stärkere Schadenswirkung einer Explosion, indem der Schadensbonus zum Berechnen der Wundart noch addiert wird.

Ein paar Beispiele für Schadensboni:

Waffe	Schadensboni	Verteidigungsaktion
Gewöhnliche Waffen (mit Mod)	1-3	Nichts Besonderes
Granaten, Feuer, Wind, Eis, Fallschaden	3-6	Ausweichen (aus Reichweite bringen) Ausweichen (Hinter passende Deckung bringen) Rüstung oder Schilde (mit passender Ausrüstung und Mod)
Schwere, großflächige Bomben	7-9	Ausweichen: Nur am Rand Gefahrenbereich verlassen Durch Deckung oder Rüstung/Schild den Schaden minimieren

Beispiele:

- *Belenor springt aus dem 2. Stock auf einen Felsboden. Akrobatikprobe um sich abzurollen. Schwierigkeit=6. Gewürfelt: 4 Erfolge. Es wurden 2 Erfolge zu wenig gewürfelt. Stärke: 6-4=2. Es ist eine einfache Aktion also ist kein Schutz mit im Spiel. Mittlere Wunde ergibt sich aus Schadensbonus 3 + Stärke der Probe 2=5.*
- *Im Kampf wird eine Granate geworfen. Der Werfer würfelt 6 Erfolge (Wurfvaffen-Probe). Belenor hat insgesamt 5 Schutzpunkte und springt in Deckung (3 Erfolge). Stärke 6-3=3. Der Schutz wird zwar reduziert (5-3=2) aber die Granate trifft den Charakter nicht. Deswegen wird der Schadensbonus nicht verwendet. Wäre der Schutz stattdessen auf -1 oder tiefer gesunken dann wäre der Schadensbonus noch hinzugekommen und die Granate hätte wahrscheinlich eine mittlere Wunde verursacht.*

Machtaktionen

Nicht in jedem Kampf geht es darum, die Gegner zu verletzen oder gar zu töten. Möchte man aus einem Haus fliehen, so möchte man eigentlich nur den Gegner möglichst schnell passieren. Will man jemanden Verhaften, dann reicht es, ihn in die Enge zu treiben, zu packen und zu greifen oder zur Aufgabe zu zwingen. Dazu kann man anstatt eine Wunde zu verursachen eine **Machtaktion** ausführen, die genauso gehandhabt wird wie die Wunden jedoch den Gegner nicht verletzt. Durch die Machtaktion wird sofort Gewalt auf den Gegner ausgeübt: Er wird **aus dem Weg geräumt, niedergeschlagen** oder **gefangen genommen**. Regeltechnisch wird es genauso gehandhabt wie eine Wunde:

Das Opfer bekommt einen Eintrag in den Statusbereich des Charakterbogens mit Malus und Beschreibung. Außerdem tritt eine unmittelbare Wirkung ein. Nachdem die Machtaktion durchgeführt wurde muss die Machtsituation entweder ausgespielt werden oder der Malus in allen Aktionen berücksichtigt werden. Will man sich aus der Machtsituation befreien (und damit den Statureintrag entfernen), so muss eine Aktion gelingen, die den Zustand beendet: So muss jemand, der benommen am Boden liegt, seine Sinne wieder sammeln (Konzentration), jemand der gefangen genommen wurde, muss sich wieder aus dem Griff lösen (Waffenloser Kampf) oder die Fesseln lösen (Fesseln) usw.

In der folgenden Liste werden ein paar Beispiele für mögliche Machtaktionen aufgeführt. Die Schwierigkeiten (1/4/7) und die Mali (-1, -2, -3) entsprechen denen der Verletzungen. Die Freiheitsgrade, die das Opfer während der Aktion und anschließend noch hat, sind maßgeblich für den Schwierigkeitsgrad.

Schwierigkeit	Machtaktion	Statureintrag	Malus
1	Aus dem Weg räumen (schubsen, stoßen, treten)	Aus dem Weg	-1
1	Jemanden in Schach halten	In Schach	-1
1	Jemanden vorführen	Vorgeführt	-1
4	Packen und Werfen	nur Wirkung – jedoch unter Umständen zusätzlich Wunde durch den Aufprall bis maximal -2 abhängig von der Umgebung	
4	Niederschlagen	Benommen	-2
4	Geisel nehmen/gefangen nehmen/Entwaffnen	Unter Gewalt	-2
7	Niederschlagen	Bewusstlos	-3
7	Geisel nehmen/gefangen nehmen	Messer an der Kehle	-3

Durch diese Art ohne Verletzungen Gewalt auszuüben, kann man Kampfszenen abwechslungsreicher gestalten und Verletzungen echter behandeln. Ist jedem Spieler klar, dass auch nur die kleinste Verletzung ausgespielt werden muss und das Spiel erheblich beeinflusst, dann werden Kämpfe als wirkliche Gefahr wahrgenommen und alternativen wie taktisches Vorgehen, Verhandlung oder Stealth vorgezogen. Will man allerdings wirklich kämpfen, so hat man es mit der vollen Gewalt eines Kampfes zu tun und erfährt diesen mit all seiner Kraft und Härte.

Andere Statureinträge

Da nicht nur körperliche Wunden, sondern auch soziale und geistige „Wunden“ in Mystix Bedeutung haben, ist der Statusbereich für viele Arten von Verletzungen bedeutsam. Ein Charakter, der von einem Politiker im Parlament vorgeführt wurde, muss ebenfalls einen Statureintrag eintragen, genauso wie ein Charakter, der ein Trauma oder eine Krankheit erleidet. Dabei werden soziale Wunden und geistige Wunden genauso gehandhabt wie körperliche Wunden. Wenn man in der Öffentlichkeit als „unzuverlässig“ hingestellt wurde, so wird ein Händler in derselben Stadt anders mit dem Charakter verhandeln als sonst und ein traumatisierter Charakter wird in Stresssituation auch diese Eigenschaft ausspielen oder die Mali in Kauf nehmen müssen. Aber in der Regel sind es eben gerade diese Statureinträge, die das Spiel interessant halten und den Charakter von der Spielfigur zum echten Charakter werden lassen. Als Spieler sollte man solche Einträge deswegen nicht als Bestrafung oder Nachteil sehen, sondern als besondere Spielherausforderung und ein besonderes Spotlight des Charakters.

Gruppenkampf

Bisher wurde der Kampf lediglich als ein Kampf zwischen zwei Charakteren dargestellt. Gruppenkämpfe sind zwar ein wenig mehr Aufwand aber auch nicht viel schwieriger. Denn auch **Gruppenkämpfe sind prinzipiell Zweikämpfe**, die gleichzeitig stattfinden und sich überlappen und überkreuzen können. Wenn ein Charakter mit zwei Gegnern kämpft, sind es zwei Zweikämpfe mit demselben Charakter. Jeder Schlagabtausch eines Kämpferpaars wird dabei nacheinander abgehandelt, bis alle beteiligten Charaktere einmal an der Reihe waren. Anschließend beginnt eine neue **Kampfrunde** und jedes Kampfpaar ist erneut dran. Ein Schlagabtausch oder eine Kampfrunde hat keine feste Zeiteinteilung und entspricht eher der Länge eines Schnitts in einer Kampfszene in einem Film. Diese können mal eine Sekunde oder 10 Sekunden lang sein. Für erzählerisch, spannende Kämpfe macht es Sinn hier nicht genauer zu sein, als nötig.

Jeder Charakter kann in einer Kampfrunde **maximal 2 mal regulär verteidigen und 1 mal aktiv handeln**. Verteidigt man mindestens einmal mit Rüstung, Schild oder Zweitwaffe so kann man ein drittes mal verteidigen. Besitzt man eine Zweitwaffe, so kann man nach der ersten gewonnenen aktiven Aktion, eine zweite Aktion als aktiver durchführen. Das heißt, wenn man von der dritten Person angegriffen wird und hat keine dieser Extras, dann kann man sich dagegen nicht mehr verteidigen, mit diesen Extras bei der Vierten. Jede Kampffaktion besteht aus einer **Bewegung, einer Aktion, die eine Probe benötigt, und beliebig vieler Beschreibungsdetails und Nebenaktionen**, die keine Proben benötigen. Der Spielleiter kann aber bei zu vielen gleichzeitigen Aktionen einen Malus auf die eigentliche Probe verhängen oder separate Proben verlangen.

Entfernungen im Kampf werden durch sogenannte Zonen vereinfacht behandelt. Eine Zone ist ein Raum von ungefähr 5x5 bis 7x7 m². Üblicherweise wird ein Innenraum einfach in eine oder mehr Zonen aufgeteilt. Balustraden, die durch eine Treppe oder Leiter verbunden sind, bekommen in der Regel eine eigene Zone, weil der Wechsel dorthin schwieriger ist. In einer Kampffaktion kann man sich prinzipiell innerhalb einer Zone beliebig bewegen. Sind **Hindernisse** im Weg, muss zusätzlich zur Kampfprobe eine Akrobatik-Probe geschafft werden, um zu sehen, ob das Ziel auch erreicht wird. Je nach Situation kann dadurch die Kampffaktion verfallen oder anders ausgehen als erwartet. Möchte man einfach nur den **Raum durchqueren**, so kann man in einer Runde als vollständige Aktion in eine benachbarte Zone gelangen oder sich innerhalb des eigenen Raums an eine andere Stelle bewegen. Sind Hindernisse im Weg, die nicht einfach umgangen werden können, so ist wieder eine Akrobatik-Probe fällig. Verfällt man in einen Sprint, so kann man mit einer Athletik Probe als Hauptaktion eine Zone überspringen und landet in der übernächsten. Auch hier sind Hindernisse möglich (zusätzliche Akrobatik Probe).

Und da Kämpfe schnell ablaufen und höchste Konzentration erfordern, haben die Charaktere – ob Spielercharakter oder NSCs – nicht die Möglichkeit, außerhalb ihres direkten Umfeldes etwas wahrzunehmen oder gar mit den anderen Charakteren großartig eine Taktik abzusprechen. Alles läuft im „**Fog of War**“, und man sieht nur den eigenen Kampf. Möchte man diesen durchbrechen, so ist entweder eine Kampfgespürprobe anstatt der eigentlichen Kampfprobe nötig (nur möglich, wenn man gerade aktiver Charakter ist), oder man muss auf Rufe und Handzeichen der anderen Charaktere vertrauen, die als einzige Kommunikation für die Charaktere zählen. Obwohl der Fog of War für manche Taktische Entscheidungen eher unpraktisch ist, hat es den Vorteil, dass sich jeder Spieler nur auf den unmittelbar eigenen Kampf konzentrieren muss und statt einer Schachbrettperspektive durch die Augen des Charakter den Kampf wahrnimmt.

Obwohl prinzipiell mehrerer Zweikämpfe stattfinden, sind diese jedoch nicht unabhängig voneinander. Wenn ein Gegner den Charakter dazu gebracht hat, seine Verteidigung sinken zu lassen, so kann der nächste Gegner selbstverständlich diese Situation weiter ausnutzen. Deswegen behält jeder Charakter **für die Dauer des gesamten Kampfes denselben Ausdauerwert**. Man muss also dafür sorgen, bei längeren Kämpfen regelmäßig die Ausdauer wieder aufzufüllen.

Die Reihenfolge

Sind mehr als zwei Charaktere am Kampf beteiligt, so ist das Nachhalten der klassischen Aktiv/Passiv Rollen vergleichsweise unhandlich, weswegen spätestens dann das **Chip-System** empfehlenswert ist. Das Chip-System ist vollkommen kompatibel zur Aktiv/Passiv-Regelung und visualisiert diese nur besser. Dazu besitzt der Spielleiter für jeden am Kampf beteiligten Charakter einen eindeutigen Marker in Form einer Figur, eines Chips oder einer Karte. Empfehlenswert sind verschiedenfarbige Spielchips (andere Farbe für SCs und Gegner), die durchnummeriert sind. Jeder dieser Chips repräsentiert einen Charakter. Nun werden diese Chips in einer Reihe hintereinander gelegt, von links nach rechts in der Reihenfolge in der sie agieren dürfen. Ist jemand Aktiv, so liegt er links von seinem jeweiligen Gegner, damit er diesem die Aktion vorgeben kann. Hier ein paar Beispiele:

Ⓐ	①					Ein Zweikampf: SC A ist Aktiv
①	Ⓐ	②	Ⓑ			Zwei Zweikämpfe: Gegner 1 und 2 sind Aktiv,
①	②	③	Ⓐ	Ⓑ		Beginnender Gruppenkampf: 3 Gegner überfallen 2 SCs, die Gegner sind Aktiv

Zu Beginn eines Kampfes wird die erste Reihenfolge in der Regel durch die Situation bestimmt. Gibt es einen Überfall, so liegen die angreifenden Gegner vorne. Entschließt sich die Gruppe jemanden anzugreifen, so liegt diese vorne. Man kann jede weitere Reihenfolge entweder im Uhrzeigersinn festlegen oder anhand der Höhe des Kampfgespür-Wertes festlegen (je höher desto weiter links). Nach jeder Runde wird diese Reihenfolge immer wieder anhand der Aktiv-Passiv Regelung neu geordnet.

Ablauf: Hier der Gruppenkampf aus Beispiel 3 mit dem Chip-System:

1. Die Charaktere sind von links nach rechts entsprechend der Chips an der Reihe.
2. Ein Zweikampf wird abgehandelt und die beteiligten 2 Charaktere dann in eine neue Reihe von links nach rechts aufgereiht. Der Sieger des Schlagabtauschs wird links vom Verlierer eingereicht.
3. Man kann nur selbstständig agieren (als Aktiver), wenn man an der Reihe ist und noch nicht angegriffen wurde, also noch in der aktuellen Reihe liegt. Man kommt also entweder im Kontext einer passiven Aktion dran oder wird aufgerufen.
4. Nicht vergessen: Die Chips regeln nur die Reihenfolge. Man kann weiterhin alles tun und jeden angreifen, der in Reichweite ist (auch Gegner dessen Chips bereits weggelegt wurden).

Beispiel:

Runde	Reihenfolge 1				Reihenfolge 2				Schutzwerte				Kommentar
									①	②	Ⓐ	Ⓑ	
1	①	②	Ⓐ	Ⓑ					3	4	6	5	Drei Angreifer (1,2), 2 SCs (A, B)
		②		Ⓑ	Ⓐ	①			1	4	6	5	1 greift A an, A gewinnt mit 2
					Ⓐ	①	②	Ⓑ	1	4	6	2	2 greift B an, 2 gewinnt mit 3
2	①	Ⓐ					②	Ⓑ	1	4	3	2	A greift 1 an, 1 gewinnt mit 3
	①	②	Ⓐ					Ⓑ					2 greift A an , 2 gewinnt mit 2
	Ⓑ	①	②	Ⓐ					-2	4	3	2	B greift jetzt 1 an, B gewinnt mit 3
									0	4	3	2	1 ist leicht verletzt, Ausdauer wieder 0
3		①		Ⓐ	②	Ⓑ			0	4	3	1	B greift 2 an, 2 siegt mit 1
					②	Ⓑ	Ⓐ	①	-2	4	3	1	1 macht Defensivaktion, A stört diese, A gewinnt mit 2
									0	4	3	1	1 hat jetzt 2 Wunden, Ausdauer 0

Der Kampf würde jetzt wahrscheinlich so verlaufen, dass 1 sich zurückzieht bzw. keine weitere Gefahr darstellt. 2 hat

sicherlich Probleme gegen die Übermacht von A und B weiterzukämpfen.

Besondere Aktionen

Aktionen Vorbereiten: Knock-outs und gezielte Schüsse

Nicht alle Aktionen können mit einer einzigen Probe durchgeführt werden. Manchmal sind zwei Tätigkeiten gleichwertig daran beteiligt, ob die Gesamttaktion gelingt. So muss bei einem Präzisionsschuss nicht nur die Waffe beherrscht werden, sondern man braucht auch die nötige Konzentration, um richtig zu zielen. Jemand der sich anschleicht um einen Gegner lautlos niederzuschlagen wird nicht nur auf seine Kampffähigkeiten vertrauen können, sondern muss auch gut schleichen können. In diesen Fällen wird jeweils vor der eigentlichen Hauptaktion (der Schlag bzw. der Schuss) eine **vorbereitende Aktion** durchgeführt (die auch eine Runde verbraucht). Die darin erzielten Erfolge werden dabei **voll als Bonuserfolge auf die eigentliche Probe angerechnet**.

So kann ein Präzisionsschütze auch mit einer Aktion eine schwere Verletzung zufügen, und ein geschickter Schleicher auch durch eine Aktion seinen Gegner niederschlagen.

Beispiel: Knock-out

- *Spielleiter: „Neben der Tür, die du passieren möchtest, steht leicht im Schatten ein müder Wachmann, der nur mit Mühe sich auf sein Schwert gestützt halten kann.*
- *Spieler: „Mein Hüter schleicht sich langsam von hinten an, so dass er mich weder hört noch sieht.“ Der Spielleiter zeigt 3 Erfolge an. Würfelt – 4 Erfolge.*
- *Spielleiter: „Du schleichst dich hinter den Wachmann“.*
- *Spieler: „Mein Hüter schlägt ihn nieder und versucht ihn direkt aufzufangen, damit es keinen Laut macht, wenn er zu Boden geht.“ Würfelt – 5 Erfolge .*
- *Der Wachmann hat eine Ausdauer von 5. Er kann den Angriff nicht verteidigen, weil er nicht weiß, dass der Angriff stattfindet. Der Angriffswurf ist $5 + 4 = 9$. Somit hat er $5 - 9 = -4$ unter die Ausdauer gewürfelt. Da bei den Machtaktionen Schwierigkeit 4 (also 4 unter null) ausreicht, damit dieser niedergeschlagen wird, ist die Aktion gelungen.*
- *Spielleiter: „Der Wachmann sinkt zu Boden und liegt benommen in deinen Armen.“*
- *Spieler: „Ich setze ihn behutsam auf den Stuhl, der in der Ecke steht, und gebe ihm eine Flasche in die Hand. Wenn er wieder aufwacht, wird er denken, er hätte zu viel getrunken.“*

Ähnlich wird auch beim **Zielen** verfahren. Schnell nachladende Waffen haben in der Regel eine vergleichbare unpräzise Mechanik, die einen Präzisionsschuss verhindern. Hat man allerdings eine Manuelle Schusswaffe mit Fernglas oder Ähnlichem, so sind schnelle Nachladevorgänge und schnelle Schussfolge unnötig, weil ein einziger Schuss Verheerendes anrichten kann: Erfolgt dieser aus dem Hinterhalt oder ohne Wissen des Ziels, so kann er wieder nicht verteidigt werden. Durch die Kombination aus Konzentrationsprobe (Zielen) und dem eigentlichen Schuss ergibt sich auch hier ein hoher Angriffswert, der mit einem einzigen Schuss die Ausdauer unter 0 bringen kann und dann großen Schaden anrichten kann.

Sollten **Scharfschützen-NSCs** eingesetzt werden oder **Schleich-NSCs**, die sich lautlos anschleichen können, so sollte der Spielleiter allerdings zumindest auf Gefahreninstinkt würfeln lassen oder besser noch die mögliche Gefahr vorher im Spiel vorstellen. Alles andere wird in der Regel als unfair von den Spielern empfunden, auch wenn diese dieselben Vorteile mit ihren Stealth-Charakteren haben. Da man als Spielleiter **Herausforderungen gestalten** soll, macht es jedoch mehr Sinn die Herausforderungen auch vorzustellen, bevor man die Spieler daran scheitern lässt. Durch eine schwere Bedrohung wie einen Scharfschützen lässt sich eine spannende Bedrohungssituation erzeugen. Ein umherstreifender Meisterassassine, der es auf die Gruppe abgesehen hat, wäre ebenfalls eine solche Bedrohung. Indem dieser z. B. durch ein Gerücht oder ein erstes Opfer unter den NSCs angekündigt wird, wird bei den Spielern eine spannende Gefahrensituation erzeugt, die die Spielercharaktere bedroht und ständig von ihnen beachtet werden muss. Ohne eine solche Ankündigung ist eine hinterhältige Attacke keine zusätzliche Spaßquelle, sondern nur ein Grund für eine störende Diskussion über Fairness am Spieltisch. Also seid gewarnt.

Zusammenarbeit unter Charakteren

Vorbereitende Aktionen gibt es aber nicht nur im Kampf: Auch andere Proben können zusammengesetzt werden. Zum Beispiel kann eine Reparatur eine Elektrotechnik und Feinmechanik Probe verlangen, ohne direkt eine Probenserie zu sein. Dazu wird wie bei der zweiten Probe beim Knock-out eine **Gesamtschwierigkeit** durch beide Proben erreicht. So wie beim Knock-out Beispiel die Ausdauer plus die Knock-out-Schwierigkeit überwunden werden musste, muss hier auch eine höhere Schwierigkeit überwunden werden. Würde für Elektrotechnik 4 und für Feinmechanik 6 Erfolge erreicht werden, so wäre die Gesamtschwierigkeit 10 für die kombinierte Probe.

Mehrere Gruppenmitglieder können auch **zusammen eine Probe durchführen**, indem jeder Teilnehmer eine Teilprobe durchführt und die Werte addiert werden. Bei drei Mitgliedern kann bei einer durchschnittlichen Einzel-

Schwierigkeit von 6 aber auch eine Gesamtschwierigkeit von $6 * 3 = 18$ herauskommen, also eine Schwierigkeit, die von einer Probe gar nicht erreicht werden kann. Der Vorteil gegenüber Einzelproben ist jedoch, dass schlechte Ergebnisse durch außerordentlich gute Würfelerggebnisse ausgeglichen werden können.

Sollte ein Charakter jedoch nur **unterstützend beitragen** wollen, so kann er auch eine **Unterstützungsprobe** stattdessen durchführen, die dann einfach nur einen Bonus (+1, +2, +3) auf die Hauptprobe gibt. In diesem Fall braucht die Schwierigkeit nicht angepasst werden. Dies macht immer dann Sinn, wenn die Hilfsprobe die Bedingungen für die Hauptprobe vereinfacht. Man erzeugt so quasi einen Fakt, der einen Bonus gibt. Die Bonuserfolge werden wie normale Boni gehandhabt, zählen aber nicht in die Bonuserfolge, die durch Erzählen erzeugt werden.

Optional: Verwendung von Fanmail

Viele Spieler verwenden heutzutage gerne ein Prinzip, das sich Fanmail nennt. Eingeführt wurde dieses Prinzip vom Rollenspiel Primetime Adventures. Das Prinzip dahinter ist ganz einfach:

Aktionen, die die Spielrunde besonders unterhalten, werden mit gesonderten Punkten belohnt, die in Form von Spielsteinen, Pokerchips oder Ähnlichem vor dem Spieler gesammelt werden können. Tritt eine besonders unterhaltsame Situation auf, so kann ein Spieler oder auch der Spielleiter einen solchen Spielstein nehmen und ihn an den Spieler, der für die besondere Situation gesorgt hat, geben. Pro Situation kann man so einen solchen Spielstein bekommen.

Später im Spiel, wenn eine Probe misslungen wäre, kann man diese Spielsteine wieder ausgeben, um pro Spielstein einen zusätzlichen Bonuserfolg im nachhinein zu generieren oder die Probe erneut würfeln zu lassen. Dadurch wird man für besonders „gutes Rollenspiel“ von seinen Mitspielern belohnt und versucht absichtlich diese zu unterhalten. Pro Spieler sollten nicht mehr als 3 Spielsteine gleichzeitig gesammelt werden. Die Boni durch Spielsteine zählen nicht zu den Boni aus regulären Bonuserfolgen.

Durch das Verwenden von Fanmail wird in der Regel ein besonderer Spielstil gepflegt. Es sollte allerdings vor jeder Runde klar gemacht werden, was alles fanmailfähig ist. Denn obwohl besonders lustiges Charakterspiel in vielen Mystix-Runden für hohen Spielspaß sorgt und somit Fanmail verdient hat, so kann es auch andere Abenteuer komplett zerstören. Da Fanmail insbesondere extrovertierte Spieler fördert, kann es außerdem bei sehr gemischten Gruppen ein Ungleichgewicht reinbringen und zum Spaßkiller werden. Deshalb sollte von Gruppe zu Gruppe entschieden werden, ob Fanmail genutzt wird und wofür es Fanmail gibt. Notwendig ist es in Mystix nicht, aber vielen macht es Spaß damit zu spielen.

Um Fanmail in der Runde zu etablieren, macht es Sinn, dass die ersten Fanmails vom Spielleiter ausgehen und dieser sich aber später eher zurückhält und die Spieler sich gegenseitig belohnen lässt.

Magie

Jede Gilde stattet seine Mitglieder mit einer einzigartigen Form der Magie aus (auch Implantate werden hier wie Magie behandelt). Diese Magie entspricht dem Ideal der Gilde und unterstützt die Charaktere bei ihren typische Aufgaben. Magie zu Wirken funktioniert prinzipiell nicht viel anders als jede andere Aktion. Die Sprüche werden dabei zu einer **Zaubergruppe** zusammengefasst. Jede Zaubergruppe hat eine zugehörige **Zauberfähigkeit**, auf die die Zauberprobe gewürfelt wird. Die Zauber in der Zaubergruppe sind inhaltlich verwandt, unterscheiden sich aber in ihrer Schwierigkeit, also in der Anzahl der Erfolge, die nötig sind, um den Zauber zu sprechen. Deswegen ist bei jedem Zauber eine Schwierigkeit angegeben, die dann gilt, wenn der Zauber so gesprochen wird, wie er im Zauberbuch steht. Jeder Zauber kann aber auch dynamisch erweitert werden um beispielsweise Entfernung, Fläche oder Stärke anzupassen. Solange ein Zauber nicht ausdrücklich von „maximal“ spricht, kann man bis zu drei Erfolge mehr in einen Zauber investieren und somit die Schwierigkeit erhöhen, die man erwürfeln muss. Auch wenn Dinge wie Distanz in klaren Stufen eingeteilt wird, sollten Zaubermodifikationen nicht zu streng gesehen werden. Im Zweifelsfall kann man auch die veränderte Wirkung beschreiben und den Spielleiter entscheiden lassen, wie schwer der Zauber dann wird. Wenn nichts weiter gesagt wird, gilt aber die angegebene Schwierigkeit. Möchte man Veränderungen eines Zaubers permanent machen, so kann man dies mit dem Modding-System tun (siehe Gegenstände).

Geistergaben: Die Geistergaben ist die übernatürliche Kraft, die die alten Geister jedem Gildenmitglied mitgegeben haben. Sie kommen in Form von drei verschiedenen Punkten vor: Mit Seele-Punkten können Zauber gewirkt und Implantate aktiviert werden. Mit Geist-Punkten können übernatürliche geistige Aktionen durchgeführt, die über die Möglichkeiten normaler Aktionen hinausgehen. Blitzschnelle Reparaturen, übernatürliches Gedächtnis oder andere geistige Meisterleistungen benötigen Geistpunkte zusätzlich zur gewöhnlichen Fähigkeitsprobe. Dasselbe gilt für Körper-Punkte im körperlichen Bereich: Stunts, das Aushalten besonderer Belastungen oder Aktionen mit übernatürlicher Fingerfertigkeit und Koordination benötigen ebenfalls Körper-Punkte.

Eine Probe stärken: Außerdem können die drei verschiedenen Geistergaben genutzt werden, um knapp gescheiterte Proben zu unterstützen. Für jeden Geistergaben-Punkt kann ein Erfolg bis maximal drei Erfolge **nach dem Würfeln** dazugekauft werden. Dabei braucht man Seelenpunkte in Zauberproben, Geistpunkte in geistigen Proben und Körperpunkte in körperlichen Proben. Die mit Geistergaben erkauften Erfolge zählen **nicht** mit in die maximal drei Bonuserfolge.

Die Seele-Punkte sind unter den drei Punkte-Arten etwas Besonderes, weil mit ihnen Zauber gewirkt werden können: Bei jeder **erfolgreichen Benutzung eines Zaubers** wird ein Geistergaben-Punkt im Bereich Seele verbraucht. Diese wird dann von rechts nach links auf dem Seele-Punkte-Feld auf dem Charakterbogen weggestrichen. Scheitert ein Zauber, so werden keine Geistergaben verbraucht, aber er kann auch nicht sofort wiederholt werden.

Doch übernatürliche Macht hat auch ihren Preis: Abhängig davon wieviel in Körper, Geist und Seele investiert wurde, können unterschiedlich viele Geistergaben zum Zaubern, für übernatürliche Aktionen oder zum stärken einer Probe genutzt werden bevor man die Schwelle überschreitet. **Die Schwelle**, ab wann der alte Geist vom Charakter etwas für seine macht zurückverlangt und der Charakter in Extremismus, Egomane oder Machthunger verfällt, wird durch sternförmig umrandete Kreise angedeutet: Wird der erste sternförmig umrandete Kreis verbraucht, so wird die Schwelle übertreten:

Beispiel: *Im folgenden Beispiel hat der Charakter 6 Geistergaben. Alle weiteren Felder hinter dem Sechsten wurden bei der Generierung ausgegraut. Die Schwelle wird durch die sternförmigen Kreise um die 3 ersten Kreise angedeutet. Der Charakter hat schon zwei Geistergaben verbraucht und diese ausgestrichen. Noch eine Geistergabe kann ganz normal verbraucht werden. Wird allerdings noch zwei Mal gezaubert so wird die Schwelle überschritten und der Charakter wird extrem.*



Überschreitet man die Schwelle durch einen Zauber, so muss man dies dem Spielleiter ansagen. Dieser vergibt je nach Situation dann an den Spieler ein neues Spielziel und erklärt ihm, wie der Einfluss des alten Geistes ihn verändert hat. Dieser **Extremismus** kann sich auch explizit gegen die Gruppe wenden und ist zumindest in der Regel gegen die Ziele der Gruppe gerichtet. Übertritt man mit den Geistpunkten die Schwelle, so wird der Charakter zum **Egomane**, der sich für das Zentrum der Welt hält und vor lauter Arroganz und Überheblichkeit eigennützige oder unvernünftige Entscheidungen fällt. Ähnliches passiert bei überschreiten der Schwelle der Körperpunkte, wo der Charakter die eigene **körperliche Macht** so sehr spürt, dass er in einen Machtrausch verfällt und Gewalt und Brutalität genießt und unkontrolliert anwendet. Bei jeder dieser Extremsituationen bettet der Spielleiter die Sache in das Spielgeschehen ein. Es ist aber ganz klar dem Spieler

überlassen, was er aus der Situation, die der Spielleiter einwirft spielerisch macht, wie er es ausspielt und welche konkrete Wirkung es hat.

Möchte man nicht mit Extremismus, Ego oder Macht in der Gruppe spielen, so kann auch jeder Spieler die **Schwelle als harte Grenze** ansehen und sie einfach nicht überschreiten. Die meisten Spieler spielen ihren Charakter aber so, als existiere die Schwelle nicht und erzeugen so eine zusätzliche Herausforderung, die oft auch mit dem Höhepunkt des Abends zusammenfällt und dann eine zusätzliche Würze ins Spiel bringt.

Da die Wächter mit der Gefahr des Extremismus vertraut sind, und wissen, dass es jederzeit jeden treffen kann, werden sie nur im Ausnahmefall den Extremisten der Gruppe offen bekämpfen oder gar töten. Es ist eher die Herausforderung der anderen Charaktere Extremismus oder andere Extremsituationen zu erkennen, den Charakter des Mitspielers außer Gefecht zu setzen oder ihn wieder auf den Boden zu holen. Das kann durch Überreden oder Ablenkung erfolgen aber auch durch einen Schlag auf den Hinterkopf. Hat man den Charakter außer Gefecht gesetzt, so kann er nach einer kurzen Pause wieder normal eingesetzt werden. Mit der Pause ist auch eine Regeneration verbunden, die den Gabenverbrauch unter die Schwelle senkt. Hat man als Extremist weiter gezaubert, so kann dies länger dauern, weil mehr Gaben zu regenerieren sind. Ist die Schwelle aber einmal erreicht, so kann der Charakter normal weiter gespielt werden. Während der Pause spielt man die Verführung des Extremismus weiter aus und die Gruppe muss in dieser Zeit ein Auge auf den Charakter haben, damit dieser sich nicht absetzt oder gar der Gruppe in den Rücken fällt.

Regeneration: Mit jedem Zauber und jeder Spezialaktion bindet man sich stärker an das Ideal und verbraucht somit Gabenpunkte. Es gibt aber auch Dinge, mit denen man diese Bindung wieder lockern und lösen kann. Normalerweise geschieht dies durch eine Rast oder einen Moment der Ruhe. Wann ein Charakter regenerieren möchte, kann er selbst entscheiden. Allerdings kann in der Regel nur einmal pro Spielabend (etwa 4-6 Spielstunden) regeneriert werden. Dafür werden alle Punkte auf einmal regeneriert. Dauert eine Spielsitzung länger oder enthält besonders harte Konfrontationen, so kann es auch sein, dass einer der Geister zusätzliche Macht bereitstellt. Sprich: Der Spielleiter gibt den Spielern eine zusätzliche Regeneration am Spielabend. Zwischen den Abenteuern können in der Regel alle Geistergaben wieder aufgefrischt werden, wenn zwischen Ihnen in-game wenigstens eine Ruhephase liegt.

Charaktere

Charaktererstellung kompakt

Für alle die bereits Mystix gespielt haben gibt es hier alle wesentlichen Details kurz und kompakt:

1. Gilde + Basischarakter

Gilde und Basischarakter wählen.

2. Startrang

Startrang wählen und Rangeigenschaften übertragen:

Rang	Goldpunkte	Geistergaben	Start-XP
Adept	2	3	250
Gildner	2	5	500
Meister	2	7	1000

Die Startwerte für Moddingpunkte und Ausdauerpunkte (gesamt) entsprechen den Geistergaben. und werden auch übertragen.

3. Fähigkeiten

Hauptfähigkeiten und Zauber/Implantate vom Basischarakter übertragen.

Weitere 5 Hauptfähigkeiten aus der allgemeinen Fähigkeitsliste oder Zauber/Implantate der eigenen Gilde wählen (mit * Markieren)

Beliebig viele Nebenfähigkeiten aus Fähigkeiten oder Zaubern/Implantaten der eigenen Gilde wählen (mit N markieren)

Mit den Start-XP Fähigkeitspunkte für Fähigkeiten und Zauber/Implantate kaufen. Die Kosten der Fähigkeiten stehen in der Kostentabelle unten.

4. GW, Modding, Geistergaben & Ausdauer

Goldpunkte für Moddingpunkte, Ausdauerpunkte oder Geistergaben ausgeben.

Grundwissen (GW) bestimmen und neben den Kategorienamen (z. B. Kampf) auf Seite 2 eintragen:

5 Fähigkeiten auf 10 ist GW auf 5
 4 Fähigkeiten auf 8 ist GW auf 4
 3 Fähigkeiten auf 6 ist GW auf 3
 2 Fähigkeiten auf 4 ist GW auf 2
 sonst GW auf 1

Grundwissen auf Seite 1 übertragen, Ausdauerpunkte auf die Kategorien verteilen und Ausdauer der einzelnen Kategorien ausrechnen

Anzahl der Geistergaben an den Kreisen abzählen und die restlichen Felder ausgrauen.

Gegenstände auswählen und Modding-Punkte verteilen, um Gegenstände individuell zu modden (siehe Gegenstandsregeln für Beispiele).

5. Persönlichkeit

Persönlichkeitsdetails in die Dramasektion eintragen.

Wert	Hauptfähigkeit		Nebenfähigkeit	
	Einzel	Gesamt	Einzel	Gesamt
1	1	1	2	2
2	1	2	2	4
3	2	4	3	7
4	2	6	3	10
5	5	11	8	18
6	5	16	8	26
7	10	26	15	41
8	10	36	15	56
9	20	56	30	86
10	20	76	30	116
11	40	116	60	176
12	40	156	60	236

Charaktererstellung im Detail

1. Gilde + Basischarakter

Jeder Spieler-Charakter ist Mitglied einer Gilde und erhält von dieser Gilde seine Stärken und Schwächen. Jede Gilde besitzt eine andere **Ausrichtung**, eine andere **Spielweise** und andere **Handlungsmöglichkeiten**. Deswegen ist es wichtig vor der weiteren Ausgestaltung des Charakters, eine Gilde auszusuchen und sich auf einen von drei Basischarakteren festzulegen.

Der **Basischarakter bestimmt nur die Ausbildung** des Charakters. Die tatsächliche Aufgabe in der Welt, seine tatsächlichen Fähigkeiten, Persönlichkeit oder andere Charakterdetails sind bei jedem Charakter anders und können vom Spieler frei bestimmt werden. So sind zwei Charaktere, die auf demselben Basischarakter basieren, schon nach der Erstellung völlig verschieden.

So kann eine Cigany Illusionistin sowohl die Vorlage für eine magische Bauchtänzerin aus der Wüste von Tamos sein, für einen Trickbetrüger aus Myriad oder für einen „Zauberer“, der mit seiner Show die Theatersäle füllt. Die

Wahl liegt ganz bei euch **aus der Schablone etwas besonderes zu schaffen**.

Dennoch ist es ratsam, möglichst viele verschiedene Gilden im Spiel zu haben und möglichst keinen Basischarakter gleichzeitig zweimal in der Gruppe zu verwenden. Denn die Gilde legt einerseits die **Zaubergruppen** fest aus der man wählen kann und andererseits bestimmt der Basischarakter, die Hauptfähigkeiten, die man besonders einfach lernen kann. Somit würden gleiche Basischaraktere ähnliche Fähigkeiten besitzen und sich somit gegenseitig die Show stehlen.

Jede Gilde bietet jedoch drei völlig unterschiedliche Basischaraktere, sodass genügend Auswahl besteht. Die Basischaraktere werden im Kapitel „Die Gilden“ vorgestellt. Als Basis für den eigenen Charakter stehen folgende Gilden und Basischaraktere zur Verfügung:

Die Hammeriten

- Priester
- Stahlmeister
- Inspektor

Die Wanderer

- Kampfmagier
- Elementarist
- Sternfahrer

Die Cigány

- Illusionist
- Gauner
- Sprecher

Die Wilden

- Traumwandler
- Pflanzenbändiger
- Tierkrieger

Die Cubiker

- Wissenschaftler
- Tekker
- Doktor

Die Hüter

- Agent
- Forscher
- Assassine

***Beispiel:** Unser Beispielcharakter Geldor und ist Mitglied bei den Hammeriten. Als Basischarakter haben wir den Hammeriten-Priester gewählt und gestalten auf Basis dieser Vorlage einen Exorzisten.*

2. Startrang

Mystix verwendet zur Erstellung der Fähigkeitswerte ein Erfahrungspunkte-System. Erfahrungspunkte werden sowohl beim Erstellen des Charakters als auch nach jedem Abend zum Verbessern des Charakters genutzt (Mehr dazu im Punkt 3: Spielfigur).

Erreicht man eine gewisse Anzahl an Erfahrungspunkten, so erhält man einen sogenannten Rang. Dieser Rang ist ein **Titel**, den einerseits die Gilde **innerhalb der Spielwelt** verleiht, und der dadurch auch die spielerischen Rahmenbedingungen verändert. Sprich man bekommt mehr Ressourcen von der Gilde, erhält Macht über Untergebene und bekommt besondere Aufmerksamkeit der alten Geister und somit höhere Macht. Deshalb bestimmt der Rang ein paar entscheidende **Spielwerte**. **Folgende Ränge** gibt es:

- **Adept** (250 XP)
- **Gildner** (500 XP)
- **Meister** (1000 XP)
- Großmeister (2000 XP)
- Legende (inoffizieller Rang – ab 3000 XP)

Erstellt man einen neuen Charakter, so wählt man einen **Startrang** unter **Adept, Gildner oder Meister**. Gildner ist der Standard-Startrang für das Spiel als Wächtergruppe. Mit dem Adeptenrang beginnt man die Runde in der Gildenakademie oder unter einem oder mehreren Lehrmeistern. Meister-Gruppen sind für solche geeignet die direkt mit weltumspannenden Geschichten, als quasi Veteranen beginnen wollen. Auch gemischte Gruppen mit unterschiedlichen Rängen sind möglich.

Die Startränge

Adept: Der Charakter befindet sich noch in der Phase der Ausbildung und ist einem Meister unterstellt. Man besteht Abenteuer in der Umgebung einer Gilde oder auf ersten Exkursionen in Begleitung eines Meisters.

Gildner: Der Standard Rang für Abenteuer als Wächter. Man beginnt das Spiel als voll ausgebildetes Gildenmitglied und erhält Unterstützung durch die jeweils eigene Gilde.

Meister: Meister sind die Oberen der Gilde. Sie haben Befehlsgewalt über Novizen, Adepten und einfache Gildner und besitzen Wahlrecht bei der Wahl der Großmeister.

Großmeister: Großmeister sind die wenigen Gildenführer der Gilde. Sie haben unbeschränkten Zugriff auf alle Gildengeheimnisse und geheime Einrichtungen und müssen sich was die Befehlsgewalt betrifft lediglich mit den anderen Großmeistern abstimmen. Sie verfügen im Gegensatz zu Meistern auch über größere Ressourcen der Gilde und müssen sich nur selten rechtfertigen.

Legende: Ab diesem Zeitpunkt bekommt man zwar keinen zusätzlichen Gildenrang. Man kann sich aber besonderer Beachtung, einem ehrfürchtigen Raunen und besonderer Erwähnung in den Gildenannalen sicher sein.

Was sich je nach Rang ändert:

Geistergaben: Als Mitglieder der Gilden, stehen die Wächter in einem besonderen Verhältnis zu ihren Göttern oder ganz allgemein zu ihren Idealen. Sie wurden von ihnen auserwählt unter ihre Ausdauer zu agieren, bekommen Unterstützung durch ihre jeweilige Gilde und haben dort eine Art zuhause gefunden. Von den alten Geistern selbst haben sie besondere Gaben erhalten, Kräfte, die ihren Körper stärken, ihren Geist zu Meisterleistungen antreiben oder mit der Essenz des alten Geistes selbst Wunder vollbringen. Je nach Rang erhält man eine andere Unterstützung durch die alten Geister. Das äußert sich in einer anderen Menge an Geistergaben. Diese Geistergaben werden unter anderem für das Zaubern und das Benutzen von Implantaten benötigt. Somit haben die Geistergaben großen Einfluss auf die Macht des Charakters.

Siehe → Magie.

Modding-Punkte sind Punkte, mit dem man Gegenstände zu persönlichen Gegenständen machen kann und ihnen so verschiedene zusätzliche Eigenschaften verleihen kann. Hiermit können Werkzeuge und Waffen verbessert, Rüstungen mit verschiedenen Schutzwirkungen ausgestattet werden und Artefakte, Begleiter usw. verwendet werden.

Siehe → Gegenstände.

Ausdauerpunkte sind Punkte die auf die verschiedenen Grundwissenwerte verteilt werden können um die Ausdauer in Aktionsszenen zu erhöhen. Sowohl im Kampf als auch in Schleichszenen, Rededuellen usw. wird eine eigenen Ausdauerart benötigt.

Goldpunkte: Goldpunkte sind besondere Punkte, mit denen die Geistergaben und Modding-Punkte weiter ausgebaut werden können. Bei der Charaktererstellung startet der Charakter mit 2 Goldpunkten. Für je 2 Goldpunkte kann ein weiterer Geistergaben-Punkt gekauft werden oder für 1 Goldpunkt ein Modding-Punkt gekauft werden.

Entsprechend des Startrangs können nun die Werte entsprechend der Tabelle auf dem Charakterbogen eingetragen werden.

Rang	Goldpunkte	Geistergaben	Start-XP
Adept	2	3	250
Gildner	2	5	500
Meister	2	7	1000
Großmeister	2	7	2000
Legende	2	7	3000

Die Startwerte für Moddingpunkte und Ausdauerpunkte (gesamt) entsprechen den Geistergaben:

3. Charakteridee

Doch bevor es an die konkreten Werte des Charakters geht, sollte man erst einmal überlegen, was man im Detail spielen will, und darüber nachdenken, wie man Fähigkeiten und Persönlichkeit vereint.

Erste Idee

Diese erste Idee kann man in Stichworten oder ausformuliert im Feld Charakteridee auf der Charakterseite (Charakterbogen Seite 1) eintragen. Diese erste Idee ist im späteren Verlauf nicht bindend, sondern sie soll den Spieler anregen, sich kurz ein Gesamtkonzept zu überlegen. Fällt dem Spieler im Verlauf der Generierung noch etwas anderes ein, dann kann er dieses Feld noch ändern.

Ist der Charakter einmal im Spiel, dann wird man auch nach vielen Spielabenden in diesem Feld lesen können, wie alles angefangen hat.

Gute **Fragen** für ein erstes Ideen-Sammeln sind zum Beispiel:

- Was ist das erste Stichwort oder Bild, was dir zu deinem Charakter einfällt?
- Gibt es Vorbilder aus Romanen, Filmen usw. Wenn ja, was ist es, was dich an diesen Vorbildern interessiert und wie soll das vom Charakter umgesetzt werden?
- Woher kommt dein Charakter und wie sieht er seine Rolle in der Welt?
- Wie soll der Charakter auf andere wirken und was sollen sie von ihm denken?
- Gibt es ein einschneidendes Ereignis, was ihn zu dem gemacht hat, was er ist? Eine besondere Lebenssituation, ein Vorbild in der Spielwelt?
- Hat er einen besonderen Gegenstand, der ihn kennzeichnet, ein Glücksbringer oder ein Erinnerungsstück, oder einen Ort, den er immer wieder aufsucht?

Diese Fragen sollen dir helfen, deine eigene Charakteridee zu formulieren. Fällt dir **zu viel** zu deinem Charakter ein, dann versuche es in Stichworten zu beschreiben und schreibe keine Biographie, sondern beschränke dich auf das Wesentliche. Frage dich immer:

Was ist das Wichtigste an meinem Charakter? Fällt dir **zu wenig** zu deinem Charakter ein, dann beginne mit Charakteren aus Filmen und Büchern und versuche sie zu beschreiben. Denn oft ist es nur eine Eigenschaft eines bekannten Charakters, die du unbedingt spielen willst oder du baust dir aus vielen bekannten Charakteren einfach einen, der etwas von allen hat. Sie werden letztendlich nicht viel mehr mit deinem Charakter zu tun haben, denn mischt man viele bekannte Elemente so bekommt man meist etwas Neues. Gehe einfach nacheinander durch die Details und überlege dir, wie du sie dir vorstellst: Erscheinung, Fähigkeiten, Persönlichkeit, Besonderheiten. Nutze, wenn möglich, die Fragen zum Ideen-Sammeln und denke immer daran: Es ist nur ein erster Entwurf – der Rest ergibt sich ganz von selbst.

Beispiel: *Unser Beispiel Hammeriten-Priester Geldor ist ein ausgebildeter Exorzist, der dem Orden nach der Ausbildung den Rücken gekehrt hat, waren die Lehren schließlich zu weltfern und hart für den jungen Priester. Nach einigen wirren Reisen und Rückschlägen hat er sich jedoch mit seinem Orden wider versöhnt und arbeitet nun als Dorfseelsorger in der Vorstadt Cyrills auf Tamos. Doch sein alter Mentor wird ihm seinen Bruch niemals verzeihen, hatte er doch Größeres im Sinn mit seinem besten Schüler...*

Aussehen

Bist du mit der ersten Idee fertig und hast schon erste Vorstellungen vom Aussehen, dann kannst du direkt im Bereich Aussehen auf dem Charakterbogen weiterschreiben oder stattdessen dort ein kleines Porträt zeichnen. Wenn du noch nicht weißt wie er aussieht, dann nutze die selben Hilfen wie zur Charakter Ideen.

Beispiel: *Unser Hammerit ist eher schwächling für einen Hammeriten, er trägt kleine Narben im Gesicht und wirkt merkwürdig geschwächt und gezeichnet, als läge noch der letzte Kampf gegen einen dunklen Geist auf seiner Seele. Seine Augen strahlen Willensstärke aus und sein Körper ist schnell und sein Geist wachsam. Auch wenn man, ihn bleich wie er ist, nicht gerade zu einer Feier einladen würde, so flößt er jenen, die ihn sehen, dennoch stets Respekt ein.*

Steht der Entwurf, dann kannst du mit dem Entwickeln der Spielfigur weiter machen, solltest aber deine Charakteridee im Hinterkopf behalten.

4. Die Fähigkeiten

Um die Spielfigur auszugestalten, die Werte-Seite des Charakters, wechseln wir nun auf die Fähigkeitenseite (Charakterbogen Seite 2) und übertragen erst einmal die **Fähigkeiten aus der Liste** des Basischarakters. In die hervorgehobenen Felder jedes Bereiches kann man zum Wiederfinden der Fähigkeiten die Kategorie eintragen, darunter jeweils die Fähigkeiten, die dazugehören, wobei wichtige Spezialgebiete mit vielen Fähigkeiten in große Kästchen eingetragen werden sollten, Randgebiete in kleine Kästchen. Zauber und Implantate werden in den **Zauberbereich** auf dem Charakterbogen eingetragen. Wertetechnisch werden Zauber, Implantate und Fähigkeiten

Kampf	
Schwerter	4
Schwere Waffen	6
Kampfgespür	3
Rüstung	5
Ausweichen	3
Körper und Geist	
Meditation	3
...	

Jede **Fähigkeit** in dieser Liste und auch jede Zauberfähigkeit und jede Fähigkeit für ein Implantat kann einen Wert von **1 bis 15** haben, je höher, desto besser. Die Werte können nach einer einfachen Kostentabelle mit Erfahrungspunkten gekauft werden. Es gibt **zu Spielbeginn entweder 250 XP (Adept), 500 XP (Gildner) oder 1000 XP (Meister)** (Siehe Ränge).

Fähigkeiten, die der Charakter von der Gilde gelernt hat und dort trainieren kann, sind einfacher zu lernen als solche, die er selbst lernen muss. Deswegen gibt es in der Kostentabelle **zwei Spalten: Hauptfähigkeiten und Nebenfähigkeiten**. Will man eine Hauptfähigkeit von Wert 2 auf 3 steigern, dann nimmt man die Kosten aus der 3. Zeile (Hier: 2 XP). Möchte man einen Wert aber beim Erstellen direkt auf einen Endwert setzen, dann kann man direkt den addierten Wert (4 XP) eine Spalte weiter nehmen. Wäre die Fähigkeit eine Nebenfähigkeit, dann wählt man die entsprechen anderen Spalten und bekommt als Einzelkosten 3 XP und als Summe 6 Erfahrungspunkte für den Fähigkeitswert 3.

Alle Fähigkeiten, Zauber und Implantate, die du aus der **Tabelle zum Basischarakter** abgeschrieben hast, sind **Hauptfähigkeiten**.

Für Geldor schreiben wir die Fähigkeiten vom Basischarakter Hammeriten-Priester auf.

Außerdem kannst du noch 5 weitere Hauptfähigkeiten auswählen. Diese können entweder aus der **allgemeinen Fähigkeitsliste** gewählt werden oder aus den **Zauberfähigkeiten/Implantaten**, die der Charakter noch nicht automatisch hatte. Es ist nur wichtig, dass jeder Charakter grundsätzlich nur die Zauber/Implantate der eigenen Gilde lernen kann.

gleichbehandelt, wobei jeder Zauber mehrere Untersprüche besitzt, die jedoch keinen eigenen Wert benötigen, sondern stattdessen über die Zauberfähigkeit abgehandelt werden. Die Zaubernamen der Untersprüche und deren Schwierigkeit können direkt zu der Zauberfähigkeit.

Beispiel: *Gledor hat zum Beispiel Fähigkeiten aus der Kategorie Kampf und Körper & Geist einen Zauber „Hammer des Erbauers“ mit einem Fertigkeitswert 7 und mit fünf Untersprüchen. Damit die Schwierigkeit der Untersprüche nicht mit dem Fertigkeitswert verwechselt werden kann, stehen diese vor den Sprüchen:*

Hammer des Erbauers	7
(1) Glaubensstütze	
(2) Kraft des Hammers	
(3+) Hammerschlag	
(6+) Hammer des Erbauers	
(9) Hammermeister	

Hast du dir die 5 weitere Hauptfähigkeiten ausgesucht, dann markiere jede mit einem Sternchen (*) in der ersten Spalte auf dem Charakterbogen, damit man erkennen kann, was du hinzugewählt hast. Diese hinzugewählten Fähigkeiten repräsentieren die **persönlichen Studien**, die man während der Ausbildung oder jenseits der Ausbildung durchgeführt hat und schon in jungen Jahren verinnerlicht hat.

Darüber hinaus kannst du natürlich noch beliebig viele Fähigkeiten aus der allgemeinen Fähigkeitenliste oder Zauber der eigenen Gilde hinzuwählen, die du jenseits deiner Ausbildung erlernt hast. Diese Nebenfähigkeiten werden nach der teureren Spalte gesteigert und, da sie nicht während der Ausbildung verinnerlicht wurden, und werden als **Nebenfähigkeiten** mit einem 'N' gekennzeichnet.

Auch wenn Nebenfähigkeiten teurer sind als Hauptfähigkeiten, kannst man auf diese Weise ständig sein Wissen erweitern und neue Fähigkeiten hinzuwählen, auch im späteren Spielverlauf, wenn man mit neuen Erfahrungspunkten den Charakter weiterentwickelt. Lediglich Zauber oder Implantate der anderen Gilden sind fremden Gilden verschlossen..

Für Geldor wählen wir zu den Hauptfähigkeiten des Basischarakters noch Beobachten, Willenskraft, Sprachen, Politik und den Zauber Stahlschmelze als selbst gewählte Hauptfähigkeiten (). Als Nebenfähigkeiten (N) wählen wir noch Architektur und Schild und Defensivwaffen hinzu.*

Hast du dir also deine 5 Fähigkeiten oder Zauber/Implantate als persönliche Studien und weitere Nebenfähigkeiten (**sinnvoll für den Anfang sind bis zu 5**) gewählt, dann kannst du beginnen, die Erfahrungspunkte zu verteilen. Die Kosten stehen in der Kostentabelle:

Fähigkeitswert (Höchstwert je Rang)	Hauptfähigkeit		Nebenfähigkeit	
	Einzelkosten	Gesamtkosten	Einzelkosten	Gesamtkosten
1	1	1	2	2
2	1	2	2	4
3	2	4	3	7
4	2	6	3	10
5	5	11	8	18
6	5	16	8	26
7	10	26	15	41
8	10	36	15	56
9	20	56	30	86
10	20	76	30	116
11	40	116	60	176
12	40	156	60	236
13	80	236	120	356
14	80	316	120	476
15	160	476	240	716

Entsprechend des gewählten Startrangs können nun entweder 250 XP (Novize), 500 XP (Adept) oder 1000 XP (Meister) verteilt werden.

5. Grundwissen, Ausdauer und Geistergaben

Grundwissen

Für **Fähigkeiten, die man nicht trainiert hat**, wird der **Grundwissenwert** der jeweiligen Fähigkeitskategorie benutzt. Dieser ergibt sich aus der Anzahl der höchsten Fähigkeiten der jeweiligen Kategorie und wird mit in die Zeile der Kategorie geschrieben. Die folgende Tabelle verrät, welchen Grundwissenwert man eintragen kann:

6 Fähigkeiten	Auf Wert 12 oder mehr	= Grundwissen 6
5 Fähigkeiten	Auf Wert 10 oder mehr	= Grundwissen 5
4 Fähigkeiten	Auf Wert 8 oder mehr	= Grundwissen 4
3 Fähigkeiten	Auf Wert 6 oder mehr	= Grundwissen 3
2 Fähigkeiten	Auf Wert 4 oder mehr	= Grundwissen 2
Sonst		= Grundwissen 1

Geldor hat schwere Waffen und Rüstung auf 6, ausweichen sogar auf 7: Das macht „3 mal Fähigkeit 6 oder mehr“ und somit Grundwissen im Kampf von 3. Das heißt, er kann auch mit Schwertern auf 3 umgehen, obwohl ihm die Fähigkeit fehlt. In Wissenschaft hat er zwar auch Schmieden auf 5, da es aber die einzige Fähigkeit ist, ist Grundwissen Wissenschaft lediglich 1.

Ist das Grundwissen höher als eine Fähigkeit, so wird auf das höhere gewürfelt, die Kosten ändern sich nicht.

Ausdauer

Immer wenn eine Szene detaillierter ausgespielt werden soll und nicht nur einer Probe sondern viele einzelne Aktionen eine Rolle spielen, spricht man von einer Aktionsszene. Kämpfe sind üblicherweise Aktionsszenen aber auch Rededuellen, Schleichszenen oder Verfolgungsjagden. Immer wenn man eine Aktionsszene beginnt wird der Ausdauerwert für die Aktionsszene benötigt. Die Ausdauer sagt aus, wie lange man Aktionen verlieren kann ohne Verletzungen einzustecken (Kampf), seinen Ruf zu verlieren (Rededuell) oder geschnappt zu werden (Stealth-Szene).

Dabei entspricht die Ausdauer (A) grundsätzlich dem Grundwissenwert. Es können jedoch bei der Generierung Ausdauerpunkte auf die verschiedenen Ausdauerwerte verteilt werden. Werte ab 5 sind sinnvoll, wenn man sich als Experte

in eine solche Szene begeben will. Werte unter 3 schützen kaum und ab 8 kann man von absoluten Meistern für die Art der Szene sprechen. Man sollte hier eine gute Balance zwischen Spezialisierung und Entwicklung in der Breite wählen. Auch ist es wichtig zu wissen, dass man bei einem niedrigen Ausdauerwert für Kampf ein leichtes Opfer ist. Nicht jeder Charakter muss kämpfen können. Man sollte dann aber im Hinterkopf halten, dass man sich von Kämpfen fernhalten muss. Wenn man hingegen seine sonstigen Spezialgebiete vernachlässigt (auch wenn diese vielleicht seltener bespielt werden), dann hat man wenn es eintritt kaum eine Chance auch wenn die Fähigkeiten gut sind. Ausdauerpunkte können auch mit Goldpunkten gekauft werden und zwischen den Abenden weiter ausgebaut oder umverteilt werden. Im Falle der Umverteilung ändert der Charakter sein tägliches Training. Spontane Wechsel im Abenteuer sind jedoch nicht möglich.

Hier die Ausdauerbereiche und Aktionsszenen im Überblick:

Bereich	Beispiele für Aktionsszenen
Kampf	Kampf
Körper & Geist	Operation/Heilung, Überleben in der Wildnis/Wüste, Bergsteigen
Gelehrtenwissen	Recherche, Tatort-Analyse, Spurensuche
Wissenschaft	Bauen/Reparieren, Alchemie, Kreiselschiff-Reise
Gesellschaft	Rededuell (Verhandlung, Politik), Gerichtsprozess, gesellschaftliche Intrige, CON-Job
Diebeskünste	Schleichszene, Verfolgungsjagd, Suche/Versteckspiel

Geistergaben

Die Geistergaben ist die übernatürliche Kraft, die die alten Geister jedem Gildenmitglied mitgegeben haben. Sie kommen in Form von drei verschiedenen Punkten vor: Mit **Seelepunkten** können Zauber gewirkt und Implantate aktiviert werden. Mit Geist-Punkten können übernatürliche geistige Aktionen durchgeführt, die über die Möglichkeiten normaler Aktionen hinausgehen. Blitzschnelle Reparaturen, übernatürliches Gedächtnis oder andere geistige Meisterleistungen benötigen **Geistpunkte** zusätzlich zur gewöhnlichen Fähigkeitsprobe. Dasselbe gilt für **Körperpunkte** im körperlichen Bereich: Stunts, das Aushalten besonderer Belastungen oder Aktionen mit übernatürlicher Fingerfertigkeit und Koordination benötigen ebenfalls Körper-Punkte. Außerdem können **knapp misslungene Proben** durch Geistergabepunkte **nachträglich noch ausgeglichen werden**.

Zu Beginn der Spiels hat jeder Charakter 4 Punkte in jeder Kategorie auf die je nach Rang noch **weitere Punkte verteilt** werden können. Man sollte jedoch beachten, dass die Benutzung der letzten drei Punkte jeder Kategorie den Charakter in Schwierigkeiten bringt. Mehr dazu unter → Magie.

7. Gegenstände und Modding

Jeder Basischarakter besitzt gewisse **Standard-Gegenstände**, die bei den Basischarakteren aufgelistet sind und einfach übertragen werden können. Jeder Charakter kann seine Kleidung frei wählen und dazu auch weitere Gegenstände auswählen. Umfang und Details müssen entsprechend des Szenarios mit dem Spielleiter abgesprochen werden.

Doch obwohl es eine ganze Reihe besonderer Gegenstände gibt, sind die meisten **nutzlos, wenn man sie nicht bedienen kann**. Selbst eine schwere Plattenrüstung ist nutzlos, wenn man nicht weiß, wie man sie richtig anlegt und im Kampf benutzt, denn ein Gegner wird ein Leichtes haben die Schwachstelle in ihr zu sehen und durch sie hindurch den ungewohnten Träger der Rüstung zu verwunden, wenn man sie ungeübt verwendet.

Deshalb haben alle Hilfsmittel und Werkzeuge, die der Wächter nutzt um seine Spezialfähigkeiten zu nutzen nur eine Wirkung, wenn man weiß, wie man sie verwendet also eine passende Fähigkeit besitzt. Andererseits setzen manche Fähigkeiten entsprechende Werkzeuge voraus oder können mit schlechteren Werkzeugen weniger Leisten. Die Plattenrüstung kann mit der Fähigkeit Rüstung genutzt werden, um Schläge einfach an der Rüstung abgleiten zu lassen. Waffen befähigen dazu gewisse Kampffähigkeiten zu nutzen und ohne passendes Werkzeug kann keine Maschine repariert werden und ohne Zutaten oder Bauteile nichts gebaut werden.

Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen mit langen Gegenstandstabellen bestehen Gegenstände zunächst nur aus ihrem Namen und der zugehörigen **Faktenwirkung**, wenn sie in einer Aktion benutzt werden. Natürlich kann man in einem Samtgewand keinen Rüstungsblock durchführen, aber möglicherweise jemanden betören. Was welcher Gegenstand bewirkt steht einerseits bei den Gegenstandsbeschreibungen, ist aber oft auch selbsterklärend. Wenn die Faktenwirkung explizit erwähnt wird, dann geschieht das oft in sogenannten Stichworten. **Stichworte** bei Gegenständen oder in Beispielen im Regelwerk sind immer Fett gedruckt. Der Unterschied zwischen ganz normalen Spielfakten aus Fließtexten und Stichwörtern ist, dass diese **Bonuserfolge hervorrufen können**. Hat man ein Stichwort auf seinem Charakterbogen stehen oder dieser steht im Regelwerk zu dem Gegenstand, so kann man darauf bestehen, dass dann auch Bonuserfolge fällig werden. Im Normalfall rechnet der Spielleiter diese einfach in die 3 Bonuserfolge ein.

Üblicherweise entstehen Stichworte in Gegenständen auf zwei Weisen: entweder der Gegenstand besitzt eine besondere Eigenschaft, die an sich Vorteile bringt und der Spielleiter sagt an, dass der Gegenstand selbst ohne jeglichen Aufwand für Wartung, Pflege und Training diesen Vorteil enthält. Die wesentlich häufigere Situation ist die, dass eben doch Wartung, Pflege und regelmäßiges Training in den Gegenstand gesteckt werden muss um den Vorteil regelmäßig nutzen zu können. Da man nicht immer Lust hat, zu Beschreiben welchen Aufwand der Charakter in den Gegenstand steckt gibt es hierfür Modding-Punkte.

Moddingpunkte

Manche Gegenstände sind so wichtig für den Charakter, dass er besonders mit ihnen trainiert, sie regelmäßig pflegt oder sogar verbessert oder umbaut. Dies kann regeltechnisch mit Modding-Punkten angezeigt werden. Die Modding-Punkte sind bei der Generierung genauso groß wie die Gabenpunkte und können im Laufe des Spiels durch Goldpunkte verbesserte werden. Jeder Gegenstand kann **maximal 4 Stichworte mit 1-3 Modding-Punkten** bekommen.

Das heißt, ein Gegenstand erhält pro Stichwort eine neue zusätzliche **Eigenschaft für 1-3 Modding-Punkte**. Die Stichworte werden unter den Gegenstandsnamen notiert. Jedes Stichwort besitzt eine gewisse Faktenwirkung, die vom Spieler bei einer Aktion aktiviert werden kann. Außerdem können durch die Eigenschaft auch Bonuserfolge generiert werden, wenn die Wirkung die Probe erleichtert und der Spieler die Eigenschaft erwähnt.

Beispiel: *Ein Hüter Assassine gibt seinem Langmesser das Stichwort **geschärft**. Er will nun im Vorbeigehen, einer Zielperson den Beutel von der Seite schneiden, um an einen Brief zu kommen, der sich im Beutel befindet. Der Spieler sagt an, dass er sein geschärftes Messer dazu benutzt, und bekommt schon dafür seinen ersten Bonuserfolg. Obwohl die Probe auf Taschendiebstahl geht und nicht auf eine Kampffähigkeit. In einer späteren Szene befindet er sich in einer Werksanlage hinter einem dünnen Blech. Im Raum dahinter soll gerade jemand umgebracht werden. Der Spieler sagt, dass sein Charakter sein geschärftes Messer nimmt und ein großes X in das Blech ritzt und dann durch die neue Öffnung springt. Hätte er nur ein normales Messer und kein Messer, das er immer auf optimaler Schärfe hält, dann wäre eine solche Aktion undenkbar gewesen. Er hätte möglicherweise sogar das Blech durchtrennen können, jedoch nicht ohne erheblichen Zeitaufwand und mit der Möglichkeit, die Waffe zu beschädigen. In diesem Fall entfaltet die Eigenschaft ihre volle Faktenwirkung. Es wird zwar immer noch eine schwere Probe, dies zu vollbringen, aber die Möglichkeit besteht überhaupt.*

Gegenstände selbst modden

Natürlich gibt es in der Abenteuer-Erweiterung eine ganze Reihe an Beispielmodifikationen für Gegenstände. Aber viel schöner ist es, wenn man durch das Modding seinen Charakter weiter personalisiert. Damit die Eigenschaften halbwegs vergleichbar bleiben, werden jetzt ein paar Regeln vorgestellt, nach denen die Eigenschaften erstellt werden können.

Grundsätzlich gilt folgende **Grundeinschätzung der Eigenschaften**:

- **1 Punkt:** Ist eine Eigenschaft prinzipiell schon im Gegenstand vorhanden und wird nur verbessert, dann genügt 1 Modding-Punkt (geschärftes Waffen, Fernrohr auf Schusswaffe, dunkler Umhang verbirgt in den Schatten, Kleid bezaubert in Gesprächen oder beim Verführen usw.).
- **2 Punkte:** Wird eine Eigenschaft hinzugefügt, die dem Gegenstand nicht völlig Fremd ist, aber prinzipiell ein ganz neues Anwendungsgebiet einführt, dann werden 2 Moddingpunkte benötigt (Elektroschockmod eines Schwertes).
- **3 Punkte** werden benötigt, wenn die zusätzliche Eigenschaft der Wirkung eines Zauberspruches oder der Implantatnutzung der Cubiker gleichkommt oder einen solchen ersetzt (Nachtsichtbrille wie beim mechanischen Auge der Cubiker).
- Manchmal kann es auch sinnvoll sein 3-Punkte-Mods ganz abzulehnen oder sie zu 2-Punkte-Mods abzuschwächen. Zauber und Implantate sind etwas Besonderes in Mystix und sollten nur selten durch Mods nachgebildet werden.
- 2-Punkte und 3-Punkte Mods müssen ingame selbst hergestellt oder gekauft werden. Sie sind nicht bei der Charaktererstellung oder zwischen Spielabenden automatisch zu erwerben oder müssen bei der Erstellung zumindest mit der Gruppe abgesprochen werden.

Optional: Schnelle Stichworte

Gerade in Aktionsszenen wie Kämpfen oder Redueduellen kann es sein, dass alles sehr schnell geht und einfache Stichworte nicht immer für Boni erkannt werden. Hierzu kann man **die Spieler ihre Stichworte selbst verwalten lassen**. Die Stichworte zählen zwar weiterhin nur, wenn man sie erwähnt, aber man kann mit dieser optionalen Regel für jedes passende Stichwort einen automatischen Bonuserfolg vergeben. Wobei auch hier gilt, dass nicht mehr als 3 Bonuserfolge vergeben werden. Hat man ein schnelles Schwert, so kann man mit einer schnellen Attacke auch die passenden Bonuserfolge sichern, ohne dass der Spielleiter dies bestätigen muss. So werden Kämpfe und andere Aktionsszenen schneller und einfacher.

8. Von der Figur zum Charakter

Ein Charakter in Mystix besteht jedoch aus mehr als seinen Fähigkeiten. Die meisten Charaktere haben eine komplexe Persönlichkeit und oft wird eine Spielsituation erst dann richtig interessant, wenn die Persönlichkeit der Spielercharaktere ins Spiel kommt. Jedoch ist das ins Spiel bringen der Persönlichkeit gar nicht so einfach.

Im Bereich Charakteridee hat man zwar schon die beste Vorarbeit geleistet und Rollenspieler, die detaillierte Biographien oder Fragenkataloge erstellen, legen einen guten Grundstein um einen tiefgründigen Charakter zu erstellen. Damit jedoch die Persönlichkeit nicht auf dem Blatt bleibt sondern sie ins Spiel gebracht wird, benutzen wir das Drama-System von Mystix.

Der Bereich Drama befindet sich auf Seite 1 des Charakterbogens und enthält mehrere Textfelder. Die Idee hinter dem Drama-System ist es, alle Merkmale der Persönlichkeit in Stichworten auf dem Charakterbogen zu verewigen um sich selbst beim Spielen an die Charakterpersönlichkeit erinnern zu können, um den Charakter auch über längere Spielpause tiefgründig zu halten und um seine Mitspieler und den Spielleiter einfach über den Charakter informieren zu können.

Dabei ist zu beachten, dass es hier nicht um besondere Fähigkeiten oder das verbessern des Charakters geht. Es gibt keine falschen oder schlechten Einträge und oft sind Schwächen oder unbequeme Eigenschaften diejenigen, die die Runde interessant machen. Da diese Einträge jedoch nicht relevant für Würfelproben sind, gibt es auch keine zugehörigen Werte, keine Mindestanzahl an Einträgen oder keine Höchstzahl. Jeder Spieler versucht einfach nach seinen persönlichen Vorlieben die Persönlichkeit seines Charakters zu gestalten.

9. Spielen

Damit ist die Charaktererstellung abgeschlossen und es kann gespielt werden. Möchte man speziellere Details noch weiter ausarbeiten oder etwas exotischeres spielen, so gibt es in der Charakter Erweiterung noch weitere Möglichkeiten.

Geldor besitzt folgende Einträge bei Spielbeginn:

Moral/Werte:

*möchte niemanden richten
gegen die Unabhängigkeitsbewegung*

Gewohnheiten:

*Besucht regelmäßig das große Sigel
Meditiert jeden Abend mehrere Stunden*

Ziele:

Will sich mit seinem Mentor versöhnen

Beziehungen:

Mentor Turgo

Kleinigkeiten:

Kann Angeln und Fladenbrote backen

Wichtig zu beachten ist noch, dass diese Einträge lediglich eine einzelne Momentaufnahme bilden und nur sagen wie der Charakter jetzt ist. Fällt dem Spieler noch ein guter Charakterzug ein oder im Spiel zeigt sich, dass ein anderer nicht passt, dann wird die Drama-Sektion einfach umgeschrieben und zwar direkt im Spiel. So hat man immer die aktuelle Persönlichkeit auf dem Charakterbogen notiert und kann diese gezielt ins Spiel einbringen.

Außerdem gibt es noch eine ganze Reihe weiterer Techniken, die mit dem Drama-System nutzbar sind, die aber erst im Bereich „Spielen verbessern“ vorgestellt werden.

Allgemeine Fähigkeitenliste

Kampf

Nahkampf

- Kleinwaffen
- Schwerter
- Kettenwaffen
- Schwere Waffen
- Stäbe
- Waffenloser Kampf

Defensive

- Kampfgespür
- Rüstung
- Schilde und Zweitwaffen
- Ausweichen

Fernkampf

- Wurfwaffen
- Manuelle Schusswaffen
- Automatische Schusswaffen
- Flowwaffen

Körper und Geist

Fitness

- Akrobatik
- Klettern
- Schwimmen
- Athletik
- Gefahreninstinkt
- Willenskraft

Naturkunde

- Abrichten
- Pflanzenkunde
- Tierkunde
- Fährten lesen
- Reiten
- Orientierung

Heilkunst

- Erste Hilfe
- Medizin
- Operation
- Seelsorge

Gelehrtenwissen

Riten und Rüste

- Sechster Sinn
- Artefakte
- Ritualkunde

Schriftenkunde

- Bücher-Recherche
- Alte Sprachen
- Glyphen
- Sprachen
- Kryptografie

Analyse

- Horchen
- Beobachten
- Meditation
- Konzentration

Wissenschaft

Alchemie

- Zutaten
- Heilmittel
- Rauschmittel
- Gift und Säure
- Feuerwerker

Technik

- Bauteile
- Cubische Artefakte
- Schmieden
- Mechanik
- Architektur
- Feinmechanik
- Elektrotechnik
- Flowtech

Reise

- Seefahrt
- Sternfahrt
- Navigation
- Kartografie

Gesellschaft

Kultur

- Tanzen
- Musizieren
- Schauspiel und Dichtung
- Geschichten und Legenden
- Malen und Zeichnen

Sozial

- Menschenkenntnis
- Ablenken/Täuschen
- Verführen
- Einschüchtern
- Überreden
- Provozieren

Staatskunst

- Recht
- Etikette
- Politik
- Religion

Diebeskünste

Geheime Mechanismen

- Schlösser
- Fallen
- Geheimtüren
- Sicherheitstechnik

Langfinger

- Taschendiebstahl
- Falschspiel
- Fesseln
- Zaubertricks
- Fälschen

Verbergen

- Schleichen
- Suchen
- Verfolgen
- Verstecken

Aufstieg und Entwicklung

Nach jedem Spielabend können neue Erfahrungspunkte (XP) verteilt werden, Goldpunkte eingelöst werden, und wenn durch die neuen Punkte ein neuer Rang erreicht wird, ändern sich die Werte auch durch den Rang. Je nach Spielabend sollten die Charaktere **zwischen 20 und 100 XP** erhalten. Die Punktevergabe sollte je nach aktuellem Rang etwas ansteigen:

Adept	30 XP
Gildner	50 XP
Meister	80 XP

Wobei auch Länge und Intensität des Spielabends oder der persönliche Einsatz der Spieler über die Punkte entscheiden sollte. Die obigen Angaben sind für auf eine **4-6-Stunden-Spielrunde** mit durchschnittlicher Beteiligung und Intensität. In jedem Fall sollten nicht weniger als 20 und auch nicht mehr als 100 Punkte vergeben werden. Alle Charaktere bekommen die gleichen XP.

Für individuelle Belohnungen sind stattdessen die Goldpunkte gedacht. Pro Rang sollten etwa 5 Punkte vergeben werden. Das entspricht **in etwa jedem 2. Abend ein Goldpunkt**.

Die Gilden

Name
Der Orden des
Hammers

Gottheit
Der Erbauer

Art der Religion
Dogmatisierte
Volkskirche

Ausrichtung:
Ordnung,
Zivilisation, Arbeit

Tugenden:
Ehre,
Arbeitsamkeit,
Disziplin, Recht
und Ordnung

Aufgaben:
Städtebau, Recht,
Seelsorge,
Volkskirche der
Städter,
Verteidigung der
Zivilisation

Spezialgebiete:
Weihe, Segen und
Exorzismus

Dampftechnik und
Mechanik

Ermittlung und
Rechtskunde

Die Hammeriten

Hammeriten – Ordenskrieger, die für die Erbauer gegebene Ordnung eintreten und die Zivilisation mit allen Mitteln verteidigen: als Baumeister, Krieger, Rechtsgelehrte, Inspektoren, Priester und Exorzisten.

Einleitung

„Und die Welt ward in großer Unordnung. Und der Erbauer selbst stieg zu den Menschen herab und gab ihnen seinen geheiligten Hammer, auf dass die Menschen die Welt nach seinem Bilde formen und jene zerschmettern, die unstet und ungeordnet waren.“

Nach der Legende legte jener Hammer den Grundstein für die Hauptstadt Myriad, die heute den roten Felsen völlig bedeckt. Der heilige Hammer gab den Menschen nach dem großen Erwachen Hoffnung und das Gefühl, mit ihrer Hände Arbeit sich selbst eine Zukunft erbauen zu können, um im Leben wieder einen Sinn zu finden. Diese Arbeitsamkeit kannte keine Grenzen und so erschufen die Anhänger des Erbauers gewaltige Häuser, Paläste und Kathedralen. Besonders die Kathedrale des Erbauers im Zentrum der Hauptstadt ist ein einziger Prachtbau, den man an einem Tag kaum ganz erkunden kann. In dieser Kathedrale kommen die Städter alle sieben Tage zusammen, feiern ihren Retter und schmieden das heilige Symbol, ein kreisrundes Gesicht, das an den ersten erfolgreichen Guss erinnern soll.

Die besonders Eifrigen in der Kirche des Erbauers widmeten von Beginn an ihr ganzes Leben dem Erbauer und erklärten den heiligen Hammer zu ihrem ständigen Begleiter. Deswegen wurden sie von den Menschen Hammeriten genannt, denn sie zogen all ihre Tugenden und ihre Aufgaben allein aus dem Hammer des Erbauers: Der Hammer war ihre Waffe der Wahl, mit der sie die Städte beschützen und alles, was sie verunreinigte, erschlagen konnten, und er war ihr Werkzeug, mit dem sie die Werke des Erbauers errichten und den Städten zu neuem Glanz verhelfen konnten. Aber der Hammer war auch Richtwerkzeug, mit dem alle Unsteten und Unwürdigen gerichtet und vertrieben wurden, und der jede Wahrheit ans Licht brachte, die die erbauergefällige Ordnung bedrohte.

Aus diesen ersten Hammeriten ist heute der Orden des Hammers entstanden, ein Kriegerorden, der der Institution, der Kirche des Erbauers, zur Seite steht und der in vielen Bereichen des städtischen Lebens seinen Platz

gefunden hat. So sind die Hammeriten wohl die besten Krieger der Stadt und ihr Wort ist jeder Stadtwache Befehl. Oft ziehen sie durch die Straßen und kümmern sich um die Stadtbevölkerung, schlichten Streitigkeiten, sprechen Recht und helfen dem ein oder anderen Ganoven mit einem ordentlichen Tritt wieder auf den rechten Weg. Mit schweren Verbrechen sind sie jedoch weniger nachsichtig und der Satz: „Ich sag's den Hammeriten“ hat schon so manchen zum Einlenken gebracht. Außerhalb der Städte verjagen die Hammeriten meist wilde Tiere oder widernatürliche Kreaturen oder besuchen Menschen, die von bösen Geistern heimgesucht wurden und seelsorgerischen Beistand oder einen Exorzisten benötigen. Um widernatürliche Kreaturen zu bannen, kann der Hammerit auf die Gebete seines Ordens zurückgreifen, mächtige Formeln, die die Macht des Erbauers auf die Inseln herabrufen und dem Hammeriten helfen, allem Widernatürlichen zu trotzen, Geister auszutreiben und unbewohnbare Gegenden wieder zur Ordnung zu führen.

Einen Hammeriten spielen

Einen Hammeriten zu spielen, heißt vor allem, einen Ordenskrieger zu spielen, der mit hohen Moralvorstellungen durch das Leben zieht und sich stets für Ordnung und Gerechtigkeit einsetzen wird. Dabei ist es zwar grundsätzlich nicht verboten, als Hammerit auch den Freuden des Lebens zu frönen, jedoch wird von einem Hammeriten stets eine gewisse Vorbildfunktion erwartet, insbesondere, wenn er wie üblich in seiner roten Uniform auftritt. Somit zeigt ein Hammerit stets Präsenz und wird auch gerne zu Hilfe gerufen, wenn etwas passiert. So agiert er meist als Streitschlichter, Seelsorger oder Ordnungshüter, unabhängig davon, welchen Berufsweig er tatsächlich gewählt hat. Darüber hinaus ist jeder Hammerit stolz auf seine Schmiedekunst und stets bestrebt, sein Arsenal selbst zu pflegen. Denn sie sind ja nicht umsonst im ganzen Reich für ihren Umgang mit Waffen und Rüstungen berühmt und gefürchtet.

Darüber hinaus spezialisiert sich natürlich auch ein Hammerit innerhalb seines Ordens. Besonders geschätzte Positionen sind die des Priesters, des Stahlmeisters und des Inspektors.

Der Priester

Wandernde Seelsorger, Exorzisten aber auch Missionare und Ordenskrieger im Kampf gegen widernatürliche Kreaturen durchlaufen die Ausbildung als Priester. Das Studium der Schriften des Erbauers, Beherrschung von Hammer und Handwerk und die Waffenkunst sind die Fachgebiete jedes Priesters. Vor allen Dingen verstehen sich die Priester aber darauf, die Heil bringende Kraft des Erbauers mit anderen Fähigkeiten zu kombinieren. Mit geweihten Waffen können Kreaturen vertrieben werden, die aus dem Chaos der Kräfte entstanden sind, Orte und Menschen, die von seltsamen Geistern und Dämonen heimgesucht werden, werden durch den Priester von ihrem Leid befreit und verlorene Seelen finden wieder auf den rechten Weg zurück. In diesem Kampf für die Zivilisation sind Priester stets mit Körper und Seele gefordert. Denn auch wenn sie die Einzigen sind, die Heil bringende Artefakte herstellen können, müssen sie diese auch im Kampf einsetzen können. Deshalb sind auch die Priester wahre Ordenskrieger, die mit ihrem Hammer genauso gut umgehen können wie mit dem Gebetbuch.

Der Stahlmeister

Der Stahlmeister hat eine ähnliche Ausbildung erfahren wie der Priester, hat sich aber während der Ausbildung mehr noch auf das Handwerk und den Kampf spezialisiert. Als Baumeister der mächtigen Hammeritenbauten, als Schöpfer der hammeritischen Dampftechniken und gewaltigen Maschinen, fehlt dem Stahlmeister im Vergleich zu einem Cubiker lediglich die Feinmechanik und Elektrotechnik. Stattdessen kann der Stahlmeister nicht nur wahre Kunstwerke als Waffen bauen, sondern sie auch anwenden. Er ist ein Experte der schweren und schnellen Geschosse und ständig dabei, sein Arsenal zu pflegen und zu modifizieren. Wenn es darum geht, etwas Massives zu bauen, zu bearbeiten oder einfach in die Luft zu sprengen, dann beweist der Stahlmeister nicht nur Köpfchen, sondern auch die passenden Muskeln, um die Arbeiten auch tatsächlich durchführen zu können. Als Waffenmeister, Fernwaffenexperte, freischaffender Baumeister und Architekt, aber auch als flexibler Mechaniker, ist er in einer Wächtergruppe gut zu gebrauchen!

Der Inspektor

Strafverfolgung in Myriad ist meist in den Händen der Stadtwache oder auf dem Land in Händen des Dorfvorstehers. Wird jedoch eine Person ohne Zeugen ermordet aufgefunden oder gar mysteriöse Ereignisse plagen die Stadt, dann schickt man schnell nach dem örtlichen Inspektor, ein Hammerit mit dem nötigen Scharfsinn und Blick für die Details. Denn die Liebe zur Gerechtigkeit, die nötigen Kenntnisse der Schriften und eine gewisse Beobachtungsgabe haben aus einem Hammeriten schnell den perfekten Ermittler gemacht. Egal ob im Auftrag der Autoritäten, im Auftrag von Privatleuten als Privatdetektiv oder auf eigene Faust, der Inspektor durchforstet die Beweise und sichtet jeden Tatort, bis die nötigen Hinweise gefunden sind. Dabei klärt er manchmal mysteriöse Ereignisse auf und dringt bisweilen zu Dingen vor, die besser verborgen geblieben wären.

Basischaraktere Hammeriten

Priester

Kampf

- Schwerter
- Schwere Waffen
- Kampfgespür
- Rüstung
- Ausweichen

Körper und Geist

- Willenskraft
- Seelsorge

Gefehrtenwissen

- Sechster Sinn
- Artefakte
- Ritualkunde
- Meditation
- Konzentration

Wissenschaft

- Schmieden
- Mechanik

Gesellschaft

- Geschichten und Legenden
- Menschenkenntnis
- Einschüchtern
- Überreden
- Recht
- Religion

Hammeriten Magie

- Segen
- Weihe
- Austreiben
- Hammer des Erbauers
- Wahrheit

Stahlmeister

Kampf

- Schwerter
- Schwere Waffen
- Waffenloser Kampf
- Kampfgespür
- Rüstung
- Schild und Zweitwaffen
- Ausweichen
- Wurfaffen
- Manuelle Schusswaffen
- Automatische Schusswaffen

Gefehrtenwissen

- Sechster Sinn

Wissenschaft

- Zutaten
- Feuerwerker
- Bauteile
- Schmieden
- Mechanik
- Architektur

Gesellschaft

- Religion

Diebeskünste

- Fallen
- Geheimtüren

Hammeriten Magie

- Architektechnikum
- Lebende Steine
- Hammer des Erbauers
- Stahlschmelze
- Nützlicher Stahl

Inspektor

Kampf

- Schwere Waffen
- Waffenloser Kampf
- Ausweichen

Körper und Geist

- Gefahreninstinkt
- Seelsorge

Gefehrtenwissen

- Bücher Recherche
- Kryptografie
- Horchen
- Beobachten

Wissenschaft

- Gift und Säure
- Erste Hilfe

Gesellschaft

- Menschenkenntnis
- Einschüchtern
- Überreden
- Recht
- Politik
- Religion

Diebeskünste

- Sicherheitstechnik
- Fesseln
- Suchen
- Verfolgen

Hammeriten Magie

- Lebende Steine
- Hammer des Erbauers
- Wahrheit
- Der rechte Weg

Name

Der Orden der
Ranke

Gottheit

Der Waldfürst

Art der Religion

Stammeskult

Ausrichtung:

Natur, Chaos,
Leben

Tugenden:

Naturtreue,
Anarchie,
Lebensförderung,
Liebe, Leidenschaft

Aufgaben:

Volksglauben auf
dem Land,
Nahrungsprodukt-
ion, Heiler

Spezialgebiete:

Alchemie, Träume,
Pflanzen, Tiere,
Heilung, exotische
Waffen

Die Wilden

Wilde aus dem Dschungel Nubliens, Abbilder der wilden Natur, wild, frei, ungebündelt voll Leben und Leidenschaft dienen sie dem Waldfürsten: Traumwandler, Pflanzenbändiger und Tierkrieger.

Einleitung

Tief im Dschungel Nubliens soll er ihnen begegnet sein, der Waldfürst, Schöpfer des Lebens und der wilden Natur, aber auch Chaosbringer und Störenfried. Jene, die diesem Ereignis gewachsen waren, schenkte er den Samen der Fruchtbarkeit, den sie von dort an in sich trugen. Er schenkte ihnen die Quelle der Natur, die alles wachsen lässt und wilde Bestien zähmt und verwildert zugleich und sie bereit macht für den Tag, an dem der Erbauer zu Fall gebracht wird ...

... Seitdem war viel Zeit vergangen und aus den Eingeweihten von damals war ein loser Bund entstanden: der Orden der Ranke. Sie trafen sich an geheimen Orten und sangen ihrem Fürsten die alten Lieder, voll Lust, Liebe und Leidenschaft, aber auch voll von Verlangen, voll Lebensdurst und Leiden und Tod. Sie waren wahre Diener des wilden Lebens: Dort wo die Natur erschafft und vernichtet zugleich, dort wo das Gesetz des Stärkeren noch seine Gültigkeit hat, lebten sie mit ihren Sippen und Stämmen weit abgelegen von der Stadt des Erbauers.

Und sie wären auch heute noch dort abgeschieden von jeglicher Zivilisation, wären nicht vor einigen Zeitaltern die Leibe des Krox auf die Insel gekommen, eine Plage, die die Toten auferstehen ließ und ganze Dörfer ausradierte. Die Schamanen der Wilden waren der fremden Macht nicht gewachsen und es war ausgerechnet eine kleine Gesandtschaft der Hammeriten, die gekommen war, um um Nahrung zu bitten, die dem Spuk des Krox ein Ende setzte. Und der große Häuptling persönlich ließ verkünden, dass ein Pakt geschlossen sei zwischen Nubliens und dem Inselreich. Von dort an zog es immer mehr Wilde auf die anderen Inseln: Heiler durchzogen das ganze Reich und linderten die Nachwehen der Plage und selbst manch ein Schamane, dessen Stamm der Plage zum Opfer fiel, machte sich auf, neue Schüler in der neuen Welt zu finden, um die Lehren des Waldfürsten zu verbreiten.

Einen Wilden spielen

Einen Wilden zu spielen, heißt vor allem, die Zerrissenheit der Natur zu verstehen: Lebensspendend und tödlich zugleich,

wunderschön, verspielt, aber auch hinterhältig und verschlagen. Die Wilden haben sich auf diese Lebensweise eingestellt, sind kämpferisch wie ein Löwe, leidenschaftlich wie ein wildes Pferd aber auch genießerisch und schön wie eine Schlange in der Sonne – bevor sie ihre Zähne bleckt. Diese zerrissene Art haben alle Wilden an sich – sie sind eben wild und nicht gezähmt. Dennoch haben die meisten Wilden, die das Inselreich bereisen, sich an das Leben mit den zivilisierten Menschen gewöhnt und sogar einige ihrer Gewohnheiten übernommen. Sie leben meist in reisenden Gruppen, sie meiden zwar nicht die Städte, sind aber auch froh, wenn es wieder weiter geht. Sie sind oft recht emotional und mitunter auch recht rebellisch. Wilde verstehen sich oft sehr gut mit Cigány, da sie beide die Freiheit zu schätzen wissen. Wenn sich Wilde treffen, so zitieren sie meist einen Vers aus alten Liedern, um der gemeinsamen Tage zu gedenken. Hin und wieder trifft man auch auf einen sogenannten Heiligen Ort, meist einen Baum oder ein besonderes Stück Natur, an dem der Waldfürst besonders präsent ist. Hier werden die regelmäßigen Treffen der Gilde abgehalten, hier tauscht man sich aus, hier kann man wieder einmal ein Wilder sein.

Innerhalb der Gemeinschaft gibt es viele Aufgaben. Als Wächter findet man jedoch häufig Traumwandler, ehemalige Schamanen, die sich auf den Umgang mit Träumen spezialisiert haben, Pflanzenbändiger, die die Kraft aus Pflanzenmagie und Alchemie vereinen und Tierkrieger die ihre Stärke aus der Kraft der Tiere ziehen.

Traumwandler

Ausgebildet zum Schamanen in einem der großen Stämme Nubliens, waren die Traumwandler immer schon geistiges Vorbild, Seelsorger und Heiler der Gemeinschaft. Als die Leibe des Krox viele Stämme zerschlagen hatten, wurden viele alte Schamanen in die Welt hinausgetrieben, um sich eine neue Aufgabe zu suchen. Schnell erkannten sie, dass nicht nur körperliche Plagen und Gebrechen über die Inselwelt gekommen waren, sondern auch in den Köpfen der Menschen Gefahren drohen. Informationsdiebe dringen in die Köpfe bedeutender Persönlichkeiten ein und Schicksalshexen spielen mit dem Verstand ganzer Dörfer. Und selbst in den Städten hat die Manipulation von Verstand, Vernunft und Wirklichkeit eine neue Dimension eingenommen. Als Traumwandler im Dienste der Wächter bist du mit den Menschen vertraut, kennst ihre Geheimnisse, Sehnsüchte und Schwächen, denn du hast als Seelsorger und spirituelles Vorbild unter ihnen gelebt. Du arbeitest vielleicht aber auch als Heiler oder als Verbindung zu den Ahnen. In den Städten werden Traumwandler hingegen oft zu Spionen des Geistes, zu Suchern der Wahrheit hinter der Fassade oder zu geistigen Ermittlern zwischen Lüge und Wahrheit in der Wirklichkeit der Traumwelt.

Pflanzenbändiger

Entstanden aus den alten Kräuterkundlern und Dryaden Nubliens haben Pflanzenbändiger es geschafft, die Pflanzen nach ihrem Willen zu formen und rapide wachsen zu lassen. In ihrer Ausbildung verschmilzt die Kunst der Alchemie und Pflanzenmagie zu einer gefährlichen Mischung. Rauschmittel, Gifte und andere alchemistische Pulver erreichen in Form von Blüten und Dornen ihr Ziel und Ranken in verschiedener Form und Größe verlängern die Arme des Pflanzenbändigers. In den Städten sind es oft die wundersam duftenden, verführerischen Schönheiten mit Efeuschmuck im Haar, die in Wirklichkeit überall Samen und Blüten verstreuen, in der Hoffnung, irgendwann in der Stadt auch ein grünes Paradies zu schaffen. Die Grenzen zwischen Alchemist, Heiler und Botaniker einerseits und entrücktem, fanatischem Attentäter, der sich den Dschungel in die Stadt wünscht, andererseits sind recht dünn. In einer Wächtergruppe werden jedoch gerade die militanteren Pflanzenbändiger unverzichtbar, wenn es darum geht, als Alchemisten, Pflanzenmagier oder als wendiger, wachsamer Verführungskünstler aufzutreten. Denn Blumen sind verführerisch, bis ein Dorn sticht.

Tierkrieger

In der Wildnis gilt das Gesetz des Stärkeren. Es gibt keine schweren Rüstungen oder metallene Klingen. Was zählt sind Stärke, Geschwindigkeit und das Gefühl für die Wildnis, die einen umgibt. Tierkrieger haben diese Wildnis in sich aufgesogen und daraus ihre Stärke gezogen. Sie verbünden sich mit Tieren, nehmen ihre Form und Fähigkeiten an und nutzen diese im Kampf und bei der Jagd. Ein Tierkrieger lebt normalerweise nach dem Gesetz der Natur in der freien Wildbahn. Aber auch in der Zivilisation haben seine körperliche Überlegenheit, die Kenntnis vieler exotischer Waffen und die Kunst, Kräfte von Tieren zu übernehmen, den Tierkrieger zu einer wichtigen Größe gemacht. Wenn er nicht gerade in einer Wächtergruppe unterwegs ist, arbeitet er oft als Führer durch die Wildnis, als Spurensucher, als Leibwächter oder Söldner. In der Wächtergruppe nehmen Tierkrieger oft die Rolle eines Anführers, Kriegers oder flinken Spähers ein. Außerhalb der Städte ist er in seinem Element und ist den meisten Städtern in fast allen Punkten überlegen. In der Stadt lebende Tierkrieger sind hingegen immer gefährdet, sich nicht eines Tages einer Bewegung anzuschließen, die die Städte wieder dem Gesetz der Natur überantworten wollen.

Basischaraktere der Wilden

Traumwandler

Körper und Geist

- Gefahreninstinkt
- Pflanzenkunde
- Tierkunde
- Reiten
- Erste Hilfe
- Medizin
- Seelsorge

Gelehrtenwissen

- Sechster Sinn
- Artefakte
- Ritualkunde
- Meditation
- Konzentration

Wissenschaft

- Zutaten
- Rauschmittel

Gesellschaft

- Tanzen
- Geschichten und Legenden
- Menschenkenntnis
- Ablenken/Täuschen
- Verführen
- Überreden

Zauber der Wilden

- Seele des Tieres
- Traumwandler
- Traumreise
- Heilende Hände
- Helfende Biester

Pflanzenbändiger

Kampf

- Ausweichen

Körper und Geist

- Klettern
- Gefahreninstinkt
- Pflanzenkunde
- Tierkunde
- Reiten
- Orientierung
- Erste Hilfe
- Medizin

Gelehrtenwissen

- Horchen
- Beobachten
- Meditation
- Konzentration

Wissenschaft

- Zutaten
- Heilmittel
- Rauschmittel
- Gift und Säure
- Feuerwerker

Gesellschaft

- Menschenkenntnis
- Verführen

Zauber der Wilden

- Ranken
- Blüten
- Dornen
- Pflanzenwesen
- Heilende Hände

Tierkrieger

Kampf

- Kleinwaffen
- Kettenwaffen
- Stäbe
- Waffenloser Kampf
- Ausweichen
- Wurfaffen

Körper und Geist

- Klettern
- Schwimmen
- Athletik
- Willenskraft
- Reiten
- Pflanzenkunde
- Tierkunde
- Abrichten
- Fährten lesen
- Orientierung

Gelehrtenwissen

- Horchen
- Beobachten

Diebeskünste

- Suchen
- Verfolgen
- Schleichen

Zauber der Wilden

- Seele des Tieres
- Entfessel das Biest!
- Heilende Hände
- Dornen

Name

Die Gilde der Wanderer

Gottheit

Die Elementarwesen

Art der Religion

Mystische Verehrung

Ausrichtung:

Elementarismus, Reinheit, Zurückgezogenheit

Tugenden:

Reinheit, Treue, Wahrheit, Tiefgründigkeit, Philosophie

Aufgaben:

Handel, Lebenserhaltungssysteme, Erforschung des Sternraums und der Elementare

Spezialgebiete:

Elementarmagic, Flowmagic, Sternfahrt, Körper und Geist

Die Wanderer

Die Gilde der Wanderer - Elementaristen und Sternfahrer, benannt nach den Elementarwesen selbst, den Wanderern, leben stets in der Nähe der Elementare, auf den Kreiselschiffen auf den Bahnen des Flow mit dem Ziel, den Elementaren nahe zu sein und sie zu spüren.

Einleitung

Bevor die Gilde der Wanderer gegründet wurde, waren die Wanderer eher eine Gruppe von Neugierigen, die die Elementare beobachteten, die den ersten Siedlern der Inseln eine Lebensgrundlage gegeben hatten. Schnell begriffen sie, dass diese gigantische, aber unscheinbare Ansammlung der Elemente lebte und nur ihre Gutherzigkeit und ihr Mitleid die Menschen nach dem großen Erwachen vor dem Ersticken, Verdursten oder Erfrieren bewahrt hatte. Also begannen sie, die Elementare zu verehren, doch nicht als Kult mit Kerzen und Ritualen, sondern auf eine sehr direkte Weise: durch Mystik. Den Mitgliedern der Gruppe gelang es schnell, sich durch Meditation und pure Hingabe ihren Göttern zu nähern und mit ihnen zu kommunizieren. Die Elementare waren von dieser Annäherung sehr gerührt, denn nur selten waren sie überhaupt beachtet worden, und sie dankten ihren Verehrern diesen Dienst mit besonderen Kräften, mit denen sie nun die niederen Elemente beherrschen sollten.

Aus diesen ersten Beobachtern entwickelte sich eine Gemeinschaft von Elementaristen, die nur ein Ziel hatte, den Elementaren möglichst nahe zu sein. Da diese jedoch selten an Orten verweilten und manche von ihnen nur selten eine Insel besuchten, entwickelten sie zusammen mit den Cubikern verschiedene Möglichkeiten, von einer Insel zur nächsten zu reisen. Zunächst waren es Schiffe, die auf Wasserelementaren fuhren und schließlich Luftschiffe, die von den Luftelementaren von Insel zu Insel getragen wurden. Doch schließlich fanden sie eine Möglichkeit, noch die letzten Hürden zu überwinden und erfanden das Kreiselschiff, ein Schiff in der Form eines Kreisels, das auf den Bahnen des Flow reisen kann, der jedes Gebilde im All verbindet.

Und da die Wanderer stets ihren Göttern hinterher reisten, dominierten sie schnell den Handel zwischen den Inseln und gelten heute als wichtige Stütze, die das Inselreich zusammenhält. Selbst hammeritennahe Städte, die allem Fremden eher misstrauisch gegenüberstehen, wie die Hauptstadt Myriad, hätten ohne den Handel der

Wanderer niemals solch eine Blüte erlebt. Doch neben ihren Reisen widmen sich die Wanderer oft auch den Elementen selbst und der Technik, diese nutzbar zu machen. So ist die Wasser- und Luftversorgung von Myriad lediglich mithilfe der Wanderergilde möglich, die das Wasser in die Stadt pumpt und die Luft in den unteren Stollen reinigt.

Einen Wanderer spielen

Wanderer sind meist eher Einzelgänger, die in Abgeschiedenheit den Elementaren nahe kommen wollen. Solch ein Mensch ist in der Regel nicht sehr gesprächig, hat jedoch oft viel zu sagen. Denn die Einsamkeit einer Sternreise oder das leise Rauschen auf See bringen manchen Philosophen hervor, der mit sich im Reinen ist und viel über die Welt nachgedacht hat. Andererseits gibt es auch die etwas geselligeren Wanderer, die jeden Hafen aufs Neue mit Krosh und viel Musik willkommen heißen und die mit ihren Kollegen die Sternfahrerlieder von Hafen zu Hafen tragen. Doch diese kümmern sich meist weniger um die Theorie der Elementare, sondern widmen sich der technischen Seite der Sternfahrt, dem Handel und dem Schutz der Gilde.

Sternfahrer

Ein Sternfahrer ist der Pragmatische unter den Wanderern. Er nutzt die Karten seiner theoretischen Kollegen, um geeignete Routen durch das Sternenmeer zu finden und mit anderen Inseln Handel zu treiben. Er kennt sich mit Kreiselschiffen aus, als wäre er dort geboren, und kann die verschiedenen Manöver wie Kurvenwechsel, Sprünge und selbst komplizierte Bahnwechsel mit Leichtigkeit ausführen. Außerdem besitzt er gewisse Kampfkenntnisse und die nötigen Verhandlungskünste, um die transportierten Waren auch an den Mann bringen zu können. Diese Mischung macht den Sternfahrer auch an Land auf einer Insel zum gern gesehenen Kameraden, der sich zwar des öfteren nach den Sternen sehnt und bei jeder Taverne Halt macht, aber aufgrund des Sternfahrer-Kodex ein verlässlicher Mitstreiter ist, der immer dort einspringt, wo er gebraucht wird.

Elementarist

Elementaristen sind die engsten Vertrauten der Elementare. Sie besitzen eine Nähe zu ihnen, die angesichts der gewaltigen Größe der Elementargeister unvorstellbar zu sein scheint. Mit ihnen teilen sie Gedanken und Träume und erhalten so einen Funken ihrer Macht. Die Macht über die Elemente, eine äußerst mächtige Zauberkunst, ist die wichtigste Eigenschaft jedes Elementaristen. Die pure Magie wird jedem Einzelnen von den Elementaren geschenkt. Es gibt keine überlieferte Kunst, keine Wissenschaft, keine alten Bücher. Die Macht der Elementaristen hat etwas Reines, etwas Persönliches. Und wenn einmal ein Elementarist seine Gedanken mit einem anderen teilt, ist es ein besonderer Moment voller Philosophie und Weisheit. Jenseits seiner Gedanken über die Elemente und das Weltgefüge tut sich ein Elementarist allerdings schwer mit alltäglichen Dingen jenseits seiner Reisen und wirkt ein wenig weltfremd und benötigt seine Freunde, um sich mit den normalen Dingen des Lebens anzufreunden, gerade wenn er lange auf Reisen war. Hat er sich jedoch einmal an jemanden gewöhnt, dann ist er ein treuer und weiser Gefährte mit großer elementarer Macht.

Pirat

Die Piraten von Mondian sind die Sternfahrerelite des Inselreiches. Getrieben von dem Gefühl von Freiheit, sind sie immer auf der Suche nach neuen Sternphänomenen, Flowstürmen und Energielinien. Als waghalsige Kapitäne, als verrückte Flowsurfer oder verwegene Freibeuter sind sie im Sternenmeer unterwegs, immer auf der Suche nach dem nächsten Kick. Ein Pirat hat sich völlig der Flowmagie und der Flowtechnologie verschrieben, ist überdurchschnittlich wendig und hat die elementare Meditation perfektioniert. Mit Menschen kann er wenig anfangen und im Vergleich zum normalen Sternfahrer schert er sich auch wenig um die „praktische Seite“ der Sternfahrt wie dem Handel oder dem Transport von Menschen. Stattdessen sind seine Kampffähigkeiten ausgeprägt, da sie lange Zeit während des Verbots der Wanderer seine Einnahmequelle darstellten. In einer Wächtergruppe wird er vor allem durch die Kombination aus körperlichen und mentalen Fähigkeiten und durch die ausgeprägte Flowmagie punkten aber sonst eher der seltsame Philosoph der Gruppe sein. Seine Magie lässt ihn durch die Lüfte fliegen, an Flowstrahlen dahingleiten und mit Elektrizität um sich werfen. Man sollte nur vorsichtig sein, dass nicht eines Tages das Bedürfnis nach Nervenkitzel mit ihm durchgeht.

Basischaraktere der Wanderer

Sternfahrer

Kampf

- Waffenloser Kampf
- Ausweichen

Körper und Geist

- Klettern
- Schwimmen
- Willenskraft
- Orientierung

Gelehrtenwissen

- Meditation

Wissenschaft

- Bauteile
- Mechanik
- Flowtech
- Elektrotechnik
- Cubische Artefakte
- Seefahrt
- Sternfahrt
- Navigation
- Kartografie

Gesellschaft

- Geschichten und Legenden
- Menschenkenntnis
- Überreden
- Einschüchtern
- Ablenken/Täuschen

Wanderer Magie

- Magie des Navigators
- Blitz
- Reines Wasser
- Feuer brennt!

Elementarist

Körper und Geist

- Akrobatik
- Klettern
- Schwimmen
- Gefahreninstinkt
- Orientierung

Gelehrtenwissen

- Sechster Sinn
- Artefakte
- Bücher-Recherche
- Ritualkunde
- Meditation
- Konzentration
- Horchen
- Beobachten

Wissenschaft

- Seefahrt
- Sternfahrt
- Navigation
- Kartografie

Gesellschaft

- Geschichten und Legenden

Wanderer Magie

- Reines Wasser
- Wellen und Wogen
- Luftstoß
- Fliegen
- Erdbeben
- Erstarrtes Eis
- Feuer brennt!

Pirat

Kampf

- Waffenloser Kampf
- Kleinwaffen
- Ausweichen
- Flowwaffen

Körper und Geist

- Akrobatik
- Klettern
- Willenskraft
- Orientierung

Gelehrtenwissen

- Sechster Sinn
- Meditation
- Konzentration

Wissenschaft

- Cubische Artefakte
- Mechanik
- Elektrotechnik
- Flowtech
- Sternfahrt
- Seefahrt
- Navigation
- Kartografie

Gesellschaft

- Geschichten und Legenden

Wanderer Magie

- Flowgestalt
- Blitz
- Magie des Navigators
- Fliegen
- Feuer brennt!

Name

Wissenschaftliche
Gesellschaft der
Cubiker

Die Cubiker

Gottheit

Die Welle des Flow
(nicht
personifiziert),

Art der Religion

Ideologie

Ausrichtung:

Wissenschaft,
Suche nach
Wahrheit,
Selbstverbesserung

Tugenden:

Präzision, Wissen,
Toleranz

Aufgaben:

Cubische
Artefakte,
Kreiselschiffbau,
wissenschaftliche
Forschung

Spezialgebiete:

Innere Uhr,
Implantate,
Technik
(insbesondere
Elektrotechnik und
Feinmechanik),
Alchemie, Medizin

Cubiker - Wissenschaftler und Bastler mit Kenntnissen in den Naturwissenschaften und Flowtech mit dem Ziel, eines Tages die ultimative Antwort zu kennen.

Einleitung

Am Anfang war die Welle, ein stampfendes Pochen im Ohr eines jeden Cubikers – immer lauter werdend, nur um beim sechzigsten Schlag wieder zu verstummen. Jene, die es nach dem großen Erwachen vernahmen, folgten dem immer wiederkehrenden Klang und mit jedem Click näherten sie sich den Hexaedern von Myriad. Gigantische, perfekt geformte Würfel, pechschwarz und unnatürlich sauber und glatt, das sind die Hexaeder, die Kuben von Myriad. Langsam näherten sie sich einer kleinen Öffnung im schwarzen Gestein und fanden im Inneren des Würfels ein Labyrinth aus schwarzen steinernen Wänden – doch sie waren nicht leer. Auf ihnen stand, geschrieben in weißer Kreide, eine einfache Frage: „Warum?“

Seither setzen die Cubiker alles daran, diese Frage zu beantworten. Doch mit jeder Antwort ergaben sich neue Fragen und neue Antworten. Die Sprache, in der sie die Tafeln beschrieben, wurde abstrakter und die Zeichen seltsamer, doch egal, was sie auch antworteten, die magischen Wände des Würfels nahmen sie entgegen und fügten die Antworten in ihr bisheriges Wissen ein: die Thesis der Cubiker. Diese Thesis, ihr gesammeltes Wissen, stand jedem Cubiker zur Verfügung, denn auf magische Weise erschien sie auf jeder Wand der Hexaeder und diente so dem Vorankommen der Kollegen.

Die Fragen führten sie immer weiter in die Disziplinen der Wissenschaft und sie erforschten weite Teile der Welt, die nicht von den Kräften der alten Geister verändert worden waren und gründeten schließlich die Wissenschaftliche Gesellschaft der Cubiker. Und die Welle half ihnen bei ihren Forschungen. Denn auf jedes Pochen, jeden Click, konnten sie sich verlassen – eine präzise Zeitangabe, die Messungen ermöglichte, sie zum Rechnen brachte und präzise Vorhersagen ermöglichte, die niemand sonst zu geben wagte.

Bis heute haben die Cubiker viele Antworten gesammelt und sie für die Allgemeinheit nutzbar gemacht. So sind die sogenannten Cubischen Artefakte weit verbreitet und nutzen nicht nur Dampfkraft wie die Maschinen der Hammeriten, sondern auch Elektrotechnik, Feinmechanik,

organische Materialien und die Energie des Flow. Auch wenn oft nur ein Cubiker die Maschinen warten oder gar verstehen kann, so haben die Cubischen Artefakte das allgemeine Bild der Welt verändert und elektrisches Licht ist genauso weit verbreitet wie die hoch technisierten Kreiselschiffe, die elektrischen Hörscheiben und die Sicherheitskameras in den Häusern der Reichen.

Um all dies erreichen zu können, haben sie ihre Wahrnehmung der Welle optimiert und sogar eine Möglichkeit gefunden, sie direkt zur Messung und zum Einfluss auf die Maschinen zu nutzen: Der Pulsgenerator, das erste Implantat jedes Cubikers, überträgt die Präzision der Welle und die Energie des Flow auf die Maschinen und sorgt dafür, dass die Cubiker mit ihren Maschinen direkt kommunizieren können. Besitzen die Maschinen gar einen eigenen Pulsgenerator, so können sie sogar ferngesteuert werden und übertragen Informationen an ihren Besitzer.

Da die Technik der Cubiker nirgendwo mehr wegzudenken ist, gehören die schwächigen Cubiker mit ihren exotischen Geräten, ihren Implantaten und ihrem leicht abwesenden Blick ebenso zur Normalität wie die Mitglieder anderer Gilden und sind vielfältig in den Alltag integriert. So sind sie verantwortlich für den Betrieb und die Wartung ihrer hoch geschätzten Artefakte und kontrollieren somit unter anderem die Zeitmessung, die Technik der Kreiselschiffe und die kleineren und größeren Maschinen in der Stadt.

Einen Cubiker spielen

Ist man erst einmal von der Frage ergriffen, dann läuft man fortan mit Werkzeugen und einem Stück schwarzen Gesteins durch die Welt und bastelt, was das Zeug hält. Cubiker sind zwar körperlich meist recht schwächig und mitunter etwas weltfremd, aber dafür sehr intelligent und präzise in allem, was sie tun. Sie sind vor allem getrieben durch ihre Neugier und die Begeisterung für ihre Forschung. So kann es passieren, dass ein Cubiker selbst in lebensbedrohlichen Situationen weiter an seinen Ideen feilt, und selbst im Kampf oder auf der Flucht an einer Maschine schraubt. Doch was soll er auch anderes machen, denn ein Cubiker ist weder Kämpfer noch Gesellschaftsmensch. Seine Fähigkeiten liegen einzig in der Wissenschaft. Doch in diesem Gebiet ist er stets ein Meister seines Faches und schafft es durch seine enorme Improvisationsfähigkeit, aus kaum nennenswerten Gegenständen Dinge zu basteln, die so manche Aktion der Gruppe erst

ermöglicht. Zusammen mit seinen Implantaten, die es ihm ermöglichen, auch ohne Werkzeuge und Ausrüstung aktiv zu werden, ist er selbst abseits seiner Werkstatt stets zur Stelle.

Innerhalb der Gesellschaft haben die Cubiker viele Plätze und versteht sich besonders gut mit den Wanderern, mit denen sie die Kreiselschiffe bauen und hin und wieder zur Wartung Sternreisen unternehmen. Das Verhältnis zu den Hammeriten ist zwiespaltig: Einerseits werden sie von den Hammeriten wegen ihrer körperlichen Erscheinung gehänselt und für schwach gehalten, andererseits schätzen beide einander wegen des gemeinsamen Interesses an der Technik und arbeiten oft an gemeinsamen Projekten; dabei geben die Cubiker nicht selten vor, zu ehren des Erbauers zu arbeiten, um die Hammeriten zu beschäftigen. Doch Diener des Erbauers waren sie nie - ihre Religion ist nicht göttlicher Natur, sie lieben die Forschung und die Suche nach den Antworten und hoffen, eines Tages die ultimative Frage beantworten zu können. Die Religionen der anderen sind ihnen in der Regel egal und sie ecken eher mit einer gewissen Überheblichkeit an und stehen den Wilden und den Cigány eher neutral bis skeptisch gegenüber.

Cubiker arbeiten an vielen verschiedenen Orten und in den unterschiedlichsten Positionen. Für das Leben als Abenteurer eignen sich jedoch besonders: der reisende Wissenschaftler, der Tekker und der Doktor.

Wissenschaftler

Wer sich der Wissenschaft verschreibt, ist ständig auf der Suche nach neuen Erkenntnissen und versucht, diese praktisch einzusetzen. Befindet sich ein solcher Wissenschaftler in der Gruppe, so wird er ständig an irgendetwas herumbasteln oder seine rationale Sicht auf die Welt nutzen, um der Gruppe zu helfen. Oft ist er jedoch in seine eigene Welt versunken und arbeitet an irgendetwas, das für die anderen Gruppenmitglieder oft unverständlich zu sein scheint, doch wenn die Erfindung nachher im entscheidenden Moment zur Anwendung kommt, wird niemand die Hilfe des Wissenschaftlers ablehnen. Mit seiner Alchemie und Technik schlägt er sich durch die Abenteuer und kann auch aus den unscheinbarsten Alltagszutaten etwas Brauchbares improvisieren, was die Gruppe voranbringt.

Tekker

Jede Operation braucht eine Kommandozentrale, jemanden, der die Hilfsmittel bereitstellt und alles in die Luft sprengt, wenn es denn sein muss. Dieser jemand ist der Tekker. Ein Techniker, ein Bastler, der seine Fähigkeiten in den Dienst von Geheimoperationen gestellt hat und mit Taktik ebenso vertraut ist wie mit Maschinen und Chemikalien. Er weiß genau, welche Kamera er anzapfen muss und wie stark eine Explosion sein muss, um die Tür zu öffnen, und behält durch seine Implantate stets den Kontakt zu seinen Maschinen. Mit dem Herstellen von Geräten ist er weniger vertraut, wohl aber mit der Wartung und Manipulation und dem Ausreizen seiner Implantate. Eine Bereicherung jeder Geheimoperation.

Doktor

Neben den Heilern der Wilden verstehen sich auch die Cubischen Doktoren auf die Heilung von Krankheiten und Verletzungen. Jedoch haben sie im Gegensatz zur intuitiven und magischen Herangehensweise der Wilden die Anatomie des Menschen verstehen gelernt und nutzen ihre präzisen Instrumente zum Heilen der Menschen. So haben nur die Cubischen Doktoren es bisher geschafft, auch schwere Wunden wie verletzte Organe mit ihren Spezialwerkzeugen zu operieren und zu heilen. Doch Cubiker machen auch bei gesunden Menschen nicht halt und haben durch ihren Drang, sich zu verbessern, gelernt, Teile des menschlichen Körpers durch Maschinen zu ersetzen. Verbesserte Sicht, besondere Präzision oder Werkzeuge, die im Arm mitgeführt werden, sind das Resultat, und der Doktor holt auch in dieser Hinsicht das meiste aus sich heraus.

Basischaraktere der Cubiker

Wissenschaftler

Körper & Geist

- Konzentration
- Gefahreninstinkt

Gefährtenwissen

- Artefakte
- Bücher Recherche
- Kryptografie
- Horchen
- Beobachten

Wissenschaft

- Zutaten
- Gift und Säure
- Feuerwerker
- Bauteile
- Schmieden
- Mechanik
- Architektur
- Elektrotechnik
- Flowtech
- Feinmechanik
- Cubische Artefakte

Gesellschaft

- Malen und Zeichnen

Diebeskünste

- Fälschen

Implantate

- Pulsgenerator
- Sechster Finger
- Logikum
- Theta
- Analytikum

Tekker

Kampf

- Wurfaffen

Gefährtenwissen

- Horchen
- Beobachten
- Konzentration

Wissenschaft

- Zutaten
- Gift und Säure
- Feuerwerker
- Bauteile
- Mechanik
- Elektrotechnik
- Flowtech
- Feinmechanik
- Cubische Artefakte

Diebeskünste

- Schleichen
- Verstecken
- Schlösser
- Fallen
- Geheimtüren
- Sicherheitstechnik
- Fälschen

Implantate

- Pulsgenerator
- Mechanisches Auge
- Theta
- Verbesserter Arm
- Richtmikrofon

Doktor

Körper & Geist

- Erste Hilfe
- Medizin
- Operation
- Seelsorge

Umgebung

- Pflanzenkunde
- Tierkunde

Gefährtenwissen

- Sechster Sinn
- Bücher Recherche
- Beobachten
- Konzentration

Wissenschaft

- Zutaten
- Heilmittel
- Rauschmittel
- Gift und Säure
- Bauteile
- Elektrotechnik
- Flowtech
- Feinmechanik
- Cubische Artefakte

Gesellschaft

- Menschenkenntnis

Implantate

- Pulsgenerator
- Sechster Finger
- Analytikum
- Theta
- Logikum

Name
Geheime
Gesellschaft der
Hüter des
Gleichgewichts

Gottheit
Der Flow, der
Namenlose Blinde
(jeweils keine
Verehrung)

Art der Religion
Atheismus

Ausrichtung:
Gleichgewicht,
Schicksal,
Informationen

Tugenden:
Verschwiegenheit,
Verborgtheit,
Neutralität,
Achtung, Wahrheit

Aufgaben:
Archiv, Bildung,
Nachrichten,
Wahrung des
Gleichgewichts

Spezialgebiete:
Spionagemagie,
Erkundungsmagie,
Stealth,
Gelehrtenwissen,
Prophezeiungen

Die Hüter

Hüter - Agenten, Bücherwürmer und Assassinen mit der Mission, das Gleichgewicht der alten Geister zu erhalten und die Prophezeiungen zu erfüllen.

Einleitung

Als das erste Zeitalter begann, suchte gerade eine kleine Gruppe von Überlebenden in einer alten Ruine Zuflucht vor dem ewigen Eis, kurz nach dem großen Erwachen, und fanden eine ehrwürdig anmutende Halle voller alter Folianten und Schriftrollen. In der Hoffnung, nun Antworten auf die jüngsten Ereignisse zu finden und die historischen Hintergründe ausfindig zu machen, die zur Katastrophe geführt hatten, blättern sie in den vermeintlichen Geschichtsbüchern. Doch sie fanden weit mehr als das: Die alten Bücher, woher auch immer sie kommen mochten, erzählten ihre eigene Geschichte der letzten Tage und sagten ein Wiedersehen mit vermisst geglaubten Leuten voraus. Als sie erkannten, dass jedes der Bücher die Zukunft vorhersagte, erkannten sie erst, welche große Verantwortung in ihre Hände gefallen war. Sie gelobten einander, dieses Geheimnis zu hüten und die Informationen zu nutzen, um die neu entstehende Gesellschaft auf dem rechten Weg zu halten, damit sich eine Katastrophe wie das große Erwachen niemals wiederholen möge.

Doch sie erkannten auch, dass sie lange nicht alle Bücher, die sie fanden, lesen konnten, und fanden später heraus, dass andere Menschen an anderen Orten ähnliche Funde gemacht hatten und diese für wertlos hielten und verbrannt hatten, um der Kälte zu trotzen. Doch dann fanden sie eine alte Steintafel mit einer mahnenden Botschaft:

„Hüter der neuen Zeit, achtet die Gesetze der Zeit! Öffnet nur die Prophezeiungen des ersten Zeitalters, denn sie werden euch führen und leiten. Doch hütet ebenso die Schriften der fernen Zukunft, denn wenn die Zeit eine Brücke schlägt und der namenlose Blinde ein neues Zeitalter verkündet, werden eure Brüder in der Zukunft euch dankbar sein. Seid ihr jedoch egoistisch oder von falscher Hand geführt, dann seid ihr der Schatten der Zukunft und werdet eure Nachfahren ins Unglück stürzen.“

Seit diesem Tag sind viele Zeitalter vergangen und die verschworene Gemeinschaft von damals wurde zur mächtigsten Geheimorganisation der Inselwelt. Nur wenige kennen ihren Namen, und jene geheimen Schriften, die sie einst fanden,

wurden vor der Allgemeinheit verborgen - sicher und behütet, bis ein neues Zeitalter beginnt ... bis heute, im Zeitalter der Wächter, der Zeit, in der zum ersten Mal ein Hüter einen Bund mit einer anderen Gilde schließt, wie es die Prophezeiung vorhergesagt hatte.

Jenseits dieser Geheimschriften haben sich die Hüter in die Rollen des Geheimniswahrers und Beobachters weiterentwickelt und führen riesige Bibliotheken mit Wissen aus allen Zeiten, um im Falle neuer Prophezeiungen Bescheid zu wissen und auf Fehler in der Weltordnung reagieren zu können, um so das Gleichgewicht zu erhalten. So streifen die Agenten der Hüter durch das Land und suchen tief verborgen in den Schatten nach neuen Hinweisen und Informationen. In den Palästen der Machträger genauso wie bei den Oberen der anderen Gilden und den alten Familien suchen sie nach Hinweisen auf versteckte Machenschaften und zwielichtige Gestalten. Doch nicht jeder Bedrohung begegnen sie gleichermaßen, denn niemand kennt das ganze Bild, und was geschrieben steht, muss sich erfüllen ...

Doch was, wenn ein Teil einer Prophezeiung fehlt und einer Katastrophe falsch entgegengewirkt wird? Im Roten Zeitalter, der Zeit des Erzes und der Grabungen in Myriad Stadt, tötete einst ein Assasine der Hüter einen Vorarbeiter in einem der tiefen Stollen. Der Vorarbeiter war nach einer Schrift für eine Sprengung eines Stollens verantwortlich, die eine Überschwemmung der ganzen Stadt zur Folge haben sollte. Stattdessen löste der gut gemeinte Mord die Katastrophe erst aus, denn die Sprengung hätte die Wassermassen abgeleitet, die den Tunnel entlang flossen. Jenes Ereignis, das jedem Hüter als der Mahnvertrag bekannt ist, nach einer Schriftrolle, die man wenig später in einer Ruine fand, lässt mittlerweile jeden Hüter dreimal über eine Entscheidung nachdenken. Sie veranlasste auch die Altmeister der Hüter, die Suche nach den Prophezeiungen fortzusetzen, um das Bild stets zu vervollständigen. Und so durchsuchen heute Forscher der Hüter alte Gräber oder verlassene Orte nach alten Signal-Glyphen, die auf eine Halle der Säulen schließen lässt, wo die Prophezeiungen lagern.

Diese Glyphen, auch Hüterglyphen genannt, sind die magischen Schriftzeichen, in denen die Prophezeiungen verfasst wurden. Geschrieben aus den Fäden des Flow, sind sie nur für jene sichtbar,

die bereit sind, an das Schicksal zu glauben und diesem zu folgen. Man sagt, die Hüter der alten Welt hätten sie den Menschen hinterlassen, um ihnen in Zeiten der Not Kraft zu geben, ihr Schicksal zu finden. Jeder Hüter kann heute die Glyphen seines Zeitalters lesen und verfügt über gewisse Glyphen der Macht, mit denen er Magie wirken kann, die seine verborgene Arbeit erleichtert.

Einen Hüter spielen

Tief in den Schatten verborgen arbeitet der Hüter stets verdeckt und unsichtbar. Auch wenn er wegen der vielen Jahre in den Bibliotheken eher einem Geisteswissenschaftler gleichkommt, haben die meisten Hüter gelernt, in der Öffentlichkeit unter anderem Namen und mit anderer Identität aufzutreten. Und wenn das nicht möglich ist, dann treten sie lieber gar nicht auf und sind leise Beobachter in den Schatten. Doch in den Schatten zu wandeln, heißt, auch lautlos zu sein, zu schleichen, sich zu verstecken und niemals aufzufallen. Ein Leben ohne große Freunde außerhalb der eigenen Reihen, ohne Vertrauen und niemals frei von Geheimnissen und doppeltem Spiel.

So ist es verständlich, dass sie sich eher mit Ihresgleichen abgeben und abseits der übrigen Menschen in der Bibliothek mit staubigen Büchern, die man am Geruch erkennt, zuhause sind, oder in Ruinen und anderen rätselhaften Orten. Ihr Glaube an das Schicksal geht dabei sehr weit und lässt sie ihm oft blind folgen. Ohne zu wissen, wer einst die Prophezeiungen schrieb und wohin sie sie führen werden, vertrauen sie darauf, dass die Prophezeiungen die Menschheit auf einem sicheren Pfad leiten werden. Erst im Zeitalter der Wächter haben sie erkannt, dass auch die Hüter selbst eine Gilde sind, die ins Extreme geleitet werden kann und dass nur die Gemeinschaft aller Gilden dieses Zeitalter schützen kann. So kann man als Spieler eines Hüters davon ausgehen, dass die Spielgruppe am Anfang ihrer Karriere zu Wächtern erklärt worden ist und die wahre Identität des Hüters kennt und die Gruppe zumindest in der Funktion des Wächters auch Zutritt zu den Bibliotheken der Hüter hat. Alle anderen Menschen haben dieses Wissen natürlich nicht und sollte sich die Gruppe eines Tages von ihrem Pfad abwenden, dann werden sie auch nicht mehr bei den Hütern willkommen sein.

Hüter erfüllen viele unterschiedliche Aufgaben in ihrer Gemeinschaft. Doch als Wächter eignen sich besonders die Agenten, Forscher und Assassinen:

Agent

Hüteragenten sind Experten der Täuschung und der Schatten. Sie verbergen sich in ihnen, um Verdächtige zu beschatten oder neue

Informationen zu finden, die die Bibliotheken ergänzen. Sie besitzen wie jeder Hüter eine Grundausbildung in der Bibliothek, denn nur durch gute Vorbereitung sind ihre Operationen erfolgreich. Während einer Operation sind sie stets verborgen oder nehmen eine andere Identität an. Eine Arbeit, die keine Fehler verzeiht, denn sollten sie einmal entdeckt werden, werden sie schnell zum Unterlegenen. Denn Hüteragenten können oft nur schlecht kämpfen und versuchen stattdessen eher ahnungslose Gegner zu überraschen, um sie niederzuschlagen. Offene Kämpfe enden meist tödlich. Doch schwere Waffen oder gar Rüstungen wären sowieso nur hinderlich und so verlässt sich ein Agent höchstens einmal auf eine Blitzbombe oder andere Hilfsmittel und wendet seine Glyphen an, um Dunkle Kundschafter loszuschicken, Steinstatuen zu befehligen oder einen großen Lauschangriff zu starten.

Forscher

Bibliotheken, in denen man sich verlaufen kann, sind ihr Zuhause und Ruinen, in denen man alte Bibliotheken findet, ihr Paradies. Zusätzlich zu Schatten und Glyphen widmen sich die Forscher vor allem der Analyse alter Zeichen, der Rekonstruktion wichtiger Texte und dem Finden uralter Geheimnisse. Und da die Ruinen so ihre Eigentümlichkeiten haben, sind Forscher bestens mit Geheimtüren, Fallen und anderen geheimen Mechanismen vertraut. Aber auch innerhalb der Gesellschaft sind sie gute Spurenleser und der Richtige für eine aufwendige Recherche und das Aufdecken von Geheimnissen. Als Feldforscher, Schatzsucher oder Archäologe ist er auf der Suche nach alten Inschriften, Artefakten oder Tafeln mit Prophezeiungen. In der Wächtergruppe ist er unerlässlich, wenn es darum geht, in uralten Gewölben zu recherchieren.

Assassine

Immer dann, wenn eine Prophezeiung einen Weg weist, der von der Realität nicht eingehalten wurde, werden die Assassinen gebraucht, um die Wirklichkeit zu korrigieren. Dabei muss es sich nicht immer um einen Mord handeln, sondern vielmehr um einen Eingriff mit schweren Folgen. Von einem Assassinen wird deswegen mehr Entschlossenheit erwartet und die Möglichkeit, Dinge nicht zu hinterfragen. Assassinen als Spielercharaktere sind nicht fertig ausgebildet, denn ihre Abschlussprüfung, in der sie durch ein Ritual ihren freien Willen aufgeben und zum Instrument der Altmeister werden, steht noch vor ihnen. Doch welchen Weg werden sie als Wächter gehen? Als Agenten mit Kampffähigkeiten und deutlich weniger Weisheit und Gelehrsamkeit droht ihnen stets die Gefahr, zum Werkzeug anderer zu werden. Lässt man andererseits sein Gewissen zu, dann verlässt man den sicheren Pfad ohne Schuldgefühle. Eine schwierige Gratwanderung, der nicht jeder gewachsen ist.

Basischaraktere der Hüter

Agent

Körper & Geist

- Akrobatik
- Klettern

Gefährtenwissen

- Bücher-Recherche
- Glyphen
- Kryptografie
- Horchen
- Beobachten
- Konzentration

Gesellschaft

- Menschenkenntnis
- Ablenken/Täuschen
- Etikette

Diebeskünste

- Schleichen
- Suchen
- Verfolgen
- Verstecken
- Taschendiebstahl
- Fesseln/Entfesseln
- Schlösser
- Sicherheitstechnik

Hüter Magie

- Tief in den Schatten
- Dunkler Diener
- Lichtspiele
- Wahrheit
- Siegel
- Rauschen

Forscher

Körper & Geist

- Gefahreninstinkt

Gefährtenwissen

- Sechster Sinn
- Artefakte
- Ritualkunde
- Bücher-Recherche
- Alte Sprachen
- Glyphen
- Kryptografie
- Horchen
- Beobachten
- Konzentration

Wissenschaft

- Cubische Artefakte
- Architektur

Diebeskünste

- Schleichen
- Suchen
- Verstecken
- Schlösser
- Fallen
- Geheimtüren

Hüter Magie

- Tief in den Schatten
- Steinerner Diener
- Wahrheit
- Siegel
- Hüterzeichen
- Magische Tinte

Assassine

Kampf

- Kleinwaffen
- Waffenloser Kampf
- Kettenwaffen
- Kampfgespür
- Ausweichen
- Manuelle Schusswaffen

Körper & Geist

- Akrobatik
- Klettern
- Gefahreninstinkt

Gefährtenwissen

- Bücher-Recherche
- Glyphen
- Horchen
- Beobachten
- Konzentration

Diebeskünste

- Schleichen
- Suchen
- Verfolgen
- Verstecken
- Taschendiebstahl
- Schlösser

Hüter Magie

- Tief in den Schatten
- Dunkler Diener
- Lichtspiele
- Siegel
- Rauschen

Name

Die Stimme der
Vergessenen

Gottheit

Der Erbauer (in
Protest),

Der Trickster

Art der Religion

Protestanten,
Abweicher,
Esoteriker

Ausrichtung:

Freiheit, Anarchie,
Glück, Kunst

Tugenden:

Schläue, Mitleid,
Brüderlichkeit,
Charisma,
Fingerfertigkeit

Aufgaben:

Soziale Sicherung,
Vertretung der
Hilflosen,
Umverteilung des
Reichtums,
kulturelle
Förderung

Spezialgebiete:

Illusionsmagie,
Diebeskünste,
Gesellschaftliche
Fähigkeiten, Kultur

Die Cigány

Die Cigány – Sprecher, Gauner und Illusionisten, Vertreter der Armen, Ausgeschlossenen und Künstler, schaffen am Rand der Gesellschaft einen Rückzugsort der Ausgeschlossenen und der Rebellion gegen das Establishment.

Einleitung

Die Kirche des Erbauers war schon immer äußerst streng. Obwohl Gauner und Querdenker in den ersten Jahrzehnten nach dem Großen Erwachen unverzichtbar für die junge Zivilisation Myriads waren, wurde schnell klar, dass alle, die anders waren, alle, die hin und wieder dem Müßiggang verfielen und außerhalb der geraden Ecken und Kanten des Erbauers dachten, nicht in den göttlichen Plan passten, den die neuen Priester des Erbauers auslegten. Ausgenutzt in den Minen von Myriad, gesellschaftlich nicht akzeptiert und regelmäßig Opfer des richtenden Hammers, schlossen sie sich immer häufiger zu schützenden Vereinigungen zusammen. Zuerst waren es kleinere Diebesgilden, die einen sicheren Zufluchtsort boten, Künstlervereinigungen, die Rechtsbeistand boten, wenn die Willkür des Hammers auf die Freidenker niederzuschlagen drohte, oder Gewerkschaften, die für die Minenarbeiter bessere Arbeitsbedingungen aushandelten. Bis schließlich Jan Burtěj die Gruppierungen einte und unter schwarz-weißem Banner zur Kathedrale führte. 12 Tage dauerte die Belagerung und während Sprechchöre und Gesänge ertönten und die Illusionen der Jahrmarktszauberer den Himmel in tiefes Violett tauchten, wurde im Inneren um die Rechte der Cigány verhandelt.

Zuvor hatte man sie immer wieder als Abschaum, Nichtsnutze und Faulenzer bezeichnet und vor der Kirche waren sie längst zu Sündern verdammt worden. Doch Cigány war der Name, den sie sich selbst gewählt hatten: Nach dem Namen eines längst vergessenen Volksstammes der alten Welt, der genau wie sie einst von der Gesellschaft ausgestoßen war, wollten sie heißen. Nachdem die Verhandlungen mehrfach beinahe gescheitert waren, schaffte es Jan Burtěj zusammen mit der Hilfe der Delegation der Wilden Rechte für die Cigány auszuhandeln: Die Randgebiete der Stadt wurden unter die Verwaltung der Cigány gestellt, allen angeklagten Verbrechern sollte ein Sprecher der Cigány zur Seite gestellt werden und die Cigány sollten eine Gilde Gründen, die die Ausgestoßenen in der Regierung vertreten sollte.

Von diesem Tag an wuchs die Gilde der Cigány, die sich offiziell unter dem Namen „Die Stimme der Vergessenen“ im Rat positionierte. Mit der Zeit wurde sie zur angesehenen Gilde von Myriad. Ein alter Brunnen, auf dem zwei Gesichter von Zwillingen abgebildet sind, erinnert im Sternhafen von Myriad immer noch an die Freundschaft mit den Wilden, mit der sie den Freiheitsgedanken teilen und die sie im entscheidenden Moment unterstützten. Obwohl die Cigány diesen Freiheitsgedanken immer noch sehr schätzen und wenig bürokratische Strukturen in ihrer Gilde besitzen, unterscheiden sie mittlerweile sehr deutlich zwischen Gildemitgliedern und Ausgestoßenen, die sie vertreten. Denn die Gildemitglieder haben der Gilde einen Treueeid geleistet, der ihnen besondere Regeln und Pflichten abverlangt und ihnen andererseits besondere Vorrechte verleiht. So muss ein vereidigter Cigány die Gilde stets vor eigennützige Interessen stellen und muss die Verträge achten, die die Gilde mit der Regierung ausgehandelt hat. Andererseits genießt ein Gildemitglied die Annehmlichkeiten der Gildehäuser und die Unterstützung der Gilde, sollte er in Schwierigkeiten geraten.

Die Cigány verfolgen keine eigene Religion, sondern sind mit dem Herzen als Städter immer noch dem Erbauer ergeben. Jedoch betrachten sie die Auslegung der Kirche als falsch und achten weder die Dogmatik noch die Predigten der Hammeritenpriester. Stattdessen pflegen sie einen pragmatischen Glauben, der über Heiligenverehrung, Schutzgeister bis hin zu Glücksbringern und anderem Aberglauben führt. Eine regelmäßig als Glücksbringer verehrte Figur ist auch der Trickster, der sowohl als Störenfried und Übeltäter als auch als Menschenfreund und Helfer in Erscheinung tritt und somit die ambivalente Seite der Cigány am besten verkörpert.

Einen Cigány spielen

Einen Cigány zu spielen heißt, einen ambivalenten Ausgestoßenen zu spielen, einen Rebellen gegen die Gesellschaft, der dennoch versucht, in ihr zu leben. Cigány sind oft heißblütig und impulsiv, aber auch leidenschaftlich und charismatisch. Wenn sie eine Sache tun, dann machen sie sie richtig und sind unnachgiebig. Freundschaften halten sie auf ewig fest, genauso wie Feindschaften und alte Fehden. Sie haben wenig Probleme, Recht, gute Sitten und Ehre im richtigen Moment einfach zu ignorieren, fühlen

sich aber schnell in der Ehre geknickt, wenn man sie hintergeht. Der Cigány in der Wächtergruppe ist definitiv eher ein Gesellschaftscharakter, jemand, der viel redet und gut darin ist.

Als Spielercharaktere trifft man häufig auf den Illusionisten, eine Art Zauberkünstler mit wirklicher magischer Kraft oder auf den Gauner, den man als Glücksritter, Streuner oder Meisterdieb spielen kann. Der Sprecher ist hingegen der politische Charakter der Cigány, der Reden schwingt, im Hintergrund die Fäden zieht und die Stimme der Masse immer als Ass im Ärmel hat.

Illusionist

Ob in der Kneipe, auf Jahrmärkten oder auf der Bühne der Theatersäle, einer der beliebtesten Attraktionen ist der Jahrmarktszauberer, der mit seinen Tricks und Illusionen die Menschen unterhält. Die vorgeführten Tricks sind dabei sowohl mittels mechanischer Hilfsmittel, doppelter Böden, Spiegeln oder Sprungfeder konstruiert als auch mittels realer Illusionsmagie unterstützt. Die einzigartige Fähigkeit zu täuschen, zu manipulieren oder Dinge einfach verschwinden zu lassen, hat den Illusionisten auch außerhalb der Theater wertvoll gemacht. Niemand stört sich daran, wenn die Aktentasche auf einmal in der Hand des Unterhaltungskünstlers auftaucht oder ein bedeutender Politiker auf der Bühne verschwindet. Alles ist im Sinne der Unterhaltung – oder doch nicht? In Kreisen der Gilde der Cigány hat man schnell erkannt, dass das Unterhaltungsgewerbe hier zu mehr zu gebrauchen ist, als nur zu unterhalten und so werden immer wieder Illusionisten auf geheimer Mission in Herrenhäuser geschickt, um die Reichen zu „unterhalten“. Als Wächter ist der Illusionist sowohl als Techniker als auch als Gesellschaftscharakter zu gebrauchen, um förmlich ein Ass im Ärmel zu haben.

Gauner

Der Gauner ist der wandelbarste Charakter der Cigány, denn allen Gaunern gemein ist nur, dass sie auf der Straße groß geworden sind und von einem der Altmeister die richtigen Kniffe gelernt haben. Ob als Meisterdieb, als Glückspieler oder als Trickbetrüger schlittert der Gauner als Glücksritter durch die Gesellschaft. Mit einem Gauner befreundet zu sein heißt, immer ein Auge auf seine Sachen zu haben, denn insbesondere der Gauner lebt als Einzelgänger und lässt nur wenige Menschen an sich heran. Jeder ist ein potenzielles Ziel eines Betrugs. Hat man sich allerdings einmal wirklich mit einem Gauner angefreundet, dass dieser von sich aus den Ehrenschwur leistet, dann hat man einen Freund fürs Leben gefunden. Eine Verbundenheit, die vor allem für Wächtergruppen unerlässlich ist. Die meisten Gauner haben auch ein wenig von der Illusionsmagie ihrer Kollegen aufgeschnappt, verlassen sich aber meist lieber auf ihre flinken Finger und die noch flinkere Zunge.

Sprecher

Anwalt der Schwachen, Gewerkschaftsführer oder Anführer einer Rebellengruppe, das sind die Rollen, in denen der Sprecher zuhause ist. Ausgebildet von den gewieftesten Wortverdrehern der Cigány, kennt sich ein Sprecher besser in den Gesetzestexten des Reiches aus als mancher Richter. Er kennt die Lücken im System, hat die besten Kontakte und weiß immer, wo man was besorgen kann. In einem politischen oder gesellschaftlichen Abenteuer ist der Sprecher unerlässlich, aber auch in jeder anderen Runde ist der Sprecher variabel einsetzbar. Im einen Moment versucht der Sprecher, in ein Haus einzudringen, und im nächsten baut er sich vor den Wachen auf und wird zur Respektsperson, die die Paragraphen zitiert, von denen die Gegenüber noch nie gehört haben. Bei der Recherche nach Beweisen oder der Befragung von Zeugen nutzt der Sprecher seine Kontakte und sein Sprachtalent. Der Sprecher ist charismatisch, überzeugend und hat eine Ausstrahlung, die die Massen bewegt und Meinungen in Umlauf bringt. Er ist ein Meister der Manipulation und wo ein Sprecher ist, da ist ein Aufstand nicht weit.

Basischaraktere der Cigány

Illusionist

Körper & Geist

- Willenskraft

Gelehrtenwissen

- Sechster Sinn
- Meditation
- Konzentration

Wissenschaft

- Zutaten
- Rauschmittel
- Feuerwerker
- Bauteile
- Mechanik
- Feinmechanik

Gesellschaft

- Schauspiel und Dichtung
- Geschichten und Legenden
- Menschenkenntnis
- Ablenken/Täuschen
- Überreden
- Etikette

Diebeskünste

- Geheimtüren
- Zaubertricks
- Fesseln/Entfesseln
- Verstecken

Cigány Magie

- Weiße Taube
- Hellsicht
- Verwandlung
- Aberglaube
- Verschwinden

Gauner

Kampf

- Kleinwaffen
- Schwerter
- Ausweichen
- Waffenloser Kampf
- Wurfaffen

Körper & Geist

- Akrobatik
- Klettern
- Athletik
- Gefahreninstinkt

Gelehrtenwissen

- Sechster Sinn

Gesellschaft

- Tanzen
- Musizieren
- Geschichten und Legenden
- Menschenkenntnis
- Ablenken/Täuschen
- Verführen

Diebeskünste

- Schlösser
- Taschendiebstahl
- Falschspiel
- Schleichen
- Verstecken

Cigány Magie

- Verwandlung
- Weiße Taube
- Verschwinden
- Glück im Spiel

Sprecher

Kampf

- Schwerter
- Waffenloser Kampf
- Kampfgespür
- Ausweichen

Körper & Geist

- Seelsorge

Gelehrtenwissen

- Sprachen
- Horchen
- Beobachten

Gesellschaft

- Geschichten und Legenden
- Ablenken/Täuschen
- Menschenkenntnis
- Verführen
- Einschüchtern
- Überreden
- Provozieren
- Recht
- Etikette
- Politik
- Religion

Diebeskünste

- Schleichen
- Schlösser

Cigány Magie

- Hellsicht
- Verwandlung
- Aberglaube
- Glück im Spiel

Charakter- Erweiterung

Charaktere abseits der Gilden

Das Gildenkonzept

Mystix verfolgt eine relativ klare Core-Story: Die Wächter sind unterschiedliche Mitglieder verschiedener Gilden, jeder mit Magie oder Implantaten oder generell übernatürlichen Fähigkeiten, die ausgesandt werden, extremistische Umtriebe einzudämmen und das Inselreich zu schützen. Dabei nehmen die Gildenmitglieder weniger als 10 % der Gesamtbevölkerung ein, mächtige Gildenmitglieder die als Helden auftreten weniger als 1 % und Wächter werden nur wenige von ihnen. Das bedeutet, dass ein Großteil der Bevölkerung des Inselreichs mit den Basisregeln **nicht** erstellt werden können, weil keine gildenlosen Charaktere darin vorgesehen sind und nicht jeder diese große Macht besitzt. Interessante Geschichten existieren aber auch abseits der Gilden und dieser Teil der Charaktererstellung hier ist für jene, die andere Charaktere erstellen wollen und für Spielleiter, die gerne den ein oder anderen NSC vollwertig generieren wollen.

Dazu muss man allerdings wissen, dass man sich bei frei generierten Spielgruppen eine eigene Core-Story überlegen muss. Man muss eine Antwort auf die Frage stellen: **Was tun die Charaktere in der Geschichte? Welche Charaktere braucht man in der Gruppe um die Herausforderungen zu bewältigen und die Geschichte erleben zu können?**

Gruppen-Aufbau: Bei freien Charakteren muss die Gruppe darauf achten,

- dass jeder Spieler genug Spielzeit hat (Spotlight)
- dass jeder etwas interessantes zur Geschichte beisteuert (Charakter Fokus)
- dass die Gruppe zusammen passt
- und dass die Gruppe zur vorbereiteten Geschichte passt.

Dazu kann es gut sein, wenn man erstmal versteht wie in Mystix eine Gilde aufgebaut ist, bevor ihr dazu über geht einen Charakter nach den erweiterten Generierungsregeln zu bauen:

Der Basischarakter als Schablone

Ein Basischarakter besteht aus folgendem:

- Ein **Charakterkonzept** (das man in einen Namen zusammenfassen kann)
- **3-4 Spezialgebiete**
 - Meist eins davon ist ein spezielles Zaubergebiet/Implantatgebiet, das die anderen Spezialgebiete unterstützt.
 - 25 feste Hauptfähigkeiten passend zu den Spezialgebieten
- 5 frei wählbare Hauptfähigkeiten (die den Charakter weiter individualisieren)
- Beliebige Nebenfähigkeiten
- Einer Zauber- oder Implantatdisziplin (z. B. Magie der Wanderer)
- Einem Rang-System, der weitere Eigenschaften verleiht (z. B. ab 500 XP Gildner mit ... zusätzlichen Punkten)
- Einer Standard Ausrüstung bei Spielstart

Das unauffälligste und zugleich interessanteste am Gildenkonzept ist die Idee ein Charakterkonzept zu haben, dass aber im Spiel in Form von 3-4 Spezialgebieten auftritt. So ist beispielsweise ein Charakter mit dem Charakterkonzept „**Stahlmeister**“ ein **Kämpfer**, der gleichzeitig auch **Baumeister** ist und mit einer Mischung aus **Kampf und Baumagie** arbeitet. Ein „Pirat“ hat sogar noch mehr Spezialgebiete: Er ist Kreiselsschiff-Pilot, Kämpfer, Techniker und verwendet eine Mischung aus Kreiselsschiff und Elektromagie. Durch diese mehreren Spezialgebiete, die möglichst nicht in eine Nische fallen ist ein Gildenmitglied in einem klassischen Mystix-Helden-Abenteuer flexibel einsetzbar und auch wenn ein Spezialgebiet mal nicht gebraucht wird macht es immer noch Spaß den Charakter zu spielen. Diese automatische Nischenbildung muss bei einem manuell erstelltem Charakter ein Stück weit selbst nachgebildet werden.

Charakter-Profile

Nicht jeder Held ist ein Gildenmitglied aber auch nicht jeder Charakter ist ein Held. Vor der manuellen Generierung sollte man sich gut überlegen, welches **Ziel** man eigentlich mit dem Charakter verfolgt und welches **Machtlevel** man möchte:

Bürger

- Typischer Bewohner des Inselreichs
- Mit besonderem Beruf und interessanter Herkunft
- Man erlebt höchstens kleinere Abenteuer ist aber ein Kandidat für Charakterspiel und Dramaspiel

Gesegnetes Kind

- Ein klassischer Bürger nur mit übernatürlicher Fähigkeit
- Die übernatürliche Fähigkeit ist oft Thema des Charakterspiels
- (zum Beispiel im Kontrast zur normalen Herkunft)
- Die übernatürliche Fähigkeit wird seltener zum Lösen von Herausforderungen benutzt
- Man erlebt höchstens kleinere Abenteuer ist aber ein Kandidat für Charakterspiel und Dramaspiel.

Held

- Klassischer Abenteurer ohne Gildenhintergrund oder übernatürliche Fähigkeiten (Söldner, Dieb, Händler ...)
- Hat öfters Grund und Gelegenheit für Abenteuer
- Ist in abenteuerrelevanten Fähigkeiten kompetent

Übernatürlicher Held

- Held mit magischem Hintergrund ohne Gildenzugehörigkeit
- Hat öfters Grund und Gelegenheit für Abenteuer
- Magie ist in der Regel (vor allem bei der Generierung) schwächer als bei Gildenmitgliedern
- Anzahl der Zaubergruppen ist festgelegt und wird nur langsam erweitert
- Mischen von verschiedenen Zauberdisziplinen ist möglich
- Zauber müssen mit Gruppe abgesprochen werden.
- Gilden reagieren zum Teil misstrauisch.

Gildenmitglied

- Magischer Held mit Unterstützung einer mächtigen Gilde
- Ähnliche Macht wie bei einer Wächtergruppe ohne die Corestory der Wächter
- Wie in den Basisregeln beschrieben

Gildenwechsel

- Gildenmitglied, das im Laufe eines Abenteuers die Gilde wechselt.
- Der Charakter wird als Gildenmitglied erstellt und innerhalb einer Kampagne konvertiert.
- Die Ursprungsgilde reagieren zum Teil misstrauisch bis feindselig und die neue Gilde nimmt den Charakter nur widerwillig und mit Misstrauen auf.

Wächter

- Magischer Held mit Unterstützung einer mächtigen Gilde und des Gildenrates
- Typische Core Story des Regelwerks als Wächtergruppe
- Wie in den Basisregeln beschrieben

Hat man sich für ein Machtlevel entschieden und dies mit der Gruppe abgesprochen, so kann die Generierung beginnen: Die Generierungsregeln sind je nach Machtlevel aufgelistet. Auf unterschiedlichen Machtleveln müssen unterschiedliche Dinge beachtet werden.

Die Generierung

Rahmenbedingungen festlegen

Zu Beginn sucht man sich zuerst seinen **Lebensraum** und sein **Charakterkonzept** aus und schreibt dies anstelle von Gilde und Basischarakter auf den Charakterbogen. Beides ist unheimlich wichtig, weil es regelt, was an **Wahlmöglichkeiten** zur Verfügung steht. Ein nublischer Bauer wird zum Beispiel nicht in der Lage sein Cubische Artefakte zu lernen, weil er in seinem Lebensraum und in seiner Tätigkeit keinen Kontakt zu dieser Fähigkeit haben würde. Deswegen kann man Cubische Artefakte nicht als eine der 25 Hauptfähigkeiten wählen. Entscheiden, was passend ist, muss Spielleiter oder demokratisch die Spielgruppe. Wichtig ist, dass das Charakterkonzept stimmig ist und in die Gruppe passt. Durch die Regeln vorgegeben werden die Fähigkeiten bewusst nicht, um den Spielgruppen maximale Freiheit zu geben.

Als nächstes wird aus diesem Charakterkonzept ein eigener Basischarakter erstellt: Es werden **2-4 Spezialgebiete** ausgewählt, die zu Lebensraum und Charakterkonzept passen. Die Spezialgebieten können sich an den Überschriften der Fähigkeitsbereiche orientieren müssen es aber nicht. „reisender zwischen den Inseln“ kann genauso ein Spezialgebiet sein wie „Kreativer Baumeister“ oder „in der Taverne zuhause“. Die Spezialgebiete können Berufe, Hobbies, Lebensumstände oder vergangene Lebensabschnitte bezeichnen. Die Spezialgebiete sind wichtig um dem Charakter genügend verschiedene Nischen und Spotlights zu geben.

Die 25 Fähigkeiten die man auf diese Weise auswählt werden nun in die üblichen 6 Grundwissensbereiche als Hauptfähigkeiten eingetragen. **Gibt es eine benötigte Fähigkeit in der allgemeinen Fähigkeitsliste nicht, so kann sie neu erfunden oder von einer anderen abgeleitet werden.** Anschließend können bis zu 5 weitere Fähigkeiten als Hauptfähigkeiten aufgeschrieben werden, die repräsentieren was der Charakter neben seinen Hauptbeschäftigungen auch noch gelernt hat. Wichtig hier zu beachten ist, dass der Charakter einen Grund braucht, warum diese lernbar sind. Der Charakter muss in seiner Hintergrundgeschichte plausibel sein. Nebenfähigkeiten können beliebig viele jetzt oder auch später hinzugefügt werden, idealerweise jedoch wenn sich eine Lernsituation (Lehrmeister oder durch Beschäftigung damit) ergibt.

Alle weiteren Details werden je nach Profil geregelt:

Bürger

Ein Bürger ist ein nicht-magischer Charakter, der sein normales Leben verfolgt und nicht nach Machtzugewinn strebt. Er ist deswegen als normaler Mensch schwächer als ein Held kann aber interessantes Charakterspiel ergeben.

Zauber/Geistergaben: Da keine übernatürliche Fähigkeiten existieren, besitzt ein Bürger **nur die Basisgeistergaben von 4**. Eine Geistergabe kann benutzt werden, wenn vorher um ein göttliches Wunder gebeten wurde. Eine Benutzung kommt jedoch auch einem Wunder gleich und muss mit entsprechender Gottesverehrung einhergehen. Ein Punkt wird nur regeneriert, wenn eine Gegenleistung in Form von Verehrung, Gottesdienst usw. erfolgt ist. Die Extremismusregeln usw. gelten auch für Bürger.

Startränge:

Rang	Entspricht	Goldpunkte	Start-XP
Lehrling	Adept	2	250
Geselle	Gildner	2	375
Meister	Meister	2	625

Goldpunkte können nicht für Geistergabepunkte ausgegeben werden. Eine Gruppe, die keine großen Abenteuer besteht bekommt seltener Goldpunkte oder gar keine. **Erfahrungspunkte** werden ebenfalls weniger vergeben. So erhalten Bürger bei gemischten Gruppen die Hälfte der Punkte der Gildenmitglieder, da diese aus der Situation mehr lernen und sich schneller entwickeln. In reinen Bürgergruppen sollten sich die Erfahrungspunkte auch daran orientieren. Die Ausrüstung des Bürgers kann ähnlich wie beim Gildenmitglied frei gewählt werden und auch gemodded werden. Jedoch sind Modifikationen die 3 Modding-Punkte erfordern tabu.

Gesegnetes Kind

Ein gesegnetes Kind ist im Grunde ein Bürger mit übernatürlichen Fähigkeiten. **Alle Generierungsregeln aus dem Bereich Bürger gelten, mit folgenden Ausnahmen:**

Zauber/Geistergaben: Ein Gesegnetes Kind kann im Laufe der Zeit bis zu 3 Zaubergruppen lernen. Es können verschiedenen Zauberdisziplinen aus unterschiedlichen Gilden kombiniert werden, wenn es inhaltlich passt und die Gruppe zustimmt. Es können Goldpunkte auch auf Geistergaben vergeben werden. Die Regeneration der Geistergaben erfolgt wie bei Gildemitgliedern.

Startränge:

Rang	Entspricht	Goldpunkte	Start-XP	Geistergaben/Zaubergruppen
Sonderling	Adept	2	250	1
Gesegneter	Gildner	2	375	2
Prophet	Meister	2	625	3

Held

Ein Held ist die nichtmagische Abenteuer-Variante des Bürgers. Er ist von der Mächtigkeit mit einem Gildemitglied zu vergleichen verzichtet jedoch auf übernatürliche Gaben der Geister.

Zauber/Geistergaben: Da keine übernatürlichen Fähigkeiten existieren, besitzt ein Held **weniger Geistergaben und kann diese nur auf Körper und Geist anwenden.** Eine Geistergabe kann benutzt werden, wenn vorher um ein göttliches Wunder gebeten wurde. Eine Benutzung kommt jedoch auch einem Wunder gleich und muss mit entsprechender Gottesverehrung einhergehen. Ein Punkt wird nur regeneriert, wenn eine Gegenleistung in Form von Verehrung, Gottesdienst usw. erfolgt ist. Die Extremismusregeln usw. gelten auch für Helden.

Startränge:

Rang	Entspricht	Goldpunkte	Start-XP	Geistergaben (nur Körper und Geist)
Abenteurer	Adept	2	250	2
Held	Gildner	2	500	3
Veteran	Meister	2	1000	4

Goldpunkte können normal vergeben werden (jedoch nicht für Seelepunkte) und werden wie bei Gildemitgliedern erworben. Erfahrungspunkte werden im gleichen Umfang vergeben wie bei Gildemitgliedern. Die Ausrüstung des Helden kann ähnlich wie beim Gildemitglied frei gewählt werden und auch gemoddet werden. Jedoch können Modifikationen die 3 Modding-Punkte erfordern nicht selbst hergestellt oder repariert werden.

Übernatürlicher Held

Ein übernatürlicher Held ist im Grunde ein Held mit übernatürlichen Fähigkeiten. **Alle Generierungsregeln aus dem Bereich Held gelten, mit folgenden Ausnahmen:**

Zauber/Geistergaben: Ein übernatürlicher Held kann im Laufe der Zeit bis zu 7 Zaubergruppen lernen. Es können auch verschiedene Zauberdisziplinen aus unterschiedlichen Gilden kombiniert werden – allerdings muss Spielgruppe und Spielleiter der Auswahl zustimmen und die zusätzliche Zaubergruppe muss ingame thematisiert werden. Immerhin verehrt der Held hier zwei oder mehr verschiedene Ideale. Jeder Zauber ist als Nebenfähigkeit zu erhöhten Kosten zu lernen (auch bei Spielbeginn), da keine Gilde das Lernen unterstützt. Die Regeneration der Geistergaben erfolgt wie bei Gildemitgliedern.

Startränge:

Rang	Entspricht	Goldpunkte	Start-XP	Geistergaben/Zaubergruppen
Abenteurer	Adept	2	250	3
Held	Gildner	2	500	5
Veteran	Meister	2	1000	7

Goldpunkte können auch für Geistergaben ausgegeben werden Kosten aber 3 Goldpunkte je Geistergabe. Erfahrungspunkte werden im gleichen Umfang vergeben wie bei Gildemitgliedern. Die Ausrüstung des übernatürlichen

Helden kann ähnlich wie beim Gildemitglied frei gewählt werden und auch gemodded werden. Auch Modifikationen die 3 Modding-Punkte erfordern sind möglich.

Gildenwechsel

Ein Gildenwechsel ist nicht möglich um zusätzliches Wissen zu erlangen sondern nur, wenn man einen Gildenwechsel inhaltlich erleben möchte. Dabei wird von Abenteuer zu Abenteuer der Charakter in die andere Gilde überführt. Das Ergebnis ist regeltechnisch ein **übernatürlicher Held**.

Konvertierung:

Zwischen den Abenteuern können jeweils bis zu 3 Hauptfähigkeiten verschoben werden. Dazu wird eine Hauptfähigkeit der alten Gilde zu einer Nebenfähigkeit und eine Nebenfähigkeit die zum Ziel-Basischarakter passt wird zu einer Hauptfähigkeit. Punktekosten werden umgerechnet und voll ausgeglichen.

Zauber der neuen Gilde können als Nebenfähigkeit hinzugefügt werden solange nicht mehr als insgesamt 7 Zaubergruppen existieren. Gibt es bereits 7 Zaubergruppen so müssen zuerst Zaubergruppen vergessen werden bzw. von der Gottheit blockiert werden. Dazu wird der Zauber vom Bogen entfernt und die Kosten des Zaubers wieder dem XP-Konto hinzugeführt. Danach können Zauber der neuen Gilde hinzugefügt werden.

Gegenstände

Techlevel

In der Welt der Inseln gibt es eine ganze Reihe besonderer Gegenstände: Waffen, Werkzeuge, Rüstungen, Zutaten für alchemistische Tränke und merkwürdige Gerätschaften. Die meisten besonderen Gegenstände sind durch die verschiedenen Gilden und ihre Macht durch die Geister in die Welt gelangt und haben sich erst langsam in der Bevölkerung etabliert. Wegen dieser Gilden gibt es auch ein Ungleichgewicht im Techlevel und zwischen den Gilden. Gegenstände der Cubiker, die sogenannten cubischen Artefakte, können zum Teil mächtiger sein als unsere Technik heute andere Landstriche haben hingegen noch nie eine Dampfmaschine gesehen.

Generell kann man zur Technik sagen, dass alle größeren Maschinen, die enorme Kraft benötigen von Dampfmaschinen angetrieben werden. Dadurch können

Tore geöffnet, Fahrstühle betrieben und Kreiselschiffe angetrieben werden. Für alle feineren Geräte, die strombetrieben sind, aber vergleichsweise wenig Energie benötigen, werden von Kreiselgenerator betrieben. Der Kreiselgenerator gewinnt eine geringe Menge an elektrischer Energie aus dem Flow selbst und kann so eine lokale kleine Energiequelle liefern, die in vielen cubischen Artefakten eingesetzt wird. Die Blitzenergie der Flowstrahlen auf denen die Kreiselschiffe reisen konnte allerdings noch nicht nutzbar gemacht werden, weswegen diese Technik die Danpfttechnik für schwere Arbeiten nicht verdrängen konnte. Einige Gilden wie die Wilden zum Beispiel arbeiten komplett ohne Maschinen und gewinnen ihre Kraft ausschließlich aus Magie und der übernatürlichen Unterstützung durch die Natur.

Modding-Spezialfälle

Außerdem gibt es folgende Spezialfälle:

- **Container:** Ob Werkzeugkiste, Giftkasten, Arztkoffer oder Alchemistenbeutel all diese Gegenstände haben gemein, dass sie etwas enthalten, was komplexe Arbeiten in einem Spezialgebiet ermöglicht. Natürlich können die Bestandteile des Containers auch gewisse Eigenschaften bekommen. Oft ist die Schwachstelle beim Basteln und brauen jedoch die Verfügbarkeit von Zutaten und Bauteilen. Durch das Hinzufügen einer Zutaten-Eigenschaft, kann man dieses Problem verkleinern. Indem eine Eigenschaft wie „Genügend Sprengstoff“, „Genügend Verbandsmaterial“ oder „Genügend Gifte“ hinzugefügt wird, kann der Spieler ausdrücken, dass der Charakter, wenn es irgend möglich ist, versuchen, wird seinen Vorrat immer aufzufüllen, ohne dass er dies ausspielen muss. Der Zutatenbereich muss wie oben genau umrissen werden und benötigt dann einen Modding-Punkt.
- **Zauberspeicher:** Geweihte Gegenstände wie Zauberstäbe, Amulette, Elementarsteine, Ringe, Armreife oder Hämmer des Erbauers können Zaubersprüche im voraus speichern. Dabei spricht der Charakter den Zauber unter optimalen Bedingungen ohne Wirkung. Stattdessen schreibt sich der Spieler den Zauberspruch anstelle einer zusätzlichen Eigenschaft an den Gegenstand. Für jeden Modding-Punkt können Zauber im Wert von 3 Erfolgen gespeichert werden. Die Zauber können in den Speicher geladen werden, indem sie in den Gegenstand hinein gewirkt werden (Gabenpunkte beim Speichern verbrauchen/keine direkte Zaubervirkung).
- **Technischer Mod/magischer Mod:** Wird zum Beispiel eine Armbrust mit einem Fernglas ausgestattet oder bekommt ein Schwert einen Elektroschocker, dann handelt es sich um einen technischen Mod. Die Anzahl der Modding-Punkte haben dabei prinzipiell nichts mit der Komplexität der Maschine zu tun, die hinzugefügt wurde, sondern damit, was das Gerät tut. Da die Modding-Punkte ja eigentlich darstellen wie sehr man sich mit dem Gerät beschäftigt, trainiert und es pflegt, so ist eine Erfindung, die eine neue Eigenschaft hinzufügt nun mal deutlich schwerer zu beherrschen, als wenn eine vorhandene Eigenschaft schlicht verbessert wird. Der Armbrustschütze muss auch ohne Fernrohr schon zielen können. Mit dem Fernrohr zielt er jedoch noch besser und erreicht eine höhere Distanz. Das Fernrohr mag höchste Feinarbeit sein, es kostet trotzdem nur einen Modding-Punkt ist jedoch unter Umständen schwer zu erwerben oder selbst herzustellen. Der improvisierte Elektroschocker aus einem alten Kreiselergenerator, einem Kondensator und dem Schwert ist für einen Cubiker zwar leicht zu improvisieren, kostet den Träger des Schwertes aber zwei Modding-Punkte, weil es mehr Aufwand ist, diese ungewohnte neue Funktion zu trainieren und das Schwert zu pflegen als das Fernglas. Denn es wird hier eine völlig neue Eigenschaft hinzugefügt. Ähnliches gilt auch für magische Mods.
- **Begleiter:** Möchte ein Charakter einen Begleiter (ein Tier, ein cubischer Roboter usw.) bei sich haben, so wird dieser als Gegenstand geführt und seine Eigenschaften über Modding-Punkte abgehandelt. Jede besondere Eigenschaft, jede besondere Dressierung, Programmierung usw. muss als Eigenschaft vergeben werden. Dinge, die typisch für den Begleiter sind, müssen nicht zwangsläufig in Modding-Punkte gegossen werden, unterliegen dann aber auch nicht der Dressur/Kontrolle des Spielers. Zum Beispiel könnte man einem Wachhund die Eigenschaft „kommt auf Ruf“, „Transportiert Gegenstände“, „Beschützt auf Befehl“ mitgeben. Alle anderen Hundeeigenschaften hat er auch ohne Einträge.
- **Artefakte:** Ein Charakter mit einem hohen Wert in der Fähigkeit Artefakte kann auch belebte Gegenstände mit sich führen und modden. Artefakte in Mystix sind Gegenstände mit eigenem Willen, die mit dem Träger oder auch mit anderen telepathisch kommunizieren können. Zusätzlich zu den typischen Gegenstandseigenschaften besitzen Artefakte eine eigenen Wahrnehmung sowie telepathische/telekinetische Fähigkeiten. Sie stellen diese so lange in die Dienste des Trägers, wie dieser im Sinne des Artefaktes handelt. Ein Artefakt wird auch **wie ein Begleiter** vom Spielleiter gespielt. Durch den Einsatz von Modding-Punkten kann aber die Kontrolle erhöht werden und dem Artefakt Aufgaben übertragen werden. Ein Artefakt ist aber nicht nur nützlicher Gegenstand, sondern auch eine zusätzliche Gefahr für die Gruppe. Durch Artefakte-Proben kann das Artefakt erforscht und kontrolliert werden.
- **Zauber/Implantate:** Die meisten Zauber und Implantate haben flexible Komponenten, wie Reichweite Dauer, Fläche, Schadensbonus usw., die man mit mehr Erfolgen erhöhen kann. Möchte man einen Zauber oder ein Implantat auf Dauer mit dieser Eigenschaft versehen, so kann man auch diese modden. Dazu wird der Zauber (nicht die gesamte Zaubergruppe) oder das Implantat zusätzlich als Gegenstand geführt und mit Eigenschaften versehen, diese dürfen den Zauber nur abwandeln oder verbessern aber nicht völlig neue Wirkung geben. Pro Erfolg, den diese Veränderung normalerweise mehr kosten würde, ist ein Modding-Punkt nötig. Ein so modifizierter Zauber oder Implantat braucht nun keine zusätzlichen Erfolge für diese Eigenschaft mehr und kann sogar beim Sprechen des Zaubers durch zusätzliche Erfolge weiter verbessert werden. Durch das modden eines Zaubers/Implantats wird man zum wahren Experten dieses Magiebereichs und hat seinen ganz persönlichen Zauber.

Gegenstände, Einkäufe und Inventar

Natürlich brauchen Wächter regelmäßig Nachschub an neuen Gegenständen um ihre Missionen auszuführen. Dazu sind sie im Gegensatz zu anderen Rollenspielen, wo Nachschub vor allem gefunden wird oder gekauft werden kann fast vollständig auf die Gilden angewiesen. Denn Gegenstände von hoher Qualität sind in der Regel nur in den Gilden zu finden und diese sind in der Regel nicht sparsam, wenn es um die Ausstattung ihrer Anhänger geht. Die einzelnen Charaktere sollten also die Ressourcen ihrer Gilde nutzen. Insbesondere die Spezialgegenstände der Gilden sind fast ausschließlich dort zu bekommen.

Möchte man auf den Handel mit Gegenständen nicht verzichten und auch gefundene Gegenständen verbessern, so ist es sinnvoll zusätzliche Gegenstandseigenschaften einzuführen, um die Gildner nicht zu lootenden Söldnern verkommen zu lassen. Da das Inselreich eine Welt mit stark variablem Techlevel ist, sind viele Gegenstände, die man findet von geringer Qualität oder stark abgenutzt. Mechanische Teile nutzen generell viel schneller ab und benötigen viel mehr Pflege, als dies heute typisch ist.

Um dies in Regeln zu fassen, haben Gegenstände zusätzlich zu den Moddingeigenschaften, die Gegenstandstypischen Stichwörter und **Zustandseigenschaften**. Ist ein Gegenstand von Gildenqualität, so besitzt er keine expliziten Zustandseigenschaften. Die Charaktere empfinden den Gegenstand schlicht als normal. Gegenstände aus der normalen Bevölkerung haben in der Regel Eigenschaften wie alt, gewöhnlich oder abgenutzt. Solche Gegenstände können durch verschiedene Handwerkstechniken repariert und verbessert werden. Negative Eigenschaften können bis zu drei Punkte schwer wiegen – ähnlich wie bei den Modding-Eigenschaften. Je mehr Punkte eine Zustandseigenschaft hat, desto schwerer ist die Reparatur. Wird die Gruppe also nicht von der Gilde ausgerüstet, so muss sie in der Regel mit schlechten Gegenständen vorlieb nehmen, die aber mit den entsprechenden Fähigkeiten repariert oder verbessert werden können. Solange können diese nur begrenzt zum modden genutzt werden, **da jede Zustandseigenschaft verhindert, dass in diesem Slot gemodded werden kann**.

Aber nicht jeder Gegenstand, den man findet, hat nur schlechte Eigenschaften. Hin und wieder gibt es **herausragende Gegenstände**, die ohne Gewöhnung eine zusätzliche Zustandseigenschaft besitzen. Diese Eigenschaft kann mehrere Punkte wert sein. Es kann jedoch nur eine verwendet werden, ohne zusätzliche Modding-Punkte auszugeben. Da diese Gegenstände extrem rar sind, sollte man sie nur sehr selten finden können. Um die Modding-Eigenschaften von den natürlichen Eigenschaften zu trennen, sollten die natürlichen besonders markiert werden (z. B. Unterstreichen). Möchte man die normalen Gegenstands-Stichwörter mit im Charakterbogen aufführen, damit sie griffbereit sind, dann sollte man diese auch besonders markieren.

Eine Liste typischer Gegenstände und typischer Eigenschaften findet sich in der Abenteuer-Erweiterung.

Ausrüstung

Nahkampfwaffen

Kleinwaffen

Messer & Dolche						
Schadensart	Stiche, Schnitte					
Distanz	Hand	Nah	Fern	1	2	4+
Waffenführung	Schnell, Enger Raum					
Besonderheiten	<i>kein Wucht verteidigen</i>					
Beispiel Modding	Scharf, Verborgen, Vergiftet					

Große Kampfmesser						
Schadensart	Schnitte					
Distanz	Hand	Nah	Fern	1	2	4+
Waffenführung	Schnell, Enger Raum					
Besonderheiten	<i>kein Wucht verteidigen</i>					
Modding	Scharf, Verborgen, Vergiftet					

Stäbe

Wanderstab, Kampfstab						
Schadensart	Schlag, Stoß					
Distanz	Hand	Nah	Fern	1	2	4+
Waffenführung						
Besonderheiten						
Modding						

Speer						
Schadensart	Schlag, Stich					
Distanz	Hand	Nah	Fern	1	2	4+
Waffenführung						
Besonderheiten	Mit Wurfwaffen werfen (1)					
Modding						

Schwerter

Rapier						
Schadensart	Schnitt, Stich					
Distanz	Hand	Nah	Fern	1	2	4+
Waffenführung	Schnell, Gezielt					
Besonderheiten	<i>kein Wucht verteidigen</i>					
Modding						

Säbel						
Schadensart	Schnitt, Stich					
Distanz	Hand	Nah	Fern	1	2	4+
Waffenführung	Schnell					
Besonderheiten	<i>kein Wucht verteidigen</i>					
Modding						

Langschwert						
Schadensart	Schnitt, Stich, Schlag					
Distanz	Hand	Nah	Fern	1	2	4+
Waffenführung	Schnell					
Besonderheiten						
Modding						

Kettenwaffen

Flegel	
Schadensart	Wucht, Würgen
Distanz	Hand Nah Fern 1 2 4+
Waffenführung	Wucht, Schleuderangriff
Besonderheiten	<i>Kein Blocken als Verteidigung,</i> Angriff um Schilde herum
Modding	

Peitsche	
Schadensart	Schnitt
Distanz	Hand Nah Fern 1 2 4+
Waffenführung	Schnell, Schleuderangriff, Präzise
Besonderheiten	<i>Kein Blocken als Verteidigung</i>
Modding	

Nunchaku	
Schadensart	Schlag, Stoß, Würgen
Distanz	Hand Nah Fern 1 2 4+
Waffenführung	Schnell, Schleuderangriff
Besonderheiten	Angriff um Schilde herum
Modding	

Dreiteiliger Tod	
Schadensart	Schlag, Stoß, Würgen
Distanz	Hand Nah Fern 1 2 4+
Waffenführung	Schnell, Schleuderangriff
Besonderheiten	Angriff um Schilde herum
Modding	

Schwere Waffen

Axt	
Schadensart	Wucht, Schnitt
Distanz	Hand Nah Fern 1 2 4+
Waffenführung	Wucht
Besonderheiten	
Modding	

Großaxt	
Schadensart	Wucht, Schnitt
Distanz	Hand Nah Fern 1 2 4+
Waffenführung	Wucht, Flächenangriff
Besonderheiten	
Modding	

Hammer	
Schadensart	Wucht
Distanz	Hand Nah Fern 1 2 4+
Waffenführung	Wucht
Besonderheiten	Kann gesegnet werden
Modding	

Hammer des Erbauers	
Schadensart	Wucht, Magie
Distanz	Hand Nah Fern 1 2 4+
Waffenführung	Wucht, Flächenangriff
Besonderheiten	Segen: Verbrennt widernatürliches
Modding	

Fernkampfaffen

Wurfwaffen

Wurfmesser, Wurfdolch, Shuriken	
Schadensart	Stich
Distanz	Hand Nah Fern 1 2 4+
Waffenführung	Schnell
Besonderheiten	
Modding	

Wurfbeil	
Schadensart	Schnitt
Distanz	Hand Nah Fern 1 2 4+
Waffenführung	Wucht
Besonderheiten	
Modding	

Frösche	
Schadensart	Explosion
Distanz	Hand Nah Fern 1 2 4+
Waffenführung	
Besonderheiten	Springen selbst in der nächsten Runde zum Ziel
Modding	

Cubische Sprengkapseln	
Schadensart	Explosion, Feuer, Betäubung usw.
Distanz	Hand Nah Fern 1 2 4+
Waffenführung	
Besonderheiten	Wirkung je nach Inhalt
Modding	

Manuelle Schusswaffen

Blasrohr	
Schadensart	Einfache Kurzbolzen
Distanz	Hand Nah Fern 1 2 4+
Waffenführung	Präzise, Schnell
Besonderheiten	Manuelles Nachladen (1 Runde)
Modding	

Mini-Armbrust	
Schadensart	Einfache Kurzbolzen
Distanz	Hand Nah Fern 1 2 4+
Waffenführung	Präzise, Verborgen
Besonderheiten	Manuelles Nachladen (1 Runde)
Modding	Vergiftet

Schattenbogen	
Schadensart	Pfeile, Trägerpfeile
Distanz	Hand Nah Fern 1 2 4+
Waffenführung	Präzise, Verborgen
Besonderheiten	Manuelles Nachladen (1 Runde)
Modding	Zoom-Egel/Stabilisatoren

Präzisions Armbrust/Langbogen	
Schadensart	Pfeile, Trägerpfeile
Distanz	Hand Nah Fern 1 2 4+
Waffenführung	Präzise
Besonderheiten	Manuelles Nachladen (1 Runde), Reichweite 8 Zonen
Modding	Fernrohr, Stabilisatoren, Windmesser

Automatische Schusswaffen

Schnellschuss Armbrust						
Schadensart	Langbolzen					
Distanz	Hand	Nah	Fern	1	2	4+
Waffenführung						
Besonderheiten	1 Schuss pro Runde, ohne Nachladezeit, Magazin: 6 Runden					
Modding						

Gamberline						
Schadensart	Kurzbolzen					
Distanz	Hand	Nah	Fern	1	2	4+
Waffenführung	Flächeneffekt					
Besonderheiten	5 Schuss pro Runde, ohne Nachladezeit, Magazin: 6 Runden					
Modding						

Flowpistole						
Schadensart	Elektroschock					
Distanz	Hand	Nah	Fern	1	2	4+
Waffenführung	Flächeneffekt					
Besonderheiten	1 Schuss, Automatisches Nachladen (2 Runden)					
Modding						

Modifizierte Flowpistole: Krapp						
Schadensart	Metallsplitter					
Distanz	Hand	Nah	Fern	1	2	4+
Waffenführung	Flächeneffekt (Krapp)					
Besonderheiten	1 Schuss, Automatisches Nachladen (2 Runden)					
Modding						

Munition:

Pfeile: Klassische Breitkopfpfeile zur Nutzung mit Bögen fliegen weiter als Bolzen und sind wegen der Federn genauer und stabiler in ihrer Flugbahn. Es gibt verschiedene Schadensverstärker durch unterschiedliche Kopfformen mit **Wiederhaken, Stahlspitzen** und verschieden **Gifte** und **Tinkturen** in die die Spitze getaucht werden kann.

Trägerpfeile: Trägerpfeile sind normale Breitkopffeile mit einer Spitze die etwas an ihr Ziel transportiert. Diese Spitze kann aus Glas oder Tierhaut sein und Flüssigkeiten transportieren, die beim Aufprall freigesetzt werden (Wasser, Weihwasser, Tinkturen). Aber auch Brandpfeile, Explosionspfeile oder Pfeile die Samen transportieren sind möglich. Besondere Trägersätze sind nur bei großen Pfeilen für Bögen möglich. Automatische Schusswaffen

Langbolzen: Langbolzen haben etwa ein Drittel der Länge eines Pfeils und haben keine Federn. Sie werden in Armbrüsten in der Regel in 6er Magazinen eingesetzt. Sie können in Gift, Tinkturen und brennbares Material getaucht werden. Auußerdem gibt es Spitzen mit unterschiedlicher Durchschlagkraft.

Kurzbolzen: Kurzbolzen sind etwa ein drittel so lang und dick wie Langbolzen, sind aus leichtem Holz gefertigt und können bis auf eine Härtung der Spitze nicht weiter bearbeitet werden. Im Gegensatz zu Langbolzen werden sie mit Druckluft in schneller Abfolge verschossen.

Metallsplitter: Modifizierte Flowpistolen nutzen Metallsplitter die mit einem Elektromagneten auf den Gegner geschleudert werden. Einfache unförmige Metallsplitter treffen meist eine große Fläche auf geringe Distanz.

Rüstungen und Schilde

Rüstungen

Keine **Rüstung** ist perfekt: Selbst schwere Plattenrüstungen, die kaum beschädigt werden können, haben Schwachstellen, die mit einem einfachen Dolch ausgenutzt werden können. Dennoch haben Rüstungen Vorteile, weil sie in der Regel dann immer noch schützen, wenn andere Verteidigungen nicht mehr möglich sind: **Hat man keine reguläre Verteidigungsaktion mehr, so kann mit der Rüstungsfähigkeit verteidigt werden.** Jede Rüstung hat jedoch gewisse eigene Eigenschaften, die die Rüstung jedem bietet, der eine Fähigkeit in Rüstungen besitzt. Jede dieser Eigenschaften sagt aus, ob die Rüstungsfähigkeit gegen den entsprechenden Angriff benutzt werden kann. Dazu muss mit der Rüstung entsprechend trainiert werden (es muss für jede gewünschte Eigenschaft mindestens ein Moddingpunkt investiert werden. Wird ein Treffer gelandet, so kann aber dieser investierte Wert vom Schaden abgezogen werden bevor die Schadesart ermittelt wird. Jede Eigenschaft kann bis zu drei Punkte erhalten.

Hier die Eigenschaften:

Schnittschutz: Nahkampfangriffe mit gewöhnlichen Schnitt- und Stichwaffen können an rutschigen Überzügen (z.B. Lederüberzug) abgleiten und können somit verteidigt werden.

Pfeilschutz: Pfeile können abgeleitet, abgefedert oder schlicht durch Rüstung/Schild abgeblockt werden.

Härte: Manche Waffen sind hart oder scharf genug um normalen Schnittschutz wie Leder leicht zu durchtrennen. Eine harte Schicht wie ein Kettenhemd oder eine Metallschicht in einem Schild schützt vor geschärften und gehärteten Waffen, die die Lederrüstung durchschneiden können. Stichwaffen oder gezielte Angriffe können aber auch Ketten Aufsprengen oder Metallplatten an Schwachpunkten durchdringen.

Panzerung: Panzerungen schützen ebenfalls vor geschärften und gehärteten Waffen aber auch vor Wuchtangriffen und Bolzen bis hin zu Stahlspitzen. Sie sind jedoch schwer und im Vergleich zu anderen Rüstungen unbeweglich und hitzeempfindlich. Alle körperliche Aktionen sind um den Moddingwert erschwert.

Lückenlos: Die Rüstung lässt kaum Lücken für gezielte Angriffe. Mit dieser Eigenschaft können auch präzise Angriffe auf Schwachstellen abgewehrt werden, weil man bei der Rüstungspflege stets auf Schwachstellen achtet und sie ausmerzt..

Feuerfest: Die Rüstung ist nicht entflammbar und kann als Verteidigung von Feuerangriffen eingesetzt werden.

Explosionsschutz: Die Rüstung ist so verstärkt, dass die Wucht einer Explosion gut verteilt wird. Hiermit

können Verteidigungswürfe gegen Explosionen durchgeführt werden.

Soziale Rüstungseigenschaften: bezaubernd, ablenkend, Autorität, einschüchternd usw.

Rüstungseigenschaften für Diebe: unscheinbar, dunkel, verborgene Taschen usw.

Beispiel-Rüstungen:

Straßenkleidung

- Kein Rüstungsblock (Rüstungs-Fähigkeit) möglich

Einfache Lederrüstung

- Lederweste: Schnittschutz 1

Beschlagene Lederrüstung

- Lederharnisch: Schnittschutz 2
- Gambeson: Pfeilschutz 1

Einfache Kettenrüstung:

- Lederüberzug: Schnittschutz 1
- Gambeson+Kettenhemd: Pfeilschutz 2
- Kettenhemd: Härte 2

Einfache Plattenrüstung

- Lederüberzug: Schnittschutz 1
- Plattenpanzer: Panzerung 2
- Gambeson + Plattenpanzer: Pfeilschutz 2

Schilde und Zweitwaffen

Schilde können ähnlich wie Rüstungen mit Eigenschaften versehen werden und können genauso wie Zweitwaffen genutzt werden um eine weitere reguläre Verteidigung durchzuführen

Leichter Schild

- 3 laminierte Holzschichten: Pfeilschutz 1
- Lederüberzug: Schnittschutz 1

Schwerer Schild

- 3 gehärtete laminierte Holzschichten: Pfeilschutz 2
- Metallschicht: Panzerung 2
- Teerüberzug: Feuerfest

Zauberbuch

Hammeriten-Magie

Austreiben

Austreiben von bösen Geistern ist eine wichtige Arbeit des Hammeriten. Unterstützt wird er dabei von Hilfsmitteln wie Bannkreisen aus Kerzen und Kreide, Bannmeißeln, die in die Erde gerammt werden, sowie durch verschiedene Gebete und heilige Lieder. Auch die Unterstützung durch andere Personen, die ihren Geist rein halten und den Exorzisten moralisch unterstützen, indem sie Gebete sprechen oder den Erbauer in Liedern anrufen, hilft die Austreibung mit Bonuserfolgen zu vereinfachen.

(1) Böses entdecken

Böses jeglicher Art in einem Menschen kann entdeckt werden.

(2) Angesicht des Unheils

Der Hammerit erkennt die Natur der Besessenheit/der Heimsuchung und kann nun die richtigen Maßnahmen ergreifen, dieser zu begegnen. Ist der Gegner mächtig genug, so wird er diesen Zauber spüren.

(3+) Bann

Dieser Zauber verbannt eine Heimsuchung (Geist/Dämon usw.) von einem Ort. Je nach Kraft des Gegners muss der Zauber mit mehr Erfolgen und/oder über längere Zeit durchgeführt werden.

(3+) Exorzismus

Ähnlich wie beim Bann wird ein Wesen des Chaos vertrieben, nur dass hier dieses Wesen Besitz von einem Körper genommen hat. Auch dieser Zauber kann oder sollte als Ritual durchgeführt werden, denn beim Scheitern steht das Leben des Besessenen auf dem Spiel.

(R 9) Machtwort des Herrn

Ein Ort wird unmittelbar vom Chaos befreit. Haben die Diener des Chaos keine Möglichkeit, vom Ort der Weihe zu fliehen, so verbrennen sie auf der Stelle und zerfallen zu Staub. Der Zauber kann ohne Vorbereitung und zusätzliche Auflagen mit vorausbewilligten drei Bonuserfolgen gesprochen werden, die jedoch im Nachhinein verdient werden müssen, um den Zauber zu erhalten: Denn ist der Ort einmal bereinigt, dann muss ein Weiheritus begonnen werden, der den Ort auch langfristig vom Chaos befreit. Dieser Weiheritus muss sorgfältig ausgeführt werden, denn jederzeit kann das Chaos versuchen, den Ort aufs Neue zu befallen. Scheitert das Ritual, so zerfällt der Zauber und die vorher präsente Macht ergreift Besitz vom Hammerit.

Fühlt sich gar ein mächtiges Wesen des Chaos durch das Machtwort des Herrn herausgefordert, so kann es ein langwieriger Exorzismus werden, der Stunden oder gar Tage andauern kann und alle Kraft vom Priester verlangt, um nicht vom Chaos zermalmt zu werden.

Weihe

Die Weihe ist bei den Hammeriten immer ein aufwendiges Ritual, bei dem die Liturgie genau befolgt werden muss. Je sorgfältiger die Gebete gewählt wurden und je mehr Mühe sich der Priester beim Zelebrieren der Weihe gibt, desto einfacher wird das Gebet (Bonuserfolge). Geweihte Symbole haben eine magische Wirkung gegen widernatürliche Kreaturen und große Bedeutung bei Ritualen.

(1) Geweihter Hammer

Der Priester weiht seinen eigenen Hammer als geweihtes Symbol des Erbauers. Dieses Symbol strahlt die göttliche Kraft des Erbauers aus und ermutigt gläubige Menschen zur Anbetung.

(3) Geweihtes Symbol

Charakter weiht Gegenstände wie Hämmer, Weihwasser, Anhänger usw. Diese richten gegen unnatürliche Wesen bei Treffern zusätzlich eine leichte geistige Wunde an und lassen Erbauer-Untreue Unbehagen und Abscheu vor ihnen empfinden. Geweihte Symbole werden für die aktuelle Situation geweiht. Für mehr Erfolge hält der Effekt länger. Geweihte Symbole halten nur, solange sie in würdiger Umgebung gehalten werden. Weihwasser braucht z. B. ein würdiges Gefäß.

(6) Geweihter Ort

Ein in sich abgeschlossener Ort (Raum, Haus, Bannkreis) wird für einen Tag unter den Schutz des Erbauers gestellt. Die Höhe der tatsächlichen Erfolge repräsentiert die Stärke des Schutzes. Mit mehr angesagten Erfolgen kann der Schutz länger andauern. Der Schutz kann jedoch mit geistigen Angriffen gebrochen werden.

(R 9) Ruhestädte des Erbauers

Der Hammerit erzeugt einen Ort, auf den der Erbauer selbst wohlwollend blickt. Der Ort gilt als geweiht und kann nicht von außen entweiht werden. Der Erbauer lässt seinen Untertanen im inneren (alle die sich Erbauer-gefällig verhalten) übernatürliche Unterstützung in Form von Weihen, Heilungen und Verpflegung zukommen, sodass sie in kurzer Zeit gestärkt weiterziehen können.

Segen

Beim Segnen legt der Erbauer seine schützende Hand über eine Person. Durch Symbole des Erbauers wie Weihwasser, symbolische Hämmer und Meißel, und andere geweihte Gegenstände wird das Segnen erleichtert (Bonuserfolge), weil die Kraft des Erbauers sich leichter manifestieren und halten kann. Ebenso wichtig ist aber auch eine genaue Befolgung der Liturgie, insbesondere bei schwierigeren Ritualen.

(1) Kleiner Segenswunsch

Mit den Worten „Der Erbauer sei mit Dir!“ wird eine Person gesegnet, die für diesen Tag im Schutze des Erbauers wandelt, solange sie nicht sündigt. Personen, die etwas im Schilde führen, ist der Segenswunsch unangenehm und sie geben sich meist preis.

(3) Segen

Wird ein Mensch vom Priester gesegnet, so liegt ein magischer Schutz für die Dauer der Situation auf ihm, der ihn sowohl vor Kreaturen des Chaos schützt, als auch vor Besessenheit und Geistesmanipulation. Ist der Mensch akut gefährdet, so können auch rituelle Gebete des Erbauers vom Gesegneten gesprochen werden, um die Seele rein und den Segen aufrechtzuerhalten. Durch mehr Erfolge kann der Segen auch über längere Zeit aufrechterhalten werden. Die Anzahl der tatsächlichen Erfolge ist die Stärke des Segens.

(3) Geistiger Schild

Der Priester schützt sich mit dem geistigen Schild vor konkreten geistigen Gefahren. Eine Schutzaura des Erbauers legt sich um den Hammeriten und sorgt dafür, dass geistige Angriffe nicht zum Hammeriten durchdringen. So können gewisse Kreaturen ausschließlich ihre physischen Waffen einsetzen. Die tatsächlichen Erfolge gelten als Schutzpunkte für geistige Angriffe. Der Zauber hält für die Dauer der Situation(3), 3 Stunden (4), einer Tageshälfte(5) oder eines Tages(6).

(6+) Segenszwang

Segnet eine widernatürliche Kreatur oder besessene Person ohne dessen Einverständnis und zwingt ihr so den Willen des Erbauers auf. Der Priester spricht: „Mit der Kraft des Erbauers“, und die Macht des Erbauers legt sich auf das Ziel. Kreaturen winden sich unter der ordnenden Kraft und sind wie gelähmt. Besessene werden ruhig und der Geist verliert die Kontrolle über sein Opfer. Der Zauber hält die Situation über an es sei denn das Wesen überwindet die Stärke des Zaubers in Form der tatsächlichen Erfolge.

(R 9) Avatar

Der Charakter kann für 3 Stunden zum Avatar des Erbauers werden. Damit steht er unter direktem Schutz des Erbauers und handelt in seinem direkten Auftrag. Selbst stärkere Diener des Chaos fliehen vor dem Avatar und Diener des Erbauers folgen seinem Befehl. Und sollte es jemand wagen, sich dem Avatar nicht zu beugen, dann erfährt er den ungebeugten Zorn des Erbauers! Der Zauber erlöscht jedoch, sobald der Charakter etwas Unreines tut. Beleidigt er gar den Erbauer, so kann er sogar seinen Zorn auf sich selbst ziehen.

Hammer des Erbauers

Der Hammer ist das wichtigste Werkzeug des Hammeriten, deswegen ist es wichtig, den Hammer rein zu halten, ihn zu pflegen und sich vor besonderen Ereignissen mit ihm im Gebet zu vereinen. Insbesondere wenn man ihm Großes abverlangt, ist oft eine mehrstündige Meditation erforderlich, um dem Hammer die Aufgabe zu erleichtern (Bonuserfolge).

(1) Glaubensstütze

Zweifelt der Hammerit einmal an sich, so wird sein Hammer ihn stets auf den rechten Weg zurück führen (wenn er ihn bei sich trägt).

(2) Kraft des Hammers

Ein so verzauberter Hammer kann vom Zauberen mit der Geschwindigkeit eines schnellen Schwertes geführt werden und erhält so keine Nachteile durch die langsame Waffe (erhält Stichwort „Schnell“).

(3) Hammerschlag

Der Charakter beschwört einen kleinen Hammer, der unmittelbar auf einen Gegner geschleudert wird. Er ist schneller als eine normale Wurf-Waffe und hat eine Reichweite von Fern. Die Angriffsstärke sind die tatsächlich gewürfelten Erfolge. Wuchtangriff. Schadensbonus 1. Durch mehr Erfolge kann Entfernung und Schadensbonus gesteigert werden (2-4).

(6) Hammer des Erbauers

Der Hammer wird vom Hammeriten in die Luft gehalten und erfährt einen gewaltigen Blitzeinschlag, in dem der Erbauer einen Teil seiner Kraft dem Hammeriten überträgt. Wird ein Gegner mit dieser Macht getroffen, dann erhält er eine mittlere geistige Wunde zusätzlich zum normalen Schaden.

(R 9) Hammermeister

Der eigene Hammer wirkt auf einmal leicht wie eine Feder und der Hammerit geht durch die Reihen und mäht seine Gegner nieder. Jede Kampffaktion ist um 3 Erfolge mächtiger und der Hammerit verliert nie die Aktivität. Er kann bis zu drei nebeneinander stehende Gegner mit einem Schlag angreifen.

Wahrheit

Verborgene Wahrheiten sind oft hinter vielen offensichtlichen Wahrheiten und vielen Lügen verborgen. Je mehr man von diesen schon vorher aufdeckt, desto einfacher (Bonuserfolge) ist es, mit der Unterstützung des Erbauers die verborgenen Stücke zu finden.

(1) Unwahreres erkennen

Der Hammerit erspürt Unwahreres auf Berührung (Hand). Mit mehr Erfolgen kann die Distanz erhöht werden.

(3) Verständnis

Der Hammerit kann Sinnzusammenhänge besser erkennen und entwickelt den Blick für das Verborgene, sodass kleine Hinweise (zum Beispiel bei einem Tatort) besser erkannt werden können.

(6) Sprich ein wahres Wort

Der Hammerit zwingt sein Opfer, für die Dauer der Szene die Wahrheit zu sprechen. Diesen jedoch zum Reden zu bringen, ist nicht Teil des Zaubers. Dazu wird weiterhin Überreden, Verführen oder Einschüchtern benötigt.

(R 9) Die Augen des Täters

Der Hammerit kann auf Berührung in die Vergangenheit einer Person eindringen und markante Ereignisse erneut betrachten (meist Verbrechen oder für das Gegenüber wichtige Ereignisse). Er kann sogar innerhalb dieser Ereignisse in die Gedanken einer anderen Person wechseln, die das Gegenüber trifft und die der Hammerit kennt. Der Hammerit muss nach jeder beobachteten Szene eine erfolgreiche Konzentrationsprobe ablegen um den Zauber aufrechtzuerhalten. Die Schwierigkeit hängt vom Widerstand und der Belastbarkeit des Gegenübers ab (ca. 3-6) und steigt nach jeder Szene um 1.

Nützlicher Stahl

Hammer und Meißel sind ständiger Begleiter des Hammeriten, aber nicht jedes der vielen Spezialwerkzeuge ist immer griffbereit, um das Werk des Erbauers zu tun. Deshalb gibt es den Zauber nützlicher Stahl, der ein stählernes Objekt in ein nützliches Werkzeug oder Bauteil transformiert. Besonders einfach ist diese Transformation, wenn der ursprüngliche Gegenstand Ähnlichkeit in Form, Material oder Bestimmung aufweist.

(1) Natürliche Begabung

Handwerkstätigkeiten sind um einen Erfolg einfacher.

(2) Hammerhandwerk

Der Hammerit erhöht die Präzision seiner handwerklichen Aktionen und kann so Tätigkeiten selbst durchführen bei denen üblicherweise Spezialmaschinen mit hoher Präzision zum Einsatz kommen.

(3) Mein täglich Werkzeug

Der Hammerit formt aus einfachen Werkstoffen in windeseile fehlende Werkzeuge zurecht. Dabei handelt es sich nur um starres einfaches Werkzeug und nicht um Maschinen. Das improvisierte Werkzeug besitzt hohen Verschleiß und ist nicht von Dauer, wird aber von diesem Zauber so lange zusammengehalten, solange es regelmäßig verwendet wird (eine durchgehende Tätigkeit).

(6) Maschinenhand

Der Hammerit improvisiert aus wenigen Bauteilen, die er immer mit sich führt eine komplexe Dampfmaschine, die vom Athem des Erbauers selbst angetrieben wird. Sie kann für komplexe handwerkliche Arbeiten benutzt werden, die sonst nur von schweren Maschinen in Spezialwerkstätten durchgeführt werden können.

(R 9) Kraft des Erbauers

Nachdem die Liturgie von Stahl und Stein vollführt wurde, wird der Hammerit per Gedankenkraft selbst zur Maschine des Erbauers und kann mechanische Wunder vollbringen. Heben gewaltiger Lasten, Bewegen großer Gegenstände und Bearbeiten schwieriger Materialien sind kein Problem. Lediglich für Hammeriten untypische Arbeiten sind wegen fehlenden Fachwissens ausgeschlossen bzw. nur mit Anleitung möglich.

Stahlschmelze

Das Ritual der Stahlschmelze gehört fest zur Tradition der Hammeriten. Auch wenn damit in der Regel nur besondere Werke erschaffen werden, kann der Wächter-Hammerit dennoch auf diese Macht des Erbauers zurückgreifen. Grundlage dafür ist der Kontakt zu gutem Stahl. Je besser das Material ist, desto erfolgreicher wird der Zauber gelingen. Dabei ist der direkte Kontakt mit dem Material wichtig. Bei rostigem Eisen wird oft schon eine Verbesserung dadurch erreicht, vorher an einer Stelle den Rost zu entfernen. Ist der Hammerit in der Lage, mit gutem Material am besten in größeren Mengen in direkter Berührung zu stehen, so wird der Zauber einfacher, da die Kraft des Erbauers besser fließen kann.

(1) Fehlende Schraube

Ein Bauteil nicht größer als ein Daumnagel wird beschworen und bleibt so lange an seinem Ort, wie es eine Funktion in einem Erbauer-gefälligen Gefüge erfüllt (solange es eingebaut ist).

(4) Schweißbrenner

Verwandelt ein Stück Metall (oder ein Hammeritenschwert) zu einem Schweißbrenner und fügt per Gedankenkraft geeignete Stoffe wie mit einem Schweißbrenner zusammen oder trennt sie. Dies ist besonders einfach bei Metallen. Andere Stoffe lassen sich mit mehr Erfolgen auch mit dem Schweißbrenner behandeln.

(4) Feuerschwert

Ein Schwert oder ein anderer metallener länglicher Gegenstand beginnt zu glühen und erzeugt zusätzlichen Feuerschaden. Das Schwert kann nur durch gehärtete Metallwaffen oder Panzer verteidigt werden. Bei einem Treffer wird eine mittlere Wunde als Verbrennung hinzugefügt.

(6) Formen

Künstliche Gegenstände können nach Belieben verformt werden. Massive Gegenstände bis zur Größe eines Hammeriten-Hammers können wie Knetgummi verformt werden. Dadurch können größere und schwierig herzustellende Bauteile exakt hergestellt werden.

(6) Heiße Faust

Der Hammerit kann einen Faust-großen statischen Gegenstand auf Distanz Nah auf Schmelzofentemperaturen erhitzen oder in seiner Hand formen und dann werfen. Metalle schmelzen. Brennbare Materialien fangen Feuer. Ein Faust-großer Punkt der Zerstörung. Der Zauber kann durch den Schutz des Waldfürsten nicht auf Lebendes angewandt werden.

(R 9) Lavastrom

Ausgehend von einem beliebigen Metallstück erzeugt der Hammerit gewaltige Hitze, die alles in der Nähe schmelzen lässt. Lediglich speziell gehärtete Objekte wie Gegenstände aus der Stahlschmelze und gewisse Gesteine werden nicht geschmolzen. Das Zentrum der Hitze kann aus bis zu 15m Entfernung erschaffen und in eine gewisse Richtung bewegt werden. Auch die Hitze selbst kann vom Hammeriten gesteuert werden. Es handelt sich jedoch immer um Temperaturen im Schmelzofenbereich.

Architektechnikum

Hammeriten, die mit dem Architektechnikum vertraut sind, können Architektur und Mechanik aufs Innigste verstehen. Durch die Geräusche der Maschinen, die Proportionen des Gebäudes und den Blick fürs Detail haben sie die Möglichkeit, feinste Nuancen des Designs wahrzunehmen und in theoretische Überlegungen umzusetzen. Sie haben dadurch für Architektur und Mechanik ähnliche Fähigkeiten, die Cubiker durch die Welle in allen technischen Disziplinen kennen. Je mehr theoretisches Vorwissen bekannt ist, je gründlicher das Objekt untersucht wurde und je besser die schon vorhandenen Pläne sind, desto einfacher ist auch das Architektechnikum.

(1+) Inventur

Alle bekannten Bauteile im Blickfeld werden aufgelistet. Maximal 10 (15/20) Gegenstände werden gelistet, danach driftet der Fokus.

(3) Maßband

Der Erbauer gibt dem Hammerit ein genaues Schätzvermögen über seinen Körper. Alles, was der Hammerit ablaufen, abfühlen oder irgendwie sonst mit den Maßen seines Körpers abmessen kann, erfährt er in höchster Genauigkeit.

(4) Baustoff

Der Hammerit kann durch Riechen, Schmecken oder Fühlen das Material eines Bauteils weiter aufschlüsseln und somit auf charakteristische Eigenschaften, Stärken und Schwächen des Materials schließen.

(6) Baumeister

Der Hammerit untersucht das Objekt unter einer gewissen Fragestellung und bekommt eine exakte Antwort auf diese Frage: „Wie unterbreche ich den Kreislauf von...?“, „Wo ist die Wand am schwächsten?“, „Hält dieser Aufzug diese Metallkisten“

(R 9) Geist des Architekten

Der Hammerit beschwört den Geist des/der Architekten eines Gebäudes oder einer Maschine, dieser gibt dem Hammeriten Einsichten in die Maschine oder das Gebäude, auf die er selbst nicht gekommen wäre. Solange er oder sie gebraucht werden begleiten sie den Hammeritn im Geiste geben Hilfestellung (als Geist und mit ihren Fähigkeiten) und beantworten beliebig viele Fragen im Sinne des Zaubers Baumeister (soweit sie es wissen können). Die Geister können nur vom Hammeriten wahrgenommen werden oder von denen, die der Hammerit dazu bestimmt. Die Geister können nicht selbst in die Welt eingreifen und verschwinden sobald das Gebäude oder die Maschine verlassen wurde, an dem ihr Herz hängt.

Lebende Steine

Steine sind die Baustoffe der Kathedralen und Paläste, die die Hammeriten zu Ehren des Erbauers errichteten. Sie sind für immer geformt nach seinem Abbild und geben noch Zeitalter später eine Aura des Erbauers ab, die der Hammerit wahrnehmen kann.

(1) Stimmen der Steine

Der Hammerit nimmt das Raunen der Wände wahr, die besondere Ereignisse auch lange Zeit später noch widerhallen. Je wichtiger das Ereignis, desto einfacher ist der Zauber. Bei diesem Zauber werden allerdings nur einzelne Begriffe, Gefühle oder Eindrücke an den Hammeriten übermittelt.

(3) Zeugnis der Steine

In von Hammeriten errichteten Gebäuden können besondere Ereignisse in den Stein eingegraben sein. Der Hammerit hat die Fähigkeit, diesen Abdruck auszulesen. Danach verschwindet jedoch der Abdruck. Die Informationen des Abdrucks geben detaillierte Bilder, Begriffe und Strukturen wieder.

(6) Mahnende Steine

Der Hammerit erschafft eine Steinstatue, die in seinem Sinne als Mahnmal, Wachmann oder Barriere funktioniert. Nach dem Zauber hat der Hammerit keine Befehlsgewalt mehr über die Statue. Jedoch führt sie ihren Dienst für immer aus, solange sie niemand zerstört. Sie kann kämpfen, einfache Worte sprechen oder raunen und falls nötig ihren Arbeitsbereich ablaufen. Wenn sie nicht von jemandem aktiviert wurde, verweilt sie jedoch an einem Ort.

(R 9) Ein Haus aus Stein

Der Hammerit erschafft ein Haus aus Stein durch pure Gedankenkraft. In diesem Haus gelten seine Gesetze, Statuen wachen über das Haus und handeln im Sinne des Hammeriten, und andere Annehmlichkeiten, die es normalerweise in einem Wohnhaus geben kann, stellt das Haus bereit. Das Haus ist für alle sichtbar, fügt sich jedoch in die Gegebenheiten seines Standortes ein. Die Größe kann der Hammerit selbst bestimmen und je nach Bedarf verändern. Das Haus löst sich in Luft auf, sobald der Hammerit das Haus verlässt.

Der rechte Weg

Bekehrungen sind im Erbauerglauben wichtig, da vor allem der Erbauer einen Alleinanspruch auf die Anbetung der Menschen erhebt. Schon im Handbuch des Missionars steht deshalb, dass es wichtig ist, auf den Menschen direkt einzugehen und dass es von Mensch zu Mensch unterschiedlich ist, was ihn zum Erbauer führt. Selbst wenn man die Missionierung durch die Macht des Erbauers unterstützt, wird man es schwerer haben, wenn man nicht auf den Menschen selbst eingeht und individuelle Gründe (für Bonuserfolge) findet, warum der Erbauer der einzig wahre Gott ist. Der Wächter wird jedoch diese Zauber nicht zum Missionieren, sondern aus anderen Gründen einsetzen.

(1) Erleuchtung

Der Charakter erkennt nach einem kurzen Gebet den Willen des Erbauers(1). Die Botschaft kann durchaus ignoriert werden, wird jedoch als vom Erbauer gesandt wahrgenommen.

(3) Bekehrung

Ein Mensch wird für kurze Zeit Anhänger des Erbauers und handelt entsprechend als Verbündeter des Hammeriten, solange die Interessen des Erbauers annähernd betroffen sind.

(6) Spiegelbild

Dieser Zauber kann nur gegen schwere Sünder eingesetzt werden. Er führt dem Sünder seine Verfehlungen vor Augen und erzeugt ein gewaltiges Schuldbewusstsein, das er nicht wieder los wird. Es sollte jedoch beachtet werden, dass in manchen Fällen dieser Zauber zum Selbstmord (1 auf W20) des Betroffenen führt oder ihn noch hasserfüllter macht (20 auf W20), weil er versucht, die Rolle als Sünder zu verinnerlichen, anstatt sich seinem Gewissen zu stellen.

(9) Wunder

Der Hammerit ist in der Lage, ein Wunder des Erbauers zu bewirken, um eine größere Zahl Menschen zu bekehren. Meist ist damit das Heilen einer Seuche oder das Heilen von Kranken verbunden. Der Zauber muss als Gottesdienst zelebriert werden. Je mehr Gläubige sich versammeln, desto einfacher ist der Ritus. Nach dem Ereignis sind alle Zeugen von der Macht des Erbauers so angetan, dass sie wahre Gläubige werden. Gildenangehörige anderer Gilden, die fest im Glauben stehen, sind nicht betroffen.

Wilden-Magie

Blüten

Mit diesem Zauber können Blüten hergestellt und manipuliert werden, die psychogene Substanzen erhalten. Die Substanz selbst muss mit der Fähigkeit Rauschmittel vorher hergestellt werden. Es können also sowohl Schlafmittel als auch bewusstseinsverändernde oder aktivierende Stoffe in Pulverform in die Blüte gebannt werden. Öffnet sich die Blüte, so gibt sie den Stoff in die Luft ab, wo er in Atemreichweite seine Wirkung entfaltet. Da in diesem Zauber eigene oder fremde Pflanzen manipuliert werden, ist auch dieser Zauber abhängig vom Pflanzenkontakt.

(1) Blütenstaub

Der Alchemist vereinigt eine vorhandene Blüte mit einem Pulver, das er gemischt hat. Nähert sich eine Person der Blüte dicht genug, um den Geruch der Blüte wahrzunehmen, so beginnt die Blüte, das Pulver zu zerstäuben, wodurch die Person es einatmet.

(2) Nur eine Blume

Der Alchemist erschafft eine Blume aus einem Pulver seiner Wahl (siehe Blütenstaub) und führt sie mit sich oder lässt sie irgendwo wachsen.

(4) Blume wachse!

Der Wilde erschafft eine Knospe an einer Pflanze, mit der er Pflanzenkontakt hält. Diese Knospe wird von der Pflanze zu einer gewünschten Position (innerhalb einer Zone) bewegt, öffnet sich dort und setzt die Pulverwirkung frei. Mit mehr Erfolgen kann sie auch weiter wandern.

(6) Schmetterling

Der Wilde erschafft einen Schmetterling der ein hochdosiertes Pulver aus einer Blüte an sein Ziel bringt. Das Ziel kann eine Gruppe von Personen sein, da das Pulver über sie verstäubt wird. Der Schmetterling wird mit einem kurzen Kommando an sein Ziel geschickt und fliegt anschließend davon.

(R 9) Blütenmeer

Der Wilde erschafft aus einem Pulver ein ganzes Blütenmeer an allen Pflanzen, die er kontrolliert (oder einem Teil davon, je nach Wunsch). Die Blüten haben eine größere Reichweite als die übrigen Blütensprüche und öffnen sich, sobald jemand sich der Blüte nähert.

Helfende Biester

Heilungsmagie ist besonders schwierig, weil der Kranke bei fiebrigen Krankheiten und größeren Wunden nur schwer zur Ruhe zu bringen ist. Dieser Zauber benötigt jedoch viel Konzentration und eine angenehme Umgebung für den Kranken. Deswegen versucht man in der Regel den Kranken mit der Hilfe seines Totemtiers und gewisser Rauschmittel zu beruhigen und bettet ihn in heilungsfördernde Blätter, um den Zauber zu erleichtern. Insbesondere bei schwereren Aufgaben ist aber eine genaue Untersuchung im Vorfeld der Heilung die beste Hilfe um den Zauber zu perfektionieren.

(1) Druckschlinge

Der Heiler wendet bei Berührung Erste Hilfe auf eine Wunde an und führt sofort die nötige Notversorgung durch.

(3) Druckschlinge

Der Heiler wendet Erste Hilfe auf eine Wunde an. Der Zauber kann auf bis zu Distanz Fern entfernt sein und führt sofort die nötige Notversorgung für alle Wunden durch.

(6) Helfende Biester

Der Heiler beschwört winzige Mikroinsekten, die leichte und mittlere Verletzungen wie durchtrennte Muskeln, Sehnen, Knochen und andere verletzte Teile des Körpers wieder zusammenflicken, sodass der Heilprozess beginnen kann. Die Wunde ist dadurch zwar noch nicht verheilt, kann jedoch anfangen zu genesen. Die Mikroinsekten zerfallen nach einer gewissen Zeit in Einzelteile und werden durch Schweiß wieder ausgeschieden. Es können zwar keine schweren Verletzungen hiermit geheilt werden, jedoch mittlere Verletzungen, die schwer zugänglich sind, und ohne Hilfsmittel wie Salben, Verbände oder Nadel und Faden heranzuziehen. Schwere Verletzungen werden hierdurch aber solange stabilisiert bis operiert werden kann.

(R 9) Der Atem des Waldfürsten

Ist ein Charakter dem Tode nahe oder hat vor weniger als fünf Minuten aufgehört zu atmen so kann mit diesem Spruch dem Charakter neues Leben eingehaucht werden. Einfache Wunden werden sofort mit einer Pflanzenschicht überwachsen, die die Heilung auf wenige Stunden beschleunigt. Schwere Wunden werden auf ähnliche Weise zu mittleren Wunden und Mittlere zu Leichten. Der Charakter hat umfassend Erste Hilfe und Behandlung erfahren und kann sich in Sicherheit bringen. Jedoch bekommt sowohl der Wilde als auch der Geheilte des Statuseintrag „Wunder des Waldfürsten“(-3). Beide müssen nun eine Pilgerfahrt aufnehmen und an einem Tempel des Fürsten ein Opfer darbringen. Solange werden sie von in wilden Träumen von Geistern heimgesucht, die sich um ihr neues Mitglied betrogen sehen.

Dornen

In diesem Zauber erschafft der Wilde Dornen aus einem Gift, Säure oder einer anderen schädlichen Substanz, die durch Eindringen in die Haut oder den Blutkreislauf wirkt. Die Menge der verwendeten Substanz ist gering und die Wirkung tritt nur ein, wenn die Dorne das Ziel erreicht und die oberste Hautschicht durchdringt. Komplexe psychogene Wirkungen können mit einem Dorn aufgrund der Menge des Stoffs nicht erzeugt werden. Der Stoff wird bei jedem Zauber in entsprechenden Mengen verbraucht.

(1) Dornen

Der Wilde verschmilzt eine kleine Menge einer Substanz mit einer Dorne, die der Wilde in der Hand hält.

(3) Wilde Rosen

Der Wilde erschafft eine Pflanze an seinem Körper, die Dornen eines Wirkstoffs trägt, den dieser bei sich führt. Die Pflanze sticht wenig später eine zuvor ausgewählte Person. Der Magie muss zu dieser Person engen Kontakt (Distanz: Hand) haben. Die Wirkung ist abhängig vom verwendeten Stoff. Der Stich selbst wird nur als jucken bemerkt. Ist dem Gegner die Gefahr bewusst, so kann er gegen die tatsächlichen Erfolge ausweichen. Gelingt der Angriff, so tritt die Wirkung des Stoffes ein.

(4) Stachelfalle

Der Wilde versieht eine Pflanze in Sichtweite mit Dornen und lässt diese auf Kommando oder beim Nahen einer Person Dornen versprühen. Die Dornen enthalten einen Wirkstoff, den der Wilde mit sich führt. Alle Personen auf Distanz Fern werden gleichzeitig Angegriffen. Ist dem Gegner die Gefahr bewusst, so kann er gegen die tatsächlichen Erfolge ausweichen. Gelingt der Angriff, so tritt die Wirkung des Stoffes ein.

(6) Todesbote

Der Wilder erschafft für die Dauer einer Situation einen einzelnen Dorn, der einen Stoff enthält, den der Wilde bei sich führt. Dieser Dorn hängt an einer dünnen Ranke mit 2 Meter Länge (Distanz Hand bis Fern). Die Ranke wird als Schleuderwaffe geführt (mit Zauberfähigkeit als Kampffähigkeit). Wird der Gegner getroffen, so tritt die Wirkung des Stoffes ein. Als Manöver kann der Gegner auch gestreift werden, wobei eine kurzzeitige Wirkung des Stoffes eintritt (lähmen, schwächen usw.) Der Einstich des Dorns ist so präzise, dass es nicht bemerkt wird.

(R 9) Dornenmeer

Alle Pflanzen, die unter Pflanzenkontakt stehen und vom Wilden dafür bestimmt werden, entwickeln Dornen mit dem Wirkstoff eines mitgeführten Stoffes. Auf Befehl des Wilden werden die Dornen von den Pflanzen abgeschossen und treffen auf Distanz Fern genau. Die Dornen werden sofort wieder nachgebildet. Der Zauber wird erst beendet, wenn der Wilde den Kontakt zu den Pflanzen unterbricht.

Ranken

Der Wilde zieht seine Pflanzenmagie aus Pflanzen in seiner Umgebung. Deswegen besitzt er immer einen Beutel mit Samen, die er auch in der Stadt verteilt (muss angesagt werden). Aus diesem wachsen auch ohne explizite Zauber alleine durch die Präsenz eines Wilden verschiedene Pflanzen, die mit dem Wilden in Pflanzenkontakt stehen. Pflanzen mit solch einem Kontakt sind Ursprung der Pflanzenmagie. Alle Pflanzenzauber (auch Blüten usw.) beginnen entweder bei der Pflanze, die den Wilden umwächst, oder bei eben solchen Kontakt-Pflanzen. Fremde Pflanzen müssen erst berührt und so zu Kontaktpflanzen gemacht werden. Je mehr der Wilde sich um seine direkte Pflanzenumgebung kümmert, desto mehr geben diese Pflanzen ihm Kraft für seine Zauber.

(1) Wachset

Aus Schweiß, Blut oder Speichel wächst eine kleine grüne Pflanze heran, mit der der Wilde in Kontakt steht (Pflanzenkontakt). Es können auch auf Berührung bereits vorhandene Pflanzen kontaktiert werden.

(3) Grüner Finger

Ausgehend von der Hand des Wilden oder einer selbst geschaffenen Pflanze wächst eine kleine dünne Ranke mit etwa 1m/s Geschwindigkeit in die Richtung, in die der Wilde sie gedanklich leitet. Die Ranke ist weder stark genug, um zu kämpfen, noch um schwere Dinge zu bewegen. Sie findet Halt an Wänden und Decken und kann kleine Gegenstände wie Schlüssel zum Wilden zurückbringen. Der grüne Finger ist Basis der meisten anderen Sprüche, für die Pflanzenkontakt nötig ist. Der Grüne Finger ist auf die Eigene Zone beschränkt. Mit zusätzlichen Erfolgen reicht er weiter.

(6) Todesschlinge

Der Wilde beschwört für eine Kampfsituation ein Bündel aus Ranken aus einem Arm, dass er auf einen Gegner auf Distanz Fern schießen kann. Als Manöver können Gegner fixiert und gefesselt werden oder durch die geballte Wucht der Ranken von den Füßen geholt werden. Um mit den Ranken zu kämpfen, wird auf normale Kampfaktionen mit der Zauberfähigkeit gewürfelt. Die Ranken können beliebig ein und ausgefahren werden. Wuchtwaaffe. Schadensbonus 3.

(6) Wucherei

Der Charakter verschießt ein Knäuel aus Pflanzen auf einen beliebigen Untergrund. In wenigen Sekunden wimmelt es dort nur so von Pflanzen und sie versperren jedem Gegner den Weg.

(R 9) Opfer aus Harz

Der Zaubernde fügt sich selbst eine Wunde zu und lässt das fließende Blut um sich herum auf die Erde fallen. Aus diesem wächst in wenigen Sekunden ein kleiner Urwald heran. Dieser versperrt den Weg für Gegner und bekämpft sie mit Ranken, sodass der Wilde und seine Verbündeten behütet sind oder fliehen können. Der Zauber kann ohne Vorbereitung und Ritual gesprochen werden. Da sich der Wilde bei diesem Zauber jedoch selbst verzehrt muss er anschließend ein Ritual der Stärkung durchführen um nicht eine Wunde „Schwere Erschöpfung“(-3) zu bekommen.

Pflanzenwesen

Der Wilde zieht seine Pflanzenmagie vor allem von realen Pflanzen in seiner Umgebung. Deswegen besitzt er immer einen Beutel mit Samen, die er auch in der Stadt verteilt (muss angesagt werden). Aus diesem wachsen auch ohne explizite Zauber alleine durch die Präsenz eines Wilden verschiedene Pflanzen, die mit dem Wilden in Pflanzenkontakt stehen. Pflanzen mit solch einem Kontakt sind Ursprung der Pflanzenmagie. Alle Pflanzenzauber (auch Blüten usw.) beginnen entweder bei der Pflanze, die den Wilden umwächst, oder bei eben solchen Kontaktpflanzen. Fremde Pflanzen müssen erst berührt und so zu Kontaktpflanzen gemacht werden. Je mehr der Wilde sich um seine direkte Pflanzenumgebung kümmert, desto mehr geben diese Pflanzen ihm Kraft für seine Zauber (Bonuserfolge).

(1) Nährboden

Der Pflanzenmagier kann mit diesem Zauber eine oder mehrere Pflanzen an seinem Körper mitführen. Sie ernähren sich aus dem Körper des Magiers selbst. Beim Einpflanzen muss einmalig dieser Zauber gewirkt werden und ein passender Samen vorhanden sein. Die nötigen Erfolge sind gleich den Pflanzen, die gleichzeitig am Körper hängen sollen.

(2) Photosynthese

Die Haut wird Grün und nimmt über die Sonne Nahrung auf, um sich selbst zu ernähren. Der Zauber hält bis zur nächsten Nacht. Während dieser Zeit kann der Magier auch Wasser über die Hände und Füße aufnehmen, die für kurze Zeit mit Wurzeln ausgestattet werden.

(3) Kräuterhaut

Der Pflanzenmagier kann mit diesem Zauber Pflanzen aus dem Körper wachsen lassen. Es wird kein Samen benötigt. Jedoch muss die Pflanze dem Magier bekannt sein. Die Pflanze wächst mit allen Konsequenzen aus dem Körper heraus.

(4) Verholzen

Der Wilde kann seine Gliedmaßen verholzen, um sie als Defensivwaffe einzusetzen. Verteidigungsproben werden mit der Zauberfähigkeit gewürfelt. Schutz+2.

(6) Pflanzengliedmaße

Der Wilde kann seine Arme oder Beine zu Pflanzen machen und mit diesen, entsprechend der Pflanze, besondere Dinge tun.

(R 9) Ahnenbaum

Der Wilde wird zu einem riesigen Ahnenbaum, der seine Gliedmaßen nach Belieben verändern kann, überall Pflanzen wachsen lassen kann und besonders hohe Kraft entwickelt.

Seele des Tieres

Tiere haben eine wilde Kraft in sich, die den Menschen oft verloren gegangen ist. Mit diesem Zauber kann man sich wieder dieser Kraft bedienen. Um diesen Zauber einfacher (Bonuserfolge) und natürlicher zu machen, zapft man die Kraft an, die man zu beherrschen sucht: Wilde Energien, Aggressivität, Stärke, Leidenschaft, die innersten Instinkte können von Wilden sowohl bei Tieren in der Nähe als auch bei Menschen angezapft werden. Der Mensch oder das Tier empfindet dabei diese wilden Emotionen ebenso wie der Zaubende. Das ist auch der Grund, dass bei Wilden oft von animalischen Ritualen und Orgien die Rede ist und Wilde oft impulsiv und flirtend durch die Welt ziehen.

(1) Tiere spüren

Der Wilde spürt, ob und welche Tiere sich in der Nähe befinden.

(2) Gemeinschaft der Natur

Der Wilde kann sich in die Mitte von Tieren begeben, die ihm sonst feindlich gesonnen wären, und in deren Mitte leben. Personen, die der Zaubende an der Hand hält, werden ebenfalls vom Zauber erfasst. Längere Menschenketten benötigen jedoch höhere Erfolge.

(3) Verbesserte Sinne

Der Wilde erhält einen verbesserten Sinn eines Tieres, dass er persönlich kennt oder gerade sieht (Eine Situation lang).

(3) Des Fürsten Zunge

Der Wilde kann mit Tieren reden, die ihm meist dann auch wohlgesonnen sind und ihm helfen (keine Kontrolle, sondern Hilfe). Der Zauber hält eine Situation lang.

(6) Fremde Sinne

Der Wilde kann auf die Wahrnehmung eines Tieres zurückgreifen, das in der Nähe ist, und durch dessen Augen, Ohren usw. die Welt wahrnehmen. Der Wilde hat für die Dauer maximal einer Stunde die Kontrolle über das Tier, wobei es auch eigenen Instinkten nachgeht und keine untypischen Dinge für ihn tut. .

(R 9) Ruf des Dschungels!

Alle Tiere in unmittelbarer Umgebung kommen dem Charakter zu Hilfe. Die Menge und Art der Tiere hängt von der Umgebung ab. Je weniger Tiere ihm helfen, desto länger hält der Spruch – Mindestens eine Stunde lang.

Heilende Hände

Heilungsmagie ist besonders schwierig, weil der Kranke bei fiebrigen Krankheiten und größeren Wunden nur schwer zur Ruhe zu bringen ist. Dieser Zauber benötigt jedoch viel Konzentration und eine angenehme Umgebung für den Kranken. Deswegen versucht man in der Regel den Kranken mit der Hilfe seines Totemtiers und gewisser Rauschmittel zu beruhigen und bettet ihn in heilungsfördernde Blätter, um den Zauber zu erleichtern. Insbesondere bei schwereren Aufgaben ist aber eine genaue Untersuchung im Vorfeld der Heilung die beste Hilfe, um den Zauber zu perfektionieren.

(1) Blick des Heilers

Der Heiler erkennt einfache Gebrechen wie Krankheiten, Vergiftungen, Knochenbrüche und Wunden und erhält eine Vorstellung davon, wie diese zu behandeln sind. Mittlere und schwere Verletzungen benötigen 2 Erfolge, um richtig erkannt zu werden.

(3) Knochen richten

Der Heiler richtet Knochen durch Handauflegen und fügt selbst einfache Splitterbrüche zusammen. Der Knochen wird dann mit einer organischen Klebmasse zusammengehalten, ist jedoch nicht geheilt und sollte gesichert werden, damit er nicht erneut gebrochen wird. Es ist auch möglich, mit mehr Erfolgen auch mittlere (4) und schwere (5) Knochenbrüche zu behandeln. Nach der Behandlung wird die Heildauer geviertelt.

(3) Gift/Krankheit unterdrücken

Dieser Spruch gibt dem Verletzten neue Kraft, unterdrückt Gift und mildert die Wirkungen von Krankheiten. Das Leiden wird jedoch nicht geheilt, sondern es wird lediglich Zeit gewonnen, um die Heilung einzuleiten oder seltene Zutaten zu beschaffen. Je mehr Erfolge investiert werden, desto länger hält die Wirkung an: ein halber Tag(3), ein Tag(4) oder eine Woche(5).

(6) Handauflegen

Dieser Spruch gibt dem Verletzten neue Lebenskraft und beschleunigt den Heilungsprozess. Alle bereits behandelten Wunden heilen mit diesem Spruch noch einmal doppelt so schnell. Außerdem bekommt der Wilde eine instinktive Eingebung, wo in der Nähe Hilfe in der Natur zu finden ist und welche Heilmethoden angewandt werden können.

(R 9) Der Nebel der Heilung

Manche Krankheiten breiten sich wie Seuchen über das Land aus. Dieser Heilzauber bereitet sich ähnlich aus. Ein Nebel überzieht ein Dorf oder einen kleinen Landstrich und heilt Kranke und nährt Schwache. Die geheilten Menschen erkennen das Wunder des Waldfürsten und feiern ein Fest in seinem Namen. Mit diesem Ritual können selbst seltene Krankheiten geheilt werden solange dem Wilden die Krankheiten bekannt ist, die das Land plagt.

Entfessel das Biest!

Mit diesem Zauber bedient man sich der wilden Kraft der Tiere. Um diesen Zauber einfacher zu sprechen, zapft man die Kraft an, die man zu beherrschen sucht: Aggressivität, Stärke, Leidenschaft, die innersten Instinkte können von Wilden sowohl bei Tieren in der Nähe als auch bei Menschen angezapft werden. Der Mensch oder das Tier empfindet dabei diese wilden Emotionen ebenso wie der Zaubende. Das ist auch der Grund, dass bei Wilden oft von animalischen Ritualen und Orgien die Rede ist und Wilde oft impulsiv und flirtend durch die Welt ziehen.

(1) Wildes Blut

Der Wilde gewinnt Macht über ein Tier. Er kann es zähmen oder anstacheln und als wilde Bestie auf seine Gegner jagen.

(3) Kreaturen

Der Wilde ruft Schöpfungen des Waldfürsten aus der näheren Umgebung herbei, die dem Wilden bei einer Aufgabe helfen. Der Wilde kann festlegen, wen er ruft. Je nach Gegend kann aber das Erscheinen der Kreaturen entsprechend dauern. Die nächstgelegenen Kreaturen werden aber in jedem Fall erscheinen. Der Wilde kann den Zauber aber jederzeit abbrechen.

(4) Werform

Der Wilde verwandelt einen Teil seines Körpers in den eines Tieres. So kann er zum Beispiel Tatzen, Beine oder auch Kopf usw. eines Tieres ausbilden. Diese Eigenschaften können in der Höhe der anvisierten Erfolge mit Stichwörtern belegt werden. Der restliche Körper wird auch insofern gestärkt, dass er die ungewohnte Belastung aushält. Der Zauber hat keine zeitliche Begrenzung. Der Wilde zeigt aber nach einiger Zeit Gewöhnungserscheinungen wie Hautveränderungen an noch menschlichen Stellen. Dauert der Zauber länger als eine Situation an, so muss der Wilde eine Willenskraftprobe in der Höhe der tatsächlichen Erfolge schaffen, um seine Ursprungsform wieder anzunehmen. Die Probe kann im Stundentakt wiederholt werden (jeweils +1 Erfolg). Mit mehr Erfolgen kann der Zauber aber auch vorher verlängert werden, sodass der Anpassungseffekt des Zaubers später eintritt.

(6) Entfessel das Biest!

Der Wilde verwandelt sich in ein etwa gleichgroßes Tier und nutzt dessen Eigenschaften. Der Zauber besitzt keine zeitlichen Begrenzungen. Jedoch ist die Gefahr, dass der Wilde sich an den fremden Körper gewöhnt und Instinkte und Gewohnheiten des Tiers übernimmt, umso größer, je länger er die Gestalt beibehält (je 1 Erfolg Willenskraft pro Stunde. Wird eine deutlich kleinere oder größere Gestalt gewählt (z. B. Falke, Elefant), dann benötigt man 9 Punkte. Gestalten wie Mäuse, Fliegen oder ein Pottwal sind nicht oder nur nach jahrelanger Forschung möglich).

(9) Schöpfer und Meister

Der Wilde erschafft wie der Waldfürst selbst Kreaturen und Bestien nach seinem Willen. Je nach Absicht bewirkt der Zauber die Kreation eines mächtigen Wesens (z. B. einer Chimäre) oder bis zu 5 kleinerer Wesen (wie z. B. Hunde). Diese Geschöpfe sind dem Wilden untertan und gehorchen seinen Befehlen.

Traumreise

(1) Traumtagebuch

Der Wilde kann sich an einen eigenen Traum nach diesem genauestens erinnern. Der Zauber muss vorher gewirkt werden.

(3) Geteilte Träume

Der Wilde dringt in die Träume eines fremden Menschen ein oder nimmt die eigenen besser wahr. Bei diesem Zauber ist wichtig, dass der Träumer den Wilden freiwillig mit auf die Reise nimmt und dass diese Körperkontakt behalten.

(4) Schlüsselwächter

Der Wilde dringt in einen Traum ein, in dem er als bewusste Figur nicht erwünscht ist, sei es, weil der Träumer dies nicht wünscht oder weil eine Krankheit oder Besessenheit sein Bewusstsein gefangen hält. Der Zauber kann auch auf sich selbst angewendet werden und ist um so schwieriger, je schwerer das imaginäre Schloss der Traumwelt ist. Der Wilde muss Körperkontakt halten.

(6) Traumreise

Der Wilde kann mit diesem Zauber in den Traum eines Menschen eindringen, den er zuvor mit einem Talisman oder rituellem Symbol (Farbe, Geste usw.) versehen hat. Je mächtiger das Symbol und je geringer die Entfernung, desto einfacher ist der Zauber. Sonst gelten die Bedingungen wie beim Schlüsselwächter, nur dass kein körperlicher Kontakt aufrechterhalten werden oder jemals bestanden haben muss.

(6) Schlüsselgeste

Der Wilde hat ein Traumsymbol oder eine Schlüsselgeste, mit der er erfährt, ob er sich in einem Traum befindet und diesen zusammen mit seinen eingebrachten Rollen verlassen kann.

(R 9) Grenzwelten

Der Wilde kann mit diesem Zauber in die Grenzwelten besonderer spiritueller Persönlichkeiten oder besonderer Wesenheiten eindringen, in denen diese mit den Göttern Kontakt aufnehmen oder anderweitige Erleuchtung erfahren.

Traumwandler

Ist der Wilde mit Traumreise in einen Traum eingedrungen, so kann er sich mit Traumwandler in diesem bewegen. Im Traum behalten alle Charaktere als Selbstbilder ihre grundsätzlichen Fähigkeiten bei, können in sogenannten Rollen jedoch zusätzliche traumrelevante Fähigkeiten bekommen, die ihnen Macht über den Traum selbst geben. Der Wilde, der in den Traum eingedrungen ist, entscheidet sich zum Beginn des Eindringens fest für eine der Rollen. Möchte er weitere Rollen einführen, kann der Wilde entweder seine Persönlichkeit spalten oder externe Personen hinzuziehen. Spaltungen bringen je einen Maluserfolg auf Traumaktionen. In jedem Fall wird dieser Zauber dafür benötigt. Der Zauber ist um so einfacher, je besser man den Träumer und dessen Gedankenwelt kennt und je plausibler fremde Elemente oder der Eindringling in dieser Welt erscheinen.

(1) Bewusstsein

Der Wilde öffnet während des Träumens oder Traumreisens in der realen Welt die Augen und kann in geringem Umfang bewusste Handlungen vollführen wie reden, Anweisungen geben und mit seinen Händen einfache Aktionen vollführen. Während dieser Zeit nimmt er primär weiterhin die Welt des Traumes wahr, kann aber auf die Außenwelt beschränkt einwirken.

(2) Klartraum

Der Wilde kann in einem bevorstehenden oder bereits laufenden eigenen Traum sein Bewusstsein aktivieren und den Traum mit seinen Entscheidungen beeinflussen.

(3) Symbolismus

Der Wilde erhält Informationen über den Symbolismus in einem gerade laufenden oder vergangenen Traum. Dadurch kann er den Traum einerseits deuten und interpretieren und sich andererseits auch besser in ihm bewegen.

(4) Traumhelfer

Der Wilde fügt eine dem Träumer helfende Rolle hinzu. Entweder durch eine weitere externe Person oder durch Spaltung (s.Zauberanfang).

Solch eine Rolle kann sein:

- Freund: Sorgt dafür, dass der Träumer seinen Verstand behält und stabilisiert ihn.
- Pfadfinder: Hilft dem Träumer, den richtigen Pfad zu finden und Verlorenes wieder zu finden.
- Held: Beschützt den Träumer gegen Gefahren und Gegner.

(6) Assistent

Der Wilde führt Rollen in den Traum ein, die kontrollierend oder gestaltend auf den Traum einwirken. Assistenten haben erhöhte Befugnisse im Traum, können aber vom Träumer oder anderen Traumteilnehmern als Bedrohung empfunden werden, wenn sie den Traum verändern. Im schlimmsten Fall reagiert die Traumwelt gegen die Assistenten, oder die Traumwelt fällt in sich zusammen und schließt die Gäste aus.

- Baumeister: Konstruiert dem Träumer Orte und Gegenstände aus seiner Vorstellung und seinem Gedächtnis.
- Dieb: Öffnet Geheimtüren zu anderen Traumbereichen oder macht verborgene Gedanken zugänglich.
- Nemesis: Der Gegenspieler des Träumers kann diesen jagen, bekämpfen oder anderweitig unter Druck setzen.

(R 9) Das Artefakt

Das Artefakt ist ein Gegenstand, der eine besondere Schlüsselrolle im Traum spielt. Geht es um das Suchen von Verborgenen, so ist das Artefakt der Generalschlüssel. Geht es darum, etwas im Traum auszulösen, so ist das Artefakt der Auslöser. Es ist die Wunderwaffe des Traumes, die nur an den richtigen Ort gebracht werden muss, um zu wirken.

Wanderer-Magie

Fliegen

Wanderer gewinnen ihre Kraft vor allem durch mystische Meditation, durch das Hineinversetzen in die Aspekte der Elemente, bis diese Eigenschaften sein Denken durchdringen und er diese Gedanken nur noch in Magie bannen muss. Je besser sich der Magier auf diese elementaren Gedanken einlassen kann, desto einfacher werden die Zauber. Als Anregungen für diese Gedankenströme dienen oft Elemente, die in der Nähe eben diese Eigenschaft verkörpern, oder besondere Erinnerungen aus der Vergangenheit, die aber stets durch Meditation wach gehalten werden müssen. Fliegen dreht sich vor allem um Leichtigkeit, um die Überwindung von Masse und die Hingabe der verspielten Luft, die man nur mit Behutsamkeit manipulieren kann, denn schwere Dinge und große Kräfte sind nicht mehr von Bedeutung.

(1) Leichtigkeit

Ein kleiner Gegenstand verliert kurz sein Gewicht und hebt für 5 Sekunden vom Boden ab.

(2+) Leicht wie Luft

Der Magier kann das Gewicht von Lasten reduzieren, so dass sie keine besondere Belastung darstellen. Das Volumen ändert sich selbstverständlich nicht. Der Zauber hält 3 Stunden an.

(4) Schweben

Der Magier kann sich selbst und leichtes Gepäck zum Schweben bringen und damit fliegen. Mit diesem Spruch sind nur geringe Höhen (2m) und Geschwindigkeiten bis 1m pro s möglich. Der Zauber hält 10 Runden an.

(6) Fliegen

Der Magier erhebt sich in die Lüfte und kann mit leichtem Gepäck (keine Metallwaffen usw...) durch die Luft fliegen. Besondere Manöver benötigen erneute Proben, aber keine zusätzlichen Seele-Punkte. Der Zauber hält 10 Runden. Der Zaubende kann etwa 30m über dem Boden fliegen. Sternreise ist nicht möglich.

(R 9) König der Lüfte

Der Magier erhebt sich in die Lüfte und kann fliegen wie ein Adler. Sein Gepäck scheint weder Gewicht noch Luftwiderstand zu haben und so schafft er mit Leichtigkeit selbst hohe Geschwindigkeiten. Sternfahrten sind jedoch nicht möglich (keine Atemluft). Der Spruch hält etwa 1 Stunde an.

Erdbeben

Wanderer gewinnen ihre Kraft vor allem durch mystische Meditation, durch das Hineinversetzen in die Aspekte der Elemente, bis diese Eigenschaften sein Denken durchdringen und er diese Gedanken nur noch in Magie bannen muss. Je besser sich der Magier auf diese elementaren Gedanken einlassen kann, desto einfacher werden die Zauber. Als Anregungen für diese Gedankenströme dienen oft Elemente, die in der Nähe eben diese Eigenschaft verkörpern, oder besondere Erinnerungen aus der Vergangenheit, die aber stets durch Meditation wach gehalten werden müssen. Natürliche Erdbeben entstehen durch Bewegungen der Erdelementare, doch kleine Bewegungen dieser Geister sind stets spürbar, selbst weit entfernt von ihnen. Weiß man, woher sie kommen, dann kann man sich auf diese Schwingungen einlassen, die Schwingungen und deren Reflexionen in der Meditation spüren und die störenden Reflexionen herausfiltern, bis man eine Bewegung spürt, die man kanalisieren und in Magie bannen kann.

(1) Erschütterung

Der Magier erzeugt ein sehr kleines Erdbeben, das jedoch nicht viel anrichtet. Die verstörende Wirkung auf Menschen in direkter Nähe ist jedoch nicht zu unterschätzen.

(2) Verwerfung

Der Elementarist erzeugt eine kleine Erdverwerfung, die als Stolperfalle dienen kann. Wird dem Gegner die Verwerfung direkt vor die Füße gezaubert, so zählt ein Vergleich mit den tatsächlichen Erfolgen.

(3) Beben

Ein lokales Erdbeben entsteht unter dem Gegner und reißt ihn von den Füßen (als Manöver).

(6) Die Erde bebt!

Der Magier erzeugt ein großes Erdbeben, das entweder auf eine Zone gerichtet ist oder den Wirkungsbereich eines Hauses hat. Menschen werden von den Füßen gerissen. Gebäude stürzen ein und es entstehen erhebliche Sekundärschäden.

(R 9) Golem!

Der Magier öffnet eine Erdspalte und aus ihr heraus springt ein Stein-, Erd- oder Erzgolem (je nach Ort). Dieser ist dem Magier eine Stunde zu Diensten. Er kann Kampf- und grobe Arbeitsaktionen mit Fähigkeit 12 absolvieren. Wenn er nicht von einem Hammeriten gebannt wird ist er quasi unverwundbar und greift mit purer Kraft an.

Reines Wasser

Wanderer gewinnen ihre Kraft vor allem durch mystische Meditation, durch das Hineinversetzen in die Aspekte der Elemente, bis diese Eigenschaften sein Denken durchdringen und er diese Gedanken nur noch in Magie bannen muss. Je besser sich der Magier auf diese elementaren Gedanken einlassen kann, desto einfacher werden die Zauber. Als Anregungen für diese Gedankenströme dienen oft Elemente, die in der Nähe eben diese Eigenschaft verkörpern, oder besondere Erinnerungen aus der Vergangenheit, die aber stets durch Meditation wach gehalten werden müssen. Im Falle des reinen Wassers sind diese Eigenschaften die Klarheit und Reinheit des Wassers, die Ruhe, die darin liegt und die lebensspendende Kraft.

(1) Tropfen

Langsam entspringt Wasser der Hand des Elementaristen. Dieses Wasser fließt langsam aber stetig und kann dazu genutzt werden kleine Mengen Trinkwasser herzustellen usw.

(2) Wasserprobe

Der Magier kann Fremdkörper in Flüssigkeiten erkennen, z. B. Gift.

(4) Wasser reinigen

Der Magier reinigt verdorbenes Wasser und trennt die Substanzen. Mit diesem Spruch können auch Flüssigkeiten sauber getrennt werden, dies benötigt jedoch 6 Erfolge.

(6) Liquido

Der Elementarist löst sich in Wasser auf und kann selbstständig hin und her fließen. Er kann jedoch nicht springen und nur begrenzt Gegenstände hinauffließen. Bei der Rückverwandlung muss genügend Raum vorhanden sein, sonst wird die Wasserform erhalten. Der Zauber hält gewöhnlich 5min an, kann aber mit mehr Erfolgen deutlich verlängert werden.

(R 9) Versenkung

Der Elementarist versenkt sich gedanklich in ein großes Wasserelementar und tauscht Erkenntnisse und Gedanken über das reine Wasser aus, das sie beide verbindet. Durch dieses Ritual kann ein Wasserelementar um Hilfe gebeten werden oder schlicht mit dem Wanderer kommunizieren. Wasserelementare haben eine große Ausdehnung und bekommen vieles mit und falls sie sich einmal bewegen haben Sie gewaltige macht, die Sie einem Wanderer mit einem würdigen Ziel gerne zur Verfügung stellen. Die Kontaktaufnahme kann durch ein meditatives Ritual erfolgen. Der Kontakt besteht, solange die Konzentration aufrechterhalten wird. Wird der Kontakt unterbrochen, so kann kurz darauf mit einer einfachen Meditation der Kontakt wieder aufgenommen werden.

Wellen und Wogen

Wanderer gewinnen ihre Kraft vor allem durch mystische Meditation, durch das Hineinversetzen in die Aspekte der Elemente, bis diese Eigenschaften sein Denken durchdringen und er diese Gedanken nur noch in Magie bannen muss. Je besser sich der Magier auf diese elementaren Gedanken einlassen kann, desto einfacher werden die Zauber. Als Anregungen für diese Gedankenströme dienen oft Elemente, die in der Nähe eben diese Eigenschaft verkörpern, oder besondere Erinnerungen aus der Vergangenheit, die aber stets durch Meditation wach gehalten werden müssen. Im Falle der Wellen und Wogen sind es die Dynamik, die im fließenden Wasser steckt, die vielen verschiedenen Bewegungen, die Anpassungsfähigkeit und Kraft.

(1) Spritzer

Der Magier erzeugt ein paar Wassertropfen, die irgendwo hingespritzt werden können, um Personen abzulenken, ohne Aufsehen zu erregen oder einfach nur, um ein paar Tropfen Wasser zu erzeugen.

(2) Fließen lassen

Mit diesem Spruch kann der Magier Flüssigkeiten bewegen. Mit 2 Punkten kann man zum Beispiel eine Karaffe auf Distanz Fern zum Umkippen bringen. Höhere Entfernungen und größere Wassermengen benötigen mehr Erfolge.

(4) Eiskalte Welle

Der Gegner wird von einer heraufbeschworenen Wassermasse überrascht, die ihm ins Gesicht geschleudert wird. Der Gegner verliert den aktiven Angriff und kann sich zwei Runden lang nur verteidigen, da er unter Schock steht. Die Kleidung ist durchnässt und erzeugt je nach Temperatur weitere Nachteile.

(6) Geysir

Ein Geysir schießt aus dem Boden unter dem Gegner emport und stößt ihn in die Höhe. Auch andere massive Flächen wie Wände können als Ursprungsort eines Geysir gewählt werden. Der Gegner kann nur mit Akrobatik verteidigen. Die tatsächlichen Erfolge zählen für den Vergleich. Schadensbonus 3.

(R 9) Tsunami

Der Magier schleudert eine Wasserfront auf alle Gegner einer Zone (Reichweite 2 Zonen). Die Gegner bekommen automatisch eine leichte Wunde Kälteschaden und können gegen den Wuchtangriff nur mit Schwimmen verteidigen. Wellen, Personen und Gegenstände werden solange durch Wellen umhergeworfen, wie der Zauber aufrechterhalten wird. Die Wassermassen samt mitgerissener Gegenstände können auch auf eine andere Zone weitergeleitet werden. Gezielte Angriffe sind jedoch unmöglich. Schadensbonus 6.

Luftstoß

Wanderer gewinnen ihre Kraft vor allem durch mystische Meditation, durch das Hineinversetzen in die Aspekte der Elemente, bis diese Eigenschaften sein Denken durchdringen und er diese Gedanken nur noch in Magie bannen muss. Je besser sich der Magier auf diese elementaren Gedanken einlassen kann, desto einfacher werden die Zauber. Als Anregungen für diese Gedankenströme dienen oft Elemente, die in der Nähe eben diese Eigenschaft verkörpern, oder besondere Erinnerungen aus der Vergangenheit, die aber stets durch Meditation wach gehalten werden müssen. Im Fall des Luftstoßes sind es der Gedanke an die bewegte Luft, die unsichtbare Kraft, die Verspieltheit des Windes und die andauernde Verwirbelung und Bewegung, die niemals versiegen.

(1) Windspiel

Der Elementarist erzeugt eine sehr kleine Luftbewegung, mit der er zum Beispiel Staub oder ein Blatt herumwirbeln kann.

(2) Windstoß

Der Elementarist kann leichte Gegenstände aus Distanz Fern anstoßen oder schweben lassen. Je nach Gewicht und Entfernung werden mehr Erfolge benötigt

(4) Weggeweht

Der Magier kann größere Gegenstände in Distanz Fern wegschleudern. Je nach Größe und Präzision der Aktion werden Zusatzerfolge benötigt.

(6) Windfaust

Der Magier erzeugt einen mächtigen auf eine kleine Gruppe gerichteten Windstoß, der diese in eine vorbestimmte Richtung wirft oder einfach umwirft. Mit Akrobatik können die Gegner versuchen wieder auf die Füße zu kommen ohne sich zu verletzen. Sinkt der Schutz auf null, so treten Aufprallverletzungen mit einem Schadensbonus von 6 ein. Werden die Gegner nicht verletzt, so sind sie für die nächste Runde dennoch blockiert, weil sie erst wieder aufstehen und sich orientieren müssen.

(R 9) Tornado

Der Magier erzeugt einen Wirbelsturm in der Größe einer eines kleinen Hauses. Er reißt Gegner davon, die er erreicht, reißt Holzhütten mit sich und hinterlässt Chaos. Der Sturm hält solange an, wie der Elementarist sich auf ihn konzentriert, und kann in der Geschwindigkeit von einer Zone pro Runde beliebig gelenkt werden. Der Zaubernde kann ihn jedoch jederzeit beenden. Erfasste Personen können nicht parieren und erhalten pro Runde im Sturm Verletzungen im Umfang von -1. Bereits vorhandene Verletzungen werden zuerst weiter aufgerissen bevor Neue entstehen.

Erstarrtes Eis

Wanderer gewinnen ihre Kraft vor allem durch mystische Meditation, durch das Hineinversetzen in die Aspekte der Elemente, bis diese Eigenschaften sein Denken durchdringen und er diese Gedanken nur noch in Magie bannen muss. Je besser sich der Magier auf diese elementaren Gedanken einlassen kann, desto einfacher werden die Zauber. Als Anregungen für diese Gedankenströme dienen oft Elemente, die in der Nähe eben diese Eigenschaft verkörpern, oder besondere Erinnerungen aus der Vergangenheit, die aber stets durch Meditation wach gehalten werden müssen. Im Falle des erstarrten Eises ist es der Aspekt der Kälte, die die Macht besitzt, Dinge festzuhalten und zu verwandeln, die von allem Besitz ergreift und die Bewegung aus allem verbannt.

(1) Abkühlen

Der Elementarist kann Dinge abkühlen lassen. Dadurch können Schwellungen gekühlt und Lebensmittel haltbar gemacht werden.

(2) Kältestarre

Der Magier kann sich selbst in eine Kältestarre versetzen. In dieser Zeit ist er unverwundbar, aber er kann sich auch nicht bewegen und nimmt Geräusche nur sehr dumpf wahr. Seine Augen sind unbeweglich, sehen aber, was vor ihnen passiert. Der Zauber dauert maximal 5 min. + weitere 5 je zusätzlichem Erfolg.

(3) Eiswand

Der Magier erzeugt eine senkrechte Eiswand von 1cm Dicke und einer Fläche von etwa zwei Quadratmetern beliebig innerhalb der eigenen Zone. Mit je einem weiteren Erfolg ist die Wand einen zusätzlichen Quadratmeter groß. Die Form der Fläche ist beliebig. Sie kann auch um den Zaubernden gebogen sein.

(4) Frostschock

Kampfzauber. Der Magier kann Gegner für eine Runde einfrieren, sodass man eine weitere Aktion ungestört durchführen kann. Der Gegner ist dabei weitestgehend unverwundbar. Mit 6 Erfolgen kann man den Gegner sogar bis maximal eine Minute einfrieren..

(6) Frostwelle

Der Magier verursacht einen Frostschock bei einer kleinen Gruppe von Personen. Die Personen bleiben eine Runde (6) oder eine Minute (8) lang eingefroren.

(9) Eislandschaft

Die gesamte Umgebung, in der sich der Magier befindet, wird eingefroren, sodass sich die Wächter ungestört aus einer schwierigen Situation entfernen können. Gegner sind unverwundbar aber eingefroren. Andere Gegenstände können jedoch wie gefrorene Gegenstände leichter gebrochen werden.

Feuer brennt!

Wanderer gewinnen ihre Kraft vor allem durch mystische Meditation, durch das Hineinversetzen in die Elemente, bis diese Eigenschaften sein Denken durchdringen und er diese Gedanken nur noch in Magie bannen muss. Je besser sich der Magier auf diese elementaren Gedanken einlassen kann, desto einfacher werden die Zauber. Als Anregungen für diese Gedankenströme dienen oft Elemente, die in der Nähe eben diese Eigenschaft verkörpern, oder besondere Erinnerungen aus der Vergangenheit, die aber stets durch Meditation wach gehalten werden müssen. Im Falle von Feuer brennt ist der verzehrende, alles verschlingende, zerstörerische Aspekt des Feuers der, auf den man sich fixieren muss. Selbst kleine Flammen können die Vorstellung des Feuers wieder entfachen und besondere Erlebnisse mit Feuerelementaren halten das Gefühl des Feuers wach, wenn man nur lange genug darüber sinniert.

(1) Brenne

Der Elementarist zündet Dinge mit der Hand an, soweit sie brennbar sind. Er kann seine Hand als Fackel verwenden (5min).

(2) Pyroschlag

Der Magier schleudert einen faustgroßen Energieball auf den Gegner in Distanz Fern und lässt ihn beim Aufprall explodieren. Der Zauber richtet bei einem Treffer Verbrennungsschaden an. Die Reichweite kann durch zusätzliche Erfolge vergrößert werden. Die Angriffsstärke hängt von den tatsächlichen Erfolgen ab.

(4) Feuerball

Der Magier formt in seinen Händen einen kopfgroßen Ball aus Feuer und schleudert ihn auf seine Gegner (in Distanz Fern). Beim Aufprall zerbirst der Ball und erzeugt Brandschaden in einer kleinen Gruppe von Gegnern. Brennbare Gegenstände im Bereich des Aufpralls werden von den Flammen verzehrt. Die Angriffsstärke hängt von den tatsächlichen Erfolgen ab. Schadensbonus 1.

(6) Feuerwalze

Ähnlich wie beim Feuerball formt der Magier eine Kugel aus Feuer in seinen Händen. Nur anstatt den Ball auf einen Gegner zu lenken, explodiert der Ball in den Händen des Magiers und die entstehende Feuerwalze breitet sich in etwa 45° von den Händen des Magiers aus, um am Ende der Zone wieder zu versiegen. Alle Gegner im Bereich der Feuerwalze werden getroffen, wenn sie nicht den Bereich der Feuerwalze verlassen können oder entsprechende Schilde nutzen. Gegner in der Mitte des Kegels bekommen Erschwerungen auf den Versuch auszuweichen. Brennbare Gegenstände werden von den Flammen verzehrt.

(R 9) Feuerregen

Der Magier erschafft einen künstlichen Ascheregen und erhitzt die Asche zu kleinen, niederprasselnden Feuerkugeln. Alle Gegner in der anvisierten Zone werden automatisch mit einer kleinen Brandwunde verletzt. Der Zauber kann solange aufrechterhalten werden, wie dem Magier eine Konzentrationsprobe gelingt (3+). Jede Runde ist die Probe um 1 schwieriger. Jede runde lang können die Gegner versuchen den Bereich zu verlassen oder den Magier zu stören.

Magie des Navigators

Der Flow ist anders als die Elementargeister keine Wesenheit, in die man sich versenken kann, sondern das Geflecht der Beziehungen der Geister und Götter untereinander. Dieses Geflecht kann man studieren und flowbewusste Personen können es spüren oder sogar sehen. Da Zauber, die dieses Netz manipulieren, sehr vorsichtig gewirkt werden müssen, ist ein genaues Studium der Feldlinien des Flow enorm hilfreich, um sich die Magie zu erleichtern. Manchmal reicht es schon, den Flow genauer zu betrachten und die lokalen Besonderheiten des Flow zu berücksichtigen, aber für wirklich mächtige Zauber ist ein Blick in Flowkarten und Bücher über dessen Theorie die Mühe wert.

(1) Feldstärke

Der Sternfahrer spürt die Stärke des Flow und kann Aussagen über die Feldstärke bezüglich der Sternfahrt geben.

(2) Knoten

Der Sternfahrer sucht einen Flow-Knotenpunkt, der einen Strahl anziehen kann. Der Spruch wird verwendet, um eine Sternreise zu beginnen oder einen größeren Kreiselgenerator zu betreiben. Die Energie des Flow wird erst durch passende Kreiselgeneratoren freigesetzt.

(4) Strahlenkontrolle

Der Sternfahrer verändert die Bahn des Flow, um z. B. ein Kreisel Schiff mit den eigenen Gedanken zu lenken.

(6) Umlenkung

Der Wanderer verbindet zwei benachbarte Strahlen mit einem Brückenstrahl, sodass das Kreisel Schiff ohne Greifarme einen Strahlwechsel durchführen kann.

(6) Fangen

Wurde das Schiff vom Strahl gestoßen, so kann der Wanderer mit diesem Zauber einen neuen Strahl erzeugen oder anlocken.

(R 9) Gesiterschiff

Der Wanderer steuert das eigene Schiff oder eines auf Sichtweite mit purer Gedankenkraft. Seine Gedanken sind eins mit dem Flow, der alle Maschinen durchdringt. Der Flow wird dort verstärkt, wo er gebraucht wird und dort gesenkt, wo die Maschine Ruhen soll und feine Flowimpulse verändern die Bordelektronik, sodass das Schiff mit leichtigkeit alleine vom Wanderer gesteuert werden kann. Solange ein funken Konzentration übrig bleibt, reißt die Verbindung nicht ab.

Kreiselergie

Der Flow ist anders als die Elementargeister keine Wesenheit, in die man sich versenken kann, sondern das Geflecht der Beziehungen der Geister und Götter untereinander. Dieses Geflecht kann man studieren und flowbewusste Personen können es spüren oder sogar sehen. Wichtig für Flowmagie ist ein genaues Studium der Feldlinien des Flow, um sich die Magie zu erleichtern. Manchmal reicht es schon, den Flow genauer zu betrachten und die lokalen Besonderheiten des Flow zu berücksichtigen, aber für wirklich mächtige Zauber ist ein Blick in Flowkarten und Bücher über dessen Theorie die Mühe wert.

(1) Impulse

Überträgt Energie auf ein Gerät um dieses zu laden oder zu starten.

(2) Elektronenstrahl

Überträgt über längere Zeit auf Distanz Nah Energie auf ein Ziel, um dieses zu überladen oder mit Energie zu versorgen. Der Elektronenstrahl wird als schwacher, kleiner Flowstrahl wahrgenommen enthält aber lediglich dessen Elektrohülle. Die Energie reicht aus, um einen mittleren Flowgenerator zu überladen. Für mehr Leistung und Entfernung sind mehr Erfolge nötig.

(4) Blocker

Der Wanderer erzeugt im Strahl einen Knoten, der dem Strahl folgt und versucht nachfolgende oder vorausseilende Schiffe vom Strahl zu werfen. Die Stärke des Blockers ergibt sich aus den tatsächlichen Erfolgen. Der Spruch kann auch zum Abwehren eines Blockers eingesetzt werden. Wird der Blocker nicht durch den Flowschild abgewehrt, so wird der Kreisel beschädigt und das Schiff fällt vom Strahl.

(6) Flowschild

Die Energie des Flowstrahls oder eine andere ständige, intensive Flowquelle wird genutzt um ein Schild aus Flowenergie um das Kreiselschiff (oder die Gruppe) zu formen. Dieser Schild hält stand bis seine Schutzpunkte=Erfolge auf null sinken. Angriffe auf das Flowschild werden gegen Konzentration geführt. Mit Meditation kann im Vorfeld der Schutz weiter ausgebaut werden. Besitzt das Schiff einen Schildgenerator, so kann der Wanderer trotz Aufrechterhaltung des Schildes weitere Aktionen durchführen, der Schildgenerator übernimmt dann die Aufrechterhaltung und somit die Kampfproben. Außerdem kann ein bestehender Flowschild mit diesem Spruch wieder aufgebaut und gestärkt werden. Mehrerer Sprüche können jedoch nicht gestapelt werden.

(9) Tarnfeld

Der Wanderer leitet den Flow des Flowschilds durch einen Phasenfilter, der den Flowschild aus der Phase hebt. Damit erscheint das Schiff im inneren nahezu unsichtbar. Lediglich ein schwacher Schleier lässt ein Schiff erahnen. Da dieser Zauber permanente Konzentration verlangt ist er nur als meditatives Ritual durchführbar. Er ist beendet, sobald der Wanderer die Meditation verlässt. Entdeckungsversuche sind um 6 Erfolge erschwert – Angriffe und andere Dinge, die Sichtbarkeit verlangen, ebenfalls. Eigene Aktionen können das Schiff trotz Tarnfeld wieder erkennbar machen.

Blitz

Elektrizität ist eine begleiterscheinung konzentrierter Flowlinien und somit ständiger Begleiter des Flowaffinen Wanderers. An besonderen Flowknoten oder in der Nähe von Flowstrahlen (z.:B auf Kreiselschiffen) ist es besonders einfach Elektrizität vom Flow anzuziehen und zu nutzen.

(1) Flowfeld-Detektor

Spürt Flowfelder aus etwa einer Zone Entfernung auf und läßt den Magier seine Stärke spüren. Für mehr Erfolge wirkt dieser Zauber auch auf höherer Reichweite.

(3) Elektroschock

Erzeugt einen hohen elektrischen Impuls, der das Ziel bewusstlos werden lässt. Nur Ausweichen ist als Verteidigung wirkungsvoll gegen die Höhe der eigentlichen Erfolge. Berührung (auch mit Waffen) gilt als wirkungslose Verteidigung. Sinkt der Schutz unter null, so ist der Gegner bewusstlos (-1). Sonst ist er eine Runde lang gelähmt (Block).

(6) Blitz

Schleudert einen Blitz auf den Gegner. Nur Ausweichen ist als Verteidigung wirkungsvoll gegen die Höhe der eigentlichen Erfolge. Berührung (auch mit Waffen) gilt als wirkungslose Verteidigung. Sinkt der Schutz unter null, so ist der Gegner bewusstlos (-1) und erhält eine elektrische Verbrennung (-2). Sonst ist er eine Runde lang gelähmt (Block).

(6) Wilder Knoten

Der Magier erzeugt einen Knoten und überlädt diesen, bis er einen vollwertigen Kreiselschiff-Strahl anlockt. Die Richtung des Strahls wird zu Beginn vom Magier bestimmt. Alles innerhalb des Strahls erhält automatisch mittlere Blitzschäden. Allerdings muss dem Magier jede Runde eine Konzentrationsprobe in der Höhe der eigentlichen Erfolge gelingen, um den Zauber wieder zu beenden oder den Strahl dort zu halten, wo er gebraucht wird. Ist diese Probe erfolgreich, kann der Magier den Blitz langsam nach eigenem Willen lenken.

(9) Donnersturm

Erzeugt eine Wolke über dem Wanderer, die jeden Gegner in 1 Zone Entfernung mit Blitzen (entsprechend Spruch 6) belegt. Der Zauber hält, bis der Wanderer ihn willentlich beendet und folgt ihm auf Schritt und tritt. In Räumen ist Reichweite und Größe der Wolke gering, auf freiem Gelände nimmt sie automatisch die eines Unwetters samt weiterer Folgen an (4 Zonen Radius). Der Wanderer und seine Begleiter sind von diesem aber nicht betroffen.

Flowgestalt

(1) Flowsicht

Der Wanderer nimmt zusätzlich zur normalen Sicht für eine Situation die Feldlinien des Flow wahr und kann so auf Sichtweite, Flowstärke und die Richtung des Flow erkennen, um Flowsprünge usw. zu planen und präziser abzuschätzen.

(3) Phasenwechsel

Der Wanderer wandelt sich für eine Runde in Flow um und kann so materielle Objekte passieren oder angriffen ausweichen. Der Wanderer ist nahezu unsichtbar und immateriell. Nur ein Glitzern im Flow lässt seine Form erahnen. Obwohl der Wanderer immateriell ist, orientiert sich seine Phasenspur dennoch an materiellen Objekten wie Böden und Wänden und verlangt vom Wanderer eine Willensentscheidung um Wände usw. zu passieren. In besonderen Fällen sind passende Konzentrationsproben zu bestehen. Für mehr Erfolge erhöht sich die Wirkungsdauer um je eine Runde.

(4) Wucht der Welle

Der Wanderer nutzt die natürliche Flussrichtung der Welle aus, um sich selbst oder Gegenstände in Sicht beschleunigt zu transportieren. Für außenstehende wirkt dies wie eine Teleportation. In Wirklichkeit wurde der Wanderer oder der Gegenstand aus der Phase gehoben und ließ sich im Flow treiben. Die Wucht der Welle reicht nur für kurze Distanzen innerhalb 1 Zone aus. Für präzise Bewegungen sind genaue Kenntnisse des Flow durch gleichzeitige Flowsicht nötig.

(6) Flowsprung

Mit diesem Zauber kann der Wanderer die Distanz zwischen Kreiselschiffen oder zwischen Kreiselschiff und naher Insel überwinden und mit dem Flow zur Insel teleportieren. Ähnlich wie bei Wucht der Welle findet keine Teleportation im eigentlichen Sinne statt, sondern der Flow nimmt den Wanderer in hoher Geschwindigkeit als Flowwesen mit. Ein Flowsprung kann von aufmerksamen oder geschulten Augen als dünner Flowstrahl wahrgenommen werden – ähnlich einer Sternschnuppe der alten Welt.

(9) Flowgestalt

Mit diesem Zauber kann der Wanderer über längere Zeit und über große Distanz mit dem Flow reisen. Über größere Distanz ist er, wie Kreiselschiffe auch, auf verdichtete Strahlen angewiesen. Auf kurze Distanz mit Bezugspunkt (nahe oder auf einer Insel) kann der Wanderer aber auch den ungeformten Flow nutzen. Die Geschwindigkeit reduziert sich jenseits von Bahnen aber deutlich und ähnelt den einfacheren Sprüchen. Der Reisende ist etwa zehnmal so schnell wie ein Kreiselschiff.

Cubiker-Implantate

Sechster Finger

Der sechste Finger ist nur so gut wie das Werkzeug, dass man in ihm lagert. Nur wenn man das Werkzeug für jeden Einsatz gezielt auswählt, es vorher entsprechend wartet und ölt, kann man mit dem Sechsten Finger recht einfach und unproblematisch arbeiten. Für Spezialaufgaben lohnt es sich sogar zuvor neues Spezialwerkzeug bei der örtlichen Gilde zu besorgen oder selbst herzustellen um die Aufgabe mit der üblichen Perfektion angehen zu können.

(1) Präzision

Wird der sechste Finger vor handwerklichen Arbeiten aktiviert, so verleiht er einen Zusatzerfolg auf alle Handwerksfähigkeiten, da die Hand durch den Finger stabilisiert wird und ruhiger arbeitet.

(2) Geheimer Behälter

Der geheime Behälter kann bis zu 3 Substanzen oder eine kleine Maschine oder Komponente wie einen Kreiselgenerator fassen und ist von Uneingeweihten nicht zu erkennen.

(3) Spontane Modifikation

In schwierigen Lagen ist meist nicht das richtige Werkzeug zur Hand. Ein Cubiker hat es jedoch immer dabei: im sechsten Finger. Mit diesem Implantat kann jede Feinarbeit auch ohne Werkzeug durchgeführt werden. Ein Doktor hat selbstverständlich sein Operationsbesteck im sechsten Finger. Je schwieriger die Arbeit ist, desto schwieriger ist es auch, dieses Implantat zu steuern. Statt der Handwerksfähigkeit wird auf die Zauberfähigkeit gewürfelt.

(6) Freie Hand

Der sechste Finger wurde so verbessert, dass er mit etwas mehr Aufwand auch völlig selbstständig Aufgaben erledigen kann, während der Cubiker seine Hände für andere Dinge verwendet. Soll er im Kampf etwas reparieren oder ähnlich schwierige Situationen, dann werden noch mehr Erfolge benötigt.

(9) Magnetoperator

Der Cubiker überlädt die Außenhülle des sechsten Finger und erzeugt so ein magnetfeld, dass in maximal zwei Metern Entfernung metallene Werkzeuge präzise führen kann. Bei höchster Konzentration können so viel mehr Tätigkeiten gleichzeitig ausgeführt werden als dies selbst mit freier Hand möglich ist. Außerdem kann so auch in Umgebungen gearbeitet werden in die der Cubiker selbst nicht vordringen kann. Zum Beispiel kann an einem Kreisel eines Kreiselschiffs gearbeitet werden während er in Betrieb ist.

Verbesserter Arm

Cubiker-Implantate werden mit Elektrizität betrieben, die über den Pulsgenerator aus der Welle des Flow generiert wird. Die Intensität, Menge und Gleichmäßigkeit der Energie ist also abhängig vom Flow. Zusätzlich zum Flow kann der Cubiker auch andere, meist stabilere oder stärkere Energiequellen anzapfen und Energie für eine gewisse Zeit und höchster Konzentration im Körper speichern, um sie anschließend einem Implantat zuzuführen. Abhängig davon, ob das Implantat große Energiemengen, eine gleichmäßige oder störungsfreie Energieversorgung benötigt, kann der Cubiker sich die Aktivierung und den Betrieb des Implantats erleichtern, indem er günstige Bedingungen schafft. Der verbesserte Arm braucht extrem viel Energie. Insbesondere höhere Module lassen sich mit einer guten Energiequelle oder einem zuvor durchgeführten Aufladen des Körpers leichter aktivieren und besser betreiben. Besonders gleichmäßig oder störungsfrei muss sie nicht sein, weil ein einmaliger Energieschub das Implantat auflädt und betreibt.

(1) Gesteigerte Stärke

Der Cubiker kann trotz schwächlicher Statur auch schwere Gerätschaften tragen und ohne sich abzumühen.

(3) Übermenschliche Stärke

Der Cubiker kann Kraftaktionen ausführen, die normalen Menschen nicht möglich sind, solange er ausschließlich seinen Arm dazu benutzt.

(6) Schildarm

Wird der Schildarm aktiviert, dann erzeugt der Kreiselgenerator im Arm ein Energiefeld, das den Arm besonders hart und schwer werden lässt, sodass man ihn als Schild (Schutz + 2) und als schwere Waffe führen kann. Kampfwürfe werden mit der Implantatfähigkeit gewürfelt.

(9) Unverwundbar

Der Schild des Arms kann bei richtigem Tuning auch auf den ganzen Körper ausgedehnt werden. Somit wird man unverwundbar und kann mit dem Arm weiterkämpfen. Alle 5 min verlangt das Implantat jedoch einen neuen Energieschub (verbraucht einen Seele-Punkt), so dass lange Anwendungen schwierig sind.

Pulsgenerator

Der Pulsgenerator ist das Tor zur Welt der Maschinen, jedoch kann er aufgrund seiner Größe in der Regel nur Grundfunktionen wahrnehmen. Deswegen ist es eine große Hilfe, wenn man die Sendeleistung durch entsprechende Antennen vergrößert, besondere Störungsfilter bei Messungen vorschaltet und sich mit anderen externen Apparaturen die Arbeit erleichtert. Diese Apparaturen können in der Regel nicht dauerhaft angeschlossen werden und variieren stark beim jeweiligen Anwendungsfall, sodass bestehende Geräte zumindest angepasst werden müssen.

(1) Innere Uhr

Der Cubiker kann Arbeiten mit erhöhter Zeitlicher Präzision durchführen, die exakte Zeit ansagen, mehrerer Stoppuhren oder Timer durch pure Gedankenkraft im Kopf ablaufen lassen und sich eine Fülle von Zeiten auch spontan merken.

(2) Direkte Verbindung

Der Cubiker kann Messungen und Analysen direkt über seinen Pulsgenerator aufnehmen und elektrische Geräte über diesen ansteuern und betätigen.

(4) Wellenkontrolle

Der Cubiker kann den Pulsgenerator nutzen, um Verbindung mit eigenen Maschinen aufzunehmen, die ebenfalls über einen Pulsgenerator verfügen, oder er kann fremde Maschinen für sich nutzbar und diese für seine Befehle empfänglich machen (tekken). Diese stehen dann auf Wellenempfang und können über die Welle eine Situation lang ferngesteuert werden. Mit mehr Erfolgen kann die Wellenkontrolle auch länger ausgeübt werden. Neben der Wellenkontrolle können andere Tätigkeiten ausgeführt werden.

(6) Wellenkommunikation

Der Cubiker kann mit anderen Cubikern über die Welle kommunizieren. Sind die Cubiker nicht auf der selben Insel, so sind mehr Erfolge nötig, da die zahlreichen Störungen rausgefiltert werden müssen. Jeder Cubiker hat eine eigene Wellensignatur. Diese muss bekannt sein, um den anderen zu erreichen.

(R 9) EMP

Der EMP – Elektromagnetische Puls – ist eine Überladung des eigenen Pulsgenerators um Geräte in der näheren Umgebung die eine empfindliche (cubische) Elektronik besitzen oder einen eigenen Pulsgenerator zu stören und lahmzulegen. Der Bereich in dem der EMP wirken soll kann bis zu einem Straßenblock groß gezielt bestimmt werden. Alle passenden Geräte werden beschädigt und Cubiker mit aktiven Implantaten erhalten einen Elektroschock(-1) und sind kurzzeitig gelähmt (3 Runden). Nach dem EMP müssen die eigenen Implantate aufwändig neugestartet und feinjustiert werden.

Richtmikrofon

Das Richtmikrofon ist ein vergleichsweise kleines elektromechanisches Gerät im Ohr des Cubikers, das lediglich durch die Kopfhaltung ausgerichtet wird. Eine sehr ungünstige Situation insbesondere für komplexere Aufgaben. Deswegen ist der Bau einer externen Einheit und die genaue Kalibrierung auf die aktuelle Situation essenziell um sich die Arbeit zu erleichtern. Beim Sender des Großen Lauschangriff kommt die Qualität des Senders noch zu den Faktoren hinzu.

(1) Verbessertes Gehör

Der Cubiker kann eine Situation lang besser hören und bekommt einen Bonuserfolg auf lauschen.

(2) Ortung

Das Gehör wird hypersensibel und versucht, wichtige Geräusche oder Gespräche zu identifizieren und deren grobe Richtung auszumachen. Man muss zuvor wissen auf welche Stimme oder auf welche Wörter man achten möchte um ein Ortungskriterium zu haben. Der genaue Inhalt der Gespräche kann wegen der Überlagerung nicht erfasst werden, sondern höchstens ein paar Stichworte.

(4) Lauschangriff

Der Cubiker kann auf kurze Entfernung (innerhalb der Zone) Gespräche von Personen mithören, die er einmal geortet hat oder von denen er die genaue Position kennt. Größere Entfernung benötigt mehr Erfolge. Die Energie reicht nur für eine Situation.

(6) Großer Lauschangriff

Der Cubiker erstellt einen Mikrosender, mit dem er stets in Kontakt steht. Er kann fortan alles hören, was im selben Raum, in dem sich der Mikrosender befindet, gesprochen wird. Die Batterie des Mikrosenders kann über Stunden durchhalten, soweit das Opfer den Sender nicht aufspürt. In jedem Fall ist es besser, den Mikrosender wieder einzusammeln, denn mit ihm können von Cubikern Rückschlüsse auf den Hersteller gezogen werden. Je besser der Mikrosender am Körper versteckt wurde, desto schwieriger ist er zu finden. Nach spätestens einem Tag unregelmäßiger Benutzung ist die Batterie des Mikrosenders leer. Die Energie für den Kontakt zum Sender muss alle 5 Stunden erneuert werden (neuer Seele-Punkt). Für jeden weiteren Mikrosender, der gleichzeitig betrieben und kontaktiert wird, wird ein weiterer Erfolg benötigt. Soll der Mikrosender auch hin und wieder einen Bildspeicher machen und diesen übermitteln, dann benötigt man nicht nur viel Talent bei der Herstellung des Mikrosenders, sondern auch mindestens 8 Erfolge.

(R 9) Der perfekte Moment

Der Cubiker verteilt mehrere Microsender mit Bildspeichern oder auch nur Audiodaten in einem begrenzten räumlichen Bereich. In einer festen Zeit werden dann all diese Datenquellen gleichzeitig aufgezeichnet damit später in ihnen gleichzeitig gesucht werden kann. Dadurch kann ein Moment fast komplett eingefangen und immer wieder ausgewertet werden. 5 Sender können 4 Stunden im internen Speicher aufgezeichnet werden (10 Sender 2 Stunden). Sender mit Bildspeicher gelten als 2 Sender.

Mechanisches Auge

Ähnlich wie der sechste Finger ist das mechanische Auge nur so gut wie sein Objektiv. Verschiedene Aufgaben brauchen verschiedene Linsen und Filter, die zudem auch noch vergleichsweise schnell verschleifen. Es hilft also je nach Helligkeit andere Nachtsicht-Filter einzusetzen, die Verbindungen zum Bildspeicher regelmäßig zu überprüfen und andere Wartungsarbeiten durchzuführen. Denn insbesondere schwere Arbeiten profitieren besonders von perfekt ausgewählter und gewarteter Ausrüstung.

(1) Zoom

Der Cubiker kann sein mechanisches Auge nutzen, um Dinge näher zu betrachten oder genauere Berechnungen durchzuführen.

(2) Nachtsicht

Der Cubiker kann Nachtsicht nutzen, um nachts besser zu sehen. Damit ist kein Restlichtverstärker gemeint, sondern aktive Nachtsicht. Das Auge sendet also von anderen nicht sichtbare Strahlen aus, die vom Mechanischen Auge ausgewertet werden.

(4) Wärmebild

Der Cubiker sieht das Wärmebild der Umgebung. Mit 5 Erfolgen kann das Wärmebild auch durch solide Wände oder Materialien, die das Wärmebild stören würden blicken. Bei 6 Erfolgen bereitet das Implantat die empfangenen Daten auf und stellt die identifizierten Objekte grob räumlich dar und ermittelt Entfernungen zwischen Cubiker und Objekt und in den jeweiligen Räumen.

(6) Kaleidoskop

Dieses Implantat wird immer dann benötigt wenn zusätzliche künstliche Bildquellen genutzt werden. Will der Cubiker den Überblick über kontrollierte Kameras, gespeicherte Bilder und der normalen Ansicht behalten, so wird dieses Implantat aktiviert. Bis zu fünf verschiedene Signalquellen und gespeicherte Bilder können im Blick behalten werden. Die Bilder ordnen sich wie bei einem klassischen Kaleidoskop um das Sichtfeld des Benutzers an und können nacheinander in das Zentrum geholt werden. Das Implantat arbeitet mit Microspiegeln, die die verschiedenen Signalquellen zu einem Bild zusammensetzen. Das Implantat verlangt die volle Aufmerksamkeit des Cubikers.

(R 9) Kommandozentrale

Die Kommandozentrale ist eine verbesserte Fassung des Kaleidoskops, dass jedoch schwieriger zu betreiben ist. Einmal aktiviert werden beliebig viele Quellen im Hintergrund verwaltet. Der Cubiker benötigt keine besondere Aufmerksamkeit und kann beliebige andere Aktionen ausführen. Die Kommandozentrale ist so dicht mit den übrigen Implantaten vernetzt, dass auch Befehle, die eine zusätzliche Wellenkontrolle benötigen mit diesem Implantat behandelt werden können. Die Wirkung des Implantats hält eine Stunde an.

Analyticum

Ähnlich wie das mechanische Auge ist die Wartung und Auswahl der Filter und Linsen essenziell. Besonders wenn man ausfallsicher eine längere Zeit arbeiten will.

(1) Analyticum

Oberflächen werden nach Besonderheiten untersucht. Damit lassen sich sowohl kleinste Verletzungen finden als auch Besonderheiten bei Dokumenten oder besonderen Funden erkennen. Alles, was nicht dem offensichtlichen Muster entspricht, wird nacheinander rot angestrahlt.

(3) Mikroskop

Die Linse des Analyticums wird so gebogen, dass sie Vergrößerungen bis auf die Zellstruktur von Pflanzen ermöglicht wird. Dazu muss das zu erforschende Objekt allerdings direkt vor das Analyticum gebracht werden. Dadurch lassen sich Krankheiten, Gifte und andere Besonderheiten genau nachweisen. Das Mikroskop ist allerdings nicht nur auf die Medizin beschränkt, sondern kann auch bei Ermittlungen hilfreich sein. Die Vergrößerung ist abhängig von der eingesetzten Linse verstellbar.

(4) Röntgenblick

Der Cubiker ist mit diesem Modul des Analyticums in der Lage, durch eine Reihe fester Materialien zu sehen. Die Stärke und somit die Sichttiefe sind stufenlos einstellbar, jedoch funktioniert das Implantat nur auf geringe Entfernung, da das Objekt, das betrachtet wird, mit einem besonderen Lichtstrahl durch das Analyticum bestrahlt werden muss. Bei einem Meter Entfernung kann etwa ein Quadratmeter betrachtet werden. In der Regel wird dieses Modul aber bei näherer Distanz eingesetzt, um zum Beispiel ein Objekt zu analysieren oder eine medizinische Operation vorzubereiten. Bei größerer Entfernung als einem Meter schwindet die Röntgenwirkung jedoch sehr schnell.

(6) Laserlinse

Ein dosierbarer Laser entspringt dem Analyticum des Cubikers und wird durch eine Linse auf den gewünschten Abstand fokussiert. Die Intensität ist so weit kontrollierbar, dass mit dem Laser sowohl Miniaturschnitte als auch Verdampfungen als auch das Zusammenschweißen von einigen Materialien möglich ist. Insbesondere für schwierige Operationen ist die Laserlinse einzusetzen. Mit ihr können auch schwere Verletzungen zuversichtlich behandelt werden. Die Wunde muss jedoch zugänglich sein. Die Entfernung des Linsenfokus kann durch Wechsel der Linsen eingestellt werden.

(R 9) Multilinse

Oft wünscht man sich als Cubiker, die verschiedenen Module des Analyticums gleichzeitig einsetzen zu können. Mit dieser zweiten Linse und einem zusätzlichen Energieboost ist dies möglich. Das Arbeiten mit der Laserlinse innerhalb eines Körper, der mittels Röntgenblick betrachtet wird, ist damit genauso möglich wie das präzisere Arbeiten mit dem Laser mittels Mikroskop. Für präzise Zellmanipulation ist der Laserstrahl jedoch zu grob. Die zweite Linse kann mit diesem mächtigen Modul etwa eine Stunde lang mit Energie versorgt werden, danach sollten die Arbeiten mit den verschiedenen Modulen beendet sein.

Logikum

Das Logikum ist ein Stimularimplantat am Kopf. Es stimuliert das rationale Zentrum des Gehirns und erhöht impulsweise die Fähigkeit logisch zu denken. Grundlage für die Benutzung des Implantats ist das eigene Gehirn und die Informationen die zur Schlussfolgerung bekannt sind. Die Benutzung des Logikums wird also umso einfacher je besser die vorliegenden Informationen, je höher die Konzentration des Cubikers und klarer die Schlüsse zu ziehen sind.

(1) Logischer Fehler

Ermöglicht es in einer These oder Annahme die Anwesenheit eines logischen Fehlers zu entdecken, so einer da ist. Als Antwort gibt es nur ein Ja oder Nein.

(2) Wahrscheinlichkeit

Gibt Wahrscheinlichkeit einer These oder Annahme an. Als Antwort gibt es eine grobe Prozentangabe.

(4) Schlussfolgerung

Beantwortet logische „Wenn, dann“-Fragen. „Wenn wir die Maschine jetzt anschließen ... dann wird sie direkt in die Luft fliegen.“

(6) Auge fürs Detail

Führt dem Cubiker alle bekannten Details einer Problemstellung vor Augen.

(R 9) Brainstorm

Der Cubiker verbindet sich für kurze Zeit mit dem rohen Eingabestrom des Theta und ist damit für kurze Zeit allen Informationen der These ausgesetzt. Das Brainstorm-Implantat sorgt nun für die Filterung und statistische Auswertung. Für die Dauer des Brainstorms kann der Cubiker nun perfekte logische Schlussfolgerungen ziehen. Selbst Probleme, die er mit seinem beschränkten Horizont nicht überblicken kann, werden nun klarer, weil die fehlenden Informationen durch die These ergänzt werden. Gelingt es das Implantat zu starten so kann der Cubiker ein komplexes Problem lösen. Nachdem das Problem gelöst wurde ist eine Konzentrationsprobe nötig (3). Gelingt diese, so kann er entweder aufhören oder ein weiteres Problem lösen. Für jedes weitere Problem ist ein Erfolg mehr nötig. Scheitert eine der Konzentrationsproben so bekommt der Cubiker eine leichte geistige Wunde. Mit jedem weiteren Scheitern wird die Wunde vergrößert. Durch diesen mächtigen aber gefährlichen Zauber wurden schon viele verrückte Cubiker zum selbsterklärten Übermenschen, unter anderem der mächtige Cron.

Theta

Die Thesis Tabula, kurz Theta oder einfach Θ , ist eine schwarze Gesteinstafel, die aus einem Bruchstück eines Kuben gewonnen wurde. Diese Theta ist mit der Thesis verbunden und kann über weite Entfernungen Informationen mit dieser austauschen. Da man durch Pureschreiben auf die Theta lediglich die Thesis verfeinern kann und seine Erkenntnisse an andere Cubiker weitergeben kann wird ein Implantat-Anschluss für die Theta benötigt um die Thesis abfragen zu können. Die Theta wird dabei elektrisch mit dem Pulsgenerator verbunden und somit durch Gedankenkraft gesteuert. Da die Suchergebnisse stark von den vorliegenden Informationen abhängen, kann man die Thesesuche vereinfachen indem man der Theta mehr Informationen oder präzisere Informationen zukommen lässt. Vorrecherchen, Kontextinformationen oder zusätzliche Stichwörter vereinfachen ebenfalls die Suche.

(1) Input

Mit dieser Funktion kann man neue Informationen, die elektronisch vorliegen ungeordnet in die Theta eintragen in der Hoffnung dass sie sich in die Thesis einfügen und zusammen mit Informationen anderer einen Sinn ergeben.

(2) Auf gut Glück

Sucht in der Thesis schnell und einfach nach einem Begriff und gibt etwas aus, falls schnell etwas gefunden werden kann.

(4+) Das Netz

Sucht die Thesis nach einem Begriff ab und liefert ähnlich wie bei einer Mindmap verwandte Informationen zurück. Jeder dieser Einträge ist mit einer kurzen Erklärung verbunden. Was diese Einträge mit dem Suchbegriff zu tun haben, müssen die Charaktere aber oft selbst herausfinden.

(6) Thesisecherche

Liefert wissenschaftliche Informationen, wie Baupläne, Grundrisse von Gebäuden oder ähnlichen Dingen die in der Thesis enthalten sind, und stellt sie in der Theta (Θ) dar.

(R 9) Konferenz

Mit dieser Funktion wird zu allen relevanten Suchbegriffen (die bekannt sein müssen) die Quellen gesucht und diese über die Theta kontaktiert und zur Mitarbeit aufgefordert. So werden idealerweise nach einer gewissen Zeit (abhängig von den Personen) alle brillanten Köpfe für das Thema zusammengesucht, die dann an einer oder mehreren Fragestellungen des Cubikers arbeiten und so schnelle Resultate oder ungewöhnliche Sichtweisen zusammengetragen. Unter Cubikern sind Cubische Konferenzen mit hoher Prestige versehen und regelmäßig werden unter Cubikern die brilliantesten Teams mit dem gläsernen Kubus geehrt.

Hüter-Magie

Wahrheit

Verborgene Wahrheiten sind oft hinter vielen offensichtlichen Wahrheiten und vielen Lügen verborgen. Je mehr man von diesen schon vorher aufdeckt, desto einfacher (Bonuserfolge) ist es, mit der Unterstützung der Glyphen die verborgenen Stücke zu finden.

1) Unwahres erkennen

Der Hammerit erspürt Unwahres auf Berührung (Hand). Mit mehr Erfolgen kann die Distanz erhöht werden.

(3) Verständnis

Der Hüter kann Sinnzusammenhänge besser erkennen und entwickelt den Blick für das Verborgene, so dass kleine Hinweise besser erkannt werden können.

(6) Wahrheit verändern

Der Hüter kann Gerüchte und Meinungen von Gruppen durch Einraunen dahingehend verändern, dass sie seinen Interessen dienen.

(R 9) Prophezeiungen lesen

Die Prophezeiungen aus den Hallen der Säulen sind in einer uralten Glyphenschrift verfasst die nur auf magische Weise ausgelesen werden kann. Nur selten spüren die Hallen selbst, dass jemand die Prophezeiung gefunden hat, der sie unmittelbar lesen muss, sodass sich die Prophezeiungen selbst offenbaren. Ist dies nicht der Fall, so benötigt man diesen Zauber um die Prophezeiung zu lesen und gleichzeitig den Inhalt nicht zu zerstören oder zu verfälschen.

Siegel

Siegel können verschiedene Formen haben. Einfache werden lediglich mit Flowstaub gewebt, andere sind aus besonders hergestellter magischer Tinte gefertigt und besonders mächtige sind in der Regel durch das Studium des Flow direkt mit dem Flow des Raumes verwebt. Grundsätzlich kann natürlich mit allen Methoden der Glyphenkunst gearbeitet werden, jedoch vereinfachen (Bonuserfolge) diese Methoden die Zauber erheblich.

(1) Siegel analysieren

Magische oder nicht magische Versiegelungen können auf magische Weise untersucht werden, um herauszufinden, ob sie gebrochen werden können und welche Konsequenzen sich daraus ergeben. Schwere Siegel benötigen bis zu 3 Erfolge.

(3) Versiegeln

Eine Truhe/Tür usw. kann magisch mit einer Glyphe versiegelt werden, so dass nur gewisse Personen diese öffnen können. Je mehr Erfolge erzielt werden, desto besser sind das Siegel und der Erkennungsmechanismus.

(3) Siegel brechen

Dieser Zauber bricht ein fremdes Siegel. Man benötigt zwar 3 Erfolge um den Zauber erfolgreich zu sprechen aber muss mit den tatsächlichen Erfolgen die Stärke des Siegels erreichen.

(9) Auf ewig verschlossen

Diese Glyphe versiegelt nahezu alles und kann nur durch eine ähnlich mächtige Glyphe wieder gebrochen werden.

Tief in den Schatten

Mit diesem Zauber wird der Durchgang zur Schattenwelt manipuliert. Da die Durchgänge zur Schattenwelt in natürlichen Schatten am größten sind, sind die Sprüche besonders einfach, wenn der Hüter die Sprüche aus dichtem Schatten heraus spricht und seine Opfer auch in den Schatten lockt. Nicht in allen Räumen sind Schatten sofort verfügbar, aber manchmal ist es nicht allzu schwer, für Schatten zu sorgen. Besonders gute Schatten sind sogenannte Schattenknoten, Orte, zu denen das Licht nie vordringt, auch wenn es direkt in der Nähe Lichteinfall gibt. Um einen Schattenknoten zu finden, muss der Lichteinfall eines Raumes genau studiert werden, denn ein üblicherweise dunkler Raum ist keine Garantie für einen Schattenknoten, da solch ein Raum in der Regel mit mobilen Lichtquellen besucht wird. Ist ein Schattenknoten jedoch gefunden, so entfaltet dieser auch maximale Unterstützung (Bonuserfolge), wenn man ein paar Meter entfernt von ihm zaubert, doch gedanklich die Quelle anvisiert.

(1) Schatten

Der Hüter vermehrt oder vermindert langsam einen Schatten.

(3) Schattenhort

Große Schatten lassen den Hüter vom Erdboden verschwinden und sich im Schatten verstecken – er kann sich dort zwar bewegen, erscheint anschließend aber wieder am Ausgangsort. Pro weiteren Erfolg kann je eine weitere Person mit in den Schattenhort gezogen werden. Die ganze Gruppe kann für 6 Erfolge mitgenommen werden. Diese Personen können im Schattenhort miteinander reden, sehen sich aber nicht und auch die reale Welt nehmen sie nur durch einen schwarzen Schleier wahr.

(4) Schattenfalle

Ein Gegner wird auf Distanz Fern in Schatten festgehalten und kann sich dort 3 Runden lang nicht rühren. Für jeden zusätzlichen Erfolg kann die Dauer um je eine Runde erhöht werden.

(6) Schattensog

Ein Gegner, ein Gegenstand oder einfach ein Ort wird mit einer Öffnung zu einer Schattenwelt versehen. Dazu wird ein ritueller Kreis auf den Boden gezeichnet. Jeder der sie in diesen Kreis begibt wird von der Öffnung der Schattenwelt angezogen und wie in einer Schattenfalle festgehalten. Die Stärke des Sogs entspricht den tatsächlichen Erfolgen. Personen können regelmäßig gegen diesen Sog ankämpfen indem sie eine Ausweichenprobe gegen die Stärke versuchen. Der Schattensog hält eine Situation lang (maximal eine Stunde).

(R 9) Schattenwelt

Der Hüter verschmilzt völlig mit den Schatten. Er kann sich in der Schattenwelt frei bewegen, ohne von jemandem wahrgenommen zu werden. Der Hüter kann aus der Schattenwelt heraus von niemandem berührt werden, kann umgekehrt aber auch niemanden berühren und nichts manipulieren. Eine Stunde lang kann der Hüter maximal 5 mal die Schattenwelt verlassen bevor sie endgültig verschwindet.

Dunkler Diener

Mit diesem Zauber wird der Durchgang zur Schattenwelt manipuliert. Da die Durchgänge zur Schattenwelt in natürlichen Schatten am größten sind, sind die Sprüche besonders einfach, wenn der Hüter die Sprüche aus dichtem Schatten heraus spricht und seine Opfer auch in den Schatten lockt. Nicht in allen Räumen sind Schatten sofort verfügbar, aber manchmal ist es nicht allzu schwer, für Schatten zu sorgen. Besonders gute Schatten sind sogenannte Schattenknoten, Orte, zu denen das Licht nie vordringt, auch wenn es direkt in der Nähe Lichteinfall gibt. Um einen Schattenknoten zu finden, muss der Lichteinfall eines Raumes genau studiert werden, denn ein üblicherweise dunkler Raum ist keine Garantie für einen Schattenknoten, da solch ein Raum in der Regel mit mobilen Lichtquellen besucht wird. Ist ein Schattenknoten jedoch gefunden, so entfaltet dieser auch maximale Unterstützung (Bonuserfolge), wenn man ein paar Meter entfernt von ihm zaubert, doch gedanklich die Quelle anvisiert.

(1) Flüsternde Schatten

Schatten raunen dem Hüter kleine Informationen wie Warnungen oder wichtige Botschaften zu. Je mehr Erfolge der Zauber hat, desto mehr sagen die Schatten und desto weniger rätselhaft reden sie.

(3) Dunkler Kundschafter

Ein Dunkler Kundschafter erfüllt kann einen kleinen Dienst zu Informationsbeschaffung oder weitergabe ausführen. Der Dienst muss kurz und knapp formuliert werden. Der Kundschafter kann in geringem umfang reden und selbständig aggieren. Möchte man gleichzeitig weitere Kundschafter beschwören so benötigt man je einen Erfolg mehr. Beispiel: „Ist der Kapitän in der Taverne?“, „Sag dem Kapitän in der Taverne, dass wie los wollen!“

(6) Dunkler Diener

Ein Dunkler Diener erfüllt gleichzeitig bis zu drei größere Dienste und kann begrenzt in die materielle Welt eingreifen, Dinge transportieren und Gegenstände berühren. Zum Kämpfen ist er jedoch zu schwach. Alles weitere wie beim dunklen Kundschafter. Beispiel: „Suche den Kapitän, sag ihm bescheid das wir los wollen und berichte mir anschließend was er gesagt hat!“

(R 9) Schattenlord

Der Hüter erzeugt einen Schattenlord, der die Schatten in seiner Umgebung manipulieren kann und eine Stunde lang Aufgaben für den Hüter übernimmt und diesen begleitet. Außerdem kann der Schattenlord fremde Dunkle Kundschafter/Diener übernehmen und in die Dienste des Hüters stellen.

(R 12) Strom der Dunkelheit

Die nähere Umgebung wird mit künstlichen Schatten durchströmt, die dem Hüter nach Belieben zur Hand gehen.

Magische Tinte

Bei der Benutzung von magischer Tinte stellt der Hüter tatsächlich eine besondere Tinte her, die mit dem Flow des Ortes verwoben wird. Die Glyphen werden so direkt in die Tinte gebannt, sind aber so flüchtig, dass sie sofort ihren Weg auf das Pergament finden müssen. Die Zauber, die letztendlich die Tinte auf das Pergament bannen, sind um so einfacher (Bonuserfolge), je besser die Flow-Struktur analysiert und in der Tinte nachgebildet wurde. Besonders gute Tinte verlangt daher eine intensive Recherche.

(1) Ein leeres Blatt

Der Hüter kann einem Bogen Papier oder Pergament die Tinte entziehen und erhält so einen leeren, unbeschriebenen Bogen. Die Tinte wird dabei durch den Finger vom Körper aufgenommen und vom Körper abgebaut. Ist die Tinte verzaubert oder vergiftet, erleidet der Hüter entsprechenden Schaden.

(3) Geheime Tinte

Der Hüter versieht die Tinte mit einer unsichtbaren Glyphe, durch die die Botschaft für jeden außer der Person, für die sie bestimmt ist, unlesbar wird. Die Zeichen auf dem Pergament ordnen sich neu an und geben einen anderen sinnfreien Text wieder. Die Glyphe in der Tinte erkennt durch Berührung den Leser, für den die Botschaft bestimmt ist, und gibt den Text wieder frei. Der Leser kann eine bestimmte Person sein (3 Erfolge) oder einer Personengruppe angehören, die gewisse Voraussetzungen erfüllt (4–5 Erfolge).

(6) Zwillingblätter

Der Hüter verbindet durch das Zeichnen einer Glyphe 2 identische Bögen Papier oder Pergament auf magische Weise. Alles, was nun auf dem einen Pergament mit Tinte niedergeschrieben wird, erscheint durch die Kraft des Flow auch auf dem anderen Pergament.

(R 9) Karte des Ortes

Der Hüter fertigt eine genaue Karte eines Ortes an und verbindet diese Karte dann durch eine Glyphe mit dem Ort. Die Verbindung kommt nur zustande, wenn die Karte den Ort exakt wiedergibt. Der Hüter kann nun durch Zeichnen in der Karte permanente Veränderungen an dem Ort hervorrufen, die nach der Ausstrahlung des Ortes Sinn ergibt: Also kein Lavastrom im Landhaus sondern eher Dinge wie zusätzliche Wände gleicher Art oder eine Kerze auf dem Tisch – Dinge, die sich aus dem Gedächtnis des Ortes ergeben können. Wird die Karte verbrannt, kehrt der Ort in seinen ursprünglichen Zustand zurück. Wird sie anderweitig zerstört, so bleibt der Ort, wie er ist.

Rauschen

Informationsbeschaffung geht meist nicht durch Fingerschnipsen und einfache Formeln, sondern will geplant werden. Der perfekte Ort, um die Entfernung des Zaubers nicht überzustrapazieren, und genügend Informationen im Vorfeld, um Störgeräusche oder Hindernisse ausfindig zu machen, erleichtern nicht nur die Planung, sondern wirken sich auch auf den eigentlichen Zauber aus, denn dann hat der Hüter die Ruhe, um sich nur auf den Zauber zu konzentrieren, denn alles andere ist bereits erledigt. Und wenn man eines braucht für diesen Zauber, dann einen leeren Kopf und Konzentration. Auch eine Zeit der Meditation vor einer längeren Beschattung wirkt Wunder.

(1) Verbessertes Gehör

Der Hüter kann einen Moment lang besser hören und bekommt einen Bonuserfolg auf lauschen.

(2) Gedankenfetzen

Der Hüter nimmt kleine Gedankenfetzen von Menschen aus der Umgebung wahr und kann damit interessante Gespräche erahnen, die sich aufgrund der Gedanken anbahnen. Er findet durch die Gedankenfetzen auch den Ort heraus, an dem sich die Person befindet, und kann sie anschließend mit dem Lauschangriff näher untersuchen.

(4) Lauschangriff

Der Hüter kann auf kurze Entfernung (innerhalb der Zone) Gespräche von Personen mithören, die er einmal berührt hat oder sehen kann. Größere Entfernung benötigt mehr Erfolge. Der Zauber hält nur eine Situation.

(6) Großer Lauschangriff

Der Hüter erstellt ein Abbild einer Person und kann fortan alles hören, was diese sagt. Dieser Zauber kann über Stunden anhalten, soweit das Opfer die Verbindung nicht bemerkt. Denn die Verbindung besteht auch in die andere Richtung und der Zauberende muss absolute Stille bewahren, kann allerdings auch (zum Beispiel im Schlaf) gezielt durch leises Reden auf ihn einwirken. Der Bund besteht zwischen den Personen und nicht zwischen den Räumen.

(9) Götterbote

Lebensentscheidende Gespräche oder Laute werden dem Hüter übertragen, der den Zauber Rauschen beherrscht. Wenn er das Rauschen hört, kann er sich entscheiden, ob er die Botschaft annehmen will. Tut er dies, aber der Zauber schlägt fehl, dann fällt er solange ins Koma, bis dem Spieler die Probe gelingt (Wiederholung jede Stunde). Tut er dies nicht, ist die Botschaft verfallen und er muss mit den Konsequenzen leben. Ein Zauberer im Koma kann selbstverständlich die Botschaft behalten, aber nicht vor seiner Genesung übermitteln. Das Lauschen nach Botschaften kann vom Hüter selbst angestrebt werden, doch nur, wenn eine Botschaft vorhanden ist, kann der Zauber gewirkt werden. Allerdings sind manche Botschaften so bedeutend, dass der Hüter gezwungen ist, das Rauschen wahrzunehmen, ob er dann den Zauber jedoch spricht, ist ihm überlassen.

Hüterzeichen

Hüterzeichen sind eine alltägliche Magie der Hüter. Man findet sie an vielen Orten. Jedoch sind insbesondere die mächtigen eine besondere Kunst, da nicht nur ein Flowpunkt gefunden werden muss, der die Kraft besitzt, die Magie über längere Zeit zu halten, sondern auch das Zeichen selbst abhängig von im Raum befindlichen Flowlinien gewählt werden muss. Kennt man die Flowstruktur genau, so ist es einfach, komplexe Zeichen zu setzen (Bonuserfolge).

(1) Kleines Zeichen

Der Hüter markiert einen Ort mit einer magischen Glyphe. Kommt jemand an den Ort, der Glyphen lesen kann, macht ein kleiner Lichtblitz auf die Glyphe aufmerksam, die je nach Absicht des Hüters weiß (wichtig), rot (Warnung) oder blau (Wegmarkierung) gefärbt ist. Die Glyphe hält mehrere Monate, verblasst aber bei jeder Aktivierung.

(2+) Hüterzeichen

Der Hüter hinterlässt auf einer beliebigen Oberfläche oder in der Luft eine kurze Botschaft oder Warnung, die von jenen wahrgenommen werden kann, die Glyphen lesen können. Mit dieser Glyphe können auch eigene Zeichen dieser Art wieder entfernt werden. Dazu wird kein Seele-Punkt benötigt.

(4+) Verborgenes Zeichen

Der Hüter kann auf einer beliebigen Oberfläche oder in der Luft eine Botschaft oder Warnung hinterlassen, die mit einem magischen Schlüssel kodiert ist, der nur bestimmten Personen oder Personengruppen erlaubt, die Botschaft zu lesen. Dies kann eine bestimmte Person sein oder jemand, der gewisse Voraussetzungen erfüllt, wie die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe, oder eine bestimmte Absicht des Lesers wird vorausgesetzt. Je nach Komplexität der Botschaft sind auch mehr Erfolge nötig. Mit dieser Glyphe können auch eigene Zeichen dieser Art wieder entfernt werden. Dazu wird kein Seele-Punkt benötigt.

(4+) Fremde Zeichen

Der Hüter kann Zeichen anderer auflösen oder manipulieren. Das Zeichen erkennt dabei die Gründe für die Auflösung und erleichtert es dem Hüter oder wehrt sich gegen die Löschung. Veränderungen benötigen stets 6+ Erfolge. Die Zugehörigkeit zum ursprünglichen Schöpfer bleibt erhalten und das Zeichen wirkt auf jeden anderen wie ein Original.

(6) Worte der Weisheit

Der Hüter hinterlässt eine magische Botschaft, die zur Erfüllung der Prophezeiungen wichtige Informationen enthält und deren Dringlichkeit sich niemand entziehen kann, der sie liest. Einmal gelesen, brennen sich die Worte unwiderruflich ins Gedächtnis dessen ein, der es liest und er wird sich gedrängt sehen, nach ihnen zu handeln.

Lichtspiele

Der Flow ist begleitet von gewaltigen Entladungen, bündelt man den Flow jedoch nur im Kleinen, dann entsteht meist statt Elektrizität lediglich grelles Licht, das sich mittels Glyphen lenken und formen lässt. Damit besonders komplexe Gebilde erschaffen werden können, ist es jedoch unerlässlich, die Flowstruktur jederzeit im Auge zu behalten und besonders intensive Flow-Punkte aufzusuchen oder je nach Zauber zu meiden. Auch Fluktuationen im Flow können störend sein und müssen studiert werden, damit man sie beim Weben der Glyphen berücksichtigen kann. Mächtige Leuchttürme werden zum Beispiel nur dort betrieben, wo der Flow stark aber auch rein ist. Die Aufgabe eines Kommunikators besteht oft einzig und allein im Finden der richtigen Flow-Punkte, um mächtige Lichtspiele erst zu ermöglichen.

(1) Licht

Der Hüter erschafft für eine Situation ein Licht, das ihm ähnlich einer Kerze leuchtet.

(2) Lichtgeist

Der Hüter erschafft einen Lichtgeist, der ihn begleitet und ihm den Weg leuchtet. Er ist hell wie eine Fackel. Mit mehr Erfolgen brennt er heller.

(3) Blendung

Der Hüter erzeugt ein grelles Licht, das alle anderen im Raum für einen Moment blendet. Mit 4 Erfolgen werden nur gewisse Personen geblendet, alle anderen nehmen keine Blendung wahr.

(4) Lichtzeichen

Der Hüter kann eine kurze Botschaft codiert in Glyphen über große Entfernung auf einem Lichtstrahl verschicken. Solange der Lichtstrahl nicht von Gegenständen in der Mitte unterbrochen wird, kann die Entfernung theoretisch beliebig sein. Der Sender muss den Empfänger jedoch in etwa örtlich bestimmen können, indem er ihn sieht oder weiß, wo er sich befindet. Der Lichtstrahl selbst kann von anderen nicht wahrgenommen werden. Lediglich die projizierten Glyphen sind am Ziel in der Luft oder auf eine Wand gestrahlt sichtbar. Es gibt in der Regel zunächst eine Kontaktglyphe, die eine Minute lang gesendet wird, um die Aufmerksamkeit des Empfängers zu erhalten, bevor die eigentliche Nachricht übertragen wird. Jeder, der Glyphen lesen kann, kann die Botschaft erhalten.

(6) Leuchtturm

Dieser Zauber ist die Perfektionierung der Lichtzeichen. Die Hüter einigen sich vor einer Übertragung auf Schlüssel-Glyphen, mit denen die Botschaft verschlüsselt wird. So können nur Personen derselben Gruppe die Botschaft empfangen. Außerdem dienen die Schlüsselglyphen dem Anvisieren des Empfängers. Dabei kann der Strahl auch in geringem Umfang einen Bogen nehmen und kann deutlich größere Strecken überwinden. Diese Technik wird vor allem bei der Kommunikation von Insel zu Insel eingesetzt. Die Botschaften können mit diesem Zauber mehrere Sätze enthalten. Je länger die Botschaft und je größer die Entfernung, desto schwerer ist jedoch der Zauber. Kommunikation von Kreiselsschiff zu Kreiselsschiff benötigt bereits 6 Erfolge, von Insel zu Insel mit mehreren Sätzen 9.

Steinerner Diener

Steine und besonders kunstvoll gestaltete Steine wie Statuen und verzierte Wände haben oft lange die Zeiten überdauert und vieles miterlebt. Durch den Flow wurden diese Bollwerke der Zeit allerdings mit einem eigenen Bewusstsein gefüllt und können dem Hüter so zu Diensten sein. Da die Steine ein Jahrhunderte altes Bewusstsein besitzen, bieten sie leichter ihre Dienste an, wenn der Hüter Interesse zeigt und sich um die Vergangenheit der Steine bemüht. Oft reicht schon das Lesen ihrer Schriftzeichen, um etwas über sie zu erfahren, aber manchmal lohnt es auch, einen Abstecher in die Bibliothek zu machen, um einen besonderen Koloss zu beleben.

(1) Stimmen der Steine

Der Hüter nimmt das Raunen der Wände wahr, die besondere Ereignisse auch lange Zeit später noch widerhallen. Je wichtiger das Ereignis, desto einfacher ist der Zauber. Bei diesem Zauber werden allerdings nur einzelne Begriffe, Gefühle oder Eindrücke an den Hüter übermittelt.

(3) Durch steinerne Augen

Der Hüter kann durch die Augen einer Statue sehen. Die Statue muss dem Hüter bekannt sein oder er muss sie sehen können.

(4) Steinerner Diener

Der Hüter kann kleineren Statuen Aufträge übermitteln, die diese ausführen. Für Kämpfe sind diese jedoch meist zu schwach.

(6) Steinerner Krieger

Der Hüter kann eine größere Statue zum Leben erwecken und für sich kämpfen lassen. Die Stärke der Statue hängt von der Statue selbst ab, die Lebenszeit von den Erfolgen.

(9) Kolosse aus Stein

Der Hüter befiehlt schon vorhandene Steinstatuen, die für ihn kämpfen.

Cigány-Magie

Weißer Taube

Dieser Spruch ist Ablenkungsmagie, die das Opfer in seinen Bann zieht. Cigány wirken in der Regel solche Zauber nur als Unterstützung für nicht magische Illusionen und Tricks. Deshalb geben glaubhafte Showelemente, die die Ablenkung unterstützen, Bonuserfolge auf die Zauber.

(1) Aufmerksamkeit

Eine oder mehrere Personen konzentrieren sich mehr auf den Cigány und schenken ihm erhöhte Aufmerksamkeit, solange eine grundsätzliche Bereitschaft dazu besteht.

(2) Seht!

Der Cigány lenkt die Aufmerksamkeit des oder der Zuschauer auf etwas Unbedeutendes, um von etwas anderem abzulenken. Die Schwierigkeit ergibt sich aus Größe der Gruppe, Art der Ablenkung und aus dem, was zu verbergen ist.

(4) Weiße Taube

Der Cigány kann eine kleine aber komplexe Illusion zur Ablenkung herbeizaubern, die sich nach dem Willen des Cigány bewegt. Diese Illusion nimmt die Zuschauer völlig ein und ist für alle Sinne erfahrbar. Sie dauert nur wenige Sekunden und hat eine freie Form in der Größe einer Taube. Die Illusion kann lediglich die Aufmerksamkeit auf sich lenken, hinterlässt jedoch keine besonderen Erinnerungen oder spürbare Veränderungen.

(6) Weißer Hase

Der weiße Hase ist eine Ablenkungsidee, ähnlich der weißen Taube. Jedoch kann sie etwa die Größe eines größeren Hasen einnehmen und fokussiert die Aufmerksamkeit größerer Gruppen bis zu einer Minute lang. Die exakte Schwierigkeit ergibt sich jedoch aus Größe der Gruppe, Art der Ablenkung und aus dem, was zu verbergen ist.

(6) Spielverderber

Mit diesem Spruch können Illusionen mit einem Fingerschnippen aufgelöst werden. Der Urheber der Illusion muss aber bekannt sein. Sonst sind 9 Erfolge nötig. Mit diesem können dann auch Attraktionen aufgelöst werden.

(9) Attraktion

Der Illusionist erschafft eine komplexe langanhaltende Illusion, die nicht nur von Dingen ablenkt, sondern sie völlig überdecken kann. Die Ablenkung kann dabei bis zu eine Stunde anhalten und eine komplexe Szene völlig anders erscheinen lassen. Große Illusionisten können mit diesem Zauber jede lahme Show zu einem Ereignis machen, von dem die Zuschauer noch lange danach schwärmen.

Hellsicht

Verlässliche Blicke in die Zukunft brauchen Zeit, Ruhe und Konzentration. Auch einen oder mehrere Fokusgegenstände vom Ort, der in der Zukunft betrachtet werden soll, helfen mit Bonuserfolgen, die Hellsicht zu erleichtern.

(1) Zeichen des Weges

Der Cigány erhält einen kurzen Einblick in die Zukunft. Markante Bilder oder Eindrücke werden wie Markierungen des Schicksals präsentiert. Erinnerungen wie „das Krähen eines Hahns“, ein besonderes Straßenschild oder andere Wegmarken der Zukunft warnen so den Cigány vor gefährlichen Situationen oder lenken den Augenschein auf Besonderheiten, die leicht zu übersehen sind. In der Zukunft können diese Wegmarken zur Orientierung genutzt werden.

(3) Fragmente der Zukunft

Der Cigány konzentriert sich auf einen besonderen Ort oder eine besondere Zeit und empfängt einzelne unzusammenhängende Szenenfragmente. Diese Fragmente sind in der Regel unveränderliche Szenen, die selbst dann eintreten, wenn die Zukunft verändert wird. Deswegen können sie als Vorteil ausgenutzt werden, weil man sie vorhersehen kann.

(6) Konsequenzen

„Was passiert, wenn ich ... tue?“ lautet die Frage des Cigány an die Zukunft. Nachdem die Frage gestellt wurde, erkennt man einzelne Fragmente, die in direkter Folge der eigenen Aktion liegen. Auf diese Weise werden Entscheidungen einfacher und ein Plan berechenbarer.

(9) Der klare Pfad

„Was muss ich tun, damit ... passiert“ ist die Frage nach dem klaren Pfad. Möchte man diesen beschreiten, dann gibt der Zauber genaue Bilder zurück, was passieren muss, damit der gewünschte Effekt eintritt. Es ist jedoch selten der perfekte Weg. Weitere Konsequenzen bleiben genauso im Verborgenen wie der Preis, den das Schicksal für diese Einmischung verlangt. Nutzt man den klaren Pfad in einem größeren Plan, dann ist er jedoch meist von großem Nutzen.

Verwandlung

Verwandlungsmagie ist sehr komplex, da viele Aspekte des Seins zugleich manipuliert werden müssen. Erleichtert man der Magie die Arbeit, weil Form, Farbe, Gewicht, Material, Geruch, Klang, Funktion oder allgemeines Aussehen schon übereinstimmen, dann sind Bonuserfolge für den Zauber sicher.

(1) Anstrich

Der Cigány kann Objekten mit gleicher Form für wenige Minuten eine andere Oberfläche geben. So wird einfaches Papier zum Geldschein, ein Stein zum Goldklumpen oder eine Wand erhält eine „aufgemalte“ Tür. Das Innere wandelt sich jedoch nicht, nur die Oberfläche wird eine andere.

(3) Transobjektum

Ein Gegenstand wird für mehrere Minuten in einen anderen verwandelt. Der neue Gegenstand ist vollkommen funktional. 3 Erfolge sind nötig für einen Gegenstand der Größe und Komplexität einer kleinen Truhe. Für größere oder komplexere Gegenstände sind mehr Erfolge nötig.

(3) Innere Werte

Der Cigány kann verwandelte Gegenstände(3) oder Personen(6) auf Sichtweite erkennen. Für den Cigány ist der Zauber dann (nur visuell) gebrochen und er sieht nun im Sekundentakt einen Wechsel zwischen realer Gestalt und falscher Gestalt. Mit 9 Erfolgen können Verwandlungen auch gebrochen werden. Sonst bleiben sie während ihrer Zauberdauer im Verwandlungszustand und nur der Cigány sieht was sich tatsächlich dahinter verbirgt.

(6) Mime

Der Cigány kann sich selbst, solange er sich konzentrieren kann, in eine andere Person verwandeln. Alle 5 Minuten muss eine Konzentrationsprobe in der Höhe der Zauberschwierigkeit gelingen, um den Zauber zu erhalten.

(9) Chamäleon

Der Cigány passt sich nach Belieben eine Stunde lang der Umgebung an und verändert nach Belieben sein Aussehen und Auftreten.

Aberglaube

Die Menschen im Inselreich glauben nicht nur an die alten Giester, sondern auch an viele verschiedene nicht reale Geister, Heilige, Bräuche und Gebote. Dabei wird der lokale Aberglaube von den Mächtigen oft ausgenutzt, um die Menschen zu manipulieren. Die Cigány sind zwar grundsätzlich eher bestrebt, die Unterschicht, die oft davon betroffen ist, von ihren Zwängen und Ängsten durch Aberglauben zu befreien. Jedoch können sie diesen ebenso nutzen, um die Massen zu bewegen. Je näher diese Manipulation an schon existierendem Aberglauben angelehnt ist und je eindrücklicher und symbolträchtiger den Menschen der Aberglaube nahegebracht wird, desto einfacher ist es. Bei der Schwächung des Aberglaubens sind hingegen gute Argumente gefragt.

(1) Aberglaube stärken

Der Cigány stärkt einen bereits vorhandenen Irrglauben und erzeugt so die Grundlage für Ängste und Zwänge.

(3) Aberglaube erzeugen

Ein Netz aus einfachen Bildern wird mit einem Aberglauben belegt, der solange anhält, bis jemand die Opfer vom Gegenteil überzeugt.

(3) Aberglaube brechen

Mit diesem Zauber kann der Aberglaube gemildert und nach mehrfacher Behandlung mit diesem Zauber völlig gebrochen werden. Zwänge müssen vorher gelöst werden.

(6) Schreckensbild

Der Illusionist erzeugt eine künstliche Angst in den Köpfen der Opfer, die auf einem bereits vorhandenen Aberglauben oder einer realen Überzeugung aufbaut. Der Aberglaube wird dabei jedoch so überlagert, dass ein Symbol des Aberglaubens zum Schreckensbild wird, vor dem die Opfer fliehen. Können sie nicht fliehen, dann verfallen sie in Panik oder fallen in Ohnmacht.

(6) Zwänge

Eine oder mehrere Personen sind von einem Irrglauben so überzeugt, dass dieser ihre Handlungen beherrscht und ihnen gewisse psychische Zwänge auferlegt, die erfüllt werden müssen, um sich mit dem Aberglauben zu arrangieren. Mit diesem Zauber können diese Zwänge sowohl im eigenen Interesse erzeugt, aber auch gemildert oder nach mehrfacher Behandlung entfernt werden.

(9) Kraft der Wirklichkeit

Der Illusionist kann mit diesem Zauber eine Gruppe für eine Stunde von all ihren Zwängen lösen und ihren Irrglauben bändigen. Anschließend sind diese Personen empfänglich für rationale Argumente und wenden sich gegen ihren Irrglauben.

(9) Kraft des Aberglaubens

Der Illusionist kanalisiert alle Zwänge und allen Irrglauben einer Gruppe, sodass er die Massen für seine eigenen Zwecke nutzen kann. Eine Stunde lang folgen ihm die Massen und begründen Befehle mit ihrem Aberglauben. Danach führen sie ihre Aktionen nur fort, solange sie vom Aberglauben getragen werden können. Mit der Zeit kehren sie zu ihren üblichen Tätigkeiten zurück.

Glück im Spiel

Cigány sind vom Schicksal gesegnet und verstehen es, sich in lohnenden Situationen das Glück zunutze zu machen. Das geht besonders einfach, wenn die Szene förmlich nach einem anderen Ausgang schreit. Sprich, sagt ein anderer Charakter oder ein NPC unabsichtlich, dass er sich etwas vom Schicksal wünscht, dann gibt solch ein Unterstützer einem Glückszauber entsprechende Bonuserfolge, wenn er kurz darauf gewirkt wird. (z.B.: „SC sagt: „Warum ist es in dieser Halle nur so hell?“ Anschließend sorgt der Cigány mit einem Bonuserfolg für einen zufälligen Stromausfall, an den der andere Spieler mit Sicherheit nicht gedacht hätte.)

(1–3) Glück im Spiel (... Pech in der Liebe)

Der Illusionist kann Proben im Spiel um 1–3 Punkte (je nach vorher festgesetzten Erfolgen) vor dem Würfeln mit zusätzlichen Bonuserfolgen versorgen. Da Glück aber nicht ohne Pech daherkommt, wird bei der nächsten Probe, bei der ein Würfel oder mehr eine 20 enthalten, die entsprechende Erfolgszahl abgezogen. Der Spielleiter kann simple Proben von der 20er-Regel ausnehmen und das Pech verschieben, aber ausgelöst wird es immer durch die Würfel (25% Chance).

(3–5) Favorit der Götter

Je nach Erfolgszahl können 1–3 Erfolge als zusätzliche Bonuserfolge nach dem Würfeln noch hinzugewonnen werden, um eine Probe zu verbessern. Da Glück aber nicht ohne Pech daherkommt, wird bei der nächsten Probe, bei der eine 20 unter den Würfeln ist, die entsprechende Erfolgszahl abgezogen. Der Spielleiter kann simple Proben von der 20er-Regel ausnehmen und das Pech verschieben, aber ausgelöst wird es immer durch die Würfel (25% Chance).

(6) Der glückliche Gefallen

Der Illusionist kann sich in einer Szene gewisse Fakten herbeiwünschen. Solange die Fakten möglich sind (auch wenn sie extrem unwahrscheinlich sind), werden sie vom Glück herbeigeführt. Je größer diese Gefallen des Glücks sind, desto mehr Erfolge sind nötig. Da Glück jedoch auch Pech mit sich bringt, wird beim nächsten Erscheinen einer 20 in einer Probe das einstige Glück dem Illusionisten zum Verhängnis: Orientiert am Wunsch des Zaubers und dessen Zweck, wird dem Illusionisten eben auch solch ein Nachteil passieren. Der Nachteil soll jedoch als überwindbare Herausforderung präsentiert werden. Der Spielleiter kann simple Proben von der 20er-Regel ausnehmen und das Pech verschieben, aber ausgelöst wird es immer durch die Würfel (25% Chance).

(9) Glückskind

Der Cigány hat für eine Minute lang absolutes Glück. Seine Ziele erfüllen sich auf unwahrscheinlichste aber mögliche Weise, sodass er mit diesem Zauber ein absolutes Schlüsselereignis erzeugen kann, was ohne pures Glück nicht möglich gewesen wäre. Im Gegensatz zu anderen Zaubern dieser Zaubergruppe sind damit keine negativen Folgen verbunden.

Verschwinden

Wirklichkeit ist in der verzerrten Welt nur eine Überlagerung vieler subjektiv wahrgenommener Wirklichkeiten. Illusionisten schaffen es, ihre eigene subjektive Wirklichkeit von der gesamten Wirklichkeit zu trennen und Gegenstände und Personen in ihre persönliche Wirklichkeit, in sogenannte Gedankenräume, zu transferieren, wo nur sie selbst, die übertragenen Dinge und ihre Vorstellungskraft existieren. Je glaubhafter der Gedankenraum der entführten Person vermittelt wird und je unauffälliger etwas oder jemand verschwindet, desto einfacher ist der Zauber. Das Zelebrieren bei einer Vorstellung ist dabei genauso effizient wie das gemeinsame, vergebliche Suchen in einer Gruppe zu inszenieren.

(1) Gedankenräume erkennen

Der Cigány erkennt Gedankenräume von Personen, die sich in der Nähe befinden (innerhalb eines Hauses).

(3) Verschwinde

Der Cigány lässt Gegenstände in den persönlichen Gedankenraum verschwinden. Die tatsächlichen Erfolge entsprechen der Bindungskraft um den Gegenstand zurück zu holen. 3 Erfolge reichen für Gegenstände bis zur Größe eines Buches. Größere Gegenstände benötigen mehr Erfolge. Menschen und Tiere können mit diesem Zauber nicht transferiert werden.

(3) Erscheine

Der Cigány kann mit diesem Zauber Gegenstände(3) oder Personen(6) aus dem Gedankenraum einer anderen Person wieder erscheinen lassen. Dazu muss man wissen, wo der Gegenstand ist. Entweder berührt er den Schöpfer des Gedankenraums und gewinnt einen geistigen Kampf gegen ihn oder man wirkt diesen Zauber exakt am Tatort und hat auch ein Bild vor Augen, wie der Diebstahl geschehen ist. Da dies oft von Zuschauern verborgen wird, ist dies mit erheblichem Rechercheaufwand verbunden.

(6) Der transportierte Mann

Dieser Spruch lässt Personen (oder Tiere) verschwinden. Die Person landet in einem Raum im Geist des Cigány (Gedankenraum) in der Größe einer Zone(6) oder eines größeren Gebäudes(9). Ist die Person freiwillig dort, dann kann sie so lange bleiben, wie sie möchte. Sie ist dort so lange geschützt und wohlbehalten, wie der Illusionist unversehrt bleibt. Wird die Konzentration des Cigány gestört, so erscheint die Person neben ihm. Nutzt man den transportierten Mann zur Entführung einer Person, so hält diese an, solange sich die Person im Gedankenraum befindet. Verlässt die entführte Person den Gedankenraum (zum Beispiel durch eine Tür), so wird sie frei. Um die Person am Fliehen zu hindern, ist es am einfachsten, sie nicht wahrhaben zu lassen, dass sie entführt wurde, und sie in einem vertrauten Raum zu unterhalten. Dazu muss jedoch eine gewisse Konzentration aufgewendet werden. Ist die Entführung bekannt, so kann der Cigány das Opfer auch mit Gewalt daran hindern zu gehen (z.B. mit zugemauerten Ausgängen). Dazu wird ein Kampf mit den Konzentrationswerten geführt. In diesem Kampf kann ein Manöver dazu genutzt werden, um den Gedankenraum zu formen. So kann auch der entführte den Raum kontrollieren.

Emphatic

Cigány sind sehr einfühlsame soziale Menschen. Manche behaupten sogar es sei Magie dabei im Spiel. Mit diesem Zauber kann zumindest bei vielen komplizierteren sozialen Situationen nachgeholfen werden um auch verborgene Gefühle, Sehnsüchte und Wünsche zu erkennen und für sich auszunutzen. **Je mehr man allerdings schon weiß**, desto einfacher sind die Zauber (Bonuserfolge).

(1) Gefühlssache

Mit diesem Zauber können unmittelbare Gefühle, auch wenn sie verborgen sind, erkannt werden. Die Person muss sich dazu in Sichtweite befinden damit Mimik und Gestik in feinsten Nuancen beobachtet werden kann.

(3) Sehnsucht

Mit diesem Zauber können geheime Wünsche einer Person oder einer gleichartigen Gruppe von Menschen (zum Beispiel eines typischen Publikums) erkannt werden. Unmittelbare wünsche aber auch tiefer liegende Wünsche und Sehnsüchte werden erkannt. Bei einer Gruppe werden Abweichler von der Masse nicht wahrgenommen, sondern nur kollektive Wünsche.

(6) Netz der Sehnsucht

Oft hat man es jedoch nicht mit gleichförmigen Gruppen zu tun, sondern vielmehr einem Netz an Wünschen und Sehnsüchten, die zum Teil miteinander in Verbindung stehen und durch andere erfüllt werden können. Mit diesem Zauber werden alle Wünsche und Sehnsüchte im Raum durch Beobachten zielsicher erkannt. Auch verborgene Wünsche werden offenbart, sodass der Cigány nun gezielt diese erfüllen kann, um Gefallen, Verbündete und Gegenleistungen zu erhalten.

(6) Versuchung

Mit diesem Zauber geht man noch einen Schritt weiter, als Sehnsüchte zu erkennen: Man erzeugt Sehnsüchte, von denen der Betroffene nicht mal wusste, dass er sie hatte. Sie werden so erzeugt, dass sie unmittelbar erfüllt werden können um den Gegenüber dazu zu bringen eine angemessene Gegenleistung zu erbringen. Je besser diese Versuchung auf die Person abgestimmt ist, je größer kann die Gegenleistung aussehen.

(9) Netz der Versuchung

Mit diesem Zauber werden alle Personen im Raum automatisch mit unterschiedlichen Versuchungen konfrontiert, die diese dann untereinander erfüllen, um ein Ziel des Cigány zu unterstützen. Die daraus entstehenden Gefälligkeiten und Veränderungen der Situation unterstützen alle zum Teil verschachtelt die Agenda des Cigány. Da die Versuchungen so eindringlich sind, halten diese eine ganze Woche an werden jedoch mit und mit schwächer. So können zum Beispiel unter Reichen und Mächtigen mehrere wichtige Weichen auf einmal gestellt werden, um den Cigány mit Unterstützung zu versorgen. Für diesen mächtigen Zauber muss man jedoch alle wichtigen Beteiligten in einen Raum bekommen.

Hypnose

Hypnose ist eine übernatürliche Technik mit der Menschen in Trance versetzt werden können und auf eine Geistige Reise geschickt werden können. Innerhalb dieser Reise können Erinnerungen abgerufen und wieder erlebt werden und Handlungen eingegeben werden. Dabei wird die Hypnose als Rededuell abgehalten. Jedes Manöver gibt ein Hypnoseziel an (Gedanken lenken, Erinnerungen aktivieren, Handlung erzwingen). Wird der Schutz des Cigány aufgebraucht endet die Hypnose vorab. Wird der Schutz des Opfers aufgebraucht, entsteht entsprechend der Wund-Regeln geistiger Schaden. Bereitwillige Hypnose sowie Detailwissen über die Zielperson können die Rededuell-Proben erleichtern. Die Zauberproben können durch eine **entspannte Situation, ruhe und Detailwissen über die Zielperson** erleichtert werden.

(1) Bekanntes Zeichen

Durch Wiederholung von Wörtern, Zeichen oder Bildern können Denkmuster geformt werden. Dieser Spruch wird genutzt um solch eine Programmierung abzuschließen oder bereits Programmiertes zu aktivieren.

(3) Das Pendel

Ein klassische Hypnosesitzung wird mit diesem Zauber begonnen. (Siehe Anfangsbeschreibung)

(6) Der tiefe Blick

Mit diesem Zauber werden Erinnerungen zugänglich gemacht, die im Unterbewusstsein der Zielperson verborgen sind oder bewusst unterdrückt werden. Der Zauber wird entweder innerhalb einer bereits bestehenden Hypnose-Sitzung aktiviert oder genutzt um eine zu beginnen. Mit jedem Manöver werden verborgene Informationen zugänglich gemacht.

(6) Schläfer

Hiermit werden Handlungen, Sehnsüchte oder Denkmuster, die Entscheidungen beeinflussen, programmiert. Die daraus resultierenden Handlungen oder Entscheidungen können durch Zeichen aktiviert werden, zeitgesteuert oder ereignisgesteuert sein oder sofort wirken. Dieser Zauber kann entweder als komplexe Programmierung in einer Hypnose-Sitzung vorgenommen werden aber auch als Sofortzauber gegen Willenskraft gezaubert werden, um einen kurzen Befehl zu programmieren und sofort zu aktivieren.

(9) Massenmanipulation

Mit diesem Zauber können Menschenmengen, die dem Cigány Aufmerksamkeit schenken zusammen hypnotisiert werden. Der Zauber wirkt auf alle gleichermaßen so wie „das Pendel“. Als Gruppenschutz wird ein Durchschnittswert genommen. Erleiden die Menschen geistigen Schaden, so wird mit 1W20 ausgewürfelt, wie viele von ihnen betroffen sind. Als Willenskraftwert wird der höchste in der Gruppe genommen. Der Cigány kann 3 mal seinen geistigen Schutz automatisch regenerieren.