



OSREA

IMPRESSUM

Autorschaft
(Idee, Design, Texte, Illustrationen)

Heinrich Hammann/Penzenstadler

Korrektur (Text)

Katrin Penzenstadler

Susanne Hammann

Korrektur (Regeln und Inhalt)

Heiko Raiser

Begleitender Dozent

Michael Dreyer

Dieses Buch ist im Rahmen der Bachelorprüfung
von Heinrich Hammann an der Merz-Akademie-Stuttgart im Som-
mersemester 2022 entstanden.

Die Inhalte des Buches ziehen Inspiration aus diversen Quellen.

Unter anderem:

Der Herr der Ringe

Mad Max

Game of Thrones

Dungeons and Dragons 5e

Warhammer Fantasy


Cthulhu

The Elderscrolls


u.v.m.

INHALTSVERZEICHNIS


Einleitung

	Über das Erschaffen einer Welt	4
	Aktiver Eskapismus	6
	Karte Osreas	10


Kapitel 1 - Völker Osreas

	Belvor	14
	Kalgaradh	18
	Hamrah	22
	Medgard	26
	Burzum'uzg	30
	Thala	36
	Athil	42
	Turdin	46

Kapitel 2 - Das Grundregelwerk

	Spielleiter*in und Spielende	51
	Spielmechaniken	52
	Charaktererstellung	54
	Kampf	58
	Leben und Überleben	60
	Magie	62
	Artefakte	64
	Gegenstände und Ausrüstung	68

Kapitel 3 - Tabellen und weitere Inhalte

	Fertigkeiten und Zauber	70
	Gegenstände und Kosten	92
	NSC und Monster (SL)	100
	Alchemistische Substanzen	106
	Charakterbogen und Notizblatt	110

Über das Erschaffen einer Welt

Auszüge aus dem Artikel „Ich habe eine Welt im Kopf“
über ein vorheriges Worldbuilding-Projekt
Erschienen in: *Wirklichkeit, CMP Magazin* 01/2020

Jede Idee beruht auf einer Erfahrung. Diese These war der Auslöser für meine Faszination für das Erschaffen von fiktiven Welten. Die Idee ist, dass alles, was wir als einzigartige Ideen ansehen, nur Dinge sind, die wir bereits erfahren haben. Abgeändert und mit anderen vermischt.

Zuerst wollte ich mich dagegen auflehnen und krampfhaft etwas erschaffen, das keine Inspiration von Anderem bezog. Je länger ich das versuchte, desto mehr wurde ich darin bestätigt, dass jede gute Idee irgendwo einen Anfang hat. Doch was hat das mit Worldbuilding zu tun?

ENTSTEHUNG EINER WELT

Die Erkenntnis, dass ich nur das recycle, was andere bereits erschaffen haben oder was zuvor durch einen vermeintlichen Zufall entstanden ist, kann einen ganz schön fertigmachen. Vor allem, wenn man versucht, in einem kreativen Beruf Fuß zu fassen. Dagegen anzukämpfen erschien mir wie eine unüberwindbare Hürde. Doch wieso sollte ich diese Hürde auf mich nehmen, wenn ich sie auch akzeptieren oder sogar zu meinem Vorteil nutzen kann? Also beschloss ich, mich an ein Projekt zu wagen, bei dem es darauf ankommt Neues zu erschaffen - etwas von Grund auf neu zu erfinden. Allerdings mit der Einschränkung, dass sich alles auf bereits Existierendes beziehen muss. Also begann ich mein gesamtes Wissen über fantastische Welten zusammenzutragen und so lange durch die Mangel zu nehmen bis etwas „Neues“ entstand.

KONZEPTION UND IDEENFINDUNG

Ich kann voller Stolz behaupten, dass ich zur (nicht mehr) seltenen Gattung der Nerds gehöre. Mein ganzes Leben habe ich damit verbracht, andere Welten zu besuchen und sie zu erkunden. Daher fiel es mir nicht schwer Material zusammenzutragen.

Derselbe Drang, der mich in Spielen dazu bewegt, jede Ecke zu erkunden und mir Stunden an Videomaterial anzuschauen, um mehr zu erfahren, hat auch die Entstehung meiner Neuen Welt begleitet.

Vor ein paar Jahren skizzierte ich auf ein Stück Stoff eine Landkarte für eine Veranstaltung, welche ich mit Freund*innen besuchte. Ich hatte also diese selbstgemachte Karte und alle Geheimnisse, die sie abbildete, waren bereits in meinem Kopf verankert. Doch an einem bestimmten Punkt hörte die Karte auf. Genau hier habe ich angesetzt und erschuf den Kontinent „Aswaria“. Als Grundlagen dienten klassische Fantasy Romane, Filme und Spiele.

Um der Idee treu zu bleiben, die das ganze ins Rollen brachte, nahm ich mir Elemente dieser Welten und begann sie vorsichtig zu verändern. Lange genug, um etwas Neues zu erschaffen und gerade so, dass sie noch erkennbar und familiär blieben.

TRY AND ERROR

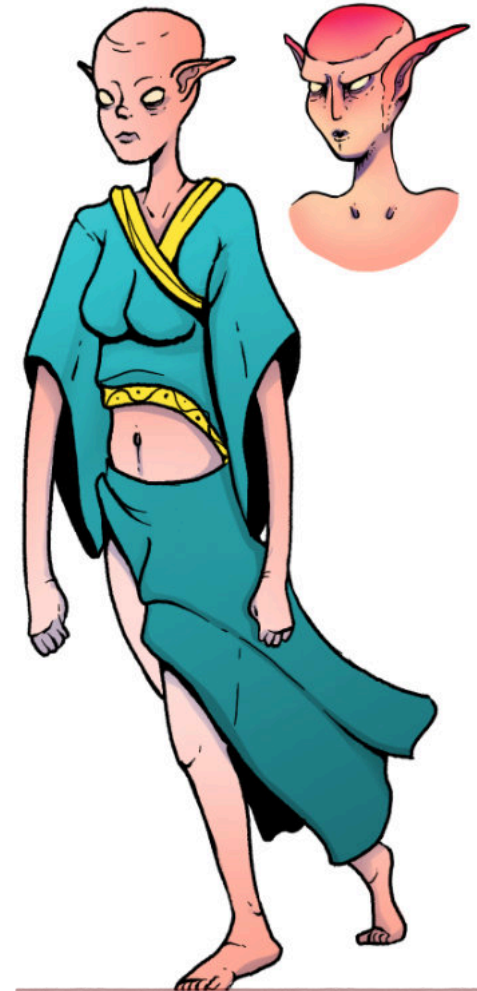
Ich sehe „Aswaria“ als ein Experiment mit dem Ziel, Neues zu lernen und eine neue Arbeitsweise auszutesten. Mit jedem Fehler, den ich begehe, lerne ich etwas Neues dazu. Das Erste, was ich lernen musste, war, dass es selten eine gute Idee ist, sich nur von Begeisterung und Inspiration treiben zu lassen. Ich hatte mir vorgenommen, eine ganze Welt zu erschaffen und das im Rahmen eines Semesters. Dass meine anfängliche Motivation weit über dem Machbaren lag, habe ich sehr früh erfahren. Und schweren Herzens musste ich beginnen Kompromisse einzugehen.

Um eine gesamte Welt in all ihren Details zu erschaffen, wäre wohl ein ganzes Leben notwendig. Und selbst dann gäbe es Details, die ungeklärt blieben, Aspekte, die keinen Sinn ergäben. Natürlich wollte ich nicht darauf verzichten eine funktionierende Welt zu erschaffen, welche in sich selbst geschlossen Sinn macht und etwas bietet, das andere Welten so noch nicht geschafft haben. Wie löse ich also diese Zwickmühle? Die Antwort lag darin, meine Zeit anders einzuteilen und weiter in die Zukunft zu blicken.

ALLES NUR GEKLAUT?

Genau wie in der realen Welt ist nicht alles mit den Augen erkennbar. Es gibt immer eine weitere Ebene, welche diese Eindrücke ergänzt. Gerüche, Regeln, soziale Konstrukte, Gefühle und Erfahrungen. Jede Idee beruht auf einer Erfahrung. Obwohl ich mir bewusst bin, wie ich die Ideen für meine Welt generieren will, fällt es mir immer schwerer, von den bereits bestehenden Standards abzuweichen. Es scheint so viel einfacher zu sein, einfach etwas zu wiederholen und Elemente so zu belassen, wie man sie kennt. Je weiter ich ein Element entfremde, desto weniger kann ich mich damit identifizieren. Dieses Problem sorgte für die einzige signifikante Blockade. Für eine Weile schien alles, an dem ich arbeitete, nur eine Kopie zu sein und sobald ich anfing es zu verändern, gefiel es mir immer weniger. Jetzt, da dieses Experiment dem Ende entgegengeht, kann ich behaupten, dass es ein voller Erfolg ist. Durch das Arbeiten mit diesen Limitierungen habe ich ein paar wichtige Dinge über mich selbst und die Entwicklung von Ideen gelernt. Manchmal ist es gar nicht so schlimm, wenn eine Gestaltung an bereits existierende Elemente angelehnt ist. Hierdurch fühlt man sich sicher, denn das, was man sieht, kennt man bereits. Und das Verändern weniger Faktoren führt bereits dazu, dass alles interessant bleibt. Manchmal reicht es, wenn man eine Geschichte nur durch neue Details ergänzt und erzählt.

In solchen Feldern findest du Informationen für die Ideen und Inspirationen hinter den Inhalten des Buches.



Früher Entwurf der Thala und des Zeichenstils des Buches. Dieser erste Stilentwurf war angelehnt an den Zeichenstil von „Art of Caustic“

Aktiver Eskapismus

Auszüge aus der zu diesem Projekt zugehörigen Bachelorthesis.
Diese diente unter anderem als Grundlage für das Erstellen dieses Buches.

WAS IST ESKAPISMUS?

Allgemein beschreibt Eskapismus das Verhalten eines Konsumenten oder einer Konsumentin, welche*r durch Medien wie Filme, Bücher oder Videospiele dem Alltag entkommen möchte. Da eine tatsächliche Flucht vor der Realität nicht möglich ist, beschränkt sich dieses Verhalten auf eine mentale Projektion der Konsument*innen in die alternative Realität des Mediums. Was diese Konsument*innen von anderen unterscheidet, ist die von ihnen empfundene Immersion. Immersion beschreibt hier den Vorgang des Eintauchens in eine neue Realität sowie die dadurch erlangte Trennung vom Alltag und der damit verbundenen Wirklichkeit, das heißt die nicht fiktionale Realität, in der wir uns befinden.

Die Konsument*innen tauchen mental in die dargestellte Welt ein und erfahren sie auf eine besonders intensive Weise. Es ist möglich, dass sie für die Dauer dieser Immersion komplett auf das Medium fokussiert sind und störende Elemente der Realität ausblenden.

Ein wichtiger Aspekt dieser Immersion ist die Glaubwürdigkeit der präsentierten Welt. So muss diese bestimmten Regeln folgen, um für die Konsument*innen nachvollziehbar zu sein. Glaubwürdigkeit bedeutet jedoch nicht, dass sich diese Welten realistisch verhalten müssen. Sie können ihre eigenen Regeln aufstellen, welche in der Wirklichkeit unmöglich wären. Diese Regeln müssen anschließend aber durchgesetzt werden, um die Immersion nicht zu brechen.

BEWUSSTER ESKAPISMUS

Wenn sich die Konsument*innen aber bewusst eskapistisch mit einem Medium auseinandersetzen um gewisse Stressoren auszugleichen, können diese gezielt umgangen werden. Diese Form des Eskapismus nennt sich „cause-based-escapism“ oder frei übersetzt „Ursachen gebundener Eskapismus“. Die Stressoren, welche diese Form des Eskapismus hervorrufen, können vielseitig sein. Sie reichen von körperlichem Stress bis zu persönlichen Sorgen der Konsumierenden. Generell zielt der bewusste Eskapismus aber darauf ab, eine bestimmte Wahrnehmung auszugleichen oder zu unterdrücken. Es ist eine bewusste Flucht vor der Ursache des negativen Einflusses; er wird umgangen.

Um diesen Ausgleich schaffen zu können, hilft Eskapismus den Konsumierenden, einen Raum zu schaffen, in dem sie ihren Stressoren aus dem Weg gehen können. Dies geschieht, indem die Konsument*innen sich vollständig auf das Medium konzentrieren und ihre Umwelt ausblenden. Hierdurch können sie den, durch die Stressoren verursachten, negativen Emotionen entgegenwirken.

AKTIVER ESKAPISMUS

Bewusster Eskapismus kann sowohl auf ein passives wie auch ein aktives Medium angewendet werden. Hier heben sich interaktive Medien von anderen ab. Die Konsument*innen sind nicht nur Beobachtende, sondern nehmen die Rolle des*r Autor*in ein und beeinflussen dadurch den Verlauf der Geschichte.

Dieses Mitwirken grenzt aktiven von passivem Eskapismus ab. Es kann nicht nur einem Problem aus dem Weg gegangen, sondern auch daran gearbeitet werden. Wo passiver Eskapismus, also das reine Konsumieren eines Mediums, nur als Ausgleich für den Einfluss diverser Stressoren wirkt, kann aktiver Eskapismus den Konsument*innen die Möglichkeit geben diese Stressoren zu bekämpfen (siehe hierzu auch weiter unten das Kapitel Stressbewältigung). Vermerkt sei hier vorerst, dass aktiver Eskapismus den Teilnehmenden ermöglicht, sich aus dem Medium Bestätigung zu holen, welche wiederum auf die Realität Einfluss haben kann.

Um für aktiven Eskapismus genutzt zu werden, muss ein Spiel die Balance zwischen kreativer Freiheit und einer glaubhaften Simulation wahren. Die Spieler*innen müssen frei genug in ihren Handlungen sein, um das Gefühl vermittelt zu bekommen, dass sie die Autor*innenrolle in ihrer Geschichte übernehmen können. Auf der anderen Seite müssen ausreichend Regeln aufgestellt werden, um die virtuelle Welt, in welcher sie agieren, glaubhaft und immersiv zu gestalten. Wenn ein Medium diese Kriterien erfüllt, bietet es seinen Konsument*innen den nötigen Rahmen, um sich mental in diese Welt zu versetzen und sie zu erkunden.

Gerade diese kreativen Freiheiten und das Gefühl von Autor*innenschaft oder Selbstverwirklichung ist es, was viele Menschen zu Videospiele zieht. Sie wollen mit der erlebten Geschichte interagieren und sie mitgestalten, statt passiv zu sein und das Präsentierte wirken zu lassen. Jedoch erhalten passive Medien genau aus dieser Passivität ihren

eigentlichen Reiz. Sie lassen zu, dass andere, welche sich hierauf spezialisiert haben, ihre Autor*innenschaft zur Schau stellen und die Konsument*innen diese nur noch aufnehmen müssen. Die Interaktion in diesen Medien könnte die Qualität mindern und dieses für sie verderben. Daher ist auch in Medien, die einen aktiven Konsum zulassen, wichtig anzumerken, dass obwohl eine gewisse Autor*innenschaft zugestanden wird, es sich um ein konsumierbares Medium handelt, welches vorher von Anderen erstellt wurde. Der Rahmen der Interaktivität ist durch die Hauptautor*innen stark begrenzt und die Entscheidungsfreiheit ist nur simuliert. Nur so kann das letztendliche Ziel erreicht und die Qualität des Erlebten gewahrt werden.



FAZIT

In erster Linie fungiert Eskapismus als eine Art Ausgleichsfunktion im Alltag. Viele Menschen flüchten sich vor ihren Problemen in fremde Welten. Dort können sie sich ihnen in einem geschützten Raum stellen oder sich von ihnen erholen. Diese Flucht ist jedoch nie von Dauer. Zu gegebener Zeit müssen sich die Geflüchteten ihrer Realität wieder stellen.

Aber auch die Wanderlust und der Wunsch nach neuem kann zum Erkunden neuer Welten anregen. Unsere Welt scheint bis in den letzten Winkel erschlossen zu sein. Kein Ziel ist unerreichbar und man hat den Eindruck, bereits alles gesehen zu haben oder sehen zu können (zumindest in medialer Form). Da scheint es nur selbstverständlich zu sein, sich nach neuen (Reise-)Zielen umzuschauen. In der Fiktion scheinen die Möglichkeiten unbegrenzt zu sein. Videospiele erfüllen diesen Wunsch nach Neuem. Sie geben den Spielenden die Möglichkeit andere Welten zu erkunden.

Die Leitfrage, ob aktiver Eskapismus in Videospiele positive Auswirkungen auf die Konsument*innen haben kann, lässt sich folgendermaßen beantworten:

Aktiver Eskapismus und dessen Anwendung in Videospiele sind kein Wundermittel. Eventuelle Probleme der Betroffenen verschwinden im realen Leben hierdurch nicht. Jedoch können sie ihnen effektiver als viele anderen Medien einen Raum der Erholung bieten. Sie geben den Betroffenen die Möglichkeit sich ihren Problemen zu stellen und sich mit ihren Ängsten auseinanderzusetzen. Wenn bewusst und kontrolliert auf diesen Eskapismus eingegangen wird, kann er positive Folgen für die Konsument*innen haben, solange ein Kontrollverlust vermieden wird.

Der Schlüssel für das erfolgreiche und positive Ausleben des Eskapismus ist also ein bewusster Umgang mit dem Thema und die Reflektion des Konsumverhaltens. Auf diese besteht großes Potenzial, welches weiter erforscht werden sollte.

Während der Ausarbeitung meiner Thesen habe ich immer wieder festgestellt, wie seltsam es sich anfühlt, Eskapismus nicht nur als eine Verhaltensweise zu beschreiben, sondern als Aktivität. Lange wurden die vielfältigen Möglichkeiten von Videospiele nicht erkannt oder in einem verzerrten, oft falschen Licht dargestellt.

Jedoch finden sich immer mehr Werke, wie A brave new World of Warcraft, die das Thema in einem neuen Licht darstellen. Sie geben dem Medium die Möglichkeit, sich zu beweisen. Wenn dieser Diskurs weitergeführt wird, fühlt es sich vielleicht bald schon nicht mehr falsch an Eskapismus als eine aktive Tätigkeit zu beschreiben.

Ich gehe aus dieser Arbeit mit dem Wissen, dass ich, mit meinen gestalterischen Arbeiten, welche durchaus eskapistische Elemente beinhalten, einen nicht unerheblichen Einfluss auf die Spielenden ausüben kann - hin zu einer positiven Entwicklung, aber ebenso mit der Möglichkeit, einer Verschlechterung.

Als Konsument von Videospiele und eskapistischen Medien im Allgemeinen komme ich bestärkt aus dieser Arbeit. Die von mir in der Einleitung beschriebenen Erfahrungen haben nun einen Kontext und sind nachvollziehbar geworden. Ich verstehe jetzt, weshalb meine persönlichen Erfahrungen von dem Berichteten abweichen. Ich bin gespannt und freue mich zu beobachten, welche Entwicklungen in den kommenden Jahren noch auf uns zukommen und wie diese das Image und die wahrgenommenen Möglichkeiten von Eskapismus und Videospiele verändern.



Verschiedene Entwürfe eines Charakters zur Stilfindung





VÖLKER OSREAS

Spielbare Hintergründe



VÖLKER UND KULTUREN

Für Osrea wurde bewusst die Unterteilung der Bewohner*innen Osreas in Rassen vermieden. Auch, wenn es sich um ein Fantasy Setting handelt, sind viele Aspekte einer solchen Welt in der Realität verankert. Diese zeigt uns, dass Rassismus, Pauschaldenken und Diskriminierung auch ohne tatsächliche Unterteilung in verschiedene Rassen existieren kann. Um in einer überspitzten Weise mehr Bezug zur realen Welt zu haben, wurden die Völker Osreas anhand von sich unterscheidenden Kulturen und den hieraus folgenden **Herkünften** und **Berufen** unterteilt.

Die Handlungen und Entscheidungen eines Charakters sollen diesen formen und nicht die bloße Herkunft oder "Rasse".

Um die Problematik mit dem Rassenbegriff zu umgehen und trotzdem eine breite Masse an Fantasy-Stereotypen bedienen zu können, wird für Osrea davon ausgegangen, dass alle intelligenten Wesen ursprünglich einem Volk angehörten. Den **Daara**. Das Umfeld und die Lebensweisen der hieraus entstandenen Splittergruppen formten auf ihre Umwelt angepasste Untergruppen. Diese gruppierten sich in **Völkern**.

Trotz der Vermeidung des Rassebegriffes, kann Rassismus in Osrea thematisiert werden. Wie bereits erwähnt, reichen bereits deutlich kleinere Unterschiede zwischen den Völkern als Grundlage für Diskriminierung.

Für jedes Volk wurden hier beispielbare Hintergründe erstellt, welche deren Kultur und das Land aus dem sie kommen widerspiegeln soll.

Es wird empfohlen erst das Kapitel über Charaktererstellung und Spielmechaniken durchzulesen.

Dort sollten die Antworten auf offene Fragen zu finden sein.

BELVOR

Die Flusslande



Geschützt durch die Gipfel des Götterhain liegt das Land Belvor an der östlichsten Küste Osreas. Die Handelsstädte und ihre Gilden führen das Land an. Jedoch ist der Titel der Hauptstadt umkämpft und zahlreiche Konflikte herrschen im Land. Die Elite des Landes rüstet ihre Söldner*innenarmeen mit mächtigen Artefakten aus, um ihre angehäuften Schätze zu beschützen. Auch wenn interne Konflikte an der Tagesordnung sind, stehen die Städte des Landes zueinander. Vereint gegen den Rest Osreas.

DAS LAND

Im Osten der Hauptinsel Osreas befindet sich das Reich Belvor, auch die Flusslande genannt. Berge schützen das Land vor den Konflikten anliegender Völker. So entwickelte sich die Kultur und Wirtschaft des Landes ungestört. In Kooperation mit den Turdin, dem Volk unter dem Feld, wurden große Mengen magischer Mineralien ausgegraben und in die Artefakte verbaut, für die das Land heute bekannt ist.

Während sich die Königreiche der Hauptinsel gegenseitig bekriegten, lieferten die Handelsstädte Belvors die Rohstoffe, wodurch ein langjähriger Konflikt erst möglich wurde.

Zahlreiche Flüsse durchschneiden die ausgewogene, grüne Landschaft. Sie ziehen sich von den Bergkämmen des Götterhains bis zu den Küsten einer zentral gelegenen Wassermasse. Auch, wenn sie in ihren Ausmaßen einem Meer näher kommt, wird die im Osten liegende Wassermasse von den Einheimischen als „Bucht“ oder auch „Heimat“ bezeichnet. Händler*innen und Seefahrer*innen reden davon, in der Heimat angekommen zu sein, wenn sie die ins Landesinnere führende Meerenge durchqueren.

INSPIRATION

Das Land und die Kultur Belvors sind stark durch das mittelalterliche Europa und insbesondere Italien inspiriert. Auch die Reimagination durch das „Warhammer Fantasy“ Setting sind Inspiration hierfür gewesen. Für Osrea wurde diesem Grundkonzept ein neues Magiesystem gegeben. In den verloren geglaubten Städten können Spieler*innen mächtige Artefakte und Wissen untergegangener Städte entdecken.

KULTUR

Der Reichtum der Handelsstädte Belvors führte vor langer Zeit dazu, dass die dort ansässige Gilden dem Klerus und Adel die Führung des Landes abnehmen. Auch wenn es in der aktuellen Hauptstadt Damien einen Regenten gibt, füllt dieser höchstens eine zeremonielle Rolle aus.

Innerhalb Belvors herrscht ein andauernder Konflikt, der regelmäßig zu gewalttätigen Auseinandersetzungen führt. Alle 10 Jahre wird entschieden, welche der großen Städte den Titel der Hauptstadt annehmen darf. Hierfür treffen sich die Vertreter*innen der Gilden, um ihre Stimmen abzugeben. Und so kommt es, dass alle paar Jahre neue Söldner*innenarmeen aufgebaut werden und der Einfluss rivalisierender Gilden untergraben wird.

Dieser Konflikt eskaliert nur selten zu gewalttätigen Auseinandersetzungen. Jedoch kam es bereits vor, dass ganze Städte hierdurch zerschlagen wurden.

Diese vergessenen Städte sind bis heute Ziele für Grabräuber*innen und Abenteurer*innen, die alte Artefakte und verloren geglaubtes Wissen zu bergen versuchen. Bibliotheken und Universitäten senden Expeditionen. Aber auch die mächtigen Handelsgilden haben Interesse an den verloren geglaubten Schätzen.

DAS LAND IM SPIEL

Söldner*innen und Abenteurer*innen sind in Belvor keine Seltenheit. Aber auch Händler*innen oder einfache Reisende haben Anlass, ihre Heimat zu verlassen und durch Osrea zu ziehen. Es ist keine Seltenheit, in anderen Ländern auf Händler*innen oder Abenteurer*innen aus Belvor zu stoßen. Jedoch ist dies keine Garantie, dass man auf derselben Seite steht.

Magische Artefakte sind ein essenzieller Teil Belvors. Von den gehandelten Waren bis hin zu den verwendeten Werkzeugen. Diese Abhängigkeit spiegeln auch die beispielbaren Hintergründe wider.

ARTEFAKT-LANDSER*IN SCHATZSUCHER*IN

Um deine Chancen auf dem Schlachtfeld zu optimieren, hast du den Umgang mit Artefakt-Waffen und Werkzeugen erlernt.

Du bist in der Lage, den dir zur Verfügung stehenden Artefakten eine zusätzliche Ladung zu entlocken. Alle 24h kannst du ein Artefakt aktivieren, ohne hierfür die sonst fälligen Fokus-Kosten zahlen zu müssen. Der Effekt darf maximal 5 Fokus kosten.

+1 Schutz

+2 Wunden

HÄNDLER*IN

Als Händler*in bist du es gewohnt, mit Geld umzugehen und Preise zu verhandeln. Es ist dir ein leichtes, aus einer moderaten Menge Gilder ein kleines Vermögen zu machen.

Das Erkennen des Wertes eines Gegenstandes ist erleichtert. Wenn ausreichend Informationen gesammelt wurden, ist das Erhandeln eines besseren Preises erleichtert.

+1 Wissen

+1 Charisma

Die zahlreichen Ruinen untergegangener Zivilisationen und vergessener Zeiten locken mit Versprechungen von Schätzen und Reichtum. Manche entscheiden sich diesem Ruf zu folgen und ihn zu ihrem Lebensziel zu machen.

Das Erkennen von Fallen und Suchen von wertvollen Gegenständen sind erleichtert.

+1 Intelligenz

+1 Wahrnehmung

ADEPT*IN LEERE/FÜLLE

Dir ist die enorme Macht der Kontrolle von Fülle und Leere bekannt. Daher hast du dich auf das Erforschen einer der beiden Kräfte spezialisiert.

Du bist in der Lage alle 24h einen Zauber aus deinem Fachgebiet (Leere/Fülle) für die Fokus-Kosten der schwächeren Stufe zu wirken. Zauber der ersten Stufe können so ohne das Verbrauchen von Fokus gewirkt werden.

+1 Mystik

+3 Fokus

ERSCHEINUNGSBILD

Die Kleidung der Bewohner*innen Belvors sind bunt und reich verziert. Ihr Wohlstand spiegelt sich in ihm wider und viele nutzen die aufwendigen Stickereien, um mehr als nur die Menge ihres Geldes zu kommunizieren. Zugehörigkeiten zu Söldner*innentruppen, Handelsstädten und Gilden kann durch sie symbolisiert werden.

Die Bewohner*innen des Landes sind groß gebaut und besitzen charakteristische, hagere Gesichter. Ihre Haut ist relativ bleich und von Sommersprossen und ähnlichen Unregelmäßigkeiten bedeckt.

Die Einführung von besonders durchschlagenden Armbrüsten und das weit verbreitete Verwenden von magischen Waffen hat das Tragen einer Rüstung zu großen Teilen sinnlos gemacht. Nur Stadtwachen und jene, die erwarten gegen schlecht ausgerüstete Gegner*innen zu kämpfen tragen diese noch. Wenn jedoch Rüstungen eingesetzt werden, sind diese besonders dick und zusätzlich magisch verstärkt.

Auch praktische Gegenstände werden individualisiert und verziert. Schlichtheit ist keine Tugend, die von den Bewohnern*innen Belvors wertgeschätzt wird.



Söldnerin Belvors
mit Hellebarde

KALGARADH

Die Eisfelder



Ein eisiger Wind treibt losen Schnee über den gefrorenen Boden. Die karge Landschaft zieht sich bis zum Horizont und bietet kaum Schutz vor dem harschen Wetter.

Die Einöde wird nur sporadisch von kleinen Hügeln und Tannenwäldern durchbrochen. Es finden sich aber auch an diesen lebensfeindlichen Orten Spuren einer Zivilisation wieder.

Einsame Burgen aus dunklem Fels bieten Reisenden Schutz vor den Elementen und Kreaturen des Eises.

DAS LAND

Kalgaradh ist ein unwirkliches und lebensfeindliches Land. Aufgrund der Kälte ist der Boden das ganze Jahr gefroren und der Anbau von Pflanzen ist schier unmöglich. Die wenigen Pflanzen, die sich dem Wind und Schnee widersetzen können, sind zäh und ungenießbar. Doch entgegen aller Erwartungen mangelt es nicht an Leben. Oder zumindest an Dingen, welche Lebendem ähneln.

Die eisige Landschaft Kalgaradhs ist gefüllt von Leerenmagie. Sie nimmt selbst das letzte bisschen Wärme auf und lässt die bloße Abwesenheit dieser zurück.

Die Wesen der Frostepenen wirken wie verzerrte Bilder ihrer Verwandten aus ganz Osrea. Hager, bleich und dennoch voller Anmut schreiten sie durch Schnee und Eis. Ihre Füße scheinen den Boden kaum zu berühren, während sie dem Wind folgen. Stetig auf der Suche nach neuer Magie oder Wärme, an der sie sich satt fressen können.

INSPIRATION

In Kalgaradh treffen eine Vielzahl von Einflüssen aufeinander. Die Festungen mit ihren lokalen Führer*innen aus Mad Max und Waterworld werden mit dem Norden aus Game of Thrones kombiniert. Die Burgen und ihre Einwohner*innen geben Spielleitern die Möglichkeit, ihren eigenen Touch in die Welt zu bringen und selbst kreativ zu werden.

Ein untergegangenes König*innenreich verbirgt sich tief unter dem Eis und bietet sich sowohl als das Ziel eines Auftrages an, wie als mögliche Quelle für einen groß angelegten Konflikt.

Wie die Lücken gefüllt werden, liegt an den Spielern und der Spielleitung.

KULTUR

Das Volk Kalgaradhs ist zerrissen. In befestigten Dörfern und Burgen sammeln sich die Menschen und suchen Schutz vor dem Wetter und den Gefahren des Landes. Wer jedoch in einer solchen Feste unterkommen möchte, tauscht die Gefahren des Umlandes gegen jene hinter den Mauern. Nach dem Gesetz des*der Stärkeren wird jede der Burgen von einer mächtigen Familie geführt, welche die Bräuche und Regeln nach eigenem Ermessen durchsetzt. Wer sich weigert, diese zu befolgen, hat stets die Möglichkeit sein Glück in der Wildnis zu suchen.

Die Isolation des Landes macht es zu einem begehrten Ziel für Ausgestoßene und jene, die für eine unbestimmte Zeit verschwinden wollen. Aber auch Schatzsucher*innen reisen von Festung zu Festung auf der Suche nach unter dem Eis verborgenen Ruinen und Schätzen.

Texte und Bilder auf maroden Wandteppichen und in zerfallenden Büchern zeigen ein mächtiges Reich. Türme aus Silber und Soldat*innen gekleidet in meisterhaft geknüpften Kettenhemden. An jenem Ort, wo dieses einst mächtige Reich zu finden sein soll, erstreckt sich heute nur noch die Eiswüste Kalgaradhs. Die Hoffnung auf Schätze und längst vergessene Artefakte treibt Schatzsucher*innen in den Norden. Aber nur wenige sind sich bewusst, worauf genau sie sich tatsächlich einlassen.

DAS LAND IM SPIEL

Auf ihre Weise sind die Bewohner*innen Kalgaradhs alle Abenteurer*innen, die es gewagt haben in das Unbekannte hinauszuziehen. Auch wenn manche von ihnen diese Reise nur unfreiwillig angetreten haben. In gewissen Kreisen sind sie gerne gesehene Söldner*innen, die ihre Aufgabe präzise und ohne zu hinterfragen durchführen. Sie sind kalkulierend und sich bewusst, dass es oft nötig ist ein anderes Leben zu nehmen, um das eigene zu schützen. Die unwirkliche Natur Kalgaradhs und die besondere Lage der Burgen macht aus den Bewohner*innen des Landes ausgezeichnete Überlebenskünstler*innen und Krieger*innen. Den Söldnern*innen Belvors wird beigebracht, dass nur ein*e kopflose*r Krieger*in Kalgaradhs ungefährlich ist.

ÜBERLEBENSKÜNSTLER*IN JÄGER*IN

Auch wenn die Welt ungemütlich und gefährlich ist, lässt du dich davon nicht unterkriegen. Als Überlebenskünstler*in bist du es gewohnt, aus schwierigen Situationen zu entkommen und dich wieder an die Spitze zu kämpfen.

Du bist in der Lage, einmal am Tag eine Überlebensprobe erleichtert abzulegen.

+3 Wunden

+1 Ausdauer

Als Jäger*in bist du geübt darin Beute zu verfolgen, ihr aufzulauern und sie zu erlegen. Du hast bereits zahlreiche Fährten verfolgt und findest dich in der Wildnis zurecht.

Fernkampfangriffe aus einem Hinterhalt, oder wenn das Ziel nicht ahnt, wo der Charakter ist, sind erleichtert.

+1 Geschick

+1 Wahrnehmung

WÄCHTER*IN

Als Wächter*in warst du für den Erhalt der Ordnung zuständig. Du bist ein*e Experte*in darin, mit gefährlichen Situationen umzugehen. Es ist für dich nicht ungewohnt, dich mit größeren Gruppen von Gegner*innen auseinanderzusetzen.

Wenn du mit mehr als einem Gegner*in gleichzeitig kämpfst, erhältst du für jeden Angreifer*innen +1 Schutz. Der Bonus verfällt, sobald du oder der Gegner nicht mehr in Nahkampfreichweite ist.

+1 Schutz

+2 Wunden

ABENTEURER*IN

Dein Name soll noch in dutzenden Generationen bekannt sein! Bis du dieses Ziel erfüllen kannst, stürzt du dich in jedes Abenteuer, das dir über den Weg läuft. Reichtum und Luxus sind vergänglich. Nur die Geschichten über deine Taten werden die Zeit überdauern.

Die Entschlossenheit des*der Abenteurers*in ist kaum zu übertreffen. Daher bist du in der Lage, eine Charismaprobe pro Tag erleichtert abzulegen.

+1 Charisma

+1 Ausdauer

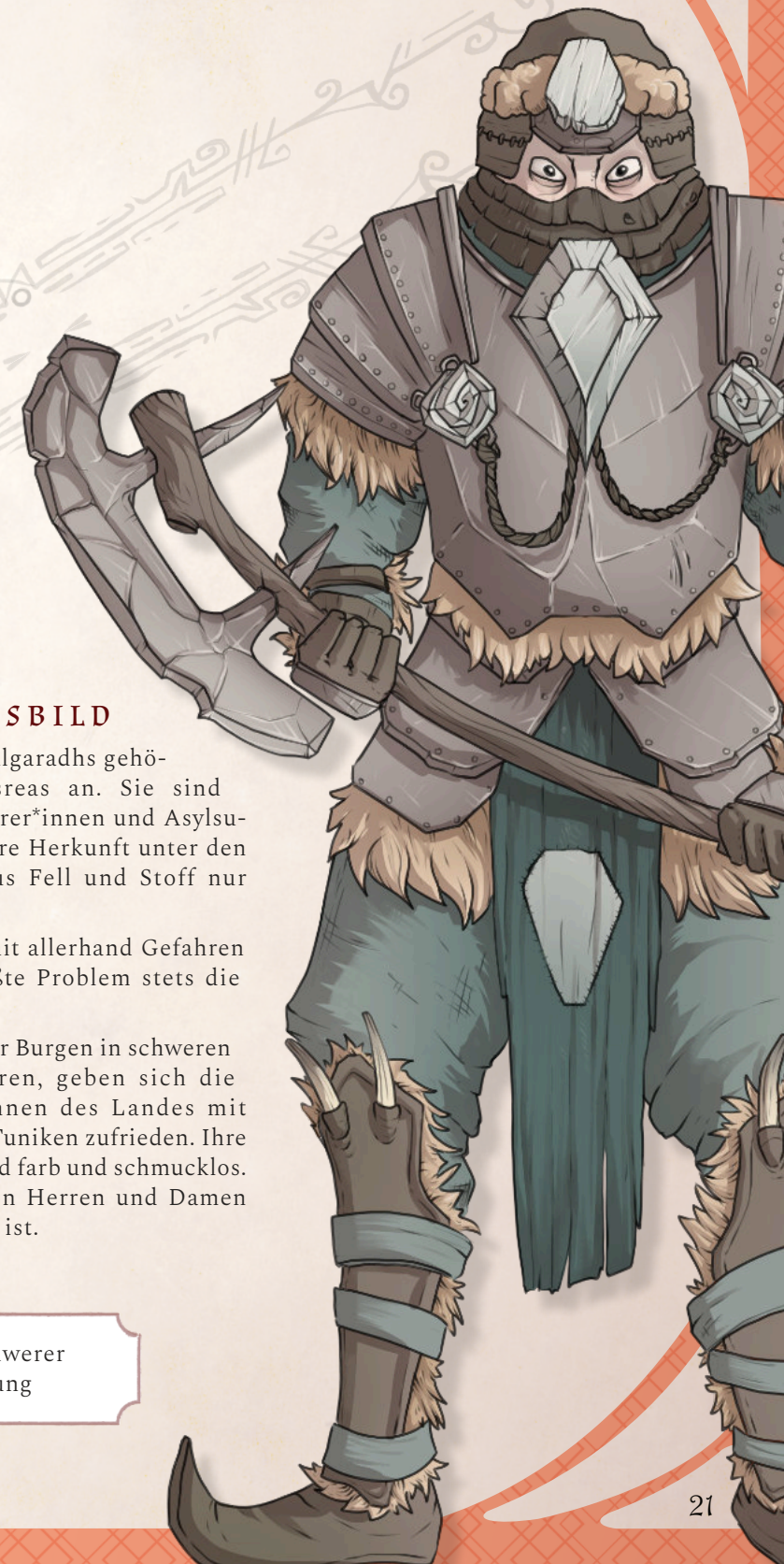
ERSCHEINUNGSBILD

Die Bewohner*innen Kalgaradhs gehören allen Völkern Osreas an. Sie sind Ausgestoßene, Abenteurer*innen und Asylsuchende. Jedoch kann ihre Herkunft unter den endlosen Schichten aus Fell und Stoff nur erahnt werden.

Auch, wenn das Land mit allerhand Gefahren gefüllt ist, ist das größte Problem stets die Kälte.

Während die Wachen der Burgen in schweren Rüstungen patrouillieren, geben sich die meisten Einwohner*innen des Landes mit schweren Mänteln und Tuniken zufrieden. Ihre Kleidung ist überwiegend farb und schmucklos. Luxus ist etwas, das den Herren und Damen der Burgen vorbehalten ist.

Wächter in schwerer
Plattenrüstung



HAMRAH

Die Gewürzwüste



Der Geruch von Gewürzen und Räucherwerk zieht durch die Straßen und verwinkelten Gassen Hastas. Sand weht über den Boden und bedeckt die beigen Steine des Bodenpflasters. Menschen aus dem gesamten Umland kommen hier zusammen, um ihre Waren anzupreisen und Vorräte zu kaufen, bevor sie zurück in die Wüste oder zu ihren Plantagen am Flussbett ziehen.

DAS LAND

Der größte Teil Hamrahs ist von Sand und Dünen bedeckt. Gelegentlich durchstoßen kleine Oasen und Felsformationen das Meer aus Sand. Die Berge im Norden des Landes gehen Stück für Stück in die Wüste über und der Fels färbt sich in Braun- und Beigetönen. Durch die gnadenlose Einwirkung der Sonne und des Windes werden die Berghänge zermahlen und füllen die Schluchten mit Sand.

Die Kultur und Wirtschaft des Landes findet sich jedoch an anderer Stelle. Auch wenn sich einige Stämme in die Wüste wagen und gemunkelt wird, dass unter den Dünen verlassene Tempel mit unvorstellbaren Schätzen ruhen, findet man die Städte und Siedlungen des Landes an der Küste an.

Dichte Palmwälder und weitläufige Plantagen säumen die Küste Hamrahs. Die kleinen Orte verschmelzen zu einer einzigen, in die Länge gezogenen Stadt an der Küste des Landes. Hier ist die Heimat der Gewürze und edlen Stoffe, die bei den Reichen und Mächtigen anderer Länder so begehrt sind. Was den Menschen hier an bepflanzbaren Grund und Süßwasser fehlen mag, machen sie mit Luxusgütern aller Art wieder wett.

Die endlos erscheinende Wüste wird durch einen Fluss durchschnitten. Das Wasser sammelt sich in den Bergen und fließt durch die Wüste bis ins Meer. Und wo Wasser ist, kann Leben gedeihen. Auch hier finden sich diverse Dörfer und kleine Handelsstädte, deren Waren mit Schiffen flussabwärts geschickt werden. Von dort aus werden sie schließlich in ganz Osrea verteilt.

KULTUR

Gewürze und feine Stoffe sind die wichtigsten Güter Hamrahs. Sie sind die Quelle allen Wohlstandes. Dementsprechend gehütet sind die Informationen und Pflanzen für die Herstellung dieser Produkte. Der genaue Herstellungsvorgang der Produkte ist bis ins kleinste Detail vorgeschrieben, um die Qualität zu bewahren. Ebenso ist der Handel mit den Rohstoffen und Samen der Pflanzen streng reguliert. Der Bruch dieser Gesetze und Regularien wird hart bestraft und als Verbrechen gegen das Land selbst geahndet. Ähnlich streng werden auch die anderen, vom Ältestenrat bestimmten Gesetze umgesetzt. Dieser Wunsch, die kleinsten Aspekte zu planen und bestimmen, zieht sich durch den größten Teil der Bevölkerung.

Es kommt nicht selten vor, dass Reisende aufgrund der kaum überschaubaren Regularien einen längeren Zwischenstopp in einer der Arrestzellen machen müssen.

INSPIRATION

Hamrah zieht große Inspiration aus dem arabischen Raum, dem Osmanischen Reich und Ägypten. Um das fiktive Land Hamrahs von seinen Vorbildern abzugrenzen, wurde es mit der Regelkonformität Japans oder auch Deutschlands kombiniert. Hierdurch bekommt das Land einen eigenen Touch und löst sich vom klassisch „Orientalischen“ Setting. Auch hier wird den Spieler*innen eine Möglichkeit geboten, vermeintlich fremde Länder zu entdecken und die Geschichte des Landes zu erkunden.

DAS LAND IM SPIEL

Viele bekannte Abenteurer*innen stammen aus Hamrah. In der Kultur des Landes sind Ehre und der Wunsch, von anderen bewundert zu werden fest verankert. Aber auch das pflichtbewusste Ausüben, der einem zugeteilten Aufgaben, können Händler*innen und Diplomat*innen in andere Länder führen. Hinter der Kulisse von Ehre und Regeln finden sich allerdings auch jene, die nicht in das Weltbild des Landes passen. Sie, die vor der Strenge ihrer Elternhäuser fliehen, findet man als Abenteurer*innen und Söldner*innen in Osrea wieder.

HÄNDLER*IN

Als Händler*in bist du es gewohnt, mit Geld umzugehen und Preise zu verhandeln. Es ist dir ein leichtes, aus einer moderaten Menge Gilder ein kleines Vermögen zu machen.

Das Erkennen des Wertes eines Gegenstandes ist erleichtert. Wenn ausreichend Informationen gesammelt wurden, ist das Erhandeln eines besseren Preises erleichtert.

- +1 Wissen
- +1 Charisma

DIPLOMAT*IN

Als Diplomat*in hast du verstanden, dass das Wort mächtiger als das Schwert ist. Jedoch nicht nur, um Magie zu nutzen.

Nach dem erfolgreichen Erkennen des Gemütes oder der Motivationen des Zieles sind darauf folgende Charismaproben gegen dieses erleichtert. Der Effekt wirkt nur für die aktuelle Interaktion und verfällt danach.

- +1 Charisma
- +1 Wahrnehmung

GELEHRTE*R

Als Gelehrte*r konzentrierst du dich auf das Ansammeln von Wissen, um dein Umfeld zu verstehen und zu kontrollieren. Hierfür bist du in der Lage exakte Kopien von Schriften anzufertigen, unabhängig davon ob du sie verstehen kannst oder nicht.

Zusätzlich bist du in der Lage, einmal am Tag eine Wissensprobe erleichtert durchzuführen.

- +1 Wissen
- +1 Intelligenz

ABENTEURER*IN

Dein Name soll noch in dutzenden Generationen bekannt sein! Bis du dieses Ziel erfüllen kannst, stürzt du dich in jedes Abenteuer, das dir über den Weg läuft. Reichtum und Luxus sind vergänglich. Nur die Geschichten über deine Taten werden die Zeit überdauern.

Die Entschlossenheit des*der Abenteurers*in ist kaum zu übertreffen. Daher bist du in der Lage, eine Charismaprobe pro Tag erleichtert abzulegen.

- +1 Charisma
- +1 Ausdauer

ERSCHEINUNGSBILD

Die Bewohner*innen Hamrahs kleiden sich in weiten, wehenden Gewändern. Die Stoffe sind leicht und hell gefärbt. Dunklere oder stark gefärbte Stoffe sind für besondere Ämter oder den Export gedacht. Jede der verschiedenen Berufsgruppen besitzt eine traditionelle Tracht, die während der Arbeit getragen wird. Die verschiedenen Farben und Muster können über Spezialisierungen und Fachbereiche Aufschluss geben. Die Vorgaben für die Kleidung werden von Generation zu Generation weitergegeben und sind fest in der Kultur verankert.

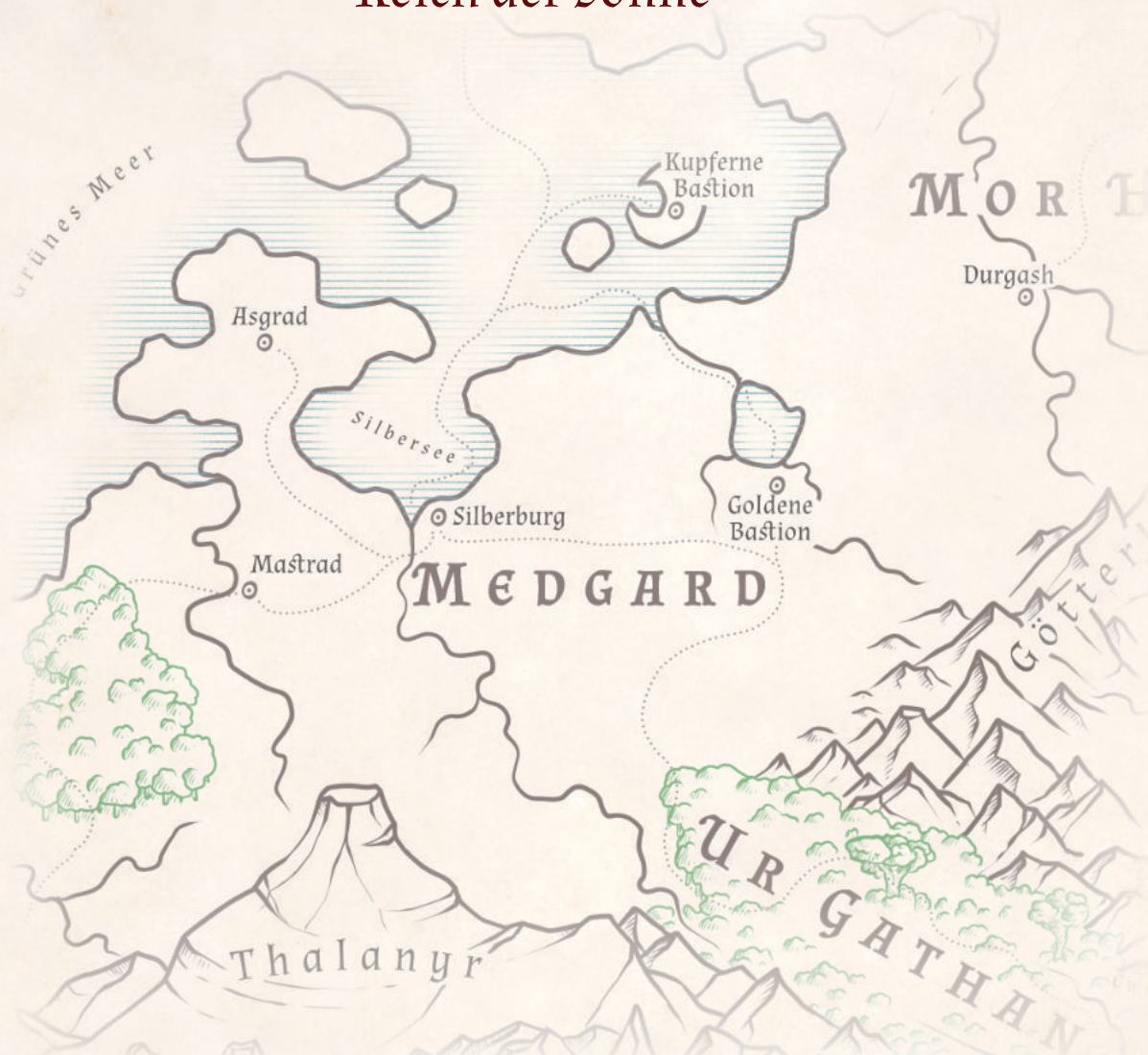
Aber auch die Waffen und Rüstungen des Landes sind von Tradition bestimmt. Durch bunte Markierungen auf der Brust und an den Schultern werden Ränge und Aufgabenbereiche im gut organisierten Militär des Landes kommuniziert. Auch die Wahl der Waffen kann eine Bedeutung haben. Besonders verzierte Speere und Langschwerter werden in den Familien weitergegeben und stehen symbolisch für den Stand der Familie und deren Ehre.



Abenteurer mit traditionellem Langschwert auf dem Rücken

MEDGARD

Reich der Sonne



Über die weiten Felder Medgards scheint die gleißende Sonne. Ihre Strahlen dringen in jeden Winkel des Landes und erhellen den Tag. Kleine Flüsse plätschern durch die grüne Landschaft und teilen die schier endlosen Felder und Wiesen. Marmor und Gold verzieren die Fassaden der Herr*innenhäuser und Burgen. Die Idylle wird jedoch abrupt durch das Schlagen einer Peitsche und einem schrillen Schrei gestört.

DAS LAND

Medgard ist der größte Getreide- und Viehlieferant Osreas. Auf den Märkten aller Völker finden sich Produkte von hier. Die geschützte Lage westlich des Götterhains und nördlich des Thalanyr ermöglichen eine ausgeglichene Wetterlage. Auch, wenn Regen in den größten Teilen des Landes selten ist, speist ein Netz aus Kanälen und kleinen Flüssen die Felder. Große Wälder gibt es kaum noch im Land. Die meiste Fläche wurde für den Anbau von Getreide oder das Halten von Vieh kultiviert. Die goldenen Weizenfelder erstrecken sich bis zum Horizont. Milde Winter führen dazu, dass das ganze Jahr der Anbau von Nutzpflanzen möglich ist.

Scheunen und Lagerhallen säumen den Rand der zahlreichen Dörfer. Gut befestigte Straßen führen von Stadt zu Stadt und ermöglichen den einfachen Transport von Gütern. Auf Großmärkten werden diese schließlich für den Weiterverkauf bereitgestellt und verteilt.

KULTUR

Die hierarchischen Strukturen Medgards sind steiler und klarer definiert, als die der meisten anderen Länder. An der Spitze steht der König und dessen Familie. Sie besitzen absolute Macht und haben das letzte Wort in allen Entscheidungen. Gestützt durch göttliche Unterstützer ist ihr Machtanspruch unangefochten.

Die niederen Adelsfamilien übernehmen die Rollen der Verwalter*innen und Entscheidungsträger*innen in den ländlicheren Regionen des Landes.

Großbauern, Händler und Handwerker sind trotz ihrer geringen Stellung sehr angesehen. Ihre Fertigkeiten und die Verwaltung der unteren Arbeiter*innenklassen sind es, was dem Land Wohlstand schenkt.

An unterster Stelle stehen jedoch jene, durch deren Hände Medgards enorme Felder gepflügt werden und die Industrie am Laufen gehalten wird. Nur durch das Halten von großen Mengen von Sklav*innen ist es in Medgard möglich die Preise niedrig genug zu halten, um den Export in andere Länder profitabel zu gestalten. Durch strenge Überwachung und die Unterstützung des Militärs, sowie speziell ausgebildeten Sklav*innentreiber*innen wird die Kontrolle gewahrt.

Die Strenge und Gewalt gegenüber den Sklav*innen hat einen Grund. Sollten sie sich zusammenschließen und gegen ihre Peiniger*inne vorgehen, hätten jene kaum eine Chance. Die Nachfrage nach billigen Arbeitskräften führte bereits vor langer Zeit dazu, dass die als Sklav*innen gehaltenen Menschen und anderen Humanoiden jenen, die in Freiheit leben, zahlenmäßig weit überlegen sind.

INSPIRATION

Medgard ist wohl das Land, bei dem die meiste Inspiration aus der realen Geschichte gezogen wurde. Es handelt sich um ein Reich, das auf den Schultern anderer aufgebaut wurde und kurz vor dem Kollaps steht. Auch hier finden sich zahlreiche Parallelen zur europäischen und nordamerikanischen Geschichte und deren Umgang mit Menschen anderer Kulturen. Die Abhängigkeit nach Rohstoffen eröffnet die Möglichkeit zu experimentieren, was passiert, wenn diese ausbleiben. Ein Konflikt in Medgard wird auch andere Länder betreffen.

DAS LAND IM SPIEL

Medgard bietet ebenso viele Gründe, die Heimat zu verlassen, wie dort zu bleiben. Die politische Lage des Landes ist vermeintlich stabil und den Bürgern geht es gut. Jedoch können die Flucht aus der Sklaverei, Handel mit anderen Völkern oder die Suche nach einem Abenteuer, dazu führen, das Land verlassen zu wollen. Aber auch jene, die den Wunsch haben, über ihren Stand hinauszuwachsen, finden, sich unter den Reisenden.

ARBEITER*IN (SKLAV*IN)

Jedes Land ist auf den Schultern hart arbeitender Bürger*innen gebaut. Ob diese wollen, oder nicht.

Dir wurde die Freiheit genommen und Jahre deines Lebens gestohlen. In deiner Vergangenheit als Sklav*in hast du keine besonderen Eigenschaften gesammelt. Allerdings bist du geschickt mit deinen Händen und wenn etwas erledigt werden soll, bist du der richtige dafür.

- +1 Ausdauer
- +3 Wunden
- +1 Stärke

HÄNDLER*IN

Als Händler*in bist du es gewohnt, mit Geld umzugehen und Preise zu verhandeln. Es ist dir ein leichtes, aus einer moderaten Menge Gilder ein kleines Vermögen zu machen.

Das Erkennen des Wertes eines Gegenstandes ist erleichtert. Wenn ausreichend Informationen gesammelt wurden, ist das Erhandeln eines besseren Preises erleichtert.

- +1 Wissen
- +1 Charisma

DIPLOMAT*IN

Als Diplomat*in hast du verstanden, dass das Wort mächtiger als das Schwert ist. Jedoch nicht nur, um Magie zu nutzen.

Nach dem erfolgreichen Erkennen des Gemütes oder der Motivationen des Zieles sind darauf folgende Charismaprobe gegen dieses erleichtert. Der Effekt wirkt nur für die aktuelle Interaktion und verfällt danach.

- +1 Charisma
- +1 Wahrnehmung

WÄCHTER*IN

Als Wächter*in warst du für den Erhalt der Ordnung zuständig. Du bist ein*e Experte*in darin, mit gefährlichen Situationen umzugehen. Es ist für dich nicht ungewohnt, dich mit größeren Gruppen von Gegner*innen auseinanderzusetzen.

Wenn du mit mehr als einem Gegner*in gleichzeitig kämpfst, erhältst du für jeden Angreifer*innen +1 Schutz. Der Bonus verfällt, sobald du oder der Gegner nicht mehr in Nahkampfreichweite ist.

- +1 Schutz
- +2 Wunden

ERSCHEINUNGSBILD

Auch im Kleidungsstil der Bewohner*innen Medgards findet sich die Spaltung der Gesellschaft wieder. Während den Sklavinnen des Landes braune oder ungefärbte Stoffe gegeben werden, heben sich die wohlhabenden Bürger*innen durch leuchtende Farben ab. Viele der besonders feinen und farbenfrohen Stoffe werden aus Hamrah importiert. Die dünnen Stoffe aus der Wüstenregion sind wie gemacht für das warme Klima Medgards. Während die normale Bevölkerung sich in Gelb-, Rot- und Blautönen kleidet, sind grüne Stoffe für den Adel vorbehalten.

Der größte Teil der Bevölkerung weist charakteristisch schwarze Haare und Augen auf. Ihre Haut ist von der hohen Sonneneinstrahlung merkbar dunkler, als die anderer Kulturen. Jedoch unterscheidet sich die genaue Färbung anhand der Regionen des Landes.

Sklavenhändlerin mit Fängerstab.



BURZTUM'UZG

Das verfluchte Land der Mor'Hai



Trommeln klingen durch den dichten Wald. Kaum ein Lichtstrahl erreicht den Boden. In der Ferne ist Geschrei zu hören und die Clans der Orks ziehen aus. Sie tragen den selben Hass zurück in die Welt, aus der ihnen ein solcher seit dem ersten Krieg entgeggebracht wird.

Sie sind die Monster geworden, die von allen in ihnen gesehen werden.

Eine Flut aus Klingen, Reißzähnen und zähem Fleisch.

DAS LAND

Geflutet von Füllenmagie hat das Land der Orks sich über die Jahre zu einem unwirklichen Ort geformt. Pechschwarze Pflanzen wuchern über jeder freien Fläche und eine ölige Substanz scheint aus dem aufgedunsenen Boden zu quellen. Selbst anorganische Strukturen, wie Felsen oder Seen, sind nicht von dem Fluch der Fülle verschont. Alle Aspekte des Landes scheinen chaotisch und überfüllt zu sein.

Wer sich auf eine Reise nach Burztum'uzg begibt, wird entdecken, dass, je weiter er in das Innere des Landes vordringt, die Pflanzen am Wegrand immer dunkler und fleckiger werden. Ihre Blätter hängen schlaff und aufgequollen nach unten. Der Himmel beginnt sich mit Wolken zu bedecken und ein leichter Nieselregen beginnt herrabzuschweben. Selbst die Tiere scheinen von einer öligen Substanz bedeckt zu sein und immer häufiger scheinen sie mit Fehlstellungen oder Geschwülsten geboren zu werden. Die Bäume schaffen es kaum noch ihr Blätterwerk zu halten und lassen ihre Äste zu Boden hängen. Scharfkantige Felsen beginnen aus dem Boden zu ragen und sich ins Landesinnere zu neigen. Je weiter man kommt, desto größer und häufiger scheinen sie zu werden.

Ab einem gewissen Punkt wird es schwierig zu unterscheiden, aus welchem Material die Umgebung besteht. Alles scheint eine ölig, schwarze Textur anzunehmen und zu einer Masse zusammenzuwachsen.

Hier im Herzen des Landes scheint die bloße Luft einen bereits zu erdrücken.

Dies ist die Heimat der Mor'Hai und das Gefängnis, aus dem sie zu entkommen versuchen.

KULTUR

Die Mor'Hai sind ein Bündnis aus Orks und Goblins, die in kleineren Stämmen durch Osrea ziehen. Auch wenn sie in Burztum'uzg eine gemeinsame Heimat haben, sind die meisten von ihnen in anderen Regionen anzutreffen. Sie streben danach, in die Fußstapfen ihrer Vorfahren zu treten und die anderen Länder des Kontinents unter ihrer Führung zu vereinen. Krieg und Konflikt sind nur eines der Mittel, das für das Erreichen ihres Ziels am direktesten scheint.

Auch wenn die Mor'Hai durch Füllenmagie geformt sind, haben ihre Schaman*innen eine Vorliebe für das Wirken von Leerenmagie entwickelt. Das Aufeinandertreffen der angeborenen Fülle und der heraufbeschworenen Leere kann zu unvorhersehbaren, aber mächtigen Zaubern führen.

Orks und Goblins ziehen gemeinsam durch Osrea, um ihren Einfluss auszubreiten und von den Ressourcen der Länder zu profitieren. Denn auch wenn Ihr Land scheinbar endlose Ressourcen besitzt, sind diese kaum nutzbar und von niederster Qualität. Sie sehnen sich nach der Welt außerhalb des verfluchten Landes.

INSPIRATION

In den Mor'Hai kommen die mutierten Kreaturen aus Fallout mit den ikonischen Fantasy Orks aus Herr der Ringe zusammen. Durch die Magie Osreas wird die korrumpierende Wirkung des „Bösen“, wie sie von Tolkien beschrieben wird, mit der in der Wissenschaft verankerten Mutation aus Endzeitsettings kombiniert. So bekommen die Orks und Goblins einen ganz eigenen Flair und werden zu einer Bedrohung für die anderen Völker des Landes.

Osreas Bewohner kommen in allen möglichen Farben und Formen vor. Jedoch werden sie trotz ihrer Unterschiede nicht in Rassen unterteilt. Sie alle teilen sich gemeinsame Vorfahren. Durch Legenden und Geschichten wird dieses Wissen bewahrt und auch, wenn es nicht von allen als bare Münze genommen wird, ist den meisten bewusst, dass ein Funke Wahrheit in den Geschichten steckt.

Der Ursprung allen humanoiden Lebens ist das alte Volk der Daara. In Reliefs und Statuen werden sie als nicht unähnlich zu Menschen dargestellt. Jedoch sind ihre Gliedmaßen länger und ihre Ohren laufen spitz zu. Bis auf wenige, von der Zeit mitgenommene Kunstwerke und unvollständige Texte gibt es kaum noch ein Zeichen davon, dass sie je existierten.

Das erste Volk, das sich von den Daara abtrennte, waren die Mor'Hai, die Orks und Goblins.

Man sagt, dass ein Streit über Nutzen von Magie und göttlichen Kräften der Auslöser für die Spaltung war. Die Magierin Izarith verließ mit ihren Anhänger*innen die Reihen ihres Volkes und begann ein eigenes Reich aufzubauen. Viele kleine Konflikte zwischen den beiden Gruppen führte schließlich zum Krieg. Dem ersten Krieg Osreas.

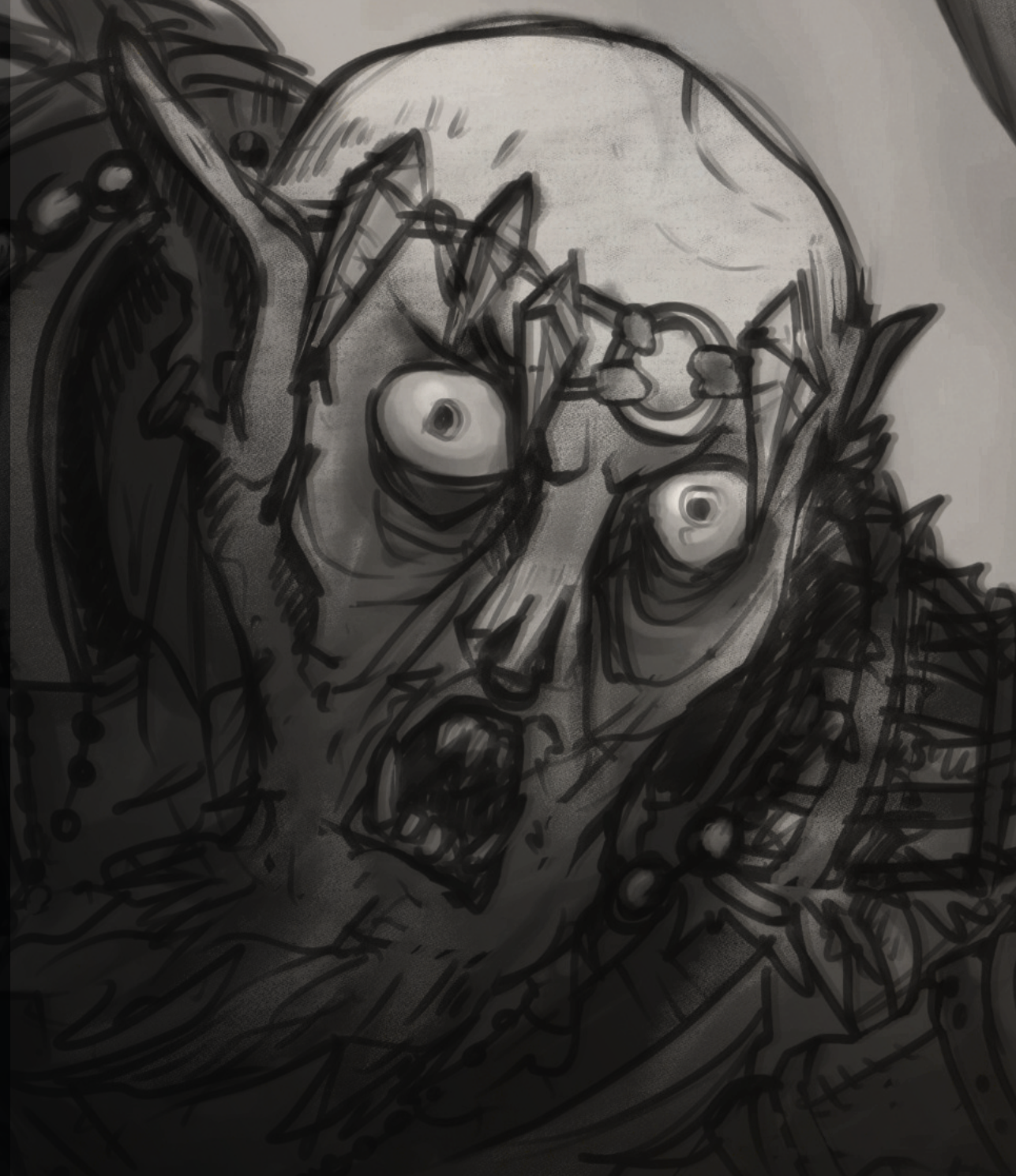
Die Abtrünnigen hatten weder die Ressourcen noch die Menge an Soldaten, um eine Chance gegen das vereinte Reich der Daara zu haben. Um den Konflikt zu ihren Gunsten zu wenden, begann Izarith damit, an ihren Gefolgsleuten zu experimentieren. Durch die Manipulation der Fülle war sie in der Lage sie größer, stärker und schneller zu machen. So entstand das erste Regiment der Mor'Hai, dem schwarzen Volk.

Diese verbesserten Krieger*innen verwüsteten das Land in ihrem Namen.

Durch eine letzte Offensive schafften es die Daara unter großen Verlusten Izarith zu besiegen. Die Überlebenden der Mor'Hai flohen in alle Himmelsrichtungen und tauchten unter. Sie versammelten sich in Clans, welche über den Kontinent zogen. Wieder Teil der Daara zu werden, war ausgeschlossen. So blieben sie unter sich und zogen sich zurück. Von Generation zu Generation ließ die Magie Izariths nach. Die Mor'Hai von damals wurden zu den Orks von heute.

Neben den Orks entwickelte sich ein weiteres Volk aus den verstoßenen Mor'Hai. Die Goblins sind die kleineren Verwandten der Orks. Sie entwickelten ihre eigenen Kulturen und Gebräuche. Heute ziehen sie gemeinsam mit den Orks durch Osrea. Jedoch versuchen sie bei jeder Gelegenheit ihre Verwandten zu übertreffen.

Jeder Charakter kann eigene Interessen und Beweggründe haben. Diese müssen nicht unbedingt „gut“ oder „moralisch vertretbar“ sein. Es reicht, wenn sie für den Charakter selbst Sinn ergeben.



DAS LAND IM SPIEL

Auch wenn sie nicht gerne gesehen sind, findet man in den meisten Teilen Osreas umherziehende Orks und Goblins Clans. Die strenge Hierarchie innerhalb dieser Gruppen führt oft dazu, dass sich einzelne von ihnen nach einer neuen Heimat umschauchen müssen und als Einzelgänger*innen durch das Land ziehen. Diese Ausgestoßenen oder Flüchtenden werden von anderen Kulturen ungern aufgenommen, lassen sich jedoch als ausgezeichnete Krieger*innen und Assassin*innen ausbilden und sind daher in speziellen Kreisen geduldet. In vieler Hinsicht ist es ein Nachteil als Ork oder Goblin geboren zu werden. Das eigene Land ist verseucht, von den meisten Völkern wird man gejagt und gehasst. Doch dieses Schicksal härtet sie ab und macht aus ihnen ausgezeichnete Krieger*innen und Jäger*innen, was sie von anderen Völkern abhebt.

SCHAMAN*IN DER LEERE JÄGER*IN

Als Schaman*in beziehst du deine magische Kraft von einem höheren Wesen. Ob Gott*Göttin, Geist oder Dämon*in liegt beim Charakter.

Das Wesen, dessen Kraft du leihst, ermöglicht es dir einmal am Tag einen beliebigen Zauber auszuführen, solange du in der Lage bist diese Art der Magie zu wirken (Leere/Fülle). Der Zauber kostet entsprechend seiner Stufe Fokus.

- +1 Mystik
- +1 Wissen

KRIEGER*IN

Als Krieger*in hast du verstanden, dass der schnellste Weg zu deinen Zielen die offene Konfrontation ist. Du suchst Ehre und Macht durch das Erlegen deiner Widersacher*in.

Als Krieger*in bist du in der Lage eine Angriff- oder Verteidigungsprobe pro Tag erneut abzulegen. Hierfür wird mit denselben Werten erneut gewürfelt und das vorherige Ergebnis nicht gewertet.

- +1 Stärke
- +1 Schutz

Als Jäger*in bist du geübt darin Beute zu verfolgen, ihr aufzulauern und sie zu erlegen. Du hast bereits zahlreiche Fährten verfolgt und findest dich in der Wildnis zurecht.

Fernkampfgriffe aus einem Hinterhalt, oder wenn das Ziel nicht ahnt, wo der Charakter ist, sind erleichtert.

- +1 Geschick
- +1 Wahrnehmung

ÜBERLEBENSKÜNSTLER*IN

Auch wenn die Welt ungemütlich und gefährlich ist, lässt du dich davon nicht unterkriegen. Als Überlebenskünstler*in bist du es gewohnt, aus schwierigen Situationen zu entkommen und dich wieder an die Spitze zu kämpfen.

Du bist in der Lage, einmal am Tag eine Überlebensprobe erleichtert abzulegen.

- +3 Wunden
- +1 Ausdauer

ERSCHEINUNGSBILD

Von den ursprünglichen Eigenschaften der Mor'Hai Izariths ist heute nur noch wenig übrig.

Ihre Haut besitzt keine Farbe, kann allerdings von einem hellen Grau bis zu einem Pechschwarz reichen. Die ledrige Struktur macht es schwer, die Haut zu durchstoßen. Auch wenn die meisten Orks nicht größer als 180 cm werden, können sie in seltenen Fällen auf eine Größe von 250 cm anwachsen und erreichen beinahe die Ausmaße der ursprünglichen Mor'Hai.

Orks sind anfällig für Mutationen und Verformungen. So kann es sein, dass ihnen Hörner, Hauer oder Geschwülste wachsen. Die Magie, die sie vor Generationen formte, ist nur noch schwach, aber immer noch in der Lage ihre Körper zu verändern.

Im Gegensatz zu den Grautönen der Orks entwickelten die Goblins einen Grünstich, welcher von einem leichten Gelb, bis zu beinahe schwarz, zahlreiche Farben annehmen kann.

Sie werden in der Regel nicht größer als 140 cm und haben im Vergleich zu den Orks deutlich längere Ohren, die in Kombination mit ihren kleinen Körpern noch größer wirken.

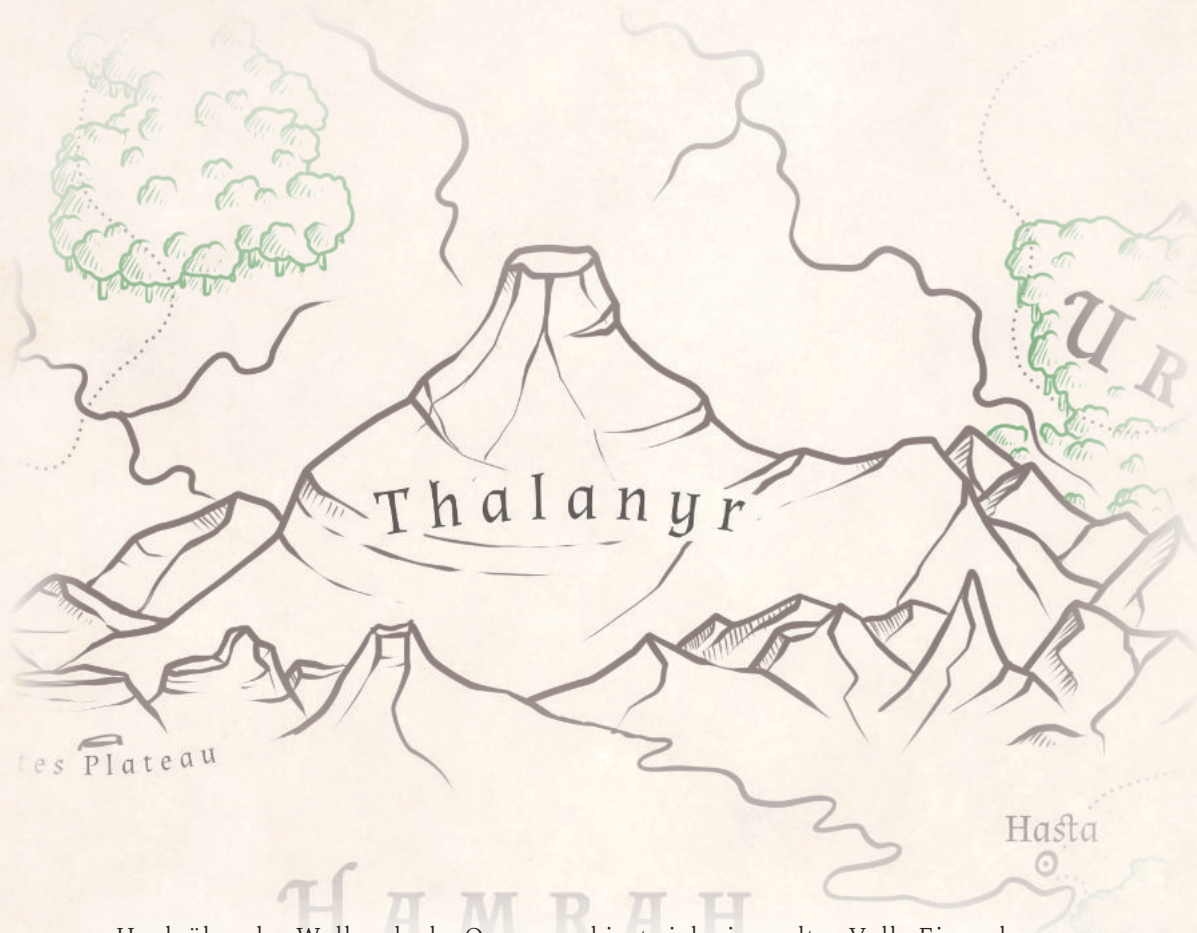
Wie Ork sind sie anfällig für weitere Mutationen und können sich körperlich stark unterscheiden.

Orkkrieger in schwerer
Lederrüstung



THALA

Das Reich jenseits der Wolken



Hoch über der Wolkendecke Osreas verbirgt sich ein uraltes Volk. Eines der ersten, die sich abgrenzen und einen eigenen Weg beschritten.

In ihren Hallen aus weißem, makellosen Stein verbringen die letzten der Elven die Ewigkeit. In alle Himmelsrichtungen versprengt leben sie, isoliert von den anderen Völkern und verfallen ihrem Wunsch nach Perfektion. Nur wenige von ihnen verlassen je ihre Heimat und spüren die Erde unter ihren Füßen. Jene, die es dennoch wagen, entdecken, dass die Hallen, in welchen sie aufwachsen, nur wenig mit der realen Welt teilen.

DAS LAND

Auf dem Gipfel des Bergs Thalanyr steht eine Festung aus weißem Stein. Ihre Mauern scheinen aus einem durchgehendem Material gefertigt zu sein. Makellos glänzen sie im Licht der Sonne, während Runen und magische Symbole auf den Zinnen und Torbögen glühen. Eine Vielzahl von magischen Konstrukten und Bannzaubern schützen die Burg. In ihrem Zentrum befindet sich ein weitläufiger Platz mit 12 Toren. Durch sie kann das Reich der Elven betreten werden.

Das Reich der Elven, den Thala, ist aufgeteilt in schwebende Burgen und Hallen. Sie scheinen regungslos über der Wolkendecke zu verharren und nur der Wind weht durch ihre hohen Gänge. Viele von ihnen sind seit langer Zeit verlassen. Zur Hochzeit der Elven wurden sie geschaffen, um den Elven zu ermöglichen sich voll und ganz ihrer Forschung und der Suche nach Perfektion zu widmen. Losgelöst von den Problemen der Welt. Doch eben diese Isolation führte zu einem langsamen Zerfall des Reiches.

Die Luft in den schwebenden Burgen ist dünn und eisig. Die wenigen Elven, die sie noch bewohnen, haben außer den Konstrukten, die ihre Hallen instand halten, kaum Kontakt zueinander.

INSPIRATION

In den Elven Osreas treffen zwei miteinander verwandte Stereotypen aufeinander. Die hoch entwickelte, antike Zivilisation und die langsam sterbenden Elfen Mittelalters. Sie gehören beide zur selben Kategorie von einst mächtigen Reichen, die durch eine große Katastrophe oder dem Wandel der Welt an Bedeutung verloren.

Sie sind ein Mysterium, das erkundet werden kann und bieten den Spieler*innen einen möglichen Konflikt, der sie sowohl an den Beginn ihres Abenteuers bringen kann, wie auch an dessen Ende.

Geschweige denn zu den Völkern, die den Grund Osreas bewohnen.

Viele Abenteurer*innen versuchten bereits die Festung auf dem Gipfel des Thalanyr zu stürmen und an die Artefakte und Forschungsergebnisse in den verlassenen Festungen zu gelangen. Jedoch gibt es bis heute keine*n, der*die es schaffte. Zumindest keine*n, dessen*deren Geschichte erzählt wird.

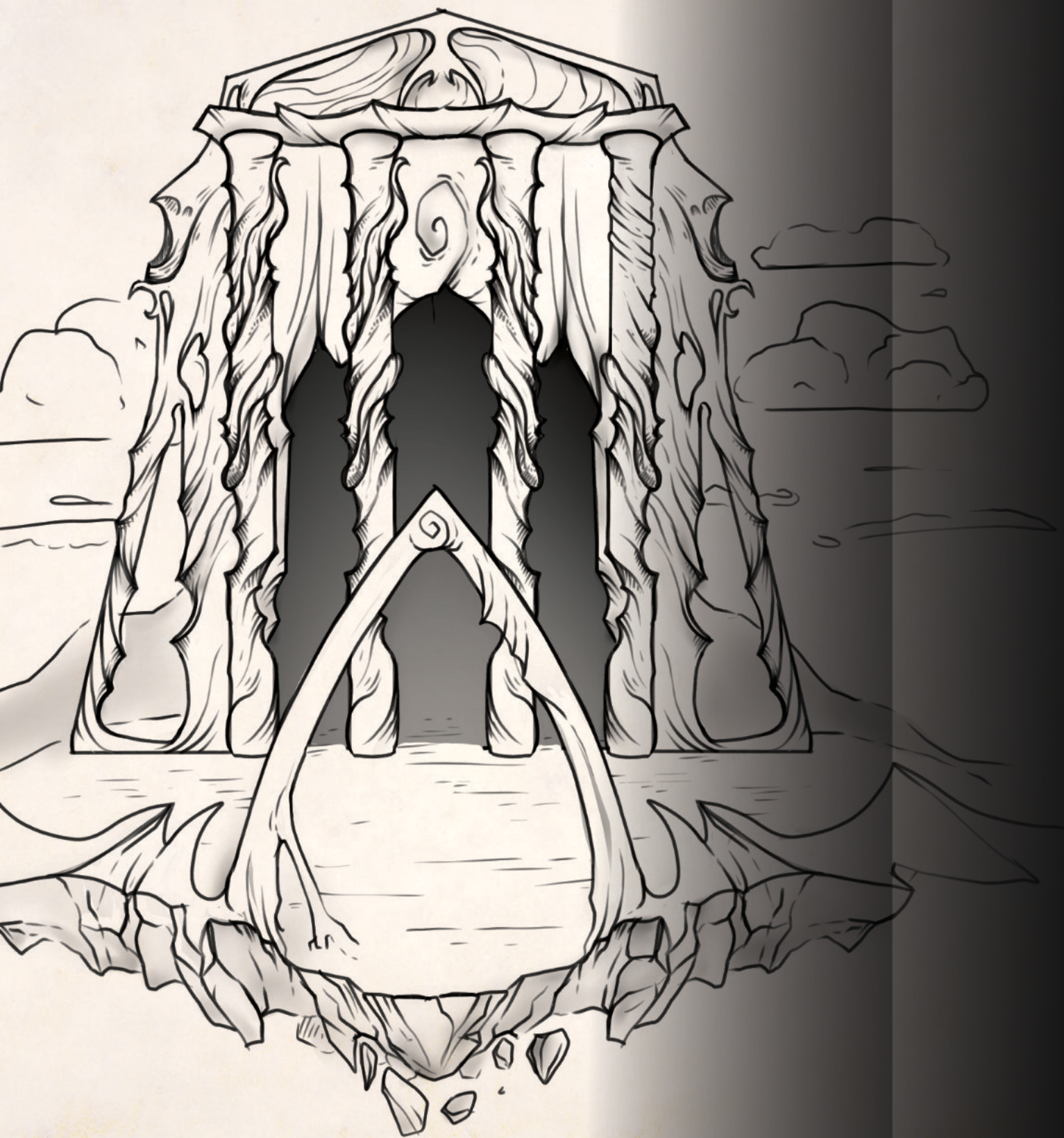
Und so kommt es, dass das Reich der Elven von Mythen und Märchen umrankt ist. Doch hinter Legenden verbirgt sich meist auch ein Hauch Wahrheit. Ob das etwas Gutes ist oder nicht, bleibt jedoch ungewiss.

KULTUR

Nur noch wenige Elven bewohnen die schwebenden Hallen der Thala. Sie verfolgen ihre individuellen Ziele und Besuche oder Begegnungen untereinander sind selten. Sie suchen nach Perfektion und der Grenze des Möglichen. Dieses Streben nach Macht birgt allerdings nicht nur Gutes in sich und kann zu einer Gefahr für die Suchenden und die Welt unter ihnen werden.

Elven sind in Osrea als mächtige Magienutzer*innen bekannt. Kein Volk schafft es, die Leere so effektiv zu kontrollieren und manipulieren. Im seltenen Fall der Geburt eines neuen Elven werden diesem die Grundlagen der Leerenmanipulation bereits früh gelehrt. Es ist die Grundlage, auf derer das einst mächtige Reich aufgebaut wurde.

Und so selten, wie ein neuer Elv geboren wird, so selten trifft man sie auf dem Boden Osreas an. Jedoch sind sie gern gesehene Gäste an den Höfen der Reichen und Adelligen.



Nach dem Sieg über Izarith waren die Daara zerstritten über den weiteren Weg, den sie als Volk gehen würden. Es bildete sich eine Fraktion, welche die Art der Magie, die die Mor'Hai geschaffen hatte, verbieten wollte. Sie wollten ein Zeichen setzen und ausschließlich das Nutzen der Leere erlauben. Diese Art der Magie war zu diesem Zeitpunkt nur wenig erforscht und nur wenige schlossen sich dieser Gruppe an. Aus Angst, dass sich die Geschichte wiederholen würde, distanzierten auch sie sich von den Daara.

In Festungen verschanzt erforschten sie die Magie der Leere und begannen diese zu perfektionieren. Durch den intensiven Umgang mit dieser begannen sie sich zu verändern. Sowohl ihre Kultur, wie auch ihr Körper begannen eine Form anzunehmen, die dieser Art der Magie Platz bot.

Letzten Endes entwickelten aus ihnen die Thala, die Elven. In einem großen Ritual rissen sie ihre Festungen aus dem Erdboden und ließen diese über den Wolken schweben.

Distanziert vom Rest der Welt, setzten sie ihre Forschungen fort.

DAS LAND IM SPIEL

In der Kultur der Elven besitzt Wissen und Magie einen hohen Stellenwert. Sie streben nach Perfektion in allen Aspekten. Ob es um grenzenloses Wissen und Verständnis der Welt geht oder die Vervollständigung einer Sammlung. Auch, wenn sich nicht viele Thala dafür entscheiden, ihre Heimat zu verlassen, können sie eine Vielzahl von Gründen hierfür haben. Diese lassen sich meistens auf die ihnen in die Wiege gelegte Obsession nach Perfektion zurückführen. Jedoch bestätigen Ausnahmen die Regel.

ADEPT*IN LEERE

Dir ist die enorme Macht der Kontrolle von Fülle und Leere bekannt. Daher hast du dich auf das Erforschen einer der beiden Kräfte spezialisiert.

Du bist in der Lage alle 24h einen Zauber aus deinem Fachgebiet (Leere/Fülle) für die Fokus-Kosten der schwächeren Stufe zu wirken. Zauber der ersten Stufe können so ohne das Verbrauchen von Fokus gewirkt werden.

+1 Mystik

+3 Fokus

GELEHRTE*R

Als Gelehrte*r konzentrierst du dich auf das Ansammeln von Wissen, um dein Umfeld zu verstehen und zu kontrollieren. Hierfür bist du in der Lage exakte Kopien von Schriften anzufertigen, unabhängig davon ob du sie verstehen kannst oder nicht.

Zusätzlich bist du in der Lage, einmal am Tag eine Wissensprobe erleichtert durchzuführen.

+1 Wissen

+1 Intelligenz

ARTEFAKT KONSTRUKTEUR*IN

Deine Werke sind für die Ewigkeit bestimmt und sollen noch von kommenden Generationen bewundert werden.

Deine Spezialität ist das Verbinden von Mechanismen und Magie. Du bist in der Lage, die Wirkungsweise von Ritualkreisen zu verstehen und diese anzupassen. Du bist in der Lage, einmal am Tag, ein Artefakt zu überladen und für die entsprechenden Kosten, dessen Effekt doppelt zu aktivieren.

+1 Geschick

+1 Wissen

DIPLOMAT*IN

Als Diplomat*in hast du verstanden, dass das Wort mächtiger als das Schwert ist. Jedoch nicht nur, um Magie zu nutzen.

Nach dem erfolgreichen Erkennen des Gemütes oder der Motivationen des Zieles sind darauf folgende Charismaproben gegen dieses erleichtert. Der Effekt wirkt nur für die aktuelle Interaktion und verfällt danach.

+1 Charisma

+1 Wahrnehmung

ERSCHEINUNGSBILD

Die zwar noch humanoide Form der Elven wurde durch den regelmäßigen Umgang mit Leerenmagie verzerrt. Ihre Gliedmaßen sind lang und dünn. Auf den ersten Blick scheint es so, als könnten sie kaum ihr eigenes Gewicht tragen. Doch der Schein trügt.

Ihre Haut ist bleich und besitzt nur in seltenen Fällen eine auffällige Färbung.

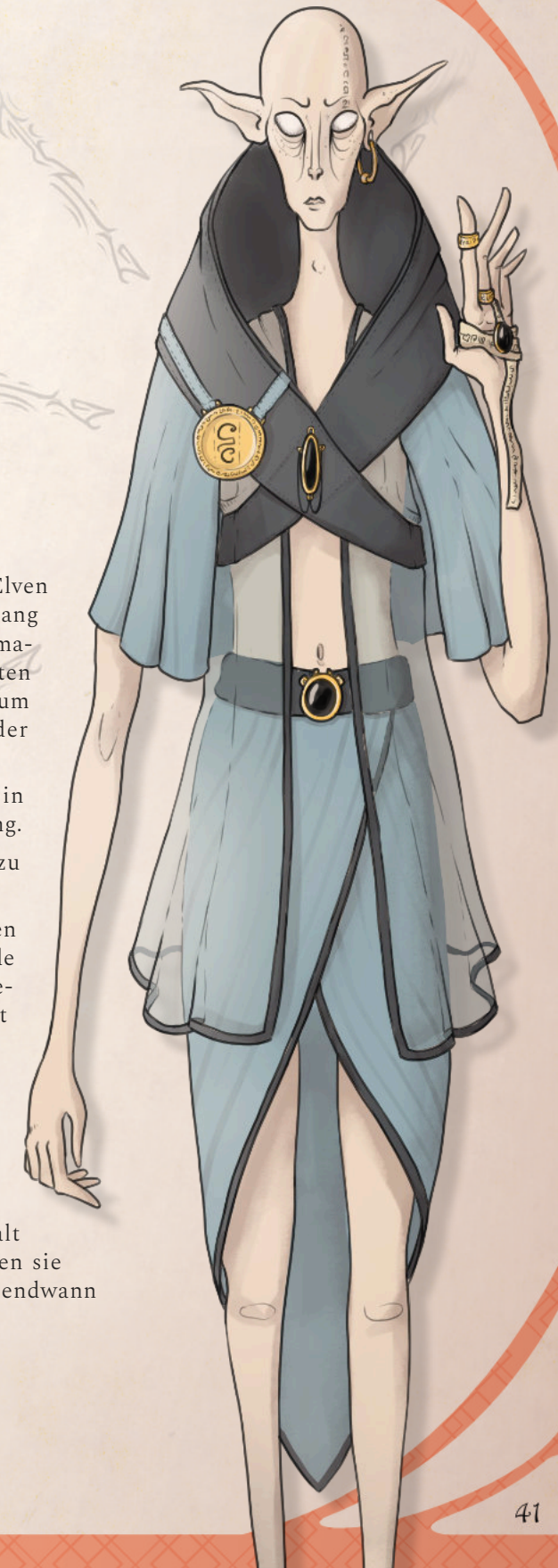
Ihre Augen scheinen keine Pupille zu besitzen und sind strahlend weiß.

Ungeachtet der eisigen Temperaturen bevorzugen die Thala leichte, wehende Gewänder, die mit zahlreichen Artefakten und Symbolen ihrer Macht versehen sind.

Einige von ihnen gehen sogar einen Schritt weiter und formen den eigenen Körper, durch das Platzieren von Runen unter der eigenen Haut, zu einem Artefakt.

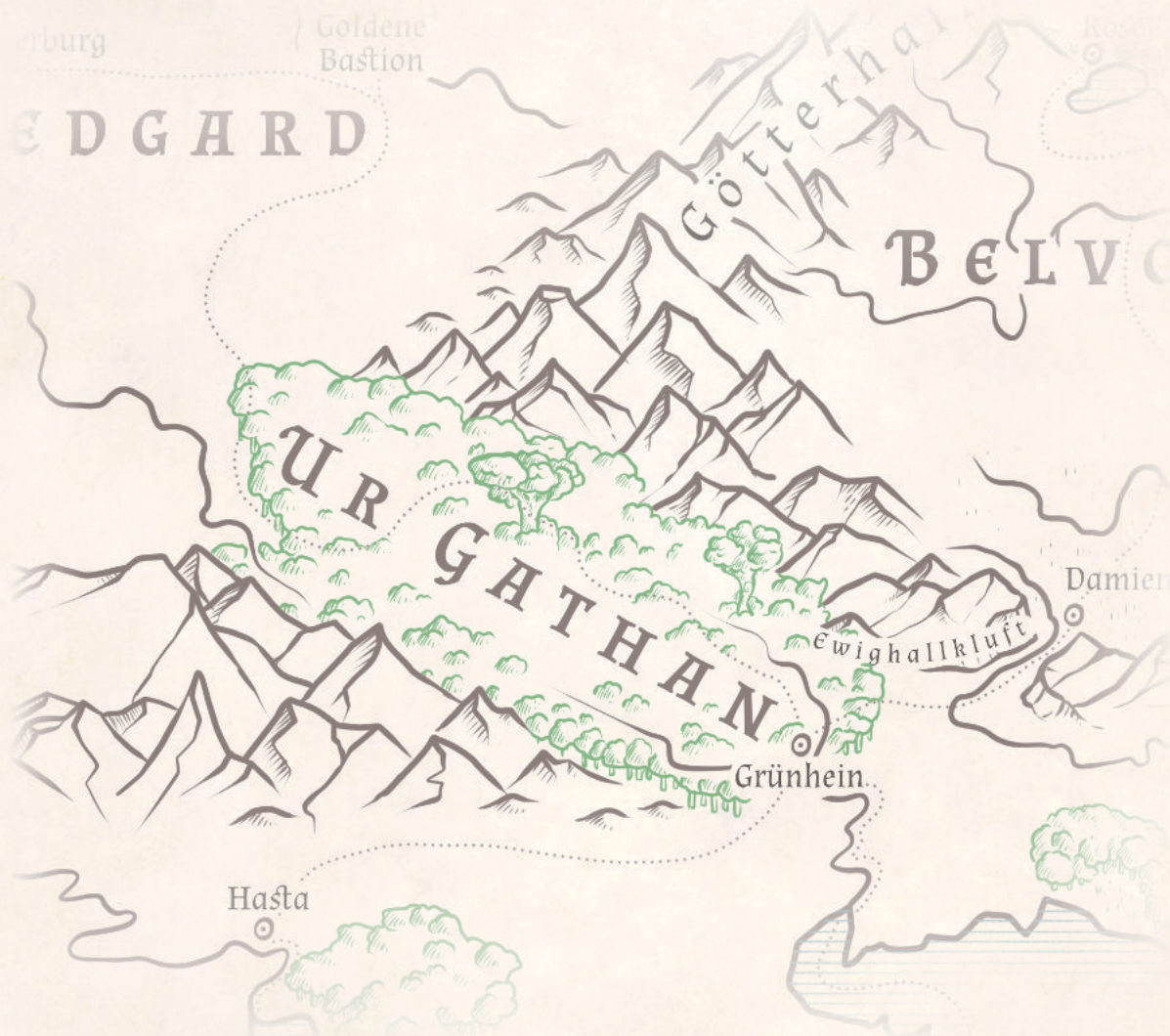
Elven können viele hundert Jahre alt werden. Einem Gerücht zufolge sollen sie sogar unsterblich sein, vergessen irgendwann nur, dass auch sie essen müssen.

Elv in blauen Gewändern,
mit Artefaktkernen



ATHIL

Der ewige Wald, Ur-Gathan



Inmitten Osreas, in der Kluft zwischen den beiden großen Bergketten, breitet sich der ewige Wald aus. Mächtige Waldgeister ziehen durch das Dickicht und es scheint so, als könne man den Pflanzen beim Wachsen zusehen. Doch wo das Leben gedeiht, findet auch der Tod seine Heimat.

DAS LAND

Umringt von den drei großen Handelsfraktionen und den Bergketten des Götterhain und dem Thalanyr befindet sich die Heimat der Athil. Riesige Bäume strecken ihren Stamm in den Himmel und verdecken die Sonne. Zwischen ihnen scheinen die Pflanzen des Waldes um jeden noch so kleinen Lichtstrahl zu kämpfen. Gedämpft klingt das Schreien von zahllosen Vögeln durch das dichte Blätterwerk. In diesem Dickicht drängen sich allerlei Tiere und Monstrositäten, von denen nur ein Bruchteil den Völkern des Landes bekannt ist. Neben den in einem Dschungel zu erwartenden Tieren finden sich auch groteske, unförmige Monster, die ihre zahllosen Gliedmaßen von Baum zu Baum ziehen. Geleartige Pilze wachsen an den Wurzeln und Ästen der Bäume, bereit sich auf ihre Beute fallen zu lassen und diese zu verschlingen.

Der Wald kann aber genauso großzügig und schützend sein, wie er grausam ist.

An manchen Stellen des Waldes lichtet sich das Dickicht und der Raum zwischen den Bäumen tut sich auf. Diese Bereiche sind es, was einer Lichtung am nächsten kommt. Die, mehrere Meter dicken, Baumstämme, sind mit Hängebrücken und an den Ästen hängenden Häusern verbunden. Sie bieten den Athil Schutz vor den Kreaturen des Waldes. Auch wenn sich das Dickicht des Waldes von diesen Lichtungen zurückgezogen hat und Licht durch das Blätterwerk der Bäume dringt, ist der Himmel kaum zu sehen. Wer den Ur-Gathan betritt, sollte wissen, dass er Wolken erst am anderen Ende wieder erblicken wird.

KULTUR

Nur wenige Bürger*innen der Reiche Osreas wissen von der Existenz des Volkes der Athil. Sie sind die Hüter*innen des Waldes und seiner Geheimnisse. Nur wenige treffen selbst die Entscheidung, den Wald zu verlassen. Sie wurden entweder ins Exil verbannt oder auf eine Misson entsandt. Die Stämme der Athil haben festgelegte Reviere, die sie bewachen und schützen sollen. Es ist streng geregelt, aus welchem Teil des Waldes sie Rohstoffe und Nahrung gewinnen dürfen. Abgesehen von kleineren Konflikten gibt es wenig Streit zwischen den Stämmen und sie halten zusammen. So kommt es, dass sich die Grenzen ihrer Reviere seit Generationen kaum verändert haben.

Die Schaman*innen der Athil führen ihre Stämme an und fungieren als Lehrer*innen und Entscheidungsträger*innen. Wer seine besondere Verbindung zum Wald oder einem der Geister, die ihn durchwandern, bewiesen hat, wird in den Kreis der Schaman*innen aufgenommen.

Ur-Gathan liegt in dem Tal, durch das die Reiche Medgard, Hamrah und Belvor verbunden werden. Bereits vor einigen Jahren begann der Bau von Straßen und Stützpunkten an den Rändern des Waldes. Jedoch zieht sich diese Erweiterung durch das Herz des Reiches der Athil und ein Konflikt scheint unausweichlich.

DAS LAND IM SPIEL

Das Gleichgewicht zwischen Leben und Tod ist eine der wichtigsten Lehren, die junge Athil von den Schaman*innen des Stammes beigebracht bekommen. Für jedes Wesen, das leben will, muss eines gehen, damit wieder Platz in der Welt ist. Und so kommt es, dass jene, die den Tod bringen, denselben Status genießen, wie jene, die das Leben schützen. Die Dualität von Leben und Tod spiegelt sich auch in den Fertigkeiten, der Spieler*innen wieder. Schaman*innen begleiten die lebenden und die Toten gleichermaßen wie Heiler*innen und Jäger*innen für das Überleben des Stammes verantwortlich sind.

SCHAMAN*IN DER LEERE/FÜLLE

Als Schaman*in beziehst du deine magische Kraft von einem höheren Wesen. Ob Gott*Göttin, Geist oder Dämon*in liegt beim Charakter.

Das Wesen, dessen Kraft du leihst, ermöglicht es dir einmal am Tag einen beliebigen Zauber auszuführen, solange du in der Lage bist diese Art der Magie zu wirken (Leere/Fülle). Der Zauber kostet entsprechend seiner Stufe Fokus.

- +1 Mystik
- +1 Wissen

JÄGER*IN

Als Jäger*in bist du geübt darin Beute zu verfolgen, ihr aufzulauern und sie zu erlegen. Du hast bereits zahlreiche Fährten verfolgt und findest dich in der Wildnis zurecht.

Fernkampfangriffe aus einem Hinterhalt, oder wenn das Ziel nicht ahnt, wo der Charakter ist, sind erleichtert.

- +1 Geschick
- +1 Wahrnehmung

FÄHRTENLESER*IN

Du benötigst keine Zivilisation, um dich zu Hause zu fühlen. Die Wildnis gibt dir alles, was du zum Leben brauchen könntest.

Du kennst dich ausgezeichnet mit den Pflanzen und der Erde in deiner Umgebung aus. Wissensproben, die mit Pflanzen oder Kräutern zu tun haben, sowie das Verfolgen von Spuren sind erleichtert.

- +1 Wahrnehmung
- +1 Wissen

KRIEGER*IN

Als Krieger*in hast du verstanden, dass der schnellste Weg zu deinen Zielen die offene Konfrontation ist. Du suchst Ehre und Macht durch das Erlegen deiner Widersacher*in.

Als Krieger*in bist du in der Lage eine Angriff- oder Verteidigungsprobe pro Tag erneut abzulegen. Hierfür wird mit denselben Werten erneut gewürfelt und das vorherige Ergebnis nicht gewertet.

- +1 Stärke
- +1 Schutz

INSPIRATION

Die Athil passen in das Stereotyp des Naturvolkes, welches aus der Heimat vertrieben wird. Sie leben im Einklang mit dem Wald, bis sie durch einen externen Aggressor mit der „zivilisierten“ Welt konfrontiert werden. Die Lage ihrer Heimat auf der Landkarte ermöglicht allerdings, dass bereits eine Beziehung mit anderen Ländern besteht und das Volk von möglichen Aggressoren weiß. Es ist also durchaus möglich, dass andere Länder in den Konflikt eingreifen. Zusätzlich gibt die Magie des Settings die Möglichkeit, das Mächteverhältnis auszugleichen.

ERSCHEINUNGSBILD

Die Magie der Waldgeister formte die Athil. Sie wurden Teil des Waldes und dessen Kreaturen. Auch wenn sie humanoide Züge besitzen, verschwimmt in ihnen die Grenze zwischen dem, was in Osrea als Mensch und was als Tier gilt.

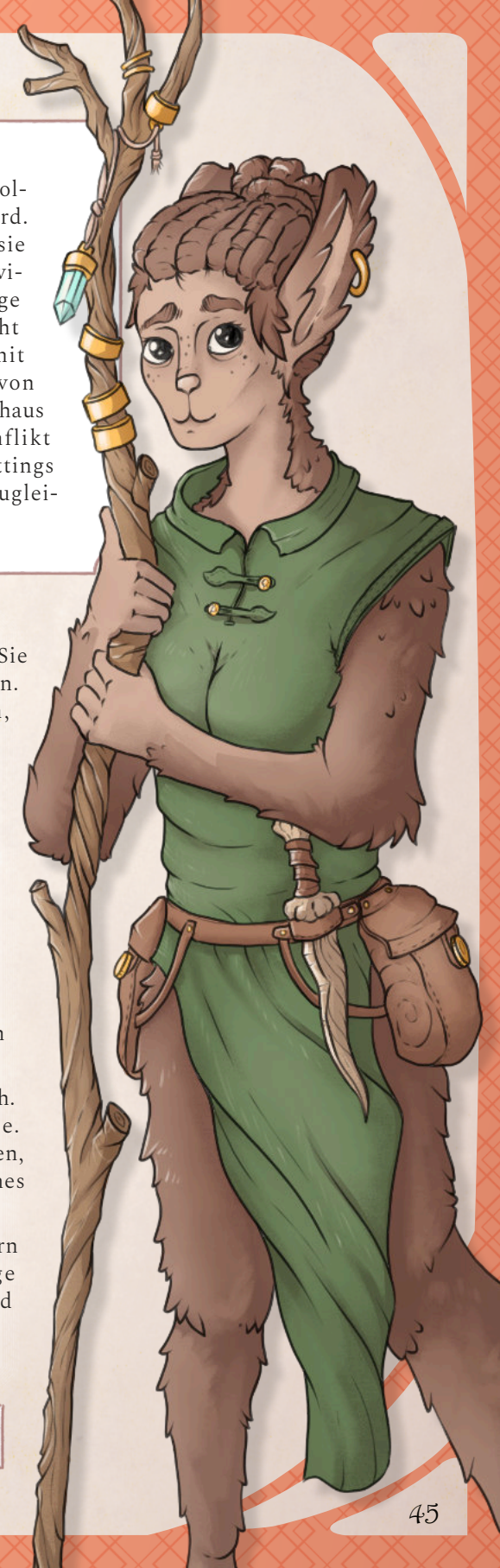
Ein dichtes Fell bedeckt ihre Arme und Beine. Hände, Füße und ihr Gesicht sind weitestgehend frei von langen Haaren und lassen die menschlichen Eigenschaften der Athil durchblicken.

Durch ihre langen Beine scheinen sie einen guten Kopf größer zu sein, als der Durchschnittsmensch. Jedoch sind sie deutlich zierlicher.

Die Kleidung der Athil ist schlicht und praktisch. Immer angepasst auf die jeweilige Aufgabe. Sollte sich jedoch ein Grund zum Feiern ergeben, verwandelt sich der ruhige Alltag des Stammes in eine bunte Party.

In mit schillernden Federn verzierten Kleidern und Masken tanzen die Athil um mächtige Feuer. Ihre Stimmen schallen durch den Wald und erfüllen ihn mit Gesang.

Athil
Lebens-Schamanin



TURDIN

Das Volk unter dem Feld



Ein einsamer Turm erhebt sich über den grünen Wiesen Medgards. Geschützt von schweren Ballisten und undurchdringbaren Toren. Aus den schmalen Fenstern klingt das Klirren von Stahl und das raue Lachen der Zwerge.

Geschützt durch ihre Türme und Festungen, haben sie eines der größten und mächtigsten Reiche Osreas aufgebaut. Direkt unter den Ländereien anderer.

DAS LAND

Das Volk der Turdin besitzt kein Land im klassischen Sinne. Ihr Reich breitet sich unter dem anderer Völker aus. Es setzt sich aus Tunneln, Höhlen und unterirdischen Städten zusammen, die sich auf der großen Landmasse Osreas ausbreiten.

Die Eingänge zu diesem Reich werden durch Felstürme markiert und bewacht. Hinter den dicken Mauern der Turdinischen Türme sind schwere Waffen und je ein Batallion kampfbereiter Zwerge stationiert, die den Turm bis auf das letzte verteidigen. Lange, sich windende Treppen führen in die Festhallen der Turdin. Durch eine Mischung aus natürlichen und gegrabenen Tunnelsystemen waren sie in der Lage ihre zahlreichen Türme miteinander zu verbinden und ein zusammenhängendes Reich zu gründen.

Das Netzwerk der Tunnel ist jedoch so massiv, dass viele Stellen unerforscht oder sogar verlassen sind. In diesen dunklen Ecken sammeln sich bleiche Kreaturen und lauern auf diejenigen, die so fahrlässig sind und sich in die Dunkelheit wagen.

INSPIRATION

Normalerweise findet man Zwerge in Bergen und den dort hinein gebauten Burgen. In Osrea bieten die Türme der Turdin eine neue Variante für den Zugang in die Unterwelt. Zusätzlich werden die Zwerge zu einem großen Reich zusammengeführt. Anstatt von vielen getrennten Stollen existiert eine verborgene Welt, die von Abenteurern erkundet werden kann.

Vorausgesetzt sie finden den Eingang oder schaffen es, die Turdin auf ihre Seite zu holen.

KULTUR

Das Reich der Turdin zu betreten ist ein Privileg, das nur den engsten Verbündeten oder ärgsten Feinde gewährt wird. Sie pflegen eine feindselige und von Misstrauen geleitete Beziehung mit den Völkern an der Oberfläche Osreas. Doch trotz dieser angespannten Lage herrscht reger Handel zwischen den Völkern unter und über der Erde. Mineralien, Edelsteine und andere Kristalle werden gegen Nahrung und Luxusgüter getauscht.

Von einem guten Turdin wird erwartet, dass er seine Arbeit gewissenhaft und vollständig erledigt. Jene, die Ihre Arbeit gut und gründlich machen, treffen sich abends in den Feierhallen und erholen sich vom harten Tagewerk.

Wenn ein Zwerg sich bewiesen hat und er ausreichend Unterstützer*innen findet, kann er sich in den Rat unterm Berg wählen lassen. Nur wenige schaffen es, die hierfür nötigen Stimmen zusammenzubekommen. Auf dieselbe Weise kann ein Ratsmitglied jedoch auch jederzeit aus seiner Position entfernt werden. So kommt es, dass die einflussreichsten und beliebtesten Turdin ihr Volk anführen. Durch große Feste und das Angehen von monumentalen Aufgaben halten sie sich in ihrer Machtposition.

Das Reich der Turdin ist trotz des Mangels an Sonnenlicht komplett autonom und nicht auf den Handel mit anderen Völkern angewiesen. Durch den Anbau von Wurzeln und Pilzen schaffen sie es die breite Masse Ihrer Bevölkerung zu ernähren. Aber besondere Speisen, Getränke und Stoffe müssen aus der Überwelt herangeschafft werden, um die Hallen zu füllen.

DAS LAND IM SPIEL

Eine anspruchsvolle Aufgabe in Gänze fertig zu stellen, ist bei den Turdin hoch angesehen.

Das Lernen von neuen Fertigkeiten oder Verbessern der eigenen kann einem Zwerg Grund genug sein, um in die Überwelt zu ziehen. Sie sind begabte Handwerker*innen und ihre Arbeitsmotivation ist unangefochten. Dies erwarten sie auch von anderen. Diese fast schon extremistische Auffassung von Arbeitsmoral kann es ihnen schwer machen, Fuß in menschlichen Zivilisationen zu fassen.

Auch in den beispielbaren Hintergründen der Turdin findet sich ihre Einstellung zu harter Arbeit wieder. Warum solltest du lange herumsitzen und nachdenken, wenn du das Problem einfach angehen und lösen kannst?

KONSTRUKTEUR*IN

Bauten, die an den Wolken kratzen und Kathedralen, die die Ewigkeit überstehen sind es, wovon ein*e gute*r Konstrukteur*in träumt. Wenn es nicht standhaft ist, hat es keinen Wert.

Du kennst dich ausgezeichnet mit Baumaterialien und gängigem Handwerk aus. Das Finden von Eigenschaften an Gebäuden (geheime Eingänge, Schwachpunkte, Gefahren) ist erleichtert.

+1 Wille

+1 Ausdauer

ARBEITER*IN

Jedes Land ist auf den Schultern hart arbeitender Bürger*innen gebaut. Auch du hast deinen Teil dazu beigetragen und die Wirtschaft am Laufen gehalten. In deiner Vergangenheit als einfacher Bauer*Bäuerin oder Handwerker*in hast du keine besonderen Eigenschaften gesammelt. Allerdings bist du geschickt mit deinen Händen und wenn etwas erledigt werden soll bist du der*die richtige dafür.

+1 Ausdauer

+1 Geschick

+1 Stärke

WÄCHTER*IN

Als Wächter*in warst du für den Erhalt der Ordnung zuständig. Du bist ein*e Experte*in darin, mit gefährlichen Situationen umzugehen. Es ist für dich nicht ungewohnt, dich mit größeren Gruppen von Gegner*innen auseinanderzusetzen.

Wenn du mit mehr als einem Gegner*in gleichzeitig kämpfst, erhältst du für jeden Angreifer*innen +1 Schutz. Der Bonus verfällt, sobald du oder der Gegner nicht mehr in Nahkampfreichweite ist.

+1 Schutz

+2 Wunden

SCHATZSUCHER*IN

Die zahlreichen Ruinen untergegangener Zivilisationen und vergessener Zeiten locken mit Versprechungen von Schätzen und Reichtum. Manche entscheiden sich diesem Ruf zu folgen und ihn zu ihrem Lebensziel zu machen.

Das Erkennen von Fallen und Suchen von wertvollen Gegenständen sind erleichtert.

+1 Intelligenz

+1 Wahrnehmung

ERSCHEINUNGSBILD

Turdin sind klein. Nicht winzig, aber eineinhalb Köpfe kleiner als der durchschnittliche Mensch. Ihre Haut ist bleich und weist einen matten Graustich auf.

Durch die hohen Temperaturen und ohne schädliche Sonneneinstrahlung bevorzugen sie es möglichst wenig Kleidung an sich zu tragen und eventuell erforderliche Rüstung effektiv zu verteilen. Helme und Schoner verhindern, dass sie sich an den rauen Felsen die Haut aufreißen.

Entsprechend für ihre Aufgabe gekleidet sind die Wächter*innen der Türme. Schwer gerüstet und mit allen nötigen Werkzeugen zum Verteidigen ihrer Stellung ausgerüstet.

Entgegen populärer Behauptungen sind weibliche Turdin nicht bärtig. Einer der Gründe für diesen Aberglauben sind jedoch die Tücher, die sich die Arbeiter um den Mund binden, um sich vor Staub zu schützen. Mit dieser Schutzbekleidung und einer entsprechend dicken Schicht Schmutz ist es kaum noch zu erkennen, welchem Geschlecht ein Zwerg angehört.



Turdin Minenarbeiter in typischer Arbeitsausrüstung



GRUNDREGELWERK

Osrea V.01



SPIELLEITER*IN UND SPIELENDEN

Die Welt von Osrea ist dafür ausgelegt in Form eines ttrpg (tabletop roleplaying game) oder Pen and Paper Abenteuers erkundet zu werden. Hierfür teilen sich die Teilnehmenden in zwei Rollen. Die Spielleitung und die Spielenden. Während es immer nur eine Spielleitung geben kann, können beliebig viele Spielende teilnehmen. Empfohlen wird eine Gruppe von 3 bis 5 Spielenden.

Die **Spielleitung** (SL) fungiert als Erzähler*in und das Medium, durch das die Welt betreten wird. Sie übernimmt die Rolle der Bewohner*innen und Kreaturen Osreas und bestimmt, wie sich die Geschichte entwickelt.

Die **Spielenden** betreten die Welt in Form von Charakteren. Diese imaginären Rollen führen in einem geteilten Narrativ Aktionen aus und interagieren mit der von der Spielleitung beschriebenen Welt.

Um einen Rahmen, mit dem die Welt erkundet werden kann, zu geben, sind folgend die Grundregeln aufgelistet. Sie bestimmen, wie die Interaktion mit der Welt geschieht. Durch diese Regeln werden den Spielenden und der Spielleitung sowohl die Möglichkeiten der Interaktionen, wie auch deren Einschränkungen gegeben.

In einigen Kapiteln werden Regeln beschrieben, die nur für die Spielleitung relevant sind. Normale Spielende werden während des Spiels mit diesen nicht interagieren. Diese Kapitel sind mit einem (SL) markiert.

SPIELMECHANIKEN

Neben Beschreibungen und dem gemeinsamen Erzählen einer Geschichte sind Würfel das wichtigste Werkzeug, um Osrea zum Leben zu erwecken. Sie geben dem Spielgeschehen einen gewissen Grad an Unberechenbarkeit. Eine Aktion kann immer unerwartet gut verlaufen oder furchtbar nach hinten losgehen.

Für das Erkunden von Osrea werden **20-Seitige Würfel** (1w20) verwendet. In wenigen Ausnahmen kann es sein, dass ein anderer Würfeltyp verlangt wird. Hier wird der notwendige Würfel separat erwähnt.

Eine Aktion oder Ereignis, welches durch den Wurf eines oder mehrerer Würfel entschieden wird, nennt sich **Probe**. Für den Ablauf einer solchen Probe werden drei Faktoren bestimmt. Den Würfelwert, den zu addierenden Wert und den zu erreichenden Wert.

Der Wert, der darüber entscheidet, wie gut oder schlecht eine Aktion gelingt, setzt sich aus dem auf dem Würfel gezeigten Wert und dem vorher bestimmten Probenwert zusammen. Letzterer wird von der Spielleitung aufgrund der beschriebenen Aktion festgestellt und kann sowohl ein Grundwert, wie erweiterter Wert sein. Durch das Addieren der beiden Zahlen wird das Ergebnis bestimmt und mit der Schwierigkeit der Probe verglichen.

Ob die Probe erfolgreich ist, hängt davon ab, ob der Wert, der vom Charakter aufgewiesen werden kann, den zu erreichenden Wert übertrifft. Die Schwierigkeit und damit die zu übertreffende Zahl wird von der Spielleitung im Geheimen festgelegt. Sie kann zwischen 1 und 40 liegen. Je höher er ist, desto schwieriger ist

es für die Charaktere ihn zu übertreffen.

Als Richtlinie für die Schwierigkeit einer Probe können folgende Werte genutzt werden:

- sehr einfach** 8
- einfach** 12 (Lvl 1)
- leichte Herausforderung** 16 (Lvl 4)
- herausfordernd** 20 (Lvl 8)
- schwierig** 24 (Lvl 12)
- besonders schwierig** 28 (Lvl 16)
- hohe Herausforderung** 32 (Lvl 20)
- praktisch unmöglich** 36+

*Bsp.: Ein Charakter möchte einen sehr schweren Gegenstand anheben. Die Spielleitung legt im Geheimen einen zu erreichenden Wert von 20 fest. Anschließend fordert er den*die Spieler*in zu einer Stärkeprobe auf. Er würfelt eine 10 und addiert diese mit dem Stärkewert des Charakters zu insgesamt 22 (10+12). Da 22 größer als 20 ist, wurde die Probe bestanden und der Charakter schafft es den Gegenstand anzuheben.*



ERSCHWERT UND ERLEICHTERT

Neben der Höhe des Probenwertes kann die Schwierigkeit einer Probe durch das Erleichtern oder Erschweren beeinflusst werden.

Eine Probe kann **erleichtert** werden, wenn die Chancen gut für den Charakter stehen. Dies kann durch Vorarbeit oder Hilfe von anderen Charakteren erreicht werden. Bestimmte Fertigkeiten können das Ablegen besonderer Proben erleichtern. Auf diese Weise können selbst schwere Aufgaben bewältigt werden.

Das **Erschweren** einer Probe stellt das genaue Gegenteil dar. Es wird angewendet, wenn eine Aktion durch vorheriges Handeln oder äußere Umstände besonders schwer sind.

Für das Erleichtern einer Probe werden zwei statt einem Würfel genommen, um für die Probe zu würfeln. Anschließend darf der höhere Wert ausgewählt werden, um die Probe abzulegen. Auch hier funktioniert das Erschweren genau gegensätzlich. Von den beiden geworfenen Würfeln muss das niedrigere Ergebnis genommen werden.

Erschweren und Erleichtern kann immer nur einmal gelten. Addiert sich also nicht. Sollte eine Probe durch verschiedene Faktoren sowohl erleichtert, wie auch erschwert werden, muss die Probe mit einem einmaligen Wurf abgelegt werden.

KRITISCHER ERFOLG ODER TOTALES VERSAGEN

Auch wenn ein Charakter extrem gut in einer Sache ist, kann es vorkommen, dass er einfach Pech hat und die Aktion doch schiefgeht. Genau das passiert, wenn der gewürfelte Wert **1** beträgt. In diesem Fall ist es egal, wie groß der Probenwert des Charakters ist. Die Probe gilt als **nicht bestanden**. Wie genau sich das für die Charaktere manifestiert, liegt bei der Spielleitung. Sollte der Gesamtwert zusätzlich unter dem geforderten Wert liegen, wird die Aktion besonders verheerend oder peinlich verpatzt.

Sollte bei einer Probe allerdings eine **20** gewürfelt werden, gilt die Probe als **automatisch bestanden**. Auch, wenn der Gesamtwert normalerweise nicht ausreichen würde. Sollte der Gesamtwert zusätzlich den Probenwert überschreiten (was sehr wahrscheinlich ist) wird die Aktion besonders effektiv durchgeführt. Im Kampf spiegelt sich das wider, indem automatisch der doppelte maximale Schaden zugefügt wird. Zum Grundschaden addierte Werte werden nicht verdoppelt.

Diese Regelungen gelten auch für von der Spielleitung gelenkte Charaktere.

Die Spielmechaniken kombinieren die Grundideen von Dungeons and Dragons oder Pathfinder mit einer extremen Version des Talent-Systems, welches in beiden genutzt wird. Hierdurch sollen Charaktere flexibler und individueller gestaltet werden können.

CHARAKTERERSTELLUNG

Für das Erstellen eines Charakters müssen die Spielenden eine Reihe von Entscheidungen treffen. In diesem Kapitel werden die einzelnen Schritte durchgegangen und sollten es ermöglichen, einen vollständigen Charakter zu erstellen.

Osrea weicht von klassischen Rassen- und Klassen-Systemen ab und legt einen größeren Wert auf den Ausbau eines individuellen Charakters. Hierfür sorgen eine Kombination aus Werten, Fertigkeiten und Ausrüstungsgegenständen.

Jeder Charakter wird zu Beginn als ein Lvl 1 Charakter erschaffen und dann bis zum gewünschten Level aufgebaut. Mehr hierzu im Kapitel Charakterlevel.

GRUNDWERTE

Um zu symbolisieren, wie gut ein Charakter darin ist bestimmte Dinge zu schaffen werden sogenannte Grundwerte verwendet. Diese Zahlen können **zwischen 1 und 20** liegen und stehen stellvertretend für die Eigenschaften des Charakters.

Ein Wert von 1 bedeutet, dass der Charakter praktisch nicht in der Lage ist diesen zu nutzen.

Ein Wert von 5 beschreibt den durchschnittlichen Menschen.

Ein Wert von 10 oder höher bedeutet beeindruckende Fähigkeiten.

Ein Wert von 20 ist die maximale Beherrschung einer Fertigkeit. Er wird nur durch absolute Spezialisierung und jahrelanges Training erreicht.

Stärke (ST): Körperliche Kraft.

Geschick (GE): Fingerfertigkeit und Agilität.

Ausdauer (AUS): Körperliches Durchhaltevermögen des Charakters.

Intelligenz (IN): Wie gut ein Charakter seine Umgebung versteht.

Wissen (WI): Gesammelte Lebenserfahrung und Bildung.

Wahrnehmung (WAR): Aufmerksamkeit und Beobachtungsgabe.

Charisma (CH): Wirkung und Beeinflussung auf andere Menschen.

Wille (WIL): Standfestigkeit und mentale Ausdauer.

Mystik (MY): Magische Begabung des Charakters.

Generell wird empfohlen anfangs eine recht ausgewogene Werteverteilung zu wählen, dass später keine wichtigen Fertigkeiten gewählt werden müssen, um Schwächen auszubessern. Zu Beginn können insgesamt **25 Punkte** verteilt werden.

ERGÄNZENDE WERTE

Aus den Grundwerten werden anschließend die ergänzenden Werte errechnet.

Die erweiterten Werte werden errechnet **BEVOR** der Bonus von Fertigkeiten addiert wird.

Wunden stellen die Gesundheit des Charakters dar.

Hier werden die maximal erhältlichen Wunden eingetragen.

$10+(ST+AUS+WIL/3)$

Schutz ist der Wert, der überboten werden muss, um einen Charakter zu verletzen.

$5+(GE+WAR+MY/3)$

Fokus ist die Fähigkeit des Charakters, Magie zu beschwören und zu kontrollieren. Diese Ressource wird verbraucht, wenn ein Zauber gewirkt wird.

$5+(WI+WIL+MY/3)$

Es ist normal, dass die jetzt entstandenen Werte noch sehr niedrig sind. Durch das Erlernen von Fertigkeiten oder tragen von Ausrüstung können sowohl Grundwerte, wie auch erweiterte Werte gesteigert werden.

HERKUNFT / VOLK

Die erste Entscheidung, die die Spielenden treffen müssen ist, wo ihr Charakter herkommt. Hierfür stehen die in diesem Buch beschriebenen **Völker** zur Auswahl. Es ist nicht nötig, alle Beschreibungen aller Völker durchzulesen. Es kann bereits ausreichen, wenn einem die Illustration und Einleitung zu diesen gefällt.

Anschließend wird der **Hintergrund** gewählt, aus dem der Charakter kommt. Auf den auf die Beschreibung folgenden Seiten sind eine Reihe von möglichen Hintergründen gegeben. Hiervon darf einer gewählt werden und auf dem Charakterbogen in die erste Zeile der Fertigkeitenliste eingetragen werden. Natürlich ist es auch möglich einen eigenen Hintergrund zu verwenden, wenn das vorher mit der Spielleitung besprochen wurde.

Hintergründe sind potenziell mächtige und Charakter prägende Fertigkeiten, welche die Art, wie sich ein Charakter spielt, beeinflussen können. Es darf nur ein Hintergrund gewählt werden. Alle darauf folgenden Fertigkeiten müssen aus dem Kapitel Fertigkeiten gewählt werden.

Bei der Charaktererstellung sind den Spielenden keine Grenzen gesetzt. Die hier aufgeführten Regeln dienen lediglich zur Orientierung. Sollten jedoch eigene Fertigkeiten, Völker oder Hintergründe bespielt werden, muss dies immer mit der Spielleitung abgeklärt werden.

KAMPF

INITIATIVE

Sollten die Spieler*innen sich in einer Situation wiederfinden, in der sie dazu gezwungen sind sich zu verteidigen oder eine*n Gegner*in anzugreifen, wird ein Kampf begonnen.

Zu Beginn des Kampfes wird die **Initiative** ausgewürfelt. Dieser Wert wird für die Dauer des Kampfes notiert und bestimmt die Reihenfolge, in der die Charaktere ihre Aktionen ausführen. Der Charakter mit dem höchsten Wert beginnt. Je niedriger die Initiative ist, desto später kommt der Charakter an die Reihe.

In normalen Kämpfen wird ein reiner Würfelwert für alle Teilnehmenden genutzt. Sollte eine Partei einer anderen einen Hinterhalt stellen und dieser nicht erkannt werden, dürfen die Fallensteller*innen noch vor dem Festlegen der Initiative je eine Aktion ausführen. Anschließend wird wie gewohnt die Reihenfolge festgelegt. Wenn ein Charakter bereits vor Beginn des Kampfes eine Waffe/Aktion bereithält, darf dieser die Initiative erleichtert würfeln.

Das Erwürfeln der Initiative kann auch von Fertigkeiten beeinflusst werden.

Auch, wenn Kämpfe ein wichtiger Teil des Settings sind, können diese in der Regel immer umgangen werden. Dies kann durch Diplomatie oder auch das Aufgeben eines Ziels geschehen. Die Spieler*innen müssen sich immer fragen, ob es sich wirklich lohnt für eine Sache ihr Leben zu riskieren.

KAMPFAKTIONEN

Nach dem Festlegen der Reihenfolge bekommt jeder Charakter standardmäßig zwei Aktionen pro Runde. Diese Anzahl kann durch Fertigkeiten verringert oder erhöht werden.

Es stehen den Spieler*innen folgende Möglichkeiten zur Auswahl:

Bewegen - Der Charakter darf sich um den Geschicklichkeitswert in Metern bewegen.

Angriff - Der Charakter darf ein Ziel innerhalb der Reichweite der Waffe anvisieren und angreifen. Für die Angriffsprobe wird der von der Waffe vorgesehene Wert genutzt. Der erreichte Wert muss den Schutzwert des Ziels erreichen, um den für die Waffe vorgesehenen Schaden zuzufügen.

Magie nutzen - Der Charakter darf eine beliebige magische Fertigkeit nutzen.

Fertigkeit nutzen - Viele Fertigkeiten können ergänzend zu einer anderen Aktion durchgeführt werden. Sollte sich eine Fertigkeit allerdings nicht auf eine andere Aktion beziehen, kann diese wie beschrieben eingesetzt werden.



SCHADEN (SL)

Schaden wird in Osrea mit einem **sechseitigen Würfel** bestimmt. Es handelt sich hierbei um den sogenannten "**Standardschaden**". In einem durchschnittlichen Wurf können so 3 Wunden pro Aktion zugefügt werden. Dieser Basiswert kann durch verschiedene Aspekte verändert werden.

Durch das Verwenden eines Werkzeugs oder Waffe kann der ausgeteilte Schaden erhöht werden. Hierfür wird, wenn der Standardschaden modifiziert wird, ein sogenannter **Bonusschaden** aufgelistet. Dieser kann sowohl ein Würfelwert, wie auch ein Zahlenwert sein. Bei einem Würfelwert darf der genannte Würfel zusätzlich zum Standardschaden gewürfelt werden. Diese Werte werden schließlich addiert, um den Gesamtschaden zu erhalten. Wenn ein Zahlenwert als Bonusschaden gegeben ist, wird dieser mit dem gewürfelten Standardwert oder Gesamtschaden addiert.

Sollte ein Angriff ohne Waffe getätigt werden, wird der Schadenswert auf 1w4 reduziert.

Normal: kein Bonusschaden

Einfache Waffe: +1 bis +3

Schwer zu handhabende, starke Waffe: +1w6

Mächtige Waffe: +1w6 und +1 bis +3

Legendäre Waffe: +2w6 und +0 bis +5

GEGNERWUNDEN UND SCHADEN (SL)

Um die Kämpfe möglichst spannend für die Spielenden zu machen, können die Werte der Gegner*innen entsprechend angepasst werden. Um den Schaden eines*r Gegner*in (wenn dieser nicht aus dem entsprechenden Kapitel entnommen wird) zu bestimmen, kann die auf dieser Seite vorhandenen Schadenstabelle genutzt werden. Aus dieser können auch die Anzahl der Wunden für einen spannenden Kampf gewonnen werden.

Um die Kämpfe kurz zu halten werden für eine*n durchschnittliche*n Gegner*in 3 erfolgreiche Angriffe benötigt, um diesen zu besiegen. (für besonders starke Gegner*innen doppelt so viele)

Indem der durchschnittliche Schaden einer Waffe mit der Anzahl der erfolgreichen Angriffe multipliziert wird, kann eine Wundenanzahl generiert werden. Die heraus entstehende Gliederung kann folgendermaßen aussehen.

Schwach: 1-5 Wunden

Einfach: 6-9 Wunden

Durchschnitt: 10-20 Wunden

Stark: 21-30 Wunden

Legendär: 31-50 Wunden

Gott-gleich: 51-80 Wunden

LEBEN UND ÜBERLEBEN

WUNDEN

Jeder Charakter beginnt mit einer zuvor festgelegten, maximalen **Wundenanzahl**. Wenn der Charakter diese Anzahl von Wunden erhalten hat, stirbt er. Es ist möglich, die Anzahl der maximalen Wunden durch Fertigkeiten zu erhöhen. Aber auch das Erhöhen des Schutzwertes kann einen Charakter davor schützen zu viele Wunden zu erhalten.

Mit jedem erhaltenen Level bekommt ein Charakter 2 mögliche Wunden mehr. Eine geringe Anzahl an übrigen Wunden kann negative Auswirkungen auf den Charakter haben. Bei der Hälfte der möglichen Wunden ist ein Charakter beeinträchtigt und erhält 1 Belastungspunkt. Sollte nur noch eine Wunde übrig sein, ist der Charakter schwer verletzt und alle Würfe sind erschwert, bis er geheilt wurde. Er erhält einen weiteren Belastungspunkt.

Wunden können durch Magie, Fertigkeiten oder eine Pause geheilt werden.

ÜBERLEBEN

Sollten durch eine Aktion oder Ereignis genug Wunden auf einen Charakter übertragen werden, um den notierten Maximalwert zu überschreiten, beginnt der Charakter zu sterben.

Er befindet sich, bis er wieder sein Maximum erreicht, in einem Koma ähnlichen Zustand. Es können Wunden durch Aktionen anderer Charaktere entfernt werden, wenn diese die hierfür nötigen Fertigkeiten besitzen. Sollte dies nicht direkt geschehen, wird durch eine Reihe von **Überlebensproben** bestimmt, ob der Charakter tatsächlich stirbt oder sich stabilisiert und sich regeneriert.

Diese Proben werden in jeder Runde einmal abgelegt, bis der Charakter sich stabilisiert, Hilfe erhält oder stirbt. Sollte während dieser kritischen Phase eine weitere Wunde hinzugefügt werden, gilt das direkt als eine gescheiterte Probe. Jede gescheiterte Probe wird auf dem Feld **Überleben** markiert. Sollten 5 Proben in Folge fehlschlagen, ist der Charakter gestorben.

Überlebensproben werden ohne das Addieren eines anderen Werts durchgeführt. Es gilt also nur das gewürfelte Ergebnis. Das Ziel der Proben ist es einen Wert von 15 zu überbieten. Sollte das geschehen werden die erhaltenen Wunden auf die genaue Maximalanzahl gesetzt und der Charakter beginnt sich zu heilen. Zusätzlich erhält er nach einem solchen Überlebenskampf 2 Belastungspunkte

Besondere Fertigkeiten können auch hierauf Einfluss nehmen.

BELASTUNG

Manche Aktionen können einen Charakter zusätzlich belasten. Das Durchqueren von besonders schwierigem Terrain, extreme Erfahrungen oder einfach das Auslassen einer dringend nötigen Pause. Die Spielleitung kann den Charakteren frei Belastungspunkte zuteilen, wenn sie es für passend hält.

Diese **Belastungspunkte** haben neben einem symbolischen Wert auch einen direkten Einfluss auf die Spielweise des Charakters. Pro erhaltenem Belastungspunkt wird der Wert einer gewürfelten Probe um 1 verringert. Bis zu 5 Punkten kann ein Charakter erhalten. Sollte dieses Maximum erreicht sein, ist der Charakter an der Belastungsgrenze und muss alle seine Proben erschwert ablegen.

WIEDERBELEBEN (SL)

In der Welt von Osrea ist der Tod etwas Permanentes, das von normalen Menschen nicht rückgängig gemacht werden kann. Nur außerordentlich mächtige Zauber und Wesen sind in der Lage in das bereits geschehen, einzugreifen und es so zu verändern, dass der Charakter wiederbelebt wird. Es sollte den Spieler*innen möglich sein, einen gefallenen Charakter wiederzubeleben. Allerdings hat dies enorme Kosten für die lebenden, wie auch toten Charaktere. Sie sollten die Schwere dieser Aktion spüren oder sogar permanent mit sich tragen. Wie genau dies geschieht, liegt bei der Spielleitung.

RAST

Die effektivste Weise Wunden zu regenerieren und Belastung zu reduzieren sind **Pausen**. Während einer Pause können Charaktere keine Aktionen vornehmen. Sie erholen sich und versorgen ihre Wunden. Sollte die Pause gestört werden, gilt nur die bis dahin gerasterte Zeit.

Die Spielenden können die Dauer ihrer Pause selbst bestimmen. Wie effektiv diese ist, hängt direkt mit deren Dauer zusammen. Es ist also wichtig, im Voraus zu bestimmen, wie lange eine Pause gemacht werden soll.

Pro Stunde, die gerastet wird, heilen die Charaktere 2 Wunden und stellen 2 Fokus wieder her. Alle zwei Stunden, die gerastet werden, wird ein Belastungspunkt entfernt.

Einmal am Tag muss eine lange Pause eingelegt werden. Diese besitzt eine mindeste Länge von 7h und kann jederzeit gestartet werden. Während dieser Rast schlafen die Charaktere. Sollten die Charaktere nicht in der Lage sein, eine solche Pause einzulegen, erhalten sie 2 Belastungspunkte.

Nach dem erfolgreichen Abschließen einer langen Pause werden zusätzlich 5 Wunden geheilt und Fokus wieder aufgefüllt.

MAGIE

Magie ist ein essenzieller Teil Osreas. Durch sie wurde die Welt geschaffen und geformt. Diese Schöpfungsenergie ist immer noch in der Welt vorhanden und kann von den Bewohner*innen der Welt manipuliert werden. Magische Fertigkeiten erlauben die Nutzer*innen, die Energien, aus denen sich die Welt zusammensetzt, zu manipulieren. Diese Zauber sind sehr mächtig, aber riskant zu nutzen. Magie ist selten in der Welt von Osrea. Allerdings kann sie in den richtigen Händen zu einem mächtigen Werkzeug werden.

FOKUS

Einen Zauber zu wirken, ist immer ein riskantes und anstrengendes Unterfangen. Die Fähigkeit, die heraufbeschworene Energie zu kontrollieren und in die gewünschte Form zu bringen wird in Osrea Fokus genannt. Jeder Zauber kostet eine bestimmte Anzahl von Fokus.

Sollte durch das Wirken eines Zaubers der maximale Wert überschritten werden, können die Folgen fatal sein.

Wenn ein Zauber gewirkt wird, kostet das pro Stufe des Zaubers je 1W6 Fokus. Für einen Zauber der ersten Stufe muss also ein sechseckiger Würfel geworfen werden und zum Fokuswert addiert werden. Bei einem Zauber der dritten Stufe sind das bereits drei Würfel.

Sollte der maximale Fokus eines Charakters erreicht sein, kann dieser trotzdem weiter zaubern. Jedoch wird für einen Zauber, der die Fokusgrenze überschreitet, ein Fluch der entsprechenden Kategorie hinzugefügt.

*Sollte ein*e Magier*in doch einmal die Kontrolle über die heraufbeschworene Magie verlieren, wird diese in das am nächsten gelegene Ziel übergeleitet. Im Zweifelsfall ist das der*die Magier*in selbst. Je nachdem, welche Art von Magie verwendet wurde, trifft der Fluch der Fülle oder Leere ein.*

RITUALE

Um das Risiko des Fokusverlusts zu minimieren, sind Magier*innen in der Lage ihre Zauber als Ritual oder durch Zuhilfenahme eines Artefakts zu wirken.

Hierdurch wird der Fokuswert des Zaubers auf den kleinsten möglichen Wert reduziert. Ein Zauber der zweiten Stufe verbraucht also nur noch zwei Fokus.

Rituale reduzieren die Manakosten des Zaubers immer auf den kleinsten möglichen Wert. Allerdings brauchen sie 1 Stunde pro Stufe des Zaubers. Es handelt sich hierbei, um eine sehr kontrollierte Art der Magieanwendung, welche den Magier*innen ermöglicht, einen Zauber relativ sicher zu wirken.

Alle Formen der Magieanwendung finden ihren Ursprung in einem Ritual. Durch das Verwenden von Fokus oder einem Artefakt können diese verkürzt oder sogar automatisiert werden. Ein Ritual besteht in der Regel aus einer Reihe von arkanen Zeichen und Klängen, die die gewünschten Energien heraufbeschwören, konzentrieren und formen.

FLUCH DER FÜLLE

1 Fokus über dem Limit:

Der Charakter leidet unter einem andauernden Engegefühl und Angstzuständen.

4 Fokus über dem Limit:

Der Charakter entwickelt, dunkle Stellen auf dem Körper. Er ist einfach zu provozieren und neigt zu Gewalt. Die Spielleitung kann kurzzeitig die Kontrolle übernehmen.

6 Fokus über dem Limit:

Die dunklen Stellen beginnen anzuschwellen. Der Charakter sondert eine dunkle, klebrige Flüssigkeit aus. Sollte der Charakter in diesem Zustand sterben, verbreitet sich der Fluch auf alle in einem Umkreis von 12m in seiner ersten Stufe. Wenn der Fluch nicht innerhalb der nächsten 24 Stunden behandelt wird, findet der Befall des Charakters statt.

Der Befall:

Der Charakter beginnt unkontrolliert anzuschwellen. Er*Sie fühlt sich von allem eingeengt und verschafft sich gewaltsam Platz. Sollte der Charakter in diesem Zustand sterben, verbreitet sich der Fluch auf alle in einem Umkreis von 20m in seiner zweiten Stufe. Innerhalb der nächsten Woche verschlimmert sich der Zustand des Charakters und wenn der Fluch nicht behandelt wird, verliert er*sie die Kontrolle und wird zu einer Hülle. Der*Die Spieler*in hat keine Kontrolle mehr über den Charakter. Er*Sie wird als ein Monster behandelt.

FLUCH DER LEERE

1 Fokus über dem Limit:

Der Charakter beginnt zu glauben, dass ihm *ihr etwas fehlt oder gestohlen wurde.

4 Fokus über dem Limit:

Der Charakter wird zunehmend bleich. Die Haut nimmt eine kränkliche Farbe an und die Augen verdunkeln sich. Er*Sie ist einfach zu provozieren und neigt zu Gewalt. Die Spielleitung kann kurzzeitig die Kontrolle übernehmen.

6 Fokus über dem Limit:

Die Umgebung des Charakters scheint unnatürlich kalt zu werden. Seine Haut wird brüchig und kreidebleich. Um etwas mit anderen Charakteren zu teilen oder um diesen aktiv zu helfen, muss eine Willensprobe mit dem Wert 15 bestanden werden. Wenn der Fluch nicht innerhalb der nächsten 24 Stunden behandelt wird, entwickelt es sich zum Nebel weiter.

Der Nebel:

Der Charakter wird von dem Wunsch zu konsumieren vereinnahmt. Er*Sie wird versuchen, andere Lebewesen in sich aufzunehmen um eine "Lücke" zu füllen. Sollte der Charakter in diesem Zustand sterben, breitet sich ein dichter Nebel in einem Umkreis von 500m aus und verbreitet den Fluch in der ersten Stufe. Wenn der Fluch nicht in den nächsten 4 Tagen behandelt wird, verliert er*sie die Kontrolle und wird zu einem Wandler. Der*Die Spieler*in hat keine Kontrolle mehr über den Charakter.

ARTEFAKTE

Der Begriff Artefakt beschreibt in der Welt von Osrea Gegenstände mit magischen Eigenschaften. Diese können von leichten, akuten Effekten bis zu vollkommen automatisierten Ritualen reichen.

Artefakte lassen sich, je nach Wirkungsweise in Untergruppen einteilen.

ARTEFAKTKERN

Der wohl wichtigste Bestandteil jedes Artefakts ist dessen **Kern**. Es handelt sich hierbei um einen Kristall oder künstlich hergestellten Gegenstand, in welchem magische Energie gespeichert wird. Diese Energie kann sowohl für das Wirken von Zaubern, wie auch Betreiben von magischen Gegenständen und Maschinen genutzt werden.

Jeder Artefaktkern besitzt eine festgelegte Menge an Fokus, durch welche die gewünschten Effekte ihre Energie bekommen. Sollte der Kern mit Leerenenergie gefüllt sein, erneuert sich der Fokus alle 24h bei **Sonnenuntergang**. Kerne mit Füllenergie bei **Sonnenaufgang**.

Auf diese Polarität muss auch beim Austauschen des Kerns geachtet werden.

Besonders wertvoll sind solche Artefaktkerne für **Magier**. Diese können die in ihnen gespeicherte Magie für ihre Zaubere nutzen, um den Verbrauch von Fokus zu minimieren.

Wie im Kapitel *Magie* beschrieben, wird für das Wirken eines Zaubers Fokus verwendet. Um die Kraft eines Artefaktkerns zu nutzen, muss sich der Charakter 30min auf diesen konzentrieren. Anschließend kann der Fokus des Artefaktkerns zusätzlich zum eigenen verwendet werden.

RITUALKREIS

Wenn ein Artefaktkern auch ohne das direkte Mitwirken eines Magiers einen Effekt haben soll, benötigt dieser einen Ritualkreis. Diese Ansammlung von akuten Zeichen fungieren wie eine Anleitung, welcher die Magie folgen kann.

Diese Ritualkreise geben jeweils einen bestimmten Zauber vor, der durchgeführt wird. Der genaue Effekt kann jedoch von der Spielleitung beschrieben werden.

Es gibt keine klare Vorgabe, wie die Inschriften mit dem Artefaktkern in Kontakt kommen müssen. Es kann sich um eine rotierende Scheibe, eine statische Gravur, einen Sockel oder um komplexe Mechanismen handeln.

ARTEFAKT

Wenn der Artefaktkern und der Ritualkreis auf einem Gegenstand zusammengeführt werden, entsteht ein Artefakt. Also ein Werkzeug oder Mechanismus mit magischen Eigenschaften.

Die genaue Wirkungsweise des Artefakts wird im Einzelnen bestimmt. Es wird festgelegt, wie viel Fokus der Artefaktkern besitzt, welchen Effekt der Ritualkreis besitzt und wie viel Fokus dessen Verwendung kostet.

BEISPIELE FÜR KERNE

PRIMITIVER ARTEFAKTKERN

Fokus: 5

Wert: 500G

Ein einfacher, ungeschliffener Kristall mit einer geringen Menge Fokus.

GESCHLIFFENER ARTEFAKTKERN

Fokus: 10

Wert: 1.000G

Ein verfeinerter Kristall mit einer geringen Menge Fokus. Diese Art von Artefaktkern treibt die meisten einfachen Konstrukte und Artefakte an. Sie sind relativ einfach zu besorgen und kosteneffektiv.

SYNTETISCHER ARTEFAKTKERN

Fokus: 13

Wert: 1.500G

Ein komplexer Talisman, der durch Inschriften und Kerben Fokus ansammelt und speichert.

SCHÖPFUNGSKERN

Fokus: 40

Wert: 25.000G

Ein Splitter der Magie, die Osrea einst geschaffen hat. Diese Splitter sind extrem selten und werden von zahlreichen Schatzsuchern*innen gejagt.

EINGELASSENER ARTEFAKTKERN

Fokus: 15

Wert: 1.900G

Ein weiterverarbeiteter und durch Runen und Einrahmungen verstärkter Kristall, der große Mengen Fokus speichern kann.

VERSTÄRKTER ARTEFAKTKERN

Fokus: 20

Wert: 3.000G

Ein durch Rituale und Vermengen verschiedener Techniken und Kerntypen verstärkter Artefaktkern, welcher große Mengen Fokus speichern kann. Die meisten komplexen Konstrukte und mächtigen Artefakte werden durch diese Art Kern angetrieben.

EINGELASSENER SCHÖPFUNGSKERN

Fokus: 70

Wert: 50.000G

Ein durch arkane Runen und komplizierte Mechanismen verstärkter Schöpfungskern. Er ist in der Lage enorme Mengen Magie zu speichern. Diese Kerne sind in der Lage die mächtigsten Zaubere erst möglich zu machen und sind unter anderem in dem Ritual der Thala zum Einsatz gekommen. Ihre Macht lässt die Städte der Elven fliegen.

BEISPIELE FÜR ARTEFAKTE

STASISRING

Wert: 700G

Fokuskosten: 6 pro Anwendung

Kern: 6 Fokus (Leere)

Indem der Ring gegen einen nicht lebenden Gegenstand geschlagen wird, wird dieser für 3min unbewegbar. Die Position in der er eingefroren wird, kann auch schwebend sein.

Nur durch eine Mystikprobe mit dem Wert 13 kann dieser Effekt gelöst werden.

WÄCHTERSTATUE

Wert: 12.000

Fokuskosten: 6 pro aktiver Stunde

Kern: 18 Fokus (Fülle)

Nach Aktivieren der Statue wird diese lebendig und beginnt ein vorher bestimmtes Ziel anzugreifen oder in einen vorher bestimmten Bereich zu patroullieren.

Schutz Wunden Körper

16 30 12

Axtschlag:

Die Statue schlägt in einem 2m breiten Bereich, mit einer Reichweite von 2m zu. Bei einem Treffer fügt er 3w6 Schaden zu.

Stampfen:

Ziele, die sich direkt um die Statue befinden müssen eine Geschicklichkeitsprobe mit dem Wert 15 bestehen oder erleiden je 2w6 Schaden.

LEERENSCHWERT

Wert: 1000G

Fokuskosten: 2 pro Anwendung

Kern: 6 Fokus (Leere)

Das Schwert fungiert, bis zur Aktivierung wie ein normales Kurzschwert.

Der Effekt des Schwerts kann jederzeit aktiviert werden.

Nach Aktivierung des Zaubers fügt der nächste Treffer 3 Wunden Kälteschaden zusätzlich zu.

SPRUNGSTIEFEL

Wert: 600G

Fokuskosten: 1 pro Anwendung

Kern: 3 Fokus (Fülle)

Durch das Zusammenschlagen der Stiefel wird der Effekt ausgelöst. Der Charakter wird durch einen magischen Impuls bis zu 4m in die Luft geschleudert.

LEVITATIONSUMHANG

Wert: 600G

Fokuskosten: 1 pro aktiver Minute

Kern: 4 Fokus (Fülle)

Durch das Ziehen am Kragen des Mantels beginnt dieser den Charakter schweben zu lassen. Er kann in einer Höhe von max. 2m in einer Geschwindigkeit gleich des Mystikwertes fliegen.

ARKANEKANONE

Wert: 2.300G

Fokuskosten: 1 pro Anwendung

Kern: 15 Fokus (Leere)

Die Arkane Kanone ist ein mächtiges Kriegsgerät, das von speziell ausgebildeten Soldate*innen geführt wird.

In den 6cm breiten Lauf können eine Vielzahl von Munitionen eingeführt werden und aus dieser mit hoher Geschwindigkeit geschossen werden.

Der Artefaktkern kann innerhalb von 20min durch einen eingelassenen Artefaktkern ausgetauscht werden, um erneut verwendet zu werden.

Leichte Munition:

Schaden: 1w6

Reichweite: 12m

Kosten: je 3G

Schwere Munition:

Schaden: 2w6

Reichweite: 10m

Kosten: je 5G

Streuschuss:

Schaden: 1w6

Reichweite: 3m in 90 Grad Fächer

Kosten: je 5G

Sprenghmunition:

Schaden: 3+2w6 in 2m Radius

Reichweite: 7m

Kosten: je 50G

ARTEFAKTSPEER

Wert: 1.000G

Fokuskosten: 2 pro Anwendung

Kern: 6 Fokus (Leere)

Der Effekt kann in Kombination mit einem Nahkampfangriff aktiviert werden.

Der Speer erhält für diesen Angriff eine Reichweite von 4m und Bonuschaden von 1w4.

FLAMMENSTAB

Wert: 2.500G

Fokuskosten: 3 pro Anwendung

Kern: 9 Fokus (Fülle)

Mit dem Stab wird ein Angriff mit dem Mystikwert abgelegt.

Aus der Spitze des Stabs stoßen 2m lange Stichflammen und verbrennen alle Ziele in Reichweite in einer geraden Linie.

Die Flammen verursachen 3+1w6 Hitzeschaden.

STÄRKEAMULETT

Wert: 550G

Fokuskosten: 2 pro Anwendung

Kern: 2 Fokus (Fülle)

Durch das Aktivieren des Amuletts kann eine darauf folgende Stärkeprobe erleichtert abgelegt werden.

GEGENSTÄNDE UND AUSTRÜSTUNG

WÄHRUNG

Die in Osrea gültige Währung nennt sich **Gilder**. Sie sind in jedem der Reiche verwendbar und werden dort trotz lokaler Unterschiede angenommen. Es handelt sich hierbei um Münzen mit einem eingravierten Wert, der von 1G bis 100G reichen kann. Der Einfachheit halber werden die verschiedenen Münztypen unter einem Sammelbegriff zusammengefasst.

Wie viel ein Gegenstand kosten soll, wird immer von der Spielleitung festgelegt. Dabei soll die folgende Aufstellung als Orientierung dienen.

1G entspricht dem Wert eines Apfels oder einer Kerze.

10G entspricht dem Lohn eines*r ungelernten Arbeiters*in für eine Tagarbeit.

100G entspricht einem wertvollen Gegenstand, wie ein Heiltrank oder einfache Waffen.

1.000G entspricht einer signifikanten Anschaffung, wie einem Pferd oder Artefakt. Für diesen Wert kann auch eine durchschnittliche Gruppe Abenteurer*innen angeheuert werden.

10.000G oder mehr wird nur für extrem seltene und mächtige Artefakte, ganze Häuser oder große Mengen Handelswaren gezahlt.

WAFFEN UND WERKZEUGE

Auf dem Charakterbogen für Osrea finden sich verschiedene Felder, in denen die Spielenden die Ausrüstung ihrer Charaktere eintragen können. Das oberste dieser Felder ist für Waffen und Werkzeuge vorgesehen. Hier können alle Gegenstände, die im Kampf oder durch Aktionen eingesetzt werden können, eingetragen werden.

An erster Stelle ist Platz den **Namen** des Gegenstands einzutragen. So kann später nachvollzogen werden, welches Werkzeug eingesetzt werden soll und dessen Werte.

Anschließend kann vermerkt werden, ob es sich um eine **Waffe** oder ein **Werkzeug** handelt. Werkzeuge können einen Wertebonus für bestimmte Aktionen geben, aber nicht als Waffe fungieren.

Direkt neben dem Typ kann der **Wert** vermerkt werden, der zum Einsatz kommt, um eine Aktion mit dem Gegenstand durchzuführen. In der Regel handelt es sich hierbei um Geschick oder Stärke.

In der zweiten Zeile kann die **Wirkungsweise** des Gegenstands aufgeschrieben werden. Hier werden Werteboni, Bonusschaden oder wichtige Eigenschaften vermerkt. Bei komplexeren Eigenschaften sollte eine Notiz auf einem separaten Blatt gemacht werden.

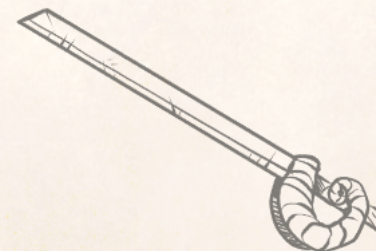
RÜSTUNG UND GEWANDUNG

Nach den Werkzeugen und Waffen können die Ausrüstungsgegenstände des Charakters notiert werden, die am Körper getragen werden. Auch hier kann der **Name** eingetragen werden, um nachvollziehen zu können, um welchen Gegenstand es sich handelt.

An dieser Stelle ist auch angegeben, wo das entsprechende Rüstungsstück getragen wird. Auf dem Kopf, am Torso, den Beinen und Armen kann jeweils nur ein Ausrüstungsgegenstand getragen werden. Sollte ein Gegenstand unter keine dieser Kategorien fallen, kann er unter "Sonstiges" eingetragen werden.

Der hier relevanteste Wert ist die Erhöhung des **Schutzwerts**. In diesem Feld kann der jeweilige Bonusschutz des Gegenstands eingetragen werden. Die hier notierten Werte können unter dem Feld des Schutzwerts zusammengerechnet werden.

In der zweiten Zeile können besondere **Wirkungsweise** des Gegenstands, sowie eine kurze **Beschreibung** aufgeschrieben werden.



Der Schutzwert eines Gegenstandes orientiert sich an dessen Qualität und Schwere.

Leichte Rüstung erhält einen Bonus von +1 Schutz. Es handelt sich hierbei um Stoff- und Lederrüstungen.

Mittlere Rüstung erhält einen Bonus von +2 Schutz. Es handelt sich hierbei um verstärktes Leder und leichte Metallrüstungen.

Schwere Rüstungen erhalten +3 Schutz. Es handelt sich hierbei um Metallrüstungen oder ähnliche Gegenstände. Für das Tragen eines Gegenstandes dieser Kategorie erhält der Charakter je -1 auf Geschicklichkeitsproben, die sich auf dessen Agilität beziehen.

Einen zusätzlichen Bonus können Gegenstände bekommen, wenn sie besonders gut verarbeitet sind. Diese "**Meisterhaften Gegenstände**" erhalten einen zusätzlichen Bonus von +1 auf ihren Schutzwert. Solche Gegenstände sind allerdings extrem selten und teuer.

ERSTE AUSTRÜSTUNG

Bei der **Charaktererstellung** dürfen Gegenstände im Wert von **800G** und weiteren **200G** pro Level gewählt werden. Die im folgenden Kapitel aufgelisteten Gegenstände dienen wieder nur als Referenz für das Erstellen eigener Ausrüstungen, Waffen und Hilfsmittel.



FERTIGKEITEN

Osrea V.01



FERTIGKEITEN UND DAS AUSBAUEN EINES CHARAKTERS

In Osrea sind die Spielenden nicht an das Ausfüllen eines Stereotypen gebunden und können ihre Charaktere aus allen möglichen Fertigkeiten zusammenstellen. Ein*e schwer gerüstete*r Heiler*in ist genau so umsetzbar, wie ein* agile*r Magier*in.

Die Eigenschaften der Fertigkeiten werden unter dessen Namen aufgelistet und geben den Rahmen vor, wie diese genutzt werden kann.

Typ beschreibt die Art der Fertigkeit. Ob diese aktiv eingesetzt werden kann oder als Passiver Bonus im Hintergrund wirkt.

Dauer gibt an, wie lange es dauert eine Fertigkeit einzusetzen. Das kann sowohl die Dauer des Effekts, wie die nötige Vorbereitungszeit sein. Details hierzu stehen dann in der Beschreibung.

Unter **Wertsteigerung** findet sich der Wert, der durch das Wählen der Fertigkeit verbessert wird.

Wenn eine **Voraussetzung** für das Wählen der Fertigkeit besteht, muss diese auf dem Charakterbogen zuerst erfüllt werden. Sollte das Level oder bestimmte Werte des Charakter nicht hoch genug sein, kann der Charakter diese Fertigkeit noch nicht wählen.

Unter diesen Stichpunkten ist schließlich die **Beschreibung** der Fertigkeit zu finden. Hier werden alle Details und die genau Wirkungsweise beschrieben.

Wenn eine Fertigkeit eine Zahl hinter ihrem Namen stehen hat, muss zuerst die Fertigkeit des selben Namens mit der entsprechend geringeren Zahl gewählt werden. Diese auf sich selber aufbauenden Fertigkeiten sind in der Regel in Blöcken zusammengefasst.

Auch hier gilt, wie im gesamten Spiel, dass die aufgelisteten Regeln von der Spielleitung und den Spielenden erweitert werden können und dazu explizit eingeladen werden.

AKADEMISCHE BILDUNGSWEGE

STUDIUM (HISTORIK)

Voraussetzung: Intelligenz 6

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Wissen

Du hast ein ausführliches Verständnis über die Geschichte des Landes und vergangenen Ereignissen. Historisches Wissen darf erleichtert gewürfelt werden.

STUDIUM (OKKULTISMUS)

Voraussetzung: Intelligenz 6

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Wissen

Du weißt über okkulte Organisationen, deren Bräuche und Rituale Bescheid. Wissen über Dämonen und Geister, sowie deren Eigenschaften darf erleichtert gewürfelt werden.

STUDIUM (MAGIE)

Voraussetzung: Intelligenz 6

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Wissen

Du besitzt ein ausführliches, theoretisches Wissen über Magie und deren Anwendungsbereiche.

Arkane Wissen darf erleichtert gewürfelt werden.

STUDIUM (VERWALTUNG)

Voraussetzung: Intelligenz 6

Gruppe: Handwerk

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Wissen

Du verstehst den generellen Aufbau einer Gesellschaft und wie sich diese zusammensetzt. Wissen über Klerus oder Organisationsaufgabe diverser Städte ist erleichtert.

STUDIUM (THEOLOGIE)

Voraussetzung: Intelligenz 6

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Wissen

Du weißt über Religionen, deren Überzeugungen und Ziele Bescheid. Wissen über Götter und Dämonen, sowie deren Organisationen darf erleichtert gewürfelt werden.

STUDIUM (ALLGEMEIN)

Voraussetzung: Intelligenz 6

Typ: Passiv

Wertesteigerung:

+1 Wissen

+1 Intelligenz

HANDWERK

SCHMIED 1

Typ: Aktiv

Dauer: 2h

Wertesteigerung: +1 Stärke

Der Charakter kann sich eine Stunde Zeit nehmen um ein Werkzeug oder eine Waffe zu verbessern. Eine Probe, die hiermit abgelegt wird, erhält für 24h 2 auf den gewürfelten Wert.

SCHMIED 2

Typ: Aktiv

Voraussetzung: Lvl 7

Dauer: 2h

Wertesteigerung: +1 Stärke

Der zu addierende Wert beträgt jetzt 4.

PERFEKTES GEDÄCHTNIS 1

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Wissen

Du besitzt ein fotografisches Gedächtnis und kannst dich an alle Ereignisse, die in der letzten Woche passiert sind, perfekt erinnern.

Für das Wiederfinden von Orten, Identifizieren von Personen oder ähnlichen Aktionen muss keine Probe abgelegt werden.

PERFEKTES GEDÄCHTNIS 2

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Wissen

Deine Erinnerungsgabe gilt unbegrenzt lange.

FÄLSCHER 1

Typ: Passiv

Voraussetzung: 5 Geschick

Wertesteigerung: +1 Warnehmung

Das Fälschen von Unterlagen, Handschriften und ähnlichen Dokumenten ist unter günstigen Bedingungen erleichtert. (Genug Licht, kein Zeitdruck, passendes Werkzeug...)

FÄLSCHER 2

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Warnehmung

Die Proben sind auch unter schwierigen Bedingungen erleichtert

GAUKLER

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Charisma

Proben zum ablenken einzelner Personen oder einer Gruppe durch das aufführen von Kunststücken ist erleichtert. Hierfür kann je nach aufgeführter Darstellung Geschick oder Charisma verwendet werden.

BÄSTLER

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Intelligenz

Das Bauen von improvisierten Waffen oder Werkzeugen ist erleichtert.

ALCHEMIE

ALCHEMISCHES WISSEN 1

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Intelligenz

Der Charakter ist in der Lage Tränke der ersten Stufe zuzubereiten.

ALCHEMISCHES WISSEN 2

Typ: Passiv/Aktiv

Vorraussetzung: 9 Wissen

Wertesteigerung: +1 Wissen

Der Charakter ist in der Lage Tränke der zweiten Stufe zuzubereiten.

Es kann eine Wissensprobe mit dem Wert 16 abgelegt werden, um die Wirkungsweise eines Tranks zu erkennen.

ALCHEMISCHES WISSEN 3

Typ: Passiv/Aktiv

Vorraussetzung: 15 Wissen

Wertesteigerung: +1 Wissen

Der Charakter ist in der Lage Tränke der dritten Stufe zuzubereiten.

Der Versuch die Wirkungsweise eines Tranks zu erraten ist erleichtert.

GIFTRÉSITENZ

Typ: Passiv

Dauer: 1h

Wertesteigerung: +1 Ausdauer

Du warst bereits zahlreichen Giften ausgesetzt und hast eine Immunität entwickelt.

Gifte fügen nur noch ½ Schaden zu.

KRÄUTERKUNDE

Typ: Aktiv

Dauer: 1h

Wertesteigerung: +1 Warnehmung

Dir sind die verschiedenen Pflanzentypen und deren Wirkungen bekannt. Du bist in der Lage durch das Bestehen eines Wissenschecks mit dem Wert 16, Zutaten im Wert von 1w100 zu sammeln. Um die Fertigkeit erneut einzusetzen, muss eine Strecke von mindestens 1h zurück gelegt werden.

ARKANE INFUSION

Typ: Fülle 1

Dauer: 1h

Wertesteigerung: +1 Intelligenz

Du bist in der Lage Tränke durch das Einwirken von Magie zu potenzieren.

Die Wirkung des Tranks wird erleichtert gewürfelt. Die Länge des Effekts wird verdoppelt.

Kann jeweils nur einmal gewirkt werden.

ARKANE INFUSION2

Typ: Fülle 2

Dauer: 1h

Wertesteigerung: +2 Fokus

Der Trank wird stark genug potenziert, um eine Stufe aufzusteigen.

Kann in Kombination mit Arkane Infusion1 gewirkt werden.

Jeweils nur einmal.

HEILKUNDE

MEDIZINER 1

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Wissen

Wunden können vom Charakter behandelt werden. Indem eine Wissens- oder Geschicklichkeitsprobe mit dem Wert 14 bestanden wird, können 1w6+3 oder zuverlässig 5 Wunden behandelt werden. Bei jedem Charakter kann dies nur einmal am Tag stattfinden.

MEDIZINER 2

Typ: Aktiv

Voraussetzung: Lvl 5

Wertesteigerung: +1 Intelligenz

Die heilbaren Wunden werden auf 7+1w6 oder zuverlässig 9 Wunden gesteigert.

MEDIZINER 3

Typ: Aktiv

Voraussetzung: Lvl 10

Wertesteigerung: +1 Wissen

Die heilbaren Wunden werden auf 13+1w6 oder zuverlässig 15 Wunden gesteigert.

MEDIZINER 4

Typ: Aktiv

Voraussetzung: Lvl 15

Wertesteigerung: +1 Intelligenz

Die heilbaren Wunden werden auf 21+1w6 oder zuverlässig 23 Wunden gesteigert.

HEILKUNDIG

Typ: Aktiv

Dauer: 1h

Wertesteigerung: +1 Wille

Während einer Pause kann ein Charakter oder NSC verarztet werden. Die durch diese Pause geheilten Wunden werden für das Ziel verdoppelt.

Der Charakter selbst heilt allerdings nur die Hälfte der möglichen Wunden.

MEDIZINISCHE ERFAHRUNG 1

Typ: Passiv

Voraussetzung: Mediziner 1

Wertesteigerung: +1 Wissen

Jeder Charakter kann ein weiteres mal pro Tag geheilt werden (insgesamt 2 mal)

MEDIZINISCHE ERFAHRUNG 1

Typ: Passiv

Voraussetzung: Mediziner 3

Wertesteigerung: +1 Wissen

Jeder Charakter kann ein weiteres mal pro Tag geheilt werden (insgesamt 3 mal)



KAMPFAKTIONEN

SICHERER TREFFER

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Stärke/ Geschick

Der Charakter führt einen mächtigen Schlag/ Schuss gegen eine*n Gegner*in aus. Die Angriffsprobe ist erleichtert und der gewürfelte Schaden ist verdoppelt. Hierfür werden zwei Aktionen verbraucht.

ANSTURM

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Wille

Der Charakter stürmt bis zu 5m auf ein Ziel zu und führt einen Angriff gegen dieses aus. Ist der Angriff erfolgreich wird das angegriffene Ziel 2m in die Richtung des Ansturms gedrängt. Der Charakter kann der Bewegung des Ziels folgen oder stehen bleiben.

HERRAUSFORDERN

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Charisma

Es wird ein Charismacheck gegen ein intelligentes Ziel gemacht. Wenn der Probenwert des Charakters höher ist, als der des Ziels muss das Ziel den Charakter mit seiner nächsten Aktion angreifen. Der Angriff ist erschwert. Sollte sich der Charakter außerhalb der Reichweite des Ziels befinden, wird es sich auf dem direktesten Weg zu diesem durchkämpfen.

BARAGE 1

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Ausdauer

Der Charakter bekommt 4 zusätzliche Angriffe, die beliebig zu den normalen Aktionen eingesetzt werden können. Wurde ein zusätzlicher Angriff ausgeführt ist dieser verbraucht.

Nach einer langen Rast stehen wieder alle Angriffe zur Verfügung.

BARAGE 2

Typ: Passiv

Voraussetzung: Lvl 10

Wertesteigerung: +1 Ausdauer

Insgesamt stehen 7 Angriffe zur Verfügung.

BARAGE 3

Typ: Passiv

Voraussetzung: Lvl 17

Wertesteigerung: +1 Ausdauer

Insgesamt stehen 10 Angriffe zur Verfügung.

RISKANTES MANÖVER

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Wille

Der Charakter führt einen aggressiven Schlag mit einer Nahkampfwaffe aus. Wenn diese trifft, darf der Schaden erleichtert gewürfelt werden. Jedoch kann das angegriffene Ziel einen Konterangriff starten. Dieser gilt nicht als Aktion.

RAGE 1

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Stärke

Der Charakter begibt sich in eine Rage, bis er eine ganze Runde keinen Schaden erhalten oder ausgeteilt hat. Die Rage kann jederzeit beendet werden.

Während Rage aktiv ist, teilen Nahkampfangriffe 2 Wunden zusätzlich Schaden aus. Willenschecks sind erschwert.

RAGE 2

Typ: Aktiv

Voraussetzung: Lvl 7

Wertesteigerung: +1 Stärke

Der zusätzliche Schaden wird auf 4 Wunden erhöht.

RAGE 3

Typ: Passiv

Voraussetzung: Lvl 15

Wertesteigerung: +1 Stärke

Der zusätzliche Schaden wird auf 4 Wunden erhöht. Außerdem wird von jedem erhaltenen Schaden 1w4 abgezogen.

FLIEGENDER WECHSEL

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Warnehmung

Nach dem Besiegen eines*r Gegners*in darf der Charakter einen weiteren Angriff gegen ein Ziel in seiner Reichweite ausführen.

MEUCHELN

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Geschick

Es wird ein Nahkampfangriff mit einer kleinen Waffe (Dolch, Messer, etc.) durchgeführt.

Wenn dieser Angriff aus einem blinden Winkel oder hinter dem Ziel durchgeführt wird darf eine weitere Geschicklichkeitsprobe abgelegt werden. Der Würfelwert wird beim Bestehen dieser verdoppelt.

Kann nur einmal pro Runde angewendet werden. Vor dem erneuten Anwenden muss sich der Charakter neu positionieren.

KNOCKOUT

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Stärke

Ein Ziel wird mit einem besonders starken Schlag angegriffen. Dieser Schlag fügt nur ½ Schaden zu. Wenn das Ziel getroffen wird, kann dieses in der kommenden Runde eine Aktion weniger durchführen.

Die Fertigkeit kann nur einmal pro Runde eingesetzt werden.

ANGRIFFSBONUS

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Stärke

Einmal am Tag kannst du auf einen treffenden Angriff 1w6 zusätzlich Schaden würfeln.

KAMPF AKTIONEN

SCHWERER SCHLAG

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Stärke

Ein Ziel wird mit zusätzlicher Wucht angegriffen. Dieses muss eine Probe im Wert von 10+ dem Charakterlevel bestehen oder erhält einen Belastungspunkt. Der Angriff fügt keinen Schaden zu und kann nur einmal pro Runde eingesetzt werden.

HEXENJÄGER*IN

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Warnehmung

Wenn ein*e Gegner*in innerhalb der Reichweite deiner Waffe versucht einen Zauber zu wirken, kannst du als Reaktion einen Angriff gegen diesen machen. Wenn der Angriff trifft, wird die Aktion unterbrochen.

Der Angriff macht ½ Schaden.

Mit Fernkampfwaffen ist diese Aktion nur einmal pro Runde einsetzbar.

SPRUNGSCHLAG

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Geschick

Der Charakter kann Ziele, die sich bis zu 2m außerhalb seiner Nahkampfreichweite befinden anspringen. Es bewegt sich zu diesen als Teil seines Angriffes.

Die tatsächliche Reichweite wird nicht erhöht

DEFENSIVE HALTUNG 1

Voraussetzung: 12 Schutz

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Schutz

Der Charakter begibt sich in eine Verteidigungshaltung. Diese kann jederzeit verlassen werden. Um sie wieder einzunehmen, muss jedoch wieder eine Aktion verwendet werden.

Der Charakter erhält bei Treffern 2 Wunden weniger Schaden. Die Laufreichweite ist jedoch um ½ verkürzt.

DEFENSIVE HALTUNG 2

Voraussetzung: 15 Schutz

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Schutz

Der Charakter erhält bei Treffern 5 Wunden weniger Schaden. Die Laufreichweite ist jedoch um ½ verkürzt.

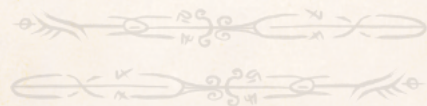
DEFENSIVE HALTUNG 3

Voraussetzung: 18 Schutz

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Schutz

Der Charakter erhält bei Treffern 10 Wunden weniger Schaden. Die Laufreichweite ist jedoch auf 3m begrenzt.



KAMPF REAKTIONEN

CHANCE ERGREIFEN 1

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Warnehmung

Wenn sich ein*e Gegner*in aus deiner Waffenreichweite bewegt, kannst du als Reaktion einen Nahkampfangriff gegen diesen tätigen.

Diese Aktion kann pro Runde nur einmal ausgeführt werden.

CHANCE ERGREIFEN 2

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Warnehmung

Voraussetzung: 10 Geschick

Die Aktion kann pro Runde ein weiteres mal verwendet werden.

(Insgesamt 2 mal)

CHANCE ERGREIFEN 3

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Warnehmung

Voraussetzung: 15 Geschick

Die Aktion kann pro Runde ein weiteres mal verwendet werden.

(Insgesamt 3 mal)

VERTEIDIGUNGSBONUS

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Schutz

Einmal pro Runde kannst du als Reaktion auf einen dich treffenden Angriff 1w6 würfeln und den erhaltenen Schaden um diesen Wert vermindern. Die Fertigkeit muss aktiviert werden bevor der Schaden berechnet wurde.

BEWEGUNGSKONTROLLE

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Ausdauer

Wenn sich ein*e Gegner*in aus deiner Waffenreichweite bewegt, kannst du als Reaktion einen Nahkampfangriff gegen diesen tätigen. Wenn der Angriff trifft, erhält das Ziel keinen Schaden, muss allerdings innerhalb deiner Waffenreichweite bleiben.

UNVERWÜSTLICH 1

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +2 Wunden

Einmal alle 24h kann, nach dem Erhalten eines Treffers dieser um 1/2 Ausdauerwert des Charakter reduziert werden. Dies kann auch noch nach dem Erwürfeln des Schadens geschehen.

UNVERWÜSTLICH 2

Typ: Aktiv

Voraussetzung: Lvl 12

Wertesteigerung: +2 Wunden

Die Fertigkeit kann ein weiteres Mal verwendet werden.

(Insgesamt zwei Mal)

HART IM NEHMEN

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +3 Wunden

Die Fertigkeit darf beliebig oft gewählt werden.

KAMPF EXPERTISEN

WAFFENKUNDE 1

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Geschick

Du hast dich auf eine bestimmte Waffenart spezialisiert und bist in der Lage diese besonders effektiv einzusetzen. Wähle eine Waffenklasse aus, die der Charakter beherrschen soll.

Wenn ein Angriff mit dieser Waffe gemacht wird, erhält das Ziel zusätzlich 1 Wunde Schaden. Bei einem kritischen Erfolg darf ein zusätzlicher Angriff mit dieser gemacht werden.

Die Fertigkeit kann mit verschiedenen Waffenklassen erneut gewählt werden.

WAFFENKUNDE 2

Voraussetzung: Lvl 9

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Geschick

Der Schadensbonus wird auf 3 Wunden erhöht.

WAFFENKUNDE 3

Voraussetzung: Lvl 16

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Geschick

Der Schadensbonus wird auf 6 Wunden erhöht.

SCHILDEXPERT*IN 1

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Schutz

Der Charakter ist geübt darin Angriffe abzuwehren. Solange er ein Schild ausgerüstet hat, gelten die Boni der Fertigkeit.

Angriffe, die den Schutzwert des Charakters genau treffen und nicht überbieten, gelten als geblockt und fügen keinen Schaden zu.

SCHILDEXPERT*IN 2

Voraussetzung: Lvl 7

Typ: passiv

Wertesteigerung: +1 Schutz

Du bist in der Lage Schilde effektiver einzusetzen. Der Schutzbonus von Schilden wird um ½ erhöht.

SCHILDEXPERT*IN 3

Voraussetzung: Lvl 16

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Schutz

Wenn ein Schild einen Malus besitzt darf dieser ignoriert werden. (Ausgenommen Flüche und magische Effekte)

KAMPFBEREIT

Voraussetzung: 9 Wahrnehmung

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Wahrnehmung

Initiative darf erleichtert gewürfelt werden.

ZWEITE CHANCE

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +2 Wunden

Wenn der Charakter seine maximale Anzahl von Wunden überschreitet, werden diese auf den höchst möglichen Wert gesetzt, bei dem er noch bei Bewusstsein ist. (1 unter Max.) Überschüssiger Schaden wird verworfen.

Dieser Effekt tritt nur einmal pro Tag auf.

KAMPFERFAHRUNG

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Schutz

Angriffsproben gelten bereits bei einer gewürfelten 19 als kritischer Erfolg.

FAUSTKÄMPFER*IN

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Stärke

Angriffe ohne Bewaffnung fügen 1w6 Schaden zu.

KAMPFKÜNSTLER*IN

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Ausdauer

Aktionen wie Festhalten und zu Bodenringen dürfen mit Geschick statt Stärke gewürfelt werden.

SCHARFSCHÜTZ*IN

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Wahrnehmung

Die Reichweite von Fernkampfangriffen ist um 5m vergrößert

TAKTIKER*IN

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Intelligenz

Wenn du das selbe Ziel, wie ein *e Verbündete*r angreifst und dich gegenüber von diesem positionierst, sind deine Angriffe erleichtert.

AUSWEICHEN 1

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Geschick

Der Charakter darf bei einem Treffer eine Geschicklichkeitsprobe zum Ausweichen ablegen. Wenn der Wert der Probe höher ist als der Angriffswert wird der Schaden um ½ reduziert.

Die Fertigkeit kann ein mal pro Runde angewendet werden.

AUSWEICHEN 2

Typ: Passiv

Voraussetzung: Geschick 10

Wertesteigerung: +1 Geschick

Anstelle von einer Verringerung des Schadens wird dieser komplett umgangen.

ÜBERWINDEN VON HINDERNISSEN

LEICHTFÜSSIG 1

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Geschick

Das Durchqueren von schwierigem Gelände verursacht keine Belastung.

LEICHTFÜSSIG 2

Typ: Passiv

Voraussetzung: 9 Geschick

Wertesteigerung: +1 Geschick

Proben zum Durchqueren von schwierigem Gelände sind erleichtert.

LAUTLOS

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Geschick

Wenn keine schwere Rüstung oder Gegenstände getragen werden, ist Schleichen erleichtert.

SPRINTER*IN 1

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Ausdauer

Der Charakter kann pro Aktion zusätzlich 4m laufen.

SPRINTER*IN 2

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Ausdauer

Der Charakter kann pro Aktion zusätzlich 8m laufen.

AKROBATIK 1

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Geschick

Wenn kein Zeitdruck besteht und die Bedingungen gut sind, ist das Überqueren von Hindernissen, wie Mauern, Gräben oder anderen festen Gegenständen erleichtert.

AKROBATIK 2

Typ: Passiv

Voraussetzung: 9 Geschick

Wertesteigerung: +1 Wille

Die oben genannten Aktionen sind immer erleichtert.

SCHWIMMER*IN 1

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Ausdauer

Proben, die zum Durchqueren von Wasser abgelegt werden, sind erleichtert (Tauchen, Schwimmen, etc.).

SCHWIMMER*IN 2

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Ausdauer

Zusätzlich wird die Geschwindigkeit, im Wasser auf dieselbe, wie an Land erhöht.

FINGERFERTIGKEIT 1

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Geschick

Es darf sich eine der aufgelisteten Aktionen gewählt werden. Das Durchführen dieser ist unter günstigen Umständen erleichtert. (Genug Licht, kein Zeitdruck, passendes Werkzeug...)

Die Fertigkeit kann mit einer neuen Aktion erneut gewählt werden.

- Schlösser knacken
 - Handwerkliche Arbeiten
 - Malerei
 - Bedienen eines Instruments
 - Manipulieren von Mechanismen
- (In Absprache mit der Spielleitung können weitere Bereiche definiert werden)

FINGERFERTIGKEIT 2

Typ: Passiv

Voraussetzung: 15 Geschick

Wertesteigerung: +1 Geschick

Die Proben sind auch unter schwierigen Bedingungen erleichtert.

SCHNELLE REFLEXE

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Wahrnehmung

Proben zum Ausweichen von Fallen oder ähnlichen unbekanntem Hindernissen ist erleichtert.

GLÜCK

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Schutz

Der Charakter scheint eine Immunität gegen Pech zu haben und selbst aus den schlimmsten Situationen unverseht zu entkommen.

Proben, bei denen eine 1 gewürfelt wird, dürfen erneut abgelegt werden.

Der hierdurch gewürfelte Wert kann nicht mehr beeinflusst werden.

PASSIVE WAHRNEHMUNG

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Wahrnehmung

Der Charakter ist konstant dabei sich umzuschauen und nach Verstecktem zu suchen. Es kann Anstelle einer Wahrnehmungsprobe der Wert+10 verwendet werden ohne zu würfeln.

Dieser Wert wird auch auf versteckte Gegenstände und Personen angewendet. Werden diese hierdurch entdeckt, wird es dem*der Spieler*in mitgeteilt.

Das Entdecken von Hinterhalten ist erleichtert.

ROHE GEWALT

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Stärke

Der Charakter ist geübt darin Dinge kaputt zu machen. Proben, die als Ziel das Zerstören eines Gegenstandes haben sind erleichtert.

RESISTENZEN

ELEMENTARE RESISTENZ

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Ausdauer

Der Charakter ist gegen Hitze oder Kälteschaden resistent. Durch den gewählten Schadenstyp erhält er*sie nur noch ½ Schaden.

CHEMISCHE RESISTENZ

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Ausdauer

Der Charakter ist resistent gegen Säure oder ähnliche, chemische Schadenstypen. Der hierdurch erlittene Schaden wird um ½ reduziert.

GIFTRESISTENZ

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Ausdauer

Der Charakter ist resistent gegen Gifte oder ähnliche toxische Schadenstypen. Der hierdurch erlittene Schaden wird um ½ reduziert.

EISERNER WILLE

Typ: Aktiv

Wertesteigerung: +1 Wille

Willensproben gegen magische oder ähnliche Beeinflussung des Charakters sind erleichtert.

VERNARBTE HAUT

Typ: Passiv

Voraussetzung: 5 Ausdauer

Wertesteigerung: +2 max. Wunden

Der Charakter hat bereits viele Kämpfe bestanden und zahllose Wunden erhalten. Wenn er Schaden erhält, wird dieser um 1 reduziert.

VERNARBTE HAUT 2

Voraussetzung: 10 Ausdauer

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +2 max. Wunden

Wenn Schaden erhalten wird, wird dieser um 4 Reduziert.

FEDERFALL 1

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Geschick

Der Charakter ist geübt darin sich nach einem Absprung abzurollen und Fallschaden abzufangen.

Er kann sicher einen Fall von 5m überstehen ohne Fallschaden zu erhalten.

FEDERFALL 2

Typ: Passiv

Voraussetzung: 10 Geschick

Wertesteigerung: +1 Geschick

Sämtlicher erhaltener Fallschaden ist um ½ reduziert.

INTERAKTION MIT ANDEREN

MENSCHENKENNTNIS

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Charisma

Du bist in der Lage andere wie ein Buch zu lesen. Das Erkennen von Motivationen und Gefühlen bei anderen ist erleichtert.

MEISTERHAFT*ER HÄNDLER*IN

Typ: Passiv

Voraussetzung: 15 Charisma

Wertesteigerung: +1 Charisma

Proben zum Erhandeln eines besseren Preises sind erleichtert.

EINSCHÜCHTERN

Typ: Aktiv

Voraussetzung: 7 Charisma

Wertesteigerung: +1 Charisma

Das einschüchtern von Intelligenten Wesen ist erleichtert. Es darf optional auch der einfache Stärkewert genutzt werden.

STURKOPF

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Wille

Das Widerstehen von auf Charisma basierenden Beeinflussungen ist erleichtert.

INSPIRIEREND 1

Typ: Aktiv

Dauer: 10 Minuten

Wertesteigerung: +1 Charisma

Du inspirierst deine Gefährt*innen durch eine Ansprache oder ähnliche Konversation.

Du, und alle Inspirierten erhalten +2 auf einen Wert deiner Wahl.

Der Effekt dauert eine Stunde an und kann nur einmal gleichzeitig wirken.

INSPIRIEREND 2

Typ: Aktiv

Dauer: 10 Minuten

Wertesteigerung: +1 Charisma

Die Inspirierten erhalten zusätzlich mögliche Wunden in der Höhe deines Charismawertes.

SCHAUSPIELER*IN

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Charisma

Du bist ein*e geübte*r Schauspieler*in und kannst problemlos in eine Rolle schlüpfen.

Sich als eine andere Person auszugeben, ist erleichtert.

Du kannst Geräusche und Sprache anderer Personen und Kreaturen nachmachen.

MAGISCHE GRUNDKENNTNISSE

Manche Hintergründe können einem Charakter bereits die Fähigkeit geben einfache Magie zu wirken (Adept*in und Schaman*in) Charaktere mit diesem Hintergrund müssen die Grundform der Leeren- oder Füllenkontrolle nicht mehr erlernen.

LEERENKONTROLLE 1

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Intelligenz

Der Charakter kann Leerenzauber der ersten Stufe erlernen und wirken.

FÜLLENKONTROLLE 1

Typ: Passiv

Wertesteigerung: +1 Intelligenz

Der Charakter kann Füllenzauber der ersten Stufe erlernen und wirken.

LEERENKONTROLLE 2

Typ: Passiv

Voraussetzung: Lvl 7

Leerenkontrolle 1 oder gleichwertig

Wertesteigerung: +2 Fokus

Leerenzauber der 2. Stufe können erlernt und gewirkt werden.

FÜLLENKONTROLLE 2

Typ: Passiv

Voraussetzung: Lvl 7

Füllenkontrolle 1 oder gleichwertig

Wertesteigerung: +2 Fokus

Füllenzauber der 2. Stufe können erlernt und gewirkt werden.

LEERENKONTROLLE 3

Typ: Passiv

Voraussetzung: Lvl 15

Leerenkontrolle 2

Wertesteigerung: +2 Fokus

Leerenzauber der 3. Stufe können erlernt und gewirkt werden.

LEERENKONTROLLE 3

Typ: Passiv

Voraussetzung: Lvl 15

Füllenkontrolle 2

Wertesteigerung: +2 Fokus

Füllenzauber der 3. Stufe können erlernt und gewirkt werden.

LEEREN-/FÜLLENMEISTERUNG

Typ: Passiv

Voraussetzung: Lvl 16 + Leeren- / Füllenkontrolle 3

Wertesteigerung: +2 Fokus

Fokuskosten des jeweiligen Zaubers dürfen erleichtert gewürfelt werden.

ZAUBER UND SEGEN

SCHWERKRAFTMANIPULATION (1)

Typ: Aktiv (Leere)

Reichweite: 15m

Wertesteigerung: +1 Mystik

Bis zu 30kg können in einem Radius von 15m mental bewegt werden.

Durch einen Gravitationsstoß kann ein Ziel bis zu 2m in eine beliebige Richtung gestoßen werden und erleidet 1w6 Schaden

SCHWERKRAFTMANIPULATION (2)

Typ: Aktiv (Leere)

Reichweite: 20m

Wertesteigerung: +1 Mystik

Bewegbares Gewicht wird auf 70kg erhöht.

Reichweite des Stoßes wird auf 3m erhöht.

Schaden des Stoßes wird auf 2w6 erhöht.

SCHWERKRAFTMANIPULATION (3)

Typ: Aktiv (Leere)

Reichweite: 25m

Wertesteigerung: +1 Mystik

Bewegbares Gewicht wird auf 100kg erhöht.

Reichweite des Stoßes wird auf 5m erhöht.

Schaden des Stoßes wird auf 3w6 erhöht.

LEERENBLITZ (1)

Typ: Aktiv (Leere)

Reichweite: 10m

Wertesteigerung: +1 Mystik

Ein Energieblitz aus purer Leerenergie schießt auf ein Ziel und richtet 2w6 Schaden an.

LEERENBLITZ (2)

Typ: Aktiv (Leere)

Reichweite: 10m

Wertesteigerung: +1 Mystik

Es werden zwei Blitze gebildet, die unabhängig voneinander Ziele anvisieren können.

LEERENBLITZ (3)

Typ: Aktiv (Leere)

Reichweite: 10m

Wertesteigerung: +1 Mystik

Es werden vier Blitze gebildet, die unabhängig voneinander Ziele anvisieren können.

SEGEN DER LEERE(1)

Typ: Aktiv (Leere)

Reichweite: Berührung

Dauer: 1h

Wertesteigerung: +2 Fokus

Ein Geistwert kann um 1 erhöht werden. Der Effekt ist beliebig oft stapelbar.

WUNDSCHLIESUNG (1)

Typ: Aktiv (Fülle)

Reichweite: Berührung

Wertesteigerung: +1 Mystik

Einem Ziel werden Wunden entsprechend des Mystikwerts des Wirkenden geheilt.

WUNDSCHLIESUNG (2)

Typ: Aktiv (Fülle)

Reichweite: 10m

Wertesteigerung: +1 Mystik

Die heilenden Wunden können auf beliebig viele Ziele innerhalb der Reichweite aufgeteilt werden.

Es werden insgesamt +2 Wunden geheilt

WUNDSCHLIESUNG (3)

Typ: Aktiv (Fülle)

Reichweite: 20m

Wertesteigerung: +1 Mystik

Es werden insgesamt +5 Wunden geheilt

MAGISCHER BLICK (1)

Typ: Aktiv (Leere)

Wertesteigerung: +1 Intelligenz

Für 10 Minuten scheinen magische Gegenstände und Effekte für den Magier aufzuleuchten.

FÜLLENEXPROSION (1)

Typ: Aktiv (Fülle)

Reichweite: 10m

Wertesteigerung: +1 Mystik

An einem Ziel wird eine Kugel gebündelte Füllenenergie beschworen.

Kurz nach dem Auftauchen explodiert dies und schleudert schwarze Flammen um sich.

Alle Ziele in einem 5m Radius, um den Anvisierten Punkt, erhalten 1w6 Hitzeschaden.

Indem eine Geschicklichkeitsprobe mit dem Wert 18 bestanden wird, kann der Schaden um ½ reduziert werden.

FÜLLENEXPROSION (2)

Typ: Aktiv (Fülle)

Reichweite: 20m

Wertesteigerung: +1 Mystik

Beim Wirken darf eine der Optionen gewählt werden

- Der Schaden wird auf 2d6 erhöht
- Der Radius wird auf 10m erhöht

FÜLLENEXPROSION (3)

Typ: Aktiv (Fülle)

Reichweite: 30m

Wertesteigerung: +1 Mystik

Der Schaden wird auf 3w6 erhöht und der Radius auf 12m.

DICHTENMANIPULATION (1)

Typ: Aktiv (Fülle)

Reichweite: 5m

Wertesteigerung: +1 Mystik

Die Dichte eines Gegenstands oder des Bodens wird kurzzeitig beeinflusst.

Ein Ziel kann knöcheltief in den Boden einsinken gelassen werden.

Es ist, bis eine Stärkeprobe mit dem Wert 16 bestanden wird, bewegungsunfähig. Angriffe gegen das Ziel sind solange erleichtert.

DICHTENMANIPULATION (2)

Typ: Aktiv (Fülle)

Wertesteigerung: +2 Fokus

Alle Ziele in einer Entfernung von 2m zum Ziel sinken ebenso ein.

Gegenstände können brüchig gemacht werden. Das Zerstören dieser ist erleichtert.

DICHTENMANIPULATION (3)

Typ: Aktiv (Fülle)

Reichweite: 10m

Wertesteigerung: +1 Mystik

Der Radius wird auf 5m erhöht und die zu bestehende Probe erhält den Wert 18

MAGISCHE PANZERUNG (1)

Typ: Aktiv (Fülle)

Reichweite: Berührung

Dauer: 5 min

Wertesteigerung: +2 Fokus

Ein Ziel wird von einem magischen Panzer aus Füllenenergie umgeben.

Das Ziel erhält +2 Schutz

MAGISCHE PANZERUNG (2)

Typ: Aktiv (Fülle)

Wertesteigerung: +1 Mystik

Es kann ein zweites Ziel ausgewählt werden oder bei einem Ziel der Schutzwert um insgesamt +3 erhöht werden

DICHTENMANIPULATION (3)

Typ: Aktiv (Fülle)

Reichweite: 10m

Wertesteigerung: +2 Fokus

Es können zwei Ziele mit je +3 Schutz oder ein Ziel mit +5 Schutz belegt werden.

SEGEN DER FÜLLE (1)

Typ: Aktiv (fülle)

Reichweite: Berührung

Dauer: 1h

Wertesteigerung: +2 Fokus

Ein Körperwert kann um 1 erhöht werden. Der Effekt ist beliebig oft stapelbar.

Weitere Zauber können anhand dieser Vorlagen ergänzt werden.

LEVITATION (1)

Typ: Aktiv (Leere)

Reichweite: 15m

Dauer: 10min

Wertesteigerung: +2 Fokus

Der Charakter oder ein Ziel beginnen 1m über dem Boden zu schweben. Schwieriges Terrain kann so umgangen oder Fallschaden verhindert werden.

LEVITATION (2)

Typ: Aktiv (Leere)

Wertesteigerung: +2 Fokus

Zwei Ziele des Charakters (Auch er*sie selbst) können bis zu 2m über dem Boden schweben.

Ihre Bewegungsreichweite wird um 4m erhöht.

Schwieriges Terrain kann so umgangen oder Fallschaden verhindert werden.

LEVITATION (3)

Typ: Aktiv (Leere)

Wertesteigerung: +2 Fokus

Drei Ziele des Charakters (Auch er*sie selbst) können bis zu 5m über dem Boden schweben.

Ihre Bewegungsreichweite wird um 10m erhöht.

Schwieriges Terrain kann so umgangen oder Fallschaden verhindert werden.

FROSTPROJEKTION (1)

Typ: Aktiv (Leere)

Reichweite: 3m

Wertesteigerung: +1 Mystik

Ein Strahl Leerenenergie saugt jegliche Wärme auf. Wenn ein Ziel getroffen wird, erleidet dieses 1w6 Kälteschaden.

Es kann ein Radius von 2m eingefroren werden. Für in gilt die Fläche als schwieriges Terrain. Jedes Ziel auf der Fläche erhält 1 Kälteschaden pro Runde.

FROSTPROJEKTION (2)

Typ: Aktiv (Leere)

Reichweite: 5m

Wertesteigerung: +1 Mystik

Getroffene Ziele erleiden 2+1w6 Schaden und verlieren eine Aktion.

Der einfrierbare Bereich vergrößert sich auf 4m.

FROSTPROJEKTION (3)

Typ: Aktiv (leere)

Reichweite: 10m

Wertesteigerung: +2 Fokus

Getroffene Ziele erleiden 5+1w6 Schaden. Das Ziel muss sich aus einer Eisschicht freikämpfen. Es handelt sich um eine Stärkeprobe mit dem Wert 19.

Erst nach dem Befreien können wieder wie gewohnt Aktionen ausgeführt werden.

Der einfrierbare Bereich vergrößert sich auf 8m.

FÜLLENSPROSS (2)

Typ: Aktiv (Fülle)

Reichweite: 5m

Dauer: 10 min

Wertesteigerung: +2 Fokus

Aus dem Boden dringt ein Tentakel aus Füllenmagie. Diese ist stationär und greift einmal pro Runde selbstständig ein Ziel deiner Wahl an.

(Eine Aktion pro Runde)

Nach dem Erhalten von zu vielen Wunden oder dem Verstreichen der Dauer löst sie sich auf.

FÜLLENSPROSS (3)

Typ: Aktiv (Fülle)

Reichweite: 10m

Wertesteigerung: +1 Mystik

Es werden drei Tentakeln beschworen.

FÜLLENTENTAKEL

Schutz	Wunden	Körper
15	10	10

Greifen:

Die Tentakel legt eine Körperprobe gegen die Stärke eines Ziels ab. Ist diese erfolgreich wird das Ziel festgehalten.

Schlagen/ Drücken

Es wird ein Angriff innerhalb von 2m Reichweite gemacht.

1w6 Schaden.

Wenn das Ziel gegriffen wurde, ist der Angriff erleichtert.

MAGISCHE WAFFE(1)

Typ: Aktiv (Fülle)

Reichweite: Berührung

Dauer: 5 min

Wertesteigerung: +1 Mystik

Eine Waffe wird mit Füllenmagie geladen. Sie fügt beim nächsten Treffer den Mystikwert der zaubernden als Bonusschaden zu.

ZERSETZENDE PRÄSENZ(1)

Typ: Aktiv (Fülle)

Reichweite: Berührung

Wertesteigerung: +2 Fokus

Ein Ziel wird durch eine Berührung mit einer potenten Säure bespritzt. Diese fügt dem Ziel 2w6 Säureschaden zu und senkt dessen Schutzwert um 2.

Durch das Bestehen einer Geschicklichkeitsprobe von 16 wird der Schaden um ½ reduziert.

ZERSETZENDE PRÄSENZ(2)

Typ: Aktiv (Fülle)

Wertesteigerung: +1 Mystik

Der Schaden wird auf 3w6+2 erhöht.

ZERSETZENDE PRÄSENZ(3)

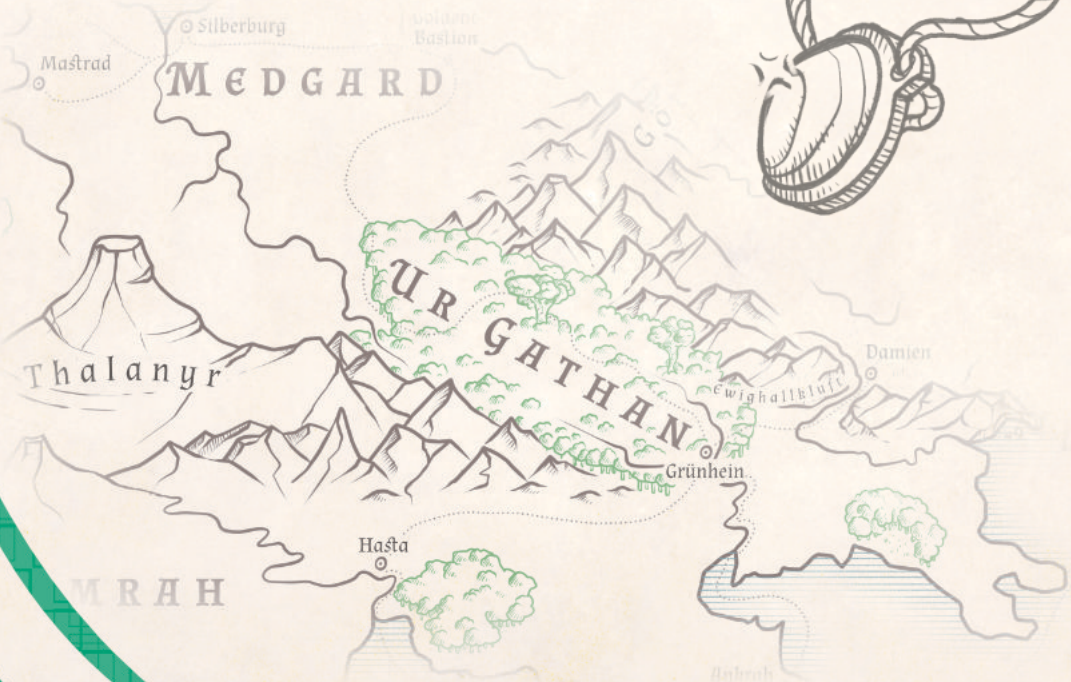
Typ: Aktiv (Fülle)

Wertesteigerung: +1 Mystik

Der Schaden wird auf 4w6+4 erhöht.



GEGENSTÄNDE UND KOSTEN



NAHRUNG UND UNTERKUNFT

Mahlzeit	3-30G	Eine sättigende Mahlzeit in einer Bar oder Taverne.
Alkoholische Getränke	3-20G	Eine kleine Flasche Bier, Wein oder Schnaps.
Übernachtung	10-50G	Übernachtung in einer Taverne oder ähnlichen Unterkunft.

HILFSMITTEL

10m Seil	40G	Ein stabiles Seil für diverse Verwendungszwecke.
Rucksack	100G	Eine Tasche für den Transport von Gegenständen.
Bodenloser Beutel	1200G	Ein verzauberter Beutel, der trotz seiner kleinen Form ein Innenvolumen von 2mx2m besitzt.
Einfacher Dietrich	40G	Einmalig einsetzbares Werkzeug zum Öffnen von Schlössern.
Stabiler Dietrich	200G	Ein wiederverwendbares Werkzeug zum Öffnen von Schlössern.
Lampe	90G	Eine wiederverwendbare, effiziente Lichtquelle. Muss mit Lampenöl aufgefüllt werden.
Alchemie Geschirr	150G	Notwendiges Werkzeug zum Anfertigen von alchemistischen Substanzen.
Schleifstein	40G	Der Schaden einer Waffe kann durch Schärfen im Voraus um +1 erhöht werden. Der Effekt ist für 2 Schläge gültig.
Kompass und Karte	100G	Erleichtert das Finden des richtigen Wegs im Freien.
Artefaktkompass	400G	Zeigt auf die nächstliegende Magiequelle innerhalb eines 10m Radius
Reparaturkit	100G	Kann zum Reparieren geringerer Schäden genutzt werden.

VERBRAUCHSGEGENSTÄNDE

Munition	20G	10 Bolzen oder Pfeile zum Verschießen in entsprechenden Waffen.
Fackel	10G	Eine einmal einsetzbare Lichtquelle.
Schreibutensilien	10G	Je 5 Seiten Papier oder Tinte um diese zu beschreiben.
Lampenöl	5G	Öl ausreichend für eine Nacht.
Proviand	20G	Haltbare Nahrung, die für je einen Tag ausreicht.
Feuerstarter	5G	Kann genutzt werden um ein Feuer zu starten.
Brennpaste	10G	Erleichtert das Anzünden eines Gegenstands erheblich
Heilsalbe	50G	Lässt nach dem Beenden einer Pause 3 weitere Wunden heilen.

REISEN UND TRANSPORT

Mitreise in Karawane	10G	Mitreise in beschützter Karavane. Kosten pro Reisetag.
Pferd	1000G	Ein Pferd zum Ziehen eines Karren oder zum Reiten.
Kleiner Karren	1200G	Ein kleiner Karren, der von einem Pferd gezogen wird. Er kann bis zu 4 Personen oder zwei Personen mit Gepäck transportieren.
Transportkarren	2000G	Karren zum Transport von Materialien. Kann bis zu 8 Personen transportieren und wird von 2 Pferden gezogen.
Planenwagen	2500G	Ein vor dem Wetter geschützter Wagen, der als mobile Basis genutzt werden kann. Wird von 2-4 Pferden gezogen und kann bis zu 10 Personen transportieren.

Die hier aufgelisteten Preise sollen als Leitfaden für das Implementieren von weiteren Gegenständen genutzt werden.

KLINGENWAFFEN

MESSER

Verkaufswert: 150G

Wert: Geschick

Schaden: Standard

+2 auf Proben zum Verbergen der Klinge.

DOLCH

Verkaufswert: 400G

Wert: Stärke

Schaden: +1

+2 auf Proben zum Verbergen der Klinge.

KURZSCHWERT

Verkaufswert: 400G

Wert: Geschick

Schaden: +1

Wenn zusammen mit Schild getragen +1 Schutz.

KRIEGSMESSER

Verkaufswert: 700G

Wert: Geschick

Schaden: +2

Bei kritischen Treffer beginnt Ziel zu bluten und erhält 2 Wunden pro Runde.

LANGSCHWERT

Verkaufswert: 1059G

Wert: Stärke

Schaden: +3

Wenn zweihändig geführt stattdessen +1 +1w6 Schaden.

RAPIER

Verkaufswert: 700G

Wert: Geschick

Schaden: +2

Der Würfelwert für einen kritischen Treffer ist um 1 verringert.

FLAMMBERG

Verkaufswert: 2600G

Wert: Stärke

Schaden: +2w6

Reichweite: 2m

Ein Angriff verbraucht zwei Aktionen.

Muss zweihändig geführt werden.

SÄBEL

Verkaufswert: 700G

Wert: Geschick

Schaden: +2

Bei kritischem Treffer wird Schutz des Ziels um 2 reduziert.

SCHILDE UND ÄXTE

BEIL

Verkaufswert: 400G

Wert: Stärke

Schaden: +1

Bei kritischem Treffer wird das Ziel entwaffnet.

STREITAXT

Verkaufswert: 650G

Wert: Stärke

Schaden: +2

Wenn zweihändig geführt, dürfen kritische Misserfolge erneut gerollt werden.

RICHTBEIL

Verkaufswert: 1000G

Wert: Stärke

Schaden: +3

ARMSCHILD

Verkaufswert: 300G

Schutz: +1

RUNDSCHILD

Verkaufswert: 600G

Schutz: +2

BUCKLER

Verkaufswert: 400G

Schutz: +1

Bei einem kritischen Fehlschlag des*der Angreifer*in darf der Charakter einen Konterangriff machen.

DREIECKSSCHILD

Verkaufswert: 750G

Schutz: +2

Einmal pro Runde darf nach einem Treffer eine Stärkeprobe abgelegt werden. Ist diese höher als der Angriffswert des Aggressors wird der Schaden um $\frac{1}{2}$ reduziert.

In der folgenden Runde hat der Charakter eine Aktion weniger.

LANGSPITZSCHILD

Verkaufswert: 800G

Schutz: +3

Bewegungsbereichweite ist um 5m reduziert.

TURMSCHILD

Verkaufswert: 1000G

Schutz: +3

Fernkampfangriffe gegen den Charakter sind erschwert.

Bewegungsbereichweite ist um 10m reduziert.

STUMPFE WAFFEN

KNÜPPEL

Verkaufswert: 70G

Wert: Stärke

Schaden: Standard

FLEGEL

Verkaufswert: 400G

Wert: Stärke

Schaden: +1

Reichweite: 2m

Ignoriert Schutz von Schilden.

KRIEGSFLEGEL

Verkaufswert: 1100G

Wert: Stärke

Schaden: +1w6

Reichweite: 2m

Ignoriert Schutz von Schilden.

Muss zweihändig gehalten werden.

STREITKOLBEN

Verkaufswert: 700G

Wert: Stärke

Schaden: +2

Bei Treffer wird Ziel 1m nach hinten gestoßen.

Wenn Zweihändig geführt ist die Entfernung auf 2m erhöht.

KRIEGSHAMMER

Verkaufswert: 1600G

Wert: Stärke

Schaden: +1 +1w6

Bei einem Treffer wird das Ziel um 2m nach hinten gestoßen.

Zweihändig.

KRIEGSHAMMER, SCHWER

Verkaufswert: 2800G

Wert: Stärke

Schaden: +2w6

Bei einem Treffer wird das Ziel um 3m nach hinten geschoben.

Bis auf den ersten Angriff in jeder Runde sind Angriffe erschwert.

Zweihändig.

RABENSCHNABEL

Verkaufswert: 1200G

Wert: Stärke

Schaden: +2

Mit jedem Treffer wird der Schutz des Ziels um 1 reduziert.

MORGENSTERN

Verkaufswert: 800G

Wert: Stärke

Schaden: +1w6

Bei kritischem Fehlschlag wird der Charakter selbst verletzt.

Sollte der Name einer Waffe unklar sein kann eine kurze Suche im Internet aushelfen.

FERNKAMPFWAFFEN

BLASROHR

Verkaufswert: 50G

Wert: Geschick

Reichweite: Ausdauer

Schaden: Standard

SCHLEUDER

Verkaufswert: 100G

Wert: Geschick

Reichweite: 15m

Schaden: Standard

JAGTBOGEN

Verkaufswert: 350G

Wert: Geschick

Reichweite: 15m

Schaden: +1

ARMBRUST, SCHWER

Verkaufswert: 900G

Wert: Geschick

Reichweite: 30m

Schaden: +1w6

Bei kritischem Treffer darf direkt erneut angegriffen werden.

Muss nach jedem Schuss nachgeladen werden.

LANGBOGEN

Verkaufswert: 700G

Wert: Geschick

Reichweite: 25m

Schaden: +2

KRIEGSBOGEN

Verkaufswert: 1100G

Wert: Geschick

Reichweite: 35m

Schaden: +3

ARMBRUST, LEICHT

Verkaufswert: 350G

Wert: Geschick

Reichweite: 15m

Schaden: Standard

+3 auf Angriffe, wenn zwei Aktionen aufgebraucht werden.

BELAGERUNGSRMBRUST

Verkaufswert: 3000G

Wert: Geschick

Reichweite: 50m

Schaden: +2d6

Muss nach jedem Schuss nachgeladen werden.

Auch weitere Waffentypen, wie einfache Schusswaffen oder Wurfspeere können eingebaut werden.

RÜSTUNG

Rüstungen können aus diversen Materialien gefertigt sein.
Bis auf spezielle Rüstungstypen werden Helme, Brustpanzer, Handschuhe und Beinlinge nach dem Material bepreist und eingestuft.

GAMBESON / LEDERRÜSTUNG

Verkaufswert: je 300G

Schutz: +1 (leicht)

BESCHLAGENES LEDER / KETTEN

Verkaufswert: je 600G

Schutz: +2 (mittel)

EISENPLATTE ODER ÄHNLICHES

Verkaufswert: je 1000G

Schutz: +3 (schwer)

SCHWERER VISIERHELM

Verkaufswert: 1400G

Schutz: +4 (schwer)

Wenn getragen, sind Wahrnehmungsproben erschwert.

VERSTÄRKTE LEDERHANDSCHUHE

Verkaufswert: 600G

Schutz: +1 (leicht)

+1 Schaden wenn ohne Waffe angegriffen wird.

LEDERWESTE DES DIEBES

Verkaufswert: 600G

Schutz: +1 (leicht)

Verstecken und Schleichen im Dunkeln sind erleichtert.

SCHUPPENPANZER

Verkaufswert: 1000G

Schutz: +2 (schwer)

Deckt sowohl Beine, wie auch Torso ab. (insgesamt 4 Schutz)

Von der Spielleitung können weitere Rüstungstypen und spezielle Gegenstände bewilligt werden.



NSC UND MONSTER

Osrea V.01



NSC UND MONSTER (SL)

Die von der Spielleitung gesteuerten Charaktere nennen sich NSC oder Nicht-Spieler*innen-Charaktere. Diese können sowohl die Städte Osreas füllen oder in Form von Monstern und Tieren den Spielern*innen in der Wildnis begegnen.

Um es einfacher zu machen einen Überblick über die zu steuernden NSC zu machen, werden deren Werte vereinfacht dargestellt. Anstelle von den normalen Werten, wie sie auf dem Charakterbogen zu sehen sind, sind die Werte der NSC in folgende Kategorien unterteilt:

Schutz und Wunden - Funktioniert wie bei den Spielern*innen.

Körper - Stärke, Geschick und Ausdauer.

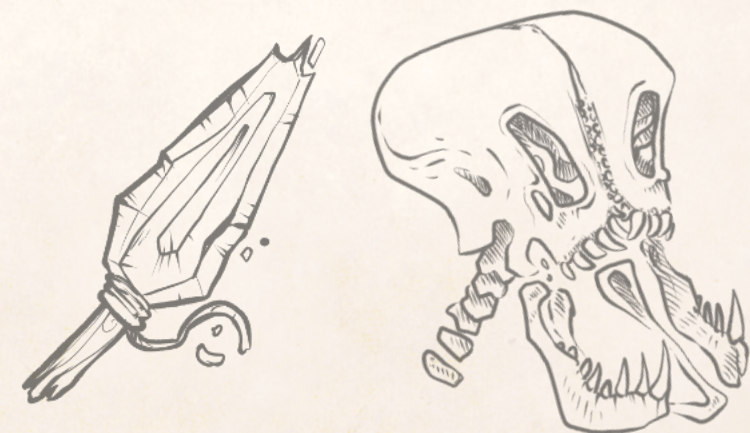
Geist - Intelligenz, Wissen und Wahrnehmung.

Sozial - Charisma und Wille.

Magie - Mystik und Fokus. (optionaler Wert)

Sollte eine Probe von einem der NSC verlangt werden, ist die hierzu passende Kategorie zu verwenden.

Die in diesem Kapitel aufgeführten NSC und Monster dienen als Vorlagen zum Erstellen eigener, auf die jeweilige Kampagne zugeschnittener Varianten. Hierfür können Werte und Fertigkeiten von ähnlichen NSC und Monstern genommen werden und durch das Ergänzen und Austauschen von Fertigkeiten, sowie die Werte angepasst werden.



BAUER*BÄUERIN / BÜRGER*IN

Schutz	Wunden	Körper	Geist	Magie
11	15	5	5	0

Ein*e einfache*r Bürger*in des Landes. Diese Werte repräsentieren den Durchschnittsmenschen und können als Platzhalter für NSC dienen.

Händler*in:

+2 Auf Geist.

Arbeiter*in:

+2 auf Körper.

Schläger*in:

+2 auf Körper und Schutz.

WEGELAGERER*IN

Schutz	Wunden	Körper	Geist	Magie
14	16	6	4	0

Schlecht ausgerüstete Wegelagerer*innen und Dieb*innen.

Kurzschwert /Dolch:

+1 auf Angriff, 1w6 Schaden.

Speer:

1w6 Schaden.

Sollte ein Charakter in ihre Angriffsreichweite kommen, darf der NSC einen Angriff gegen diesen machen.

Kurzbogen:

10m Reichweite, 1w4 Schaden.

MILIZ / BANDIT*IN

Schutz	Wunden	Körper	Geist	Magie
18	20	8	5	0

Ausgerüstete Kämpfer*innen mit etwas Kampferfahrung.

Kurzschwert und Schild:

+1 auf Angriff, 1w6 Schaden.

Ein Angriff pro Runde darf mit einer Körperprobe abgewehrt werden. Diese muss höher als der Wert des*der Angreifer*in sein.

Speer und Schild:

1w6 Schaden.

Sollte ein Charakter in ihre Angriffsreichweite kommen, darf der NSC einen Angriff gegen diesen machen.

Ein Angriff pro Runde darf mit einer Körperprobe abgewehrt werden. Diese muss höher als der Wert des*der Angreifer*in sein.

ARMBRUSTSCHÜTZ*IN

Schutz	Wunden	Körper	Geist	Magie
12	16	8	5	0

Deckung:

Es kann eine Aktion verwendet werden um sich in Deckung zu begeben. Fernkampfangriffe gegen den*die NSC sind erschwert.

Armbrust:

20m Reichweite, 2w6 Schaden.

Um die Armbrust zu laden, muss eine Aktion verwendet werden.

WOLF

Schutz	Wunden	Körper	Geist	Magie
13	12	8	2	0

Ein wilder Wolf. Alleine ist er kaum gefährlich. Jedoch trifft man einen Wolf nur selten ohne sein Rudel.

Festbeißen:

+1w6 Schaden. Wenn Angriff erfolgreich ist, wird Ziel festgehalten. Es muss eine Stärkeprobe gegen den Wolf bestanden werden, um sich zu befreien. Jeder folgende Angriff ist ein automatischer Treffer.

Koordinierter Angriff:

Hat sich bereits ein Wolf an einem Ziel fest gebissen, greift der Wolf mit einem normalen Biss an. Dieser fügt 1w6 Schaden zu und ist erleichtert.

Flink:

Kann sich mit 10m pro Aktion fortbewegen.

BÄR

Schutz	Wunden	Körper	Geist	Magie
17	30	13	3	0

Starker Schlag:

Ein mächtiger Schlag mit einer beklauten Pranke. Kann einmal pro Runde eingesetzt werden.

2w6 Schaden.

Klauenhieb:

Ein einfacher Schlag mit Klauen oder Krallen.

1w6 Schaden.

WALD-HEXE*R

Schutz	Wunden	Körper	Geist	Magie
15	23	4	12	12

Ein*e mächtige*r Magienutzer*in, welche*r sich von den großen Städten und Zivilisationen zurückgezogen hat, um sich voll auf ihr Handwerk zu konzentrieren.

Hülle beschwören:

Die*Der Wald-Hexe*r öffnet ein Portal und beschwört eine Hülle. Es können bis zu 3 Hüllen gleichzeitig beschworen werden.

Leerenkontrolle:

Die*Der Hexe*r ist in der Lage folgende Zauber zu wirken:

- Leerenblitz (1)
- Schwerkraftmanipulation (1)

Ermächtigte Magie:

Indem zwei Aktionen für das Wirken des Zaubers genutzt werden kann der Zauber auf der zweiten Stufe zu wirken.

ENTE

Schutz	Wunden	Körper	Geist	Magie
5	5	1	1	8

Eine einfache Ente...

Schnabeln:

1 Schaden. Angriffe gegen Brot sind erleichtert.

Fliegen:

Kann sich in einer Aktion vom Boden abstoßen und Wegfliegen. Die Ente besitzt fliegend eine Geschwindigkeit von 12m pro Aktion.

HÜLLE (LEERE)

Schutz	Wunden	Körper	Geist	Magie
14	10	7	9	0

Kreaturen und Menschen, die von Leerenmagie konsumiert wurden. Sie besitzen keine Haare mehr und ihre Haut ist bleich und rissig. Mit weit aufgerissenen, schwarzen Augen und Mündern ziehen sie durch Osrea, getrieben von dem Wunsch zu konsumieren.

Klauenhieb:

Ein einfacher Schlag mit Klauen oder Krallen.

1w6 Schaden.

Implosion:

Wenn die Wundenanzahl der Kreatur erreicht wurde, implodiert diese. Charaktere in einem 4m Umkreis müssen eine Geschicklichkeitsprobe mit dem Wert 12 bestehen oder 3 Wunden Schaden nehmen.

Ausgezehrt:

Nur eine Aktion pro Runde.

Leerenkreaturen:

10m um die Kreatur breitet sich ein leichter Nebel aus. Sollte ein Charakter unter ½ der möglichen Wunden fallen, muss dieser eine Willensprobe mit dem Wert 10 bestehen. Sollte diese nicht geschafft werden, wird der Charakter von Eifersucht und Gier geleitet und greift in der nächsten Runde einen befreundeten Charakter an. Jede Kreatur kann diesen Effekt einmal auslösen.

Resistent gegen Leerenschaden.

WEBER (LEERE)

Schutz	Wunden	Körper	Geist	Magie
17	25	7	9	13

Ein knöchiges mit Dornen überzogenes Wesen. Eine bleiche rindenähnliche Schale überzieht den Spinnenähnlichen Unterkörper. Aus diesem erhebt sich ein humanoider Oberkörper. Anstelle des Gesichtes scheint ein dunkler Tunnel sich in die Ewigkeit zu ziehen.

Leerenpeitsche:

Es wird ein feines Seil aus Leerenenergie heraufbeschworen. Diese Peitschen greifen unabhängig mit dem Geistwert des Wesens an. Es können bis zu 4 Peitschen aktiv sein.

2+1w6 Schaden.

Endlose Leere:

Wenn dem Wesen direkt ins Gesicht gesehen wird, muss eine Willensprobe gegen den Geistwert des Wesens bestanden werden.

Wird diese nicht bestanden erleidet das Ziel 3 Wunden.



WANDLER (FÜLLE)

Schutz	Wunden	Körper	Geist	Magie
15	15	10	2	0

Eine mutierte, unförmige Kreatur, die den Fluch der Fülle verbreitet. Wandler besitzen einige Eigenschaften ihrer früheren Form. Jedoch sind ihnen zusätzliche Gliedmassen und Geschwülste gewachsen, die eine schleimige, dunkle Flüssigkeit aussondern.

Klauenhieb:

Ein einfacher Schlag mit Klauen oder Krallen.

1w6 Schaden.

Korrosiver Schleim:

Die Kreatur sondert einen korrosiven Schleim aus. Wenn sie einen erfolgreichen Angriff gegen einen Charakter macht, erhält dieser zusätzlich 1w4 Säureschaden.

Dieser Schaden wird zu Beginn jeder Runde gewürfelt, bis der betroffene Charakter eine Aktion verwendet, um diesen zu entfernen.

Füllenkreaturen:

Wenn Kreaturen der Fülle sterben, explodieren diese und fügen allen Charakteren, die sich in einem 2m Radius befinden 1w6 Schaden zu.

Der Schaden kann halbiert werden, wenn eine Agilitätsprobe mit dem Wert 15 bestanden wird.

GROTESK (FÜLLE)

Schutz	Wunden	Körper	Geist	Magie
14	35	14	2	0

Eine Masse aus Gliedmassen und unförmigen Geschwülsten. Die zahllosen Arme und Beine verschiedenster Wesen ziehen den schweren Körper voran.

Klauenhieb:

Ein einfacher Schlag mit Klauen oder Krallen.

1w6 Schaden.

Heranziehen:

Ein unnatürlich langer Arm schießt aus der Masse hervor und greift ein Ziel in 6m Reichweite. Ist der Angriff erfolgreich muss das Ziel eine Stärkeprobe gegen das Grotesk bestehen. Wird diese nicht bestanden, wird das Ziel in Reichweite der Kreatur gezogen und festgehalten, bis eine erfolgreiche Stärkeprobe bestanden wurde.

Meer aus Klauen:

Das Grotesk kann in einer Runde bis zu 5 Angriffe tätigen.

Langsam aber sicher:

Die Kreatur kann sich in einer Runde nur 5m Fortbewegen. Diese Bewegung kann allerdings nicht blockiert werden.



ALCHEMISTISCHE SUBSTANZEN

Osrea V.01



TRÄNKE, SALBEN UND ANDERE TINKTUREN

Eines der Werkzeuge, welches den Spielenden von der Spielleitung gegeben werden kann, um besser durch ihr Abenteuer zu kommen, sind alchemistische Substanzen. Unter diesen Sammelbegriff fallen alle Tränke, Lösungen und festen Substanzen, die durch das Kombinieren von Chemikalien und natürlichen Zutaten entstehen.

Generell teilen sich Tränke in drei Klassen auf. Diese werden durch die Zahl neben dem Namen symbolisiert. Je höher die Zahl ist, desto mächtiger ist der Effekt des Mittels.

Charaktere sind auch in der Lage selber solche Substanzen anzumischen, wenn sie die hierfür notwendigen Fertigkeiten und Zutaten haben.

Für das Herstellen solcher Mittel ist es notwendig, einen ausreichend ausgerüsteten Arbeitsplatz zu haben. Besonders hochwertige Werkzeuge können diesen Prozess effektiver gestalten oder vereinfachen.

Die Zutaten zum Herstellen dieser Substanzen teilen sich in Kräuter und Komponenten auf.

Kräuter sind organische Zutaten, die in der Wildnis Osreas wachsen. Sie können auch in Dörfern und Städten gekauft werden.

Komponenten sind anorganische Lösungen, Pulver und Pasten, die von darauf spezialisierten Händlern gekauft werden können.

Auf den folgenden Seiten werden einige Substanzen beschrieben, welche den Spielenden helfen können. Diese können von der Spielleitung allerdings jederzeit ergänzt werden.

Hierbei können die vorgegebenen Substanzen als Richtlinie zum Erschaffen neuer Versionen dienen.



HEILUNGSTRANK 1

Verkaufswert: 100G

Effekt:

Durch das Einnehmen des Tranks beginnen sich Wunden zu schließen und Blutungen werden gestoppt.

Es werden 1w6 Wunden geheilt.

Zutaten:

Kräuter im Wert von 50G.

HEILUNGSTRANK 2

Verkaufswert: 300G

Effekt:

Es werden 2+2w6 Wunden geheilt.

Zutaten:

Kräuter im Wert von 100G.

HEILUNGSTRANK 3

Verkaufswert: 500G

Effekt:

Es werden 4+3w6 Wunden geheilt.

Zutaten:

Kräuter im Wert von 200G.

KICHERSAFT 1

Verkaufswert: 150G

Effekt:

Nach dem Konsumieren des Tranks findet der Konsument alles wahnsinnig witzig...

Zutaten:

Kräuter im Wert von 50G.

SCHLAFMITTEL 1

Verkaufswert: 250G

Effekt:

Nach dem Einnehmen des Tranks muss eine Ausdauerprobe mit dem Wert 16 bestanden werden. Wenn das nicht geschafft wird, schläft der Konsument für 1w6 Stunden ein.

Zutaten:

Kräuter im Wert von 100G.

SCHLAFMITTEL 2

Verkaufswert: 300G

Effekt:

Nach dem Einnehmen des Tranks muss eine Ausdauerprobe mit dem Wert 18 bestanden werden. Wenn das nicht geschafft wird, schläft der Konsument für 3+1w6 Stunden ein.

Zutaten:

Kräuter im Wert von 150G.

SCHLAFMITTEL 3

Verkaufswert: 400G

Effekt:

Nach dem Einnehmen des Tranks muss eine Ausdauerprobe mit dem Wert 20 bestanden werden. Wenn das nicht geschafft wird, schläft der Konsument für 4+2w6 Stunden ein.

Zutaten:

Kräuter im Wert von 200G.

KLINGENGIFT 1

Verkaufswert: 50G

Effekt:

Das Gift kann auf eine Klinge aufgetragen werden. Sollte ein Ziel mit dieser verwundet werden, erhält es zusätzlich 2 Wunden Giftschaden.

Kann nur einmal ausgelöst werden.

Zutaten:

Kräuter im Wert von 30G.

KLINGENGIFT 2

Verkaufswert: 150G

Effekt:

Schaden erhöht sich auf 6 Wunden Giftschaden.

Zutaten:

Kräuter im Wert von 50G.

Komponenten im Wert von 60G.

KLINGENGIFT 3

Verkaufswert: 400G

Effekt:

Schaden erhöht sich auf 12 Wunden Giftschaden.

Zutaten:

Kräuter im Wert von 200G.

Komponenten im Wert von 100G.

SÄURE 1

Verkaufswert: 150G

Effekt:

Eine Säure, die zum Besprühen von Gegner*innen und Schwächen von Gegenständen verwendet werden kann.

Verursacht bei bis zu 3 Gegnern*innen in 2m Reichweite je 1w6 Schaden.

Das Zerstören von Gegenständen, die hiermit behandelt wurden, wird um +2 erleichtert.

Zutaten:

Komponenten im Wert von 100G.

SÄURE 2

Verkaufswert: 250G

Effekt:

Schaden wird auf 2+1w6 erhöht.

Zerstören wird um +4 erleichtert.

Zutaten:

Komponenten im Wert von 200G.

SÄURE 3

Verkaufswert: 350G

Effekt:

Schaden wird auf 4+1w6 erhöht.

Zerstören wird um +6 erleichtert.

Zutaten:

Komponenten im Wert von 300G.

Weitere Substanzen können anhand dieser Vorlagen ergänzt werden.

