

Gorasia

v1.01

| | |
|----------------------------------|----|
| Vorwort..... | 3 |
| Die Spielleitung..... | 3 |
| Sicherheit..... | 3 |
| Kampfsicherheit..... | 3 |
| Befehle..... | 3 |
| Kampfsystem..... | 5 |
| Trefferpunkte für Jedermann..... | 5 |
| Trefferzonen..... | 5 |
| Verhalten bei Treffern..... | 5 |
| Blutende Wunde..... | 6 |
| Tod..... | 7 |
| Todesstoß..... | 7 |
| Heilung..... | 7 |
| Rüstung..... | 8 |
| Anmerkung zum Gambeson..... | 8 |
| Beispiel für Rüstungsschutz..... | 8 |
| Waffenschaden..... | 10 |
| Niederschlagen..... | 10 |
| Panzerbrechend..... | 10 |
| Schildbruch..... | 10 |
| Dieben..... | 10 |
| Charaktererschaffung..... | 11 |
| Charakterklassen..... | 11 |
| Kämpfer..... | 11 |
| Abenteurer..... | 11 |
| Gelehrte..... | 11 |
| Mischklassen..... | 11 |
| Vorteile..... | 12 |
| Furchtlosigkeit..... | 12 |
| Nachtsicht..... | 12 |
| Regeneration..... | 12 |
| Zäh..... | 12 |
| Nachteile..... | 12 |
| Aberglaube..... | 12 |
| Alt..... | 13 |
| Blind..... | 13 |
| Ehrenkodex..... | 13 |
| Einarmig..... | 13 |
| Einäugig..... | 13 |
| Langsame Heilung..... | 13 |
| Lahm..... | 13 |
| Phobie..... | 13 |
| Fertigkeiten..... | 14 |
| Alchimie..... | 14 |
| Beidhändiger Kampf..... | 14 |
| Berserkerrausch..... | 14 |

| | |
|--------------------------------------------------|----|
| Dieben | 14 |
| Entfesseln | 14 |
| Erste Hilfe | 15 |
| Fallen stellen/entschärfen..... | 15 |
| Fesseln..... | 17 |
| Feuer machen | 17 |
| Gifte heilen..... | 17 |
| Gift- und Trankkunde | 18 |
| Handwerk (spezifisch) | 19 |
| Heraldik..... | 19 |
| Krankheiten heilen..... | 19 |
| Krankheitskunde..... | 19 |
| Legenden und Geschichten (landesspezifisch)..... | 19 |
| Lesen und Schreiben..... | 19 |
| Magische/Übernatürliche Begabung | 19 |
| Meucheln..... | 19 |
| Pflanzenkunde (regional) | 20 |
| Reparaturarbeiten (spezifisch)..... | 20 |
| Schätzen (Wert schätzen)..... | 20 |
| Schlösser öffnen | 20 |
| Schmerzunempfindlichkeit | 20 |
| Seelenschutz | 20 |
| Taschendiebstahl | 21 |
| Tierkunde (regional) | 21 |
| Wundarzt | 21 |
| Kampffertigkeiten..... | 21 |
| Messer, Dolche, Knüppel etc. | 21 |
| Wuchtwaffen (einhändig)..... | 21 |
| Wuchtwaffen (zweihändig)..... | 21 |
| Hieb Waffen (einhändig) | 21 |
| Hieb Waffen (zweihändig)..... | 22 |
| Kampfstab | 22 |
| Wurf Waffen | 22 |
| Bögen | 22 |
| Armbrüste..... | 22 |
| Belagerungsgerät | 22 |
| Schild | 22 |
| Stich Waffen..... | 22 |
| Ketten Waffen | 22 |
| Kosten für normale Fertigkeiten..... | 23 |
| Kosten für Kampffertigkeiten | 23 |
| Kosten für Vorteile, Wert der Nachteile | 24 |
| Charakterentwicklung..... | 24 |
| Magie | 24 |
| Rezepte | 24 |

Vorwort

In diesem Regelwerk gehen wir speziell auf die Begebenheiten in Gorasia ein. Dies bedeutet jedoch nicht, dass automatisch Alles was darin nicht abgehandelt wird auch nicht existiert. Solltet Ihr eine Fertigkeit, einen Zauber, ein Ritual oder sonst etwas haben, das Euch wichtig ist, sprecht die Spielleitung im Vorfeld an! Wir werden das Verfahren dann gemeinsam klären.

Die Spielleitung

- Die Spielleitung hat immer Recht.
- Gekennzeichnete Spielleiter gelten für den Spielverlauf als nicht anwesend, können outtime aber jederzeit angesprochen werden.
- Die Spielleitung kann jegliche Personen jederzeit aus dem Spiel ausschließen.
- Spielleiter können ebenfalls eine Intime-Rolle übernehmen. In diesem Fall sind sie ebenfalls als Spielleiter gekennzeichnet und haben immer noch Spielleiterbefugnisse.

Sicherheit

Im Liverollenspiel sind besondere Sicherheitsregeln einzuhalten die für alle absolut verbindlich sind. Ein Verstoß gegen diese Regeln kann zum sofortigen Spielausschluss führen!

Kampfsicherheit

- Alle Waffen und alle Rüstungen müssen von der SL oder von durch die SL beauftragten Personen genehmigt werden. (Generell sind nur Polsterwaffen erlaubt.)
- Kopf und Halstreffer sind ebenso ausdrücklich verboten und verursachen keinen Intime-Schaden wie Treffer im Genitalbereich. Ausnahme: Siehe Meucheln.
- Waffenloser Kampf ist verboten. Ausnahmen für abgesprochene Waffenlose Kämpfe sind von der SL zu genehmigen und selbst dann unter keinen Umständen ohne eine SL durchzuführen.
- Schlafende Personen dürfen nicht angegriffen werden. Man weiß nie, wie jemand reagiert, wenn er von Schwerthieben geweckt wird. Wir bitten Euch daher eine schlafende Person, die ihr angreifen wollt, vorher Out-Time zu wecken und das Spiel anschließend fortzuführen.

Befehle

- **INTIME:** Bedeutet, dass das Spiel ab sofort eröffnet ist und alle Aktionen – sofern sie nicht eindeutig als **OUTTIME** (s.u.) gekennzeichnet werden – im Spiel stattfinden.
- **OUTTIME:** Mit diesem Befehl beginnt das reale Leben wieder. Alles was während des Spiels als **OUTTIME** gekennzeichnet wird, findet im Spiel nicht statt. (Beispielsweise sind NSC die mit gekreuzten Armen umherlaufen **OUTTIME**, sie existieren für das Spielgeschehen nicht, solange sie die Arme gekreuzt haben bzw. eine grüne Schärpe tragen.)
- **STOP:** Das Wort **STOP** zieht eine sofortige Spielunterbrechung nach sich. Dieser Befehl kann von jedem Spieler, NSC oder SL benutzt werden. Er findet immer dann Verwendung wenn sich gefährliche Situationen ergeben. (Kontaktlinse/Brille verloren, Spieler gehen kämpfend ohne es zu bemerken auf einen Abgrund zu etc.) Sofort nach dem Aussprechen des Befehls werden alle Spielaktionen eingestellt und verharren – sofern die Situation es zulässt – auf der Stelle und warten bis die SL die Situation geklärt hat.

- **SANITÄTER / SANI:** Wer nach einem **SANITÄTER** oder einem **SANI** ruft, der hat ein wirkliches, ein reales Problem. Hierbei geht es nicht um gespielte Verletzungen die der Charakter beispielsweise in einem Kampf erleidet! Der Ruf nach einem **SANI** bedeutet immer reale Verletzungen einer realen Person!
Jeder der seine INTIME-Verletzungen behandeln lassen möchte, ruft nach einem **HEILER** und niemals(!) nach einem **SANI**.

Kampfsystem

Trefferpunkte für Jedermann

Trefferpunkte (TP) sind unterteilt in (lokale) „Trefferpunkte“ und „Basis-Trefferpunkte“. Der Torso und jede Extremität sind mit „Trefferpunkten“ ausgestattet, die ihre Widerstands- und Handlungsfähigkeit symbolisieren.

Die „Basis-TP“ ergeben sich aus denen des Torsos zuzüglich derer der widerstandsfähigsten Extremität.

Ein Rechenbeispiel: Bei einem Menschen besitzt der Torso 2 TP. Seine Beine und Arme haben die gleiche Widerstandskraft – jeweils 2 TP. Es werden also einfach 2 weitere Punkte addiert um die Basis-TP zu errechnen. Bei einer Rasse, welche an den Beinen 3 TP besitzt und an den Armen 2 TP, wären die Beine die widerstandsfähigsten Extremitäten. Die Rasse hätte somit 5 Basis-TP.

Ausnahmslos jeder Treffer wird von den Trefferpunkten der getroffenen Zone und den Basis-TP gleichsam abgezogen! Ein Treffer auf eine Trefferzone, die bereits alle TP verloren hat, gilt nur als Treffer auf die Basis-TP.

Sollte der Charakter keine Basis-TP mehr besitzen, aber weiterhin Treffer erleiden, so sinkt der Wert der Basis-TP NICHT ins Negative! Der kleinste mögliche Wert für Basis-TP beträgt also 0!

| Rasse | Torso | Arme (je) | Beine (je) | Basis TP |
|---------------------------|-------|-----------|------------|----------|
| Menschen | 2 | 2 | 2 | 4 |
| Elfen | 2 | 2 | 2 | 4 |
| Zwerge | 3 | 2 | 2 | 5 |
| Drow | 2 | 2 | 2 | 4 |
| Orks | 3 | 2 | 2 | 5 |
| Echsen-/Schlangenmenschen | 2 | 2 | 2 | 4 |
| Halblinge/Kender | 2 | 2 | 2 | 4 |

Solltet Ihr eine nicht aufgeführte Rasse spielen wollen, zögert nicht uns zu fragen!

Trefferzonen

Trefferzonen sind Torso, linker Arm, rechter Arm, linkes Bein und rechtes Bein. Treffer auf alle anderen Bereiche dürfen ignoriert werden. Kopf, Hals und Genitalbereich sind also **KEINE** Trefferzonen, es sollte tunlichst vermieden werden dort zu treffen!

Verhalten bei Treffern

Wir wollen nicht aufgrund bedingungslos realistischer Spielweise das Spiel unmöglich machen, aber:

Jeder TP-Verlust bedeutet eine blutende Wunde und vor allem Schmerzen an der getroffenen Stelle. Hierbei geht es nicht um Schmerzen wie sie von blauen Flecken oder Ähnlichem ausgelöst werden, sondern um richtige „Schmerzen“.

Blenden wir für einen Moment einmal Hollywood aus, und überlegen uns was in der Realität eine plattgehämmerte Stange gehärtete Metalllegierung, die an den Schlagkanten auch noch angeschärft ist, mit einem Unterschenkel anstellt... Da kommen hässliche Bilder auf, nicht war?

Damit das Ganze auch spielbar bleibt, wandern wir wieder ein Stück in Richtung Hollywood/Fantasy. Angekommen sind wir in einer Welt, in der die dargestellten Charaktere

noch „echte Kerle“ sind! (Ein dickes Sorry an alle Frauen, aber der Spruch passt hier einfach zu gut...) Diese echten Kerle brechen natürlich nicht bei der ersten kleinen Schnittwunde am Unterarm zusammen. Sie machen weiter! Natürlich merken auch sie, dass da was nicht stimmt und die ganze rote Soße die ihnen die schönen Klamotten versaut, besser nicht aus ihnen herauslaufen sollte. Und irgendwie funktioniert der getroffene Arm plötzlich auch nicht mehr so wie man es sich wünscht... Aber Sie machen erst mal weiter, wenn auch nur noch deutlich eingeschränkt handlungsfähig mit der getroffenen Extremität.

Generell gilt:

- Eine Extremität, die mindestens die Hälfte ihrer Trefferpunkte eingebüßt hat – was bei einem normalen Menschen der erste Treffer wäre – gilt unter Anderem aufgrund von heftigen Schmerzen als **deutlich eingeschränkt Handlungsfähig**. Ein deutlich eingeschränkt handlungsfähiger Arm wird nur noch schwer zu bewegen sein. Trickreiche Finten und graziöse Paraden fallen eindeutig nicht mehr in den Handlungsspielraum den ein Charakter mit diesem Arm hat.
Erste Hilfe ist notwendig, wenn man die unter *Blutende Wunden* aufgeführten Probleme vermeiden will.
- Der Verlust aller TP an einer Extremität führt dazu, dass diese bis zur Heilung nicht mehr benutzbar ist. *Erste Hilfe* ist dringend notwendig, die Extremität kann bis zur Wiederherstellung von mindestens einem TP nicht genutzt werden.
- Schaden an Extremitäten ohne TP wird von den Basis-TP abgezogen.
- Verliert der Torso mindestens die Hälfte seiner TP, werden alle Handlungen des Betroffenen von Schmerzen begleitet. Er ist weiterhin Handlungsfähig, aber er spürt die schmerzhaften Auswirkungen dieses Treffers bei jeder Bewegung!
Ohne die Anwendung von *Erste Hilfe* erleidet der Getroffene die Auswirkungen wie sie unter *Blutende Wunden* zu finden sind.
- Ein Torso ohne TP bedeutet nicht zwangsweise Bewusstlosigkeit, jedoch ganz klare Kampf- und Handlungsunfähigkeit! Erst wenn alle Basis-TP (*Basis-TP = Torso-TP + TP der widerstandsfähigsten Extremität*) verloren sind, fällt der Getroffene in Bewusstlosigkeit.
Erste Hilfe ist zur Stabilisierung des Patienten notwendig.
- Der Verlust aller Basis-TP führt zu einer Bewusstlosigkeit. Wobei es egal ist, an welcher Trefferzone die TP verloren gegangen sind: Ist der letzte der Basis-TP verbraucht, fällt der Getroffene in Ohnmacht. Mit *Erste Hilfe* kann er stabilisiert und bei Bedarf wieder zu sich gebracht werden.

Blutende Wunde

Der Verlust eines TP bedeutet eine *Blutende Wunde*. Die Auswirkungen von Blutenden Wunden sind immer gleich: Nach ca. 10 Minuten verliert man einen weiteren TP, wobei weiterhin der Grundsatz gilt: Schaden an Extremitäten ohne TP wird von den Basis-TP abgezogen.

Mit Beginn einer *Erste Hilfe*-Behandlung stoppt das Bluten, für die Dauer der Behandlung. Ist die Behandlung erfolgreich, ist die Blutung permanent beseitigt.

Der Spielbarkeit halber, tritt diese Auswirkung nicht pro erlittene Wunde, sondern nur einmalig ab der ersten Wunde auf. Weitere Wunden müssen aber, dennoch versorgt werden!

BSP: Ein mutiger Zwergenkrieger erleidet im Kampf 3 Treffer. Ab seinem ersten Treffer verliert er zusätzlich alle 10 Minuten einen Basis-TP. Der Kampf ist schnell vorüber. Nur die Heiler lassen noch auf sich warten. Daher hat unser mutiger Krieger nach 20 Minuten Wartezeit 2 weitere Basis-TP weniger, da nur bei der ersten Wunde die Auswirkungen der

blutenden Wunden angerechnet werden. – Natürlich erwartet niemand, dass Ihr beim ersten Treffer auf die Uhr schaut!

Tod

Ein leidiges Thema das nichtsdestotrotz behandelt werden muss. Der Verlust aller Basis-TP führt zu sofortiger Bewusstlosigkeit. Das gesamte physische System des Betroffenen befindet sich in einem kritischen Zustand, der sich kontinuierlich verschlechtert und zum Kollaps führt. Dies wird dadurch symbolisiert, dass der Betroffene still bis 500 zählt und seinen Charakter anschließend für verstorben erklärt.

Natürlich steht es jedem Spieler frei eine Begebenheit (ein besonders guter Kampf in dem er unterlegen ist o.ä.) als besonders „schöne“ Todesursache für seinen Charakter zu wählen. Der Spieler sollte dem in diesem Fall „unerwünschten“ Ersthelfer/Wundarzt mitteilen, dass er seinen Charakter sterben lassen möchte. Der Ersthelfer/Wundarzt wird dann sicherlich bei einem theatralischen Ende helfen und die anwesenden Priester ein würdige Trauerzeremonie abhalten.

Todesstoß

Der Todesstoß kann nur gegen Gegner verwendet werden, die Kampfunfähig sind. Also auch auf gefesselte und ohnmächtige Personen.

Ein Todesstoß muss vorher bei der SL angekündigt und die Verfahrensweise mit Ihr abgesprochen werden.

ACHTUNG: Real Schlafende Personen dürfen auf keinen Fall angegriffen werden! Dies bedeutet nicht, dass Schlafende unangreifbar sind: Weckt die schlafende Person auf und erklärt ihr, was während ihres Schlafes mit ihr geschehen ist. Seid Ihr Euch unsicher, klärt die genaue Verfahrensweise mit der SL ab.

Ein ausgeführter Todesstoß führt zum sofortigen Tod!

Heilung

Alle fünf Stunden regeneriert sich ein einzelner Basis-TP. Die TP aller Extremitäten gelten als regeneriert, sobald die Basis-TP wieder vollzählig sind.

Ist ein *Wundarzt* konsultiert worden, sinkt die Regenerationszeit auf 5 Stunden – Stufe des Wundarztes. (siehe auch unter *Wundarzt*) Die Wirkungsweise magischer Heilung und die von Heiltränken wird im entsprechenden Kapitel beschrieben.

Regenerierte TP werden gleichsam an der verletzten Trefferzone als auch an den Basis-TP regeneriert!

BSP: Hans Wurst wurde im Kampf an jeder Extremität einmal getroffen und hat somit 0 Basis-TP. Nach dem Kampf wurden seine Wunden nur mit erster Hilfe versorgt, da kein Heiler in der Nähe ist. Nach 5 Stunden der Ruhe und Erholung hat sich ein Basis-TP von Hans-Wurst regeneriert. An jeder Extremität wurde außerdem ein TP geheilt. Das bedeutet, dass nach 5 Stunden alle Wunden von Hans Wurst geheilt sind. Er muss sich jedoch weiterhin schonen, damit er sich von diesen schweren Verletzungen erholt und seine restlichen verlorenen 3 Basis-TP innerhalb der nächsten 15 Stunden regeneriert werden.)

Rüstung

Als Rüstung zählt nur „echte“ Rüstung, keine grauen Wollpullis o.ä.

| Typ | RS |
|-------------------------------------------------|-----|
| Normale Kleidung | 0 |
| Leder (Rüstungsleder, keine Lederhose!) | 1 |
| Gambeson (siehe Anmerkung) | 1-3 |
| Leder (beschlagen/verstärkt) | 2 |
| Kette (normal, 4in1-Flechtung)/Schuppe (leicht) | 3 |
| Kette (schwer, ab 6in1-Flechtung) | 4 |
| Platte/Schuppe (schwer) | 5 |
| Helm (offen)/Brünne (Kettenhaube) | 1 |
| Helm (geschlossen/Visier) | 2 |
| Paar Handschuhe (Kette) | 1 |
| Paar Handschuhe (Platte) | 2 |

Der Rüstungsschutz ergibt sich aus der Summe der in der Tabelle angegebenen Werte entsprechend der getragenen Rüstung. Gezählt wird pro Trefferzone (Torso, linker Arm, rechter Arm, linkes Bein, rechtes Bein), die angegebenen Werte zählen je Trefferzone, die zu mehr als 50% bedeckt ist. Bei einem geringeren Deckungsgrad wird nur der halbe Wert aus der Tabelle genommen. Anschließend wird durch die Anzahl der gerüsteten Trefferzonen (maximal 5) geteilt und mathematisch gerundet (ab x,5 aufrunden).

Das Ergebnis ist der gesamte Rüstungsschutz, d.h. bei Treffern auf die Rüstung wird zuerst der Schaden von dem Rüstungsschutz der getroffenen Trefferzone abgezogen. Erst wenn dieser auf 0 gesunken ist werden bei weiteren Treffern Wunden verursacht.

Übereinandergetragene Rüstung zählt jeweils mit vollem Schutzwert (Wer es damit übertreibt, wird schon sehen wie gut er sich damit bewegen kann...)

Anmerkung zum Gambeson

Wir haben uns dafür entschieden den Gambeson in drei Kategorien zu unterteilen, da dies historisch gesehen korrekter ist. Ein Gambeson, wie er früher als „Tuchrüstung“ getragen wurde war eine äußerst effiziente Schutzkleidung. Dagegen sind die meisten heute im LARP verwendeten jedoch „nur“ als Wattierung gegen Abschürfungen und Druckstellen etc. unter Metallrüstungen zu gebrauchen. Um Missverständnisse zu vermeiden gelten erst einmal alle Gambesons als 1 Punkt Schutz. Solltet Ihr der Meinung sein, Euer Gambeson hätte mehr Punkte verdient, dann fragt die SL während des Check-In.

Beispiel für Rüstungsschutz

Hans Wurst spielt einen Charakter der Kämpferklasse und hat sich folgende Rüstungsteile zugelegt:

1. Einen Topfhelm
2. einen schweren Gambeson (lange Arme, Oberschenkel voll bedeckt, von der SL als 2-Punkte-Gambeson abgesegnet)
3. einen Plattenkürass (Brust und Rücken, ohne Schultern)
4. Lederhandschuhe mit Stulpen
5. lederne Unterarmschienen
6. Beinschienen aus Platte (Schienbein, Front)

Der Gambeson bedeckt den kompletten Torso (Brust und Rücken) das gibt 2 Punkte. Ebenso bedeckt er beide Arme komplett was nochmals zusammen 4 Punkte ergibt. Um den Gambeson abzuschließen, betrachten wir noch die Beine, die er jeweils etwas weniger als zur Hälfte (beide Oberschenkel, Vorne und Hinten) bedeckt und somit noch mal für beide Beine zusammen 2 Punkte gibt. (Je Bein: Rüstungsschutz komplett [2] geteilt durch 2 = 1) Der Gambeson ergibt also insgesamt **8 Punkte** Schutz.

Dadurch, dass er mehr als 50% des Torsos bedeckt, schützt der Plattenkürass mit **5 Punkten**. Weitere Körperpartien bedeckt er nicht, daher sind wir mit dem Kürass auch schon fertig.

Die Lederhandschuhe bieten **keinen Schutz**: Leder, das so weich und dünn ist, dass man es zu Handschuhen verarbeiten kann und sich in Diesen dann auch noch bewegen kann, schützt einfach nicht vernünftig vor den fraglichen Verletzungen im LARP.

Die Unterarmschienen aus Leder wiederum sind stark genug um einen gewissen Schutz zu bieten, sie bedecken knapp ein Viertel des gesamten Armes (was zweifelsohne weniger als 50% ist) und werden daher jeweils mit der Hälfte des Schutzwertes für Leder angerechnet.

Also 1 geteilt durch 2 = 0,5. Für beide Arme zusammen also **1 Punkt**.

Die Beinschienen aus Platte bedecken ebenfalls ungefähr 25% der Beine. Dadurch bieten sie zusammen 5 geteilt durch 2 mal 2 = **5 Punkte**.

Anschließend bekommt Hans durch den geschlossenen Topfhelm **2 Punkte**.

Zusammengenommen ergibt das also $8 + 5 + 1 + 5 + 2 =$ **21 Punkte**. Geteilt durch die 5 gerüsteten Trefferzonen ergibt diese Kombination aus Rüstungsteilen **4,2 Punkte**, gerundet also **4 Punkte** Schutzwert.

Waffenschaden

| Nahkampfwaffe | Schaden in TP | Besonderheiten |
|---------------------------------------|---------------|----------------------------------------|
| Einhändige Wuchtwaffe | 1 | |
| Zweihände Wuchtwaffe | 2 | Niederschlagen |
| Einhände Hiebwappe | 1 | |
| Zweihände Hiebwappe | 2 | |
| Stäbe | 1 | |
| Einhändige Wuchtwaffe (punktierend) | 1 | Panzerbrechend (BSP: Rabenschnabel) |
| Kettenwaffen (auch ohne echte Kette!) | verboten | verboten |

| Fernkampfwaffe | Schaden in TP | Besonderheiten |
|-------------------------|---------------|---------------------------------------------|
| Bogen (Kurz-/Reiter-) | 1 | Panzerbrechend |
| Bogen (Lang-) | 2 | Panzerbrechend |
| Armbrust (klein) | 1 | Panzerbrechend |
| Armbrust (groß) | 2 | Panzerbrechend |
| Wallarmbrust (Ballista) | 5 | Panzerbrechend, Niederschlagen, Schildbruch |
| Wurfaffen | 1 | |
| Belagerungsgerät | SL | SL |

Niederschlagen

Die Eigenschaft Niederschlagen – gleich ob sie einer Waffe oder einem besonderen Wesen (beispielsweise einem Oger) zugehörig ist – bedeutet, dass ein von dieser Waffe/diesem Wesen Getroffener niedergeworfen wird.

Diese Eigenschaft ist während des Checkins von einer SL abzusegnen!

Panzerbrechend

Punktierende Waffen, die speziell für das Durchdringen von Panzerungen konstruiert worden sind, tun dies auch. Ein gutes Beispiel hierfür ist der Rabenschnabel. Auf Schilde jedoch haben panzerbrechende Waffen keinen Einfluss.

Diese Eigenschaft ist während des Checkins von einer SL abzusegnen!

Schildbruch

Waffen mit dieser Eigenschaft, sind in der Lage Schilde zu durchdringen. Treffer einer solchen Waffe auf einen Schild, zählen als Treffer auf den Schildarm, wobei weiterhin die Regel „Schaden an Extremitäten ohne TP, wird von den Basis-TP abgezogen“ gilt.

Dieben

Für das Darstellen des Diebens gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten, welche abhängig von der Situation angewandt werden können. In der Ersten Variante wird das Dieben dargestellt, indem der Dieb eine von der SL ausgehändigte Schnur oder ein Bändchen um oder an den zu „diebenden“ Gegenstand bindet und verknotet. Lockeres herumlegen um das Objekt der Begierde ist nicht genug. Diese Variante eignet sich vor allem für spontane Diebesaktionen und dann, wenn es sich bei dem Objekt der Begierde um einen Beutel oder eine Gürteltasche handelt. Hat ein Intime-Dieb diese Aufgabe bewältigt, so muss er die SL verständigen, die nun prüft, ob das Band korrekt angebracht wurde. Ist dies der Fall, gilt dieser Gegenstand als entwendet und die SL nimmt ihn vorübergehend in Verwahrung. Wie

lange dies der Fall ist, hängt von den individuellen Umständen ab, längstens jedoch bis zum Conende.

Die zweite Variante eignet sich vor allem dann, wenn es um größere, längerfristig geplante Diebesaktionen bzw. große Diebesgegenstände geht. Hierbei bittet Ihr eine SL unauffällig und in sicherem Abstand Euren real ausgeführten Diebeszug zu beobachten. Das "Gediebte" muss anschließend umgehend der SL ausgehändigt werden, um den Verdacht des Stehlens nicht aufkommen zu lassen.

In keinem Fall ist es erlaubt Eigentum anderer Personen gegen deren ausdrückliches Einverständnis und ohne Ankündigung bei der SL an sich zu nehmen! Dies wäre kein „Dieben“ dies wäre echtes Stehlen! Die Verfahrensweise in solch einem Fall, ist im Bundesgesetzbuch zu finden...

Charaktererschaffung

Zu Beginn seiner Erschaffung erhält jeder Charakter eine von seiner Klasse abhängige Anzahl Generierungspunkte (GP). Für diese kann der Spieler nach Belieben Fertigkeiten und/oder Vorteile kaufen. Er kann diesen Pool auch erhöhen indem er seinem Charakter Nachteile gibt. Generell gilt bei der Verwendung von GP: Jede mehrstufige Fertigkeit muss Stufe für Stufe erworben werden!

Charakterklassen

Kämpfer

Generierungspunkte: 10

Krieger sind im Waffengang professionell ausgebildete Personen. Jeder Charakter der Kämpferklasse erhält automatisch den Vorteil „Zäh“.

Beispiele für Krieger:

Söldner, Soldaten, Berufsmilizionäre, Ordensritter (mit und ohne übernatürliche Fähigkeiten), militärische Kundschafter

Abenteurer

Generierungspunkte: 12

Abenteurer sind die Auffangklasse für alle die nicht in die beiden Kategorien „Kämpfer“ und „Gelehrte“ passen.

Beispiele:

Handwerker, Diebe, Auftragsmörder(Meuchler), Landstreicher, Entdecker, Waldläufer

Gelehrte

Generierungspunkte: 12

Diese Klasse wird durch eine intensive Ausbildung auf mindestens einem Gebiet der Geisteswissenschaften gekennzeichnet.

Beispiele:

Magier, Heiler, Alchimisten, Schreiber

Mischklassen

Mischklassen – wie beispielsweise Paladine – sind ein Sonderfall. Diese Charakterklasse muss erspielt werden.

Vorteile

Solltet Ihr einen nicht aufgeführten Vorteil erwerben wollen, sprecht Euch mit uns ab! Es ist nach Absprache mit der SL möglich auch nach der Charaktererschaffung Vorteile zu kaufen.

Furchtlosigkeit

Der Charakter kennt Furcht nur dem Namen nach. Er ist immun gegen alle Arten der Furcht. Ausnahmen sind SL-Entscheid (Sollte ein Gott der Meinung sein, dieser spezielle Charakter solle jetzt Furcht haben... Er wird sich fürchten. Kein Charakter kann mächtiger sein als ein gorasischer Gott!)

Nachtsicht

Der Spieler darf ein Nachtsichtgerät benutzen.

Regeneration

Dieser Vorteil existiert in zwei Stufen. In der ersten Stufe darf der Charakter die Auswirkungen von Blutenden Wunden ignorieren, kann also faktisch nicht verbluten. Die zweite Stufe sorgt zusätzlich dafür, dass die Regenerationszeit des Charakters halbiert wird. Dies gilt für alle Arten der natürlichen und übernatürlichen Heilung!

Zäh

Dieser Vorteil ist nur von Charakteren der Kämpferklasse belegbar.

Ein zäher Charakter darf den Verlust des ersten TP an der ersten getroffenen Trefferzone ignorieren. Bildlich gesprochen besitzt er einen „Reserve-TP“ den er beim Verlust des ersten TP in die getroffene Trefferzone transferiert. Dieser „Reserve-TP“ erhöht nicht die Basis-TP und muss regulär regeneriert werden!

Nachteile

Das Ablegen eines Nachteils kostet die 3-fache Punktzahl, welche man für den Nachteil erhalten hat. Außerdem muss das Wegfallen des Nachteils In-Time begründet sein. (Niemandem wächst spontan ein Arm nach!

Für später im Spiel „erworbene“ Nachteile kann man ggf. EP erhalten. (SL Entscheid)
Besondere Nachteile die hier nicht aufgeführt sind können natürlich mit uns abgesprochen werden!

Aberglaube

Der Charakter ist sehr abergläubisch. Sein Aberglaube hat deutliche Auswirkungen auf sein Spiel.

In der ersten Stufe dieses Nachteils sind Andere jedoch nur indirekt von seinem Aberglauben betroffen: *Anton Abergläubisch wird sich immer, wenn er einer Wegkreuzung begegnet dreimal um sich selbst drehen und dabei deutlich murmeln, „Wo immer auch Dein Jünger geht, weise ihm den rechten Weg.“* Ob seine Begleiter es ihm gleichtun, ist ihm allerdings egal.

Die zweite Stufe dieses Nachteils bringt ungleich mehr Belästigung für die Mitstreiter des Abergläubischen mit sich: *Anton Abergläubisch verlangt von all seinen Begleitern sich an jeder Wegkreuzung dreimal um sich selbst zu drehen und dabei deutlich zu murmeln, „Wo immer auch Dein Jünger geht, weise ihm den rechten Weg.“* Er wird hartnäckig versuchen seine Begleiter dazu zu bringen es ihm gleich zu tun!

Alt

Der Charakter ist alt und muss in dieser Art gespielt werden. Beispiele wären: gebückte Haltung, schlechtes Sehen/Hören, gelegentliches „vor-sich-hin-brabbeln“ etc.

Blind

Der Charakter ist blind. Der Spieler trägt eine Augenbinde die es ihm aber erlaubt Gefahren und den vor ihm liegenden Boden noch zu wahrzunehmen. (Nicht mit *Einäugig* kombinierbar!)

Ehrenkodex

Der Charakter lebt nach einem Ehrenkodex. Der hierdurch erhaltene Punktebonus ist von der genauen Art des Kodex und seiner Auswirkung abhängig. Kontaktiert eine SL wenn ihr Punkte für einen Ehrenkodex haben möchtet.

Einarmig

Der Spieler muss sich vor Conbeginn einen Arm amputieren lassen...

Ok, Scherz beiseite: Der Spieler trägt einen Arm unter dem Hemd, bindet ihn weg oder Ähnliches.

Einäugig

Der Spieler trägt eine Augenklappe oder -binde über einem Auge. (Nicht mit *Blind* kombinierbar!)

Langsame Heilung

Die Heilungszeiten des Charakters werden verdoppelt. Dies gilt für alle Arten der natürlichen und übernatürlichen Heilung.

Lahm

Der Spieler darf sich nur humpelnd oder schlurfend fortbewegen.

Phobie

Der Charakter leidet unter einer Phobie. Der hierdurch erhaltene Punktebonus ist von der genauen Art der Phobie und ihrer Auswirkung abhängig. Kontaktiert eine SL wenn ihr Punkte für eine Phobie haben möchtet.

Fertigkeiten

Alle mehrstufigen Fertigkeiten müssen Stufe für Stufe nacheinander erworben werden! Um *Gifte heilen* Stufe 4 zu erlernen, benötigt man erst *Gifte heilen* Stufe 3, um *Gifte heilen* Stufe 3 zu erlernen, benötigt man erst *Gifte heilen* Stufe 2 usw.

Alchimie

Die Herstellung von Tränken, Tinkturen, Pulvern, Salben und Ähnlichem – gleich ob deren Wirkungsweise nun positiver (Heiltrank) oder negativer (Gift) Natur ist – verlangt eine alchemistische Ausrüstung, deren Handhabung eine besondere Schulung voraussetzt. Diese Schulung geht allerdings noch nicht automatisch einher mit der Kenntnis von Rezepten oder der Wirkungsweise verschiedener Inhaltsstoffe der vermischten Zutaten auf einen menschlichen (oder auch nicht-menschlichen) Metabolismus. Im Kapitel Rezepte sind die unterschiedlichen Rezepte deren Komponenten und ihre Kosten aufgeführt.

Beidhändiger Kampf

Der Charakter hat das gleichzeitige Kämpfen mit je einer einhändigen Waffe pro Hand erlernt.

Berserkerrausch

Der Charakter verfällt auf einen bestimmten Auslöser hin in einen Berserkerrausch. In diesem Zustand attackiert er jeden Gegner den er sieht, beginnend mit dem Gefährlichsten.

Augenscheinlich hilflos – weil beispielsweise bewusstlos – am Boden Liegende ignoriert er.

Die Fertigkeit existiert in vier Stufen. Je Stufe darf der Charakter die Auswirkungen des Verlustes eines Trefferpunktes – für den aktuellen Kampf – ignorieren.

So würde ein Charakter mit *Berserkerrausch* (2) der in den Rausch verfällt, für die Dauer dieses einen Kampfes in dem der Rausch ausgelöst wurde, den Verlust der beiden ersten TP ignorieren dürfen.

Nichts desto Trotz sind die Wunden vorhanden und müssen unmittelbar nach dem Kampf versorgt werden und heilen. Sollten die Basis-TP oder die eines Körperteils durch den Einsatz der Fertigkeit *Berserkerrausch* ins Negative sinken, so wird dies behandelt, als seien sie lediglich auf Null gesunken. Dies ändert aber nichts daran, dass diese Wunden versorgt werden müssen!

BSP: Ein Mensch mit 2 TP am linken Arm und *Berserkerrausch* (4) wird ausschließlich an diesem Arm getroffen. Die Auswirkungen des Verlustes der ersten 4 TP darf er einfach ignorieren.

Des Weiteren bekommen – nach abklingen des Berserkerrausches – die normalen Regeln ihre Gültigkeit zurück: Da der Arm 4 mal getroffen wurde, ist er absolut nicht mehr zu gebrauchen.

Dieben

Die Fähigkeit zum Taschendiebstahl. Jeder Charakter der über diese Fertigkeit verfügt, erhält die dafür notwendigen Bändchen.

Entfesseln

Der Charakter ist darauf trainiert, sich selbst aus einer Fesselung zu befreien. Das Entfesseln muss ausgespielt werden! Obwohl eine echte Fesselung nicht stattfinden darf, muss der gefesselte seine Hände in der Schlaufe winden um so einem eventuellen Wächter die Gelegenheit zu geben die Entfesselung zu bemerken.

Entfesseln wirkt nicht gegen schlossbewehrte Fixierungen wie beispielsweise Handschellen, Schandgeigen oder Pranger. Hierzu benötigt ihr einen Freund mit der Fertigkeit *Schlösser öffnen* oder dem passenden Schlüssel.

Erste Hilfe

Erste Hilfe stellt die Fähigkeit dar, Verletzungen zu versorgen, Patienten zu stabilisieren und soweit transportfähig zu machen, dass er den Weg zum nächstgelegenen Heiler übersteht. Vergiftungen sind allerdings ein derart komplexes und spezifisches Thema, dass sie von der Fertigkeit *Erste Hilfe* nicht abgedeckt werden. Hierfür sind die Regeln unter der Fertigkeit *Gifte heilen* zu finden.

Maßnahmen der *Ersten Hilfe* umfassen unter Anderem die Stillung von Blutungen, die Stabilisierung und Unterstützung des Kreislaufs mit Hilfe von besonderer Lagerung des Patienten und – sofern vorhanden – Kreislaufstabilisierenden Mitteln (wie Kräutertinkturen). Ebenso gehört zum Repertoire einer in *Erste Hilfe* geschulten Person das provisorische Schienen von Brüchen, und einfache Wiederbelebungsmaßnahmen. Die Herstellung der Transportfähigkeit von Patienten umfasst in begrenztem Umfang auch die Herstellung von improvisiertem Transportgerät wie beispielsweise einer Trage.

Fallen stellen/entschärfen

Diese Fertigkeit wird zum Stellen und Entschärfen von Fallen aller Art verwendet. Die Maximalstufe einer, gerade noch durch eine Person entschärf-/stellbaren Falle, ergibt sich aus der effektiven Stufe seiner Fertigkeit.

Die Mindestzeit zum Entschärfen/Stellen einer Falle beträgt in jedem Fall eine Minute.

Eine Richtlinie für die benötigte Zeit bietet folgende Formel:

Fallen stellen:

$[5+(2 \times \text{Fallenstufe}) - \text{natürliche Stufe des Fallenstellers}] \times 5$ in Minuten

Fallen entschärfen:

$[4+(2 \times \text{Fallenstufe}) - \text{natürliche Stufe des Fallenentschärfers}] \times 5$ in Minuten

Ein Fallenentschärfer kann maximal eine Falle der Stufe entschärfen, welche seiner effektiven Stufe in der Fähigkeit *Fallen stellen/entschärfen* entspricht. (Natürliche Stufe des Fallenstellers/-entschärfers + Assistentenbonus + Werkzeugbonus = effektive Stufe)

Beispiele

Eine Falle der Stufe 4 wird von einer Person mit *Fallen Stellen/entschärfen* Stufe 4 entschärft:

$[4+(2 \times 4) - 4] \times 5 = 40$ Minuten

$5 \times 5 - 4 \times 5$

$25 - 20 = 5$ Minuten

Eine Falle der Stufe 5 wird entschärft von einer Person mit *Fallen Stellen/entschärfen* Stufe 4 +Werkzeug (das Werkzeug erhöht zwar die effektive Stufe [s.u.] aber nicht die natürliche Stufe!)

$[4+(2 \times 5) - 4] \times 5 = 50$ Minuten

Fallen Stellen/entschärfen gibt es in vier Stufen deren EP-Kosten jeweils von Stufe zu Stufe verdoppelt werden.

Ein Set **geeignetes Werkzeug** (SL-Entscheidung) steigert die effektive Stufe der Fertigkeit um einen Punkt. (Für das Entschärfen einer mit Glöckchen gesicherte Schlingenfalle ist ein Vorschlaghammer nicht unbedingt ein geeignetes Werkzeug! Ebenso wenig für das Anbringen der Glöckchen an der Schlinge...)

Die Fertigkeiten von mehreren Fallenentschärfern addiert sich nicht!

Sollte der Entschärfer beim Entschärfen einer Falle, die von einer Einzelperson entschärft werden kann, auf die Unterstützung mindestens einer zweiten Person zurückgreifen können, so wird die effektive Stufe des Hauptentschärfers um einen Punkt erhöht. Dies gilt aber nur wenn die Fertigkeit des überzähligen Assistenten maximal eine Stufe niedriger ist als die des Hauptentschärfers, da eine größere Wissens- und Erfahrungsdifferenz die Zusammenarbeit derart erschwert, dass der Assistent eher eine Last als eine Stütze wäre.

Nur unter ganz besonderen Umständen (SL-Entscheid) wird ein zusätzlicher Bonus für mehr als einen überzähligen Helfer gewährt. Dieser Fall ist äußerst selten und es ist immer eine SL zu konsultieren! Gleiches gilt für das Stellen von Fallen.

„Mehrpersonenfallen“ (für die Entschärfung oder die Aufstellung sind mehrere Personen nötig) werden auf ähnliche Art wie „Einpersenfallen“ (für die Entschärfung oder die Aufstellung ist nur eine Person nötig) behandelt.

Die Fertigungsstufen in *Fallen Stellen/entschärfen* aller Beteiligten dürfen um nicht mehr als einen Punkt von der des Hauptentschärfers nach unten abweichen. Diese Personen geben keinen Bonus auf die Effektive Fertigungsstufe, vielmehr ermöglichen sie es überhaupt erst die Falle zu entschärfen. Auch hierbei gilt: Sollte mindestens ein überzähliger geeigneter Assistent vorhanden sein (auch seine Fertigungsstufe darf von der des Hauptentschärfers um nicht mehr als einen Punkt nach unten abweichen), wird die effektive Fertigungsstufe des Entschärfers um einen Punkt erhöht.

Beispiel:

Für das Entschärfen einer Türfalle der Stufe 6 – hinter der ein Goldschatz winkt – steht Leonie Listig mit einer Fertigungsstufe von 4 bereit. Die Fallenkonstruktion bedingt allerdings, dass mindestens drei Personen für das Entschärfen notwendig sind. Leonie wird nach kurzer Suche auch tatsächlich fündig und trifft mit einem umfangreichen Werkzeugkoffer und den fünf „Kollegen“ Theo Tunichtgut, Karl Klemmer, Klaus Klauer, Siegfried Schnappweg, und Bernd Beutelschneider am Ort des Geschehens ein. Die fröhlichen Handwerker machen sich auch alsbald ans Werk und beginnen fleißig die Falle zu demontieren...

An den drei notwendigen Punkten platziert sich Leonie Listig (Fertigungsstufe: 4), Klaus Klauer (4) und Karl Klemmer (3). Diese Konstellation ermöglicht es prinzipiell die Falle zu bearbeiten. Die Differenz nach unten von Klaus Klauers und Karl Klemmers Fertigungsstufen im Vergleich zu Leonie Listigs Stufe beträgt nie mehr als einen Punkt, im Fall von Klaus Klauer ist sie sogar identisch (Was aber auch keinen Bonus bringt).

Nun wollen Siegfried Schnappweg (3), Bernd Beutelschneider (3) und Theo Tunichtgut (2) aber auch nicht untätig sein und machen sich daran, ihre Kollegen zu unterstützen und warten auf Leonies Anweisungen, da sie das Entschärfen koordiniert. Leonie (4) ist auch zufrieden mit ihren Assistenten Siegfried (3) und Bernd (3). Aber, oh weh, Theo Tunichtgut (2) versteht einfach nicht richtig, was Leonie von ihm will... Sein Fertigungswert liegt mehr als einen

Punkt unter dem von Leonie, somit ist er nur eine Belastung und Leonie schickt ihn bald entnervt und bestimmt zum Schmiere stehen um ihn loszuwerden.

Nun kann die Arbeit vernünftig beginnen: Leonies Stufe beträgt (4). Sie hat genug geeignete Personen vor Ort um das Entschärfen durchzuführen, sie hat auch zwei überzählige Assistenten deren Fertigkeitswert nicht mehr als einen Punkt unter ihrem eigenen liegt, was ihre effektive Fertigkeitsstufe um einem Punkt steigert. Ein fragender Blick zur zuständigen SL, mit einem Kopfnicken in Richtung der beiden Assistenten, bringt ihr ein Kopfschütteln ein, also bleibt es bei einem Punkt für die beiden Assistenten. Ihre Effektive Stufe beträgt also bislang (5)! Reicht noch nicht... Aber Leonie ist nicht auf den Kopf gefallen und greift zu ihrem umfangreichen Werkzeugkoffer und beginnt fröhlich zu arbeiten. Schon beginnt die SL zu lächeln und flüstert Leonie zu, dass sie für das Entschärfen 60 Minuten brauchen wird. Denn den Werkzeugkoffer hat Leonie während des Check-Ins von der SL als geeignetes Werkzeug zum Fallen entschärfen, genehmigt bekommen. Somit ist ihre effektive Stufe für *Fallen Stellen/entschärfen* eben auf (6) gestiegen, was für das Entschärfen dieser Falle der Stufe (6) ausreicht.

Mal schauen wie sie ihr Eindringen den beiden Ogern, die in der Schatzkammer Wache schieben, erklären werden...

Fesseln

Der Charakter hat Kenntnis darüber erworben, wie Fesseln wirkungsvoll anzubringen sind. Aus einer solchen Fesselung kann sich nur jemand befreien, der speziell auf Derartiges trainiert ist (also die Fertigkeit *Entfesseln* besitzt).

Es darf auf keinen Fall eine echte Fesselung stattfinden! Die Fesselung wird intime durch das Anlegen von Schlaufen symbolisiert, aus denen sich die gefesselte Person real jederzeit befreien kann!

Feuer machen

Ohne diese Fertigkeit muss zum Feuer machen auf Schlageisen, Feuerstein und Zunder zurückgegriffen werden. Aber auch wenn diese Fertigkeit die Verwendung eines Feuerzeuges gestattet, ist es für die Stimmung empfehlenswert in Situationen – in denen es nicht auf Schnelligkeit ankommt – mit Schlageisen, Feuerstein und Zunder zu arbeiten.

Gifte heilen

Sobald die Art einer Vergiftung – gemeint ist hierbei das verwendete Toxin – bekannt ist, kann eine qualifizierte Person eine Behandlung einleiten. Qualifizierte Personen sind all jene die über die Fertigkeit *Gifte heilen* verfügen.

Ein Heilkundiger der sich mit Giften auskennt, kann das passende Antidot verordnen. Ist dieses Gegengift nicht verfügbar kann er eine Behandlung mit Alternativen einleiten. Diese Behandlung umfasst Immunsystemstärkende Mittel wie Kräutertees, Zwiebelsuppen, vitaminreiche Nahrung usw. Der Heiler wird Ruhe, Einläufe und die Aufnahme von viel Wasser verordnen um den Körper zu spülen und den durch Erbrechen verursachten etwaigen Wasserverlust auszugleichen. Diese Art der Behandlung ist äußerst langwierig und je nach Toxin muss sie nicht einmal von Erfolg gekrönt sein.

Diagnose

Die Fertigkeit existiert in 4 Stufen. Entspricht die Fertigkeitsstufe des Heilers der des Giftes, oder ist sie größer, kennt der Heiler nicht nur das Toxin sondern auch das notwendige Antidot und/oder die erfolgversprechendsten Heilungsmaßnahmen automatisch. Übersteigt die Stufe des Giftes jedoch die Fertigkeitsstufe des Heilers, so kennt er zwar das Toxin, es ist jedoch

überzeugendes Rollenspiel erforderlich um das passende Antidot und/oder die erfolgversprechendsten Heilungsmaßnahmen zu kennen.

Heilung mit Antidot

Ist ein passendes Antidot (sollte ein universelles Antidot nicht ausreichend sein, informiert Euch die SL darüber) verfügbar, wird die Schadenswirkung des Toxins nach knapp einer Minute gestoppt. Der Patient benötigt aber auch nach der Neutralisierung des Giftes durch ein Antidot eine gewisse Zeit, damit sein Kreislauf wieder auf die Beine kommt. Diese Zeit entspricht der Stufe des Giftes mal 5 Minuten. Die Erholungszeit von einem Gift der Stufe 3 beträgt also 15 Minuten. In diesem Zeitraum kann der Patient nicht viel mehr tun als zu Ruhen. Seine Stimme klingt belegt, seine Bewegungen sind fahrig und kraftlos. Hinzu kommt natürlich die Regeneration etwaig verlorener TP, nachzuschlagen unter *Heilung*.

Heilung ohne Antidot

Die Heilung ohne Antidot gestaltet sich weitaus schwieriger und zeitaufwendiger. Selbst die erfolgversprechendsten Heilungsmaßnahmen sind nicht immer ein Garant für ein Gelingen! Stützt sich die Heilung von einer Vergiftung auf Maßnahmen ohne Antidot, so wird für jede Stufe des Giftes eine Stunde Regenerationszeit benötigt. Während dieser Zeit ist der Charakter beinahe handlungsunfähig! Die Behandlung findet in Gegenwart einer SL statt, die anhand der Überzeugungskraft der Behandlung beurteilt, ob die Maßnahmen von Erfolg gekrönt sind.

Gift- und Trankkunde

Das Wissen um die Wirkung von Giften, Tränken and anderen alchemistischen Erzeugnissen. **(Es ist keineswegs notwendig die Fertigkeit *Gift- und Trankkunde* zu beherrschen um **Tränke zu brauen!**)**

Wird neben dem Opfer einer Vergiftung nicht die etikettierte Giftphiole (auf der am Besten, neben der zu erwartenden Wirkung, die genauen Inhaltsstoffe aufgelistet sind) gefunden, ist die Fertigkeit *Gift- und Trankkunde* notwendig.

Diese Fertigkeit umfasst Wissen um die Symptome von Vergiftungen und die Identifizierung der auslösenden Toxine. Ebenfalls erkennt man mit Hilfe der Fertigkeit *Gift- und Trankkunde* anhand der Symptome welche Mittelchen (Tränke/Pasten/Pulver etc.) ein positiv beeinflusster Anwender möglicherweise benutzt hat. Sie ermöglicht ausschließlich die Identifizierung, nicht das Einleiten einer effektiven Behandlung!

Beispiel:

„Oh, das hab’ ich schon oft gesehen, sieht nach den Anfängen einer Pfeilgiftfroschgiftvergiftung aus.“

„Und wie behandelst Du mich jetzt?“

„... Beten...?“

Oder:

„Himmel sie Dir den Kerl da an, der steckt ja Schwerthiebe ein als seien es Federn!“

„Ach ich kenn’ das! Schau Dir mal die Haut genau an... Siehst Du den grauen Schimmer? Der hat einen Steinhauttrank geschluckt... Der wirkt aber in seiner höchsten Konzentration nur maximal 2 Stunden.“

Diagnose

Die Fertigkeit existiert in 4 Stufen. Entspricht die Stufe die Fertigkeitsstufe des Heilers der des Giftes, oder ist sie größer, kennt der Heiler das Toxin automatisch. Übersteigt die Stufe des Giftes jedoch die Fertigkeitsstufe des Heilers, so ist überzeugendes Rollenspiel erforderlich um das Toxin, den Trank zu identifizieren.

Handwerk (spezifisch)

Die Fertigkeit *Handwerk* steht allgemein für alle handwerklichen Fertigkeiten. Beim Erlernen einer handwerklichen Fertigkeit wird diese neue Fertigkeit in der Kategorie *Handwerk* eingetragen.

Ein Grob-/oder Hufschmied würde sich also die Fertigkeit *Handwerk (Grobschmied)* eintragen. Ein Waffenschmied *Handwerk (Waffenschmied)*.

Mit diesem Fertigkeitstyp werden auch die jeweiligen Reparaturfertigkeiten abgedeckt. *Handwerk (Schreiner)* beinhaltet also automatisch *Reparaturarbeiten (Holz)*.

Heraldik

Der Spieler darf Wappen- und Namenszeichen bei der SL erfragen.

Krankheiten heilen

Zum Behandeln von Krankheiten erforderlich. Die Anwendung ist identisch mit der von *Gifte Heilen*, lediglich die Behandlungsart unterscheidet sich teilweise erheblich.

Krankheitskunde

Zur exakten Diagnostizierung einer Krankheit erforderlich. Die Anwendung ist identisch mit der von *Giftkunde*.

Legenden und Geschichten (landesspezifisch)

Der Charakter kennt aus einem bestimmten Land Unmengen von Legenden und Geschichten. Der Spieler darf zu Situationen in denen er es für angemessen hält, von der SL erfragen ob sein Charakter eine passende Geschichte kennt. Hierbei geht es um Situationen die Plotrelevant sind: Die SL ist nicht dafür da Euren Tavernenabend mit Geschichten aus dem Leben Eures Charakters zu füllen... ;-)

Diese Fertigkeit muss für jedes Land neu erworben werden.

Legenden und Geschichten (Galladoorn) bedeutet nicht, Legenden und Geschichten, welche ihre Wurzeln in Gorasia haben zu kennen.

Lesen und Schreiben

Der Charakter beherrscht seine Muttersprache auch in Schriftform. Alle Sprachen die er im Wort beherrscht kann er – sofern sie einen vergleichbaren Zeichensatz nutzt – ebenfalls schreiben und lesen.

Magische/Übernatürliche Begabung

Die Fertigkeit *Magische/Übernatürliche Begabung* ist Voraussetzung das Wirken von Magie.

Näheres zum Thema Magie ist zu finden im Magieregelwerk „*Weisheiten der Magie*“.

Meucheln

Jede Meucheln-Aktion muss vorab mit der SL abgeklärt werden! Sollte es dem Inhaber dieser Fertigkeit gelingen vom Opfer unbemerkt einen angedeuteten Kehlschnitt vor der Kehle zu

beginnen (denn spätestens dann wird es jeder Betroffene bemerken), verliert das Opfer der Aktion das Bewusstsein und verblutet innerhalb von ca. 10 Sekunden, wenn keine Erste Hilfe auf es angewandt wird.

Bemerkt das Opfer die Aktion vor dem Ansetzen des Schnittes, und führt es eine Abwehrhandlung aus, so gilt der Schnitt als Verlust eines Torsotrefferpunktes (Rüstung zählt nicht) Während des Check-In als Meuchelschutz akzeptierte Krage verhindern sowohl das meucheln an sich, als auch den Schadenspunkt bei misslungenen Meuchelversuchen.

Pflanzenkunde (regional)

Der Charakter kennt sich mit der Flora der Mittellande im Allgemeinen und mit der einer spezifischen Region (eines Landes) im speziellen aus. Dieses Wissen umfasst beispielsweise allgemein verbreitete Heil- und Giftkräuter. Exotische landesspezifische Besonderheiten müssen jeweils pro Region/Land erlernt werden.

Reparaturarbeiten (spezifisch)

Diese Fertigkeit umfasst alle Reparaturarbeiten an bestehenden Gegenständen. Diese Fertigkeit muss für jede Kategorie neu erlernt werden. In der jeweiligen Fertigkeit *Handwerk* ist die entsprechende Fertigkeit *Reparaturarbeiten* bereits enthalten.

So kann ein Charakter der über die Fertigkeit *Handwerk (Plättner)* verfügt nicht nur Plattenharnische schmieden, sondern diese auch reparieren. Er verfügt sozusagen über die Fertigkeit *Reparaturarbeiten (Plattenharnische)*, ohne dafür extra zu bezahlen oder sie sich notieren zu müssen.

Schätzen (Wert schätzen)

Der ungefähre Wert eines Gegenstandes wird von der SL genannt.

Schlösser öffnen

Funktioniert genau so wie *Fallen Stellen/entschärfen*. Nur dass das geeignete Werkzeug hier ein Satz Dietriche, und ein Assistentenbonus logischerweise noch viel seltener ist.

Schmerzunempfindlichkeit

Personen mit dieser Fertigkeit haben sich eine hohe Toleranz gegenüber ihrem eigenen Schmerzempfinden antrainiert. Sie dürfen die Auswirkungen von Schmerz ignorieren (Sollte eine spezielle Eigenschaft/ein Gift oder Ähnliches *Schmerzunempfindlichkeit* wirkungslos machen, ist der betreffende NSC durch die SL darüber informiert worden und wird diese Information an Betroffene Spieler weitergeben.) Diese Regel beeinflusst direkt die Regel der *deutlich eingeschränkten Handlungsfähigkeit!*

Der Spieler sollte jedoch bedenken, dass auch die warnende Schutzfunktion des Schmerzes durch diese Fähigkeit verloren geht.

Seelenschutz

Mit Hilfe von speziellen nichtmagischen Techniken ist es möglich eine Blockade um den eigenen Geist aufzubauen und auf diese Weise manipulierender Magie und solchen übernatürlichen Begabungen entgegen zu wirken.

Diese Techniken benötigen normalerweise viel Vorbereitungszeit und aufwendige Rituale damit sie effektiv wirken können. Es gibt jedoch auch die Möglichkeit sich selbst derart auf den Gebrauch dieser Techniken zu trainieren, dass ihr Gebrauch in Fleisch und Blut übergeht. Personen, die diese Techniken derart verinnerlicht haben, benötigen keine Vorbereitung um

von ihnen Gebrauch zu machen. Sie erfassen einen Angriff auf ihren Geist und wehren ihn intuitiv und spontan ab ohne sich darum bewusst Gedanken machen zu müssen. Diese Fertigkeit existiert in 4 Stufen. Jede Manipulationskraft die maximal der dreifachen Stufe *Seelenschutz* des Opfers entspricht, prallt wirkungslos am Opfer ab, alle anderen wirken normal.

Taschendiebstahl

Der Charakter hat eine „Ausbildung“ im Bereich des Stehlens erhalten. Er darf sich daran versuchen in die Besitzverhältnisse auf dem Con „korrigierend“ einzugreifen. (siehe Kapitel Dieben)

Tierkunde (regional)

Der Charakter kennt sich mit der Fauna der Mittellande im Allgemeinen und mit der einer spezifischen Region (eines Landes) im speziellen aus. Dieses Wissen umfasst allgemein verbreitete Tiere und ihre groben Verhaltensmuster. Exotische landesspezifische Besonderheiten müssen jeweils pro Region/Land erlernt werden.

Wundarzt

Um diese Fertigkeit erlernen zu können, muss man Erste Hilfe erlernt haben! Wo die *Erste Hilfe* aufhört, beginnt das Handwerk des Wundarztes. Diese Personen sind darauf spezialisiert, nicht nur eine Stabilisierung des Patienten zu bewerkstelligen, sie verfügen über ein großes Repertoire an Möglichkeiten, den natürlichen Heilungsprozess zu unterstützen, zu beschleunigen, oder überhaupt erst möglich zu machen. Die **Heilungszeit** beträgt **5 Stunden abzüglich des Fertigkeitswertes** des behandelnden Wundarztes. Die maximal erlernbare Stufe dieser Fertigkeit beträgt 4.

Kampffertigkeiten

Jede Kampffertigkeit befähigt den Charakter mit Waffen der jeweiligen Art umzugehen. Die verschiedenen Fertigkeiten sind nicht aufeinander aufbauend! Es kann durchaus zuerst der Umgang mit Bihändern und anschließend das Fechten mit „normalem“ Langschwert erlernt werden.

Messer, Dolche, Knüppel etc.

Kurzwaffen, wie Messer und Dolche, ebenso aber auch Knüppel und improvisierte Waffen, wie abgebrochene Stuhlbeine, oder auch „abgebrochene“ Menschenbeine... (vielleicht für Oger etc. interessant.)

Wuchtwaffen (einhändig)

Einhändig geführte Kriegshämmer, Streitkolben, Äxte etc.

Wuchtwaffen (zweihändig)

Zweihändig geführte Kriegshämmer, Streitkolben, Äxte etc.

Hieb Waffen (einhändig)

Einhändig geführte Schwerter und Bastardschwerter jedweder Form, wie Kurz- Lang- und Bastardschwert, Katana (einhändig geführt), Wakizashi...

Hieb Waffen (zweihändig)

Zweihändig geführte Schwerter und Bastardschwerter jedweder Form, wie Bihänder, Katana (zweihändig geführt) oder Bastardschwert.

Jedwede Form von Stangenwaffe fällt ebenfalls unter *Hieb Waffen (zweihändig)*, da ja selbst Speere im LARP auch eine Art Hieb Waffe sind. Beispiele hierfür wären: Naginata, Hellebarde, Gleve...

Kampfstab

Von Gelehrten aller Art hoch geschätzt ist der klassische Kampfstab eine häufig anzutreffende Waffe, deren Besitz gegen die Waffengesetze kaum eines Landes verstößt.

Wurfwaffen

Simpel ausgedrückt, Waffen die geworfen werden. Hierunter fallen auch Improvisierte Wurfwaffen wie Steine, Flaschen etc. (natürlich auch hier nur die extra dafür konstruierten!)

Bögen

Bögen, die von einer Person alleine bedient werden können.

Armbrüste

Alles von der Handarmbrust bis zur Wallarmbrust (Häufig in LARP-Läden fälschlicherweise als Ballista bezeichnet.)

Belagerungsgerät

Hierunter fallen Ballisten (die Richtigen), Bliden, Onager und ähnliches Großgerät, mit dem vorzugsweise immobilen und befestigten Zielen, wie Burgmauern und Ähnlichem zu Leibe gerückt wird.

Schild

Alles vom Buckler bis zum Setzschild. Einen Schild effektiv zu führen will gelernt sein.

Stichwaffen

Ja nee, ist klar...

Das glaubt ihr doch nicht im Ernst, oder?

Kettenwaffen

Auch von *Kettenwaffen* wollen wir aufgrund schlechter Erfahrungen Abstand nehmen. Diese Fertigkeit existiert genauso wenig wie *Stichwaffen* und ist nur zur Erklärungszwecken hier aufgelistet. Unter Kettenwaffen fallen auch Waffen, die nicht über echte Ketten verfügen, sondern über einen Kettensatz. Entscheidend ist, ob die Waffe von der Funktion her einer Kettenwaffe gleichzusetzen ist.

Kosten für normale Fertigkeiten

| Fertigkeit | K | A | G | Fertigkeit | K | A | G |
|------------------------------|----------|----------|----------|------------------------------------|----------|----------|----------|
| Alchimie | 8 | 6 | 4 | Krankheitskunde 1 | 2 | 2 | 1 |
| Beidhändiger Kampf | 10 | 15 | -/- | Krankheitskunde 2 | 2 | 2 | 1 |
| Berserkerrausch 1 | 2 | 4 | -/- | Krankheitskunde 3 | 3 | 3 | 2 |
| Berserkerrausch 2 | 3 | 6 | -/- | Krankheitskunde 4 | 3 | 3 | 2 |
| Berserkerrausch 3 | 5 | -/- | -/- | Legenden und Geschichten (Land) | 2 | 2 | 2 |
| Berserkerrausch 4 | 8 | -/- | -/- | Lesen/Schreiben | 2 | 2 | 2 |
| Dieben | 3 | 3 | 3 | Magische/Übernatürliche Begabung*1 | *2 | 2 | 2 |
| Entfesseln | 4 | 2 | 6 | Meucheln | 5 | 4 | 6 |
| Erste Hilfe | 2 | 2 | 2 | Pflanzenkunde (regional) | 4 | 3 | 3 |
| Fallen stellen/entschärfen 1 | 2 | 2 | 2 | Reparaturarbeiten (spezifisch) | 3 | 2 | 5 |
| Fallen stellen/entschärfen 2 | 4 | 4 | 4 | Schätzen (Wert schätzen) | 2 | 1 | 2 |
| Fallen stellen/entschärfen 3 | 8 | 8 | 8 | Schlösser öffnen 1 | 2 | 2 | 2 |
| Fallen stellen/entschärfen 4 | 16 | 16 | 16 | Schlösser öffnen 2 | 4 | 4 | 4 |
| Fesseln | 2 | 1 | 3 | Schlösser öffnen 3 | 8 | 8 | 8 |
| Feuer machen | 1 | 1 | 1 | Schlösser öffnen 4 | 16 | 16 | 16 |
| Gifte heilen 1 | 3 | 2 | 1 | Schmerzunempfindlichkeit | 15 | 20 | 25 |
| Gifte heilen 2 | 4 | 3 | 2 | Seelenschutz 1 | 5 | 5 | 5 |
| Gifte heilen 3 | 5 | 4 | 3 | Seelenschutz 2 | 10 | 10 | 10 |
| Gifte heilen 4 | 6 | 5 | 4 | Seelenschutz 3 | 15 | 15 | 15 |
| Gift- und Trankkunde 1 | 2 | 2 | 1 | Seelenschutz 4 | 20 | 20 | 20 |
| Gift- und Trankkunde 2 | 2 | 2 | 1 | Taschendiebstahl | 2 | 2 | 2 |
| Gift- und Trankkunde 3 | 3 | 3 | 2 | Tierkunde (spezifisch) | 2 | 2 | 2 |
| Gift- und Trankkunde 4 | 3 | 3 | 2 | Wundarzt 1 | 3 | 2 | 1 |
| Handwerk (spezifisch) | 5 | 4 | 7 | Wundarzt 2 | 6 | 4 | 2 |
| Heraldik | 2 | 3 | 2 | Wundarzt 3 | 12 | 8 | 4 |
| Krankheiten heilen 1 | 3 | 2 | 1 | Wundarzt 4 | 24 | 16 | 8 |
| Krankheiten heilen 2 | 4 | 3 | 2 | | | | |
| Krankheiten heilen 3 | 5 | 4 | 3 | | | | |
| Krankheiten heilen 4 | 6 | 5 | 4 | | | | |

Kosten für Kampffertigkeiten

| Fertigkeit | K | A | G | Fertigkeit | K | A | G |
|------------------------------|----------|----------|----------|-------------------|----------|----------|----------|
| Messer, Dolche, Knüppel etc. | 1 | 1 | 1 | Wurfaffen | 3 | 2 | 4 |
| Wuchtwaffen (einhändig) | 2 | 3 | 4 | Bögen | 4 | 5 | 8 |
| Wuchtwaffen (zweihändig) | 3 | 4 | 5 | Armbrüste | 4 | 3 | 6 |
| Hiebaffen (einhändig) | 3 | 6 | 8 | Belagerungsgerät | 6 | 8 | 8 |
| Hiebaffen (zweihändig) | 4 | 6 | 8 | Schild | 2 | 4 | 6 |
| Kampfstab | 1 | 1 | 2 | | | | |
| Stichaffen | -/- | -/- | -/- | | | | |
| Kettenaffen | -/- | -/- | -/- | | | | |

*1 = nach der Charaktererschaffung nur nach Absprache mit der SL zu erlernen.

*2 = Für Charaktere dieser Klasse ist das Einverständnis der SL erforderlich, möchten sie diese Fertigkeit erlernen.

Kosten für Vorteile, Wert der Nachteile

| Vorteil | Kosten | Nachteil | Wert |
|-----------------|---------------|---------------------|-------------|
| Furchtlosigkeit | 4 | Abergläubisch 1 | 2 |
| Nachtsicht | 4 | Abergläubisch 2 | 4 |
| Regeneration 1 | 4 | Alt | 4 |
| Regeneration 2 | 10 | Blind | 8 |
| Zäh | -/- | Ehrenkodex | SL |
| | | Einarmig | 3 |
| | | Einäugig | 2 |
| | | Lahm | 3 |
| | | Langsame Heilung | 7 |
| | | Phobie (spezifisch) | SL |

Charakterentwicklung

Mit jedem gespielten Contag erwirbt ein Charakter einen neuen Erfahrungspunkt oder auch EP genannt. Diese EP werden exakt so eingesetzt, wie die Generierungspunkte bei der Charaktererschaffung. Allerdings ist es nicht möglich, nur auf die Charaktererschaffung beschränkte, Sonderregeln zu nutzen.

Generell gilt bei der Verwendung von EP: Jede mehrstufige Fertigkeit muss Stufe für Stufe erworben werden!

Magie

Das Magiesystem wird in „*Weisheiten der Magie*“ beschrieben.

<http://www.gorasia.pgrev.de/files/regelwerk.htm>

Rezepte

Rezepte werden im „*Buch der Rezepte*“ beschrieben.

<http://www.gorasia.pgrev.de/files/regelwerk.htm>