

das ELEKTRUM aRCHIV

FREIE REGELN



PROINDIE
★



ORIGINALAUSGABE

Text & Layout – Emiel Boven

Editing & Development – Ava Islam

ILLUSTRATIONEN

Emiel Boven (S. 1, 12, 13, 16, 17, 19)

Logan Stahl (S. 7, 9, 11, 23, 25)

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung & Layout – Carsten Damm

Lektorat – Hauke Wiberg, Florian Schwennsen



PROINDIE

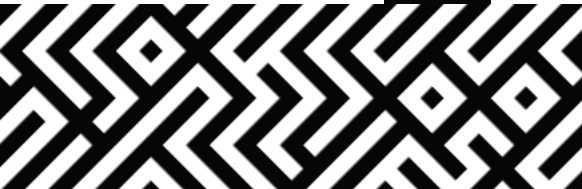


HERAUSGEBER

Pro Indie Verlag (Damm & Schad GbR)

Aggerufer 17a

51766 Engelskirchen

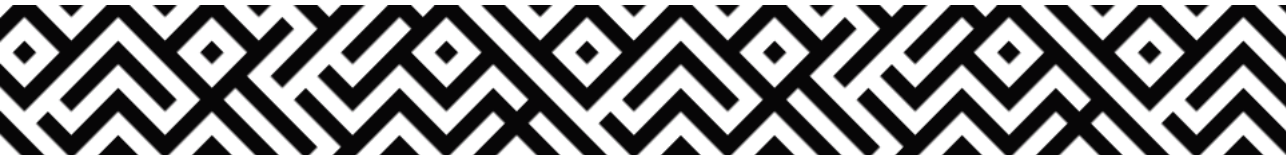


The Electrum Archive © 2022–2025 Emiel Boven und Cult of the Lizard King. Alle Rechte vorbehalten.
Das Elektrum-Archiv, Freie Regeln ist ein Produkt des Pro Indie Verlags unter Lizenz von Emiel Boven und Cult of the Lizard King. Nachdruck, auch auszugsweise, außer zu Rezensionen zwecken, nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Pro Indie Verlags (Damm & Schad GbR).

Hinweis zur Sprache: In diesem Dokument wird das generische Maskulinum verwendet, wenn keine geschlechtsneutrale Formulierung möglich schien. Auf Doppelnennungen und gegenderte Bezeichnungen wird zugunsten der Lesbarkeit und Verständlichkeit verzichtet. Dennoch sind alle Bezeichnungen geschlechtsneutral zu verstehen.

V20250201

Auf pro-indie.com findet ihr weitere Informationen und Downloads zum Spiel!





DIE WELT VON ORN

- 1** Vor langer Zeit wurden die Menschen von Orn von einer sternfahrenden Zivilisation gottähnlicher Wesen hierher gebracht, deren Namen längst in Vergessenheit geraten sind. Sie sind nur noch als die **Ältesten** bekannt. Ein Großteil des Wissens über die Ältesten ging verloren, als ihre Schiffe vom Himmel stürzten und sich tief in die Oberfläche von Orn gruben.
- 2** Gold und Silber sind im Boden von Orn reichlich vorhanden und haben daher kaum Wert. Die Hauptwährung besteht stattdessen aus **Tropfen von Ältestentinte**, einer magischen Substanz, die von den Ältesten hinterlassen wurde.
- 3** Das Inhalieren von verdampfter Ältestentinte erweitert vorübergehend den Geist und ermöglicht den Zugang zu einer Parallelwelt, die von Geistern bewohnt wird – dem **Jenseits**. Diese Tinte erlaubt den Zugriff auf magische Energien und kann auch dazu verwendet werden, eine Vielzahl antiker Konstrukte wie Golems und Luftschiffe zu betreiben.
- 4** Der verbleibende Handel zwischen den Regionen von Orn wird von wenigen **alten Handelshäusern** kontrolliert, die einen erbitterten Krieg gegeneinander führen und verzweifelt versuchen, ihren einstigen Ruhm zurückzugewinnen.
- 5** **Knochensporen**, ein parasitischer Pilz, der den Zusammenbruch des Handelsnetzwerks der meisten Häuser verursachte, wütet immer noch in einigen Teilen der Sporenwildnis. Eine Gruppe namens der Orden von Ilsaar hält ihn jedoch in Schach.
- 6** Unter der Oberfläche von Orn liegt ein weit verzweigtes Netzwerk von Tunneln und Höhlen, bekannt als die **Sonnenlosen Fürstentümer**. Hier befinden sich die insektenartigen Irr in einem Kalten Krieg um die Kontrolle über ihre Ahnenstadt.
- 7** Eine Person, die als **Zwillingsseelen-Kaiser** bekannt ist, behauptet, ein Geist aus dem Jenseits zu sein, der in menschlichem Fleisch geboren wurde, und herrscht von der alten Stadt Nol aus.



CHARAKTERERSCHAFFUNG



1. Attribute und Trefferpunkte würfeln

Würfle einen W4 für jedes deiner **Attribute** und notiere die Ergebnisse. Würfle außerdem 2W4, um deine **Start-Trefferpunkte** zu bestimmen.

2. Hintergrund wählen

Wähle oder bestimme zufällig einen Hintergrund aus den unten aufgeführten Optionen. Dein Hintergrund gewährt dir **Talente** (siehe Seite 18), Boni auf deine **Attribute** sowie die **Sprachen**, die dein Charakter bzw. deine Spielfigur versteht (siehe Seite 32). Er gibt dir auch eine Vorstellung davon, was deine Spielfigur erlebt hat, bevor sie ins Abenteuer zog. Notiere diese Informationen auf deinem Charakterbogen.

3. Archetyp wählen

Wähle einen **Archetyp**, den du spielen möchtest (siehe Seiten 12-17). Der gewählte Archetyp verleiht dir spezifische **Merkmale**, die du auf deinem Charakterbogen notieren solltest. Zum Beispiel erlangt der Hexenmeister die Fähigkeit, Zaubernamen zu verwenden.

4. Ausrüstung wählen

Du startest mit einer **gewöhnlichen Waffe** und einem **Set** deiner Wahl, **Rationen** und einer **Fackel** (siehe Seiten 22-25).

Deine Spielfigur beginnt das Spiel außerdem mit einer **Phiole aus Elektrum**, die eine kleine Anzahl von **Tropfen** enthält. Notiere die Phiole in einem deiner Gegenstandsfelder auf dem Bogen und **würfle 2W8. Verdopple das Ergebnis**, um die Anzahl der Tropfen zu bestimmen, mit denen du startest.

5. Einen Namen wählen

Gib deiner Spielfigur einen **Namen**. Denke darüber nach, wie sie aussieht, welche Pronomen sie verwendet, welche Beziehung sie zu den anderen Spielfiguren in der Gruppe hat und wie ihr Hintergrund sie zu der Person gemacht hat, die sie zu Beginn des Spiels ist. Du musst nicht alles sofort entscheiden; es ist in Ordnung, wenn sich deine Spielfigur im Laufe des Spiels entwickelt. Sei jedoch vorsichtig, dich nicht zu sehr zu binden – die Welt da draußen ist gefährlich.

Viel Glück, Reisender!

ATTRIBUTE

Deine Spielfigur hat fünf Attribute, die die Stärke bestimmter Aspekte ihres Wesens bestimmen:

Archiv – Steht für Wissen, Lesekompetenz und Einsicht. Mit diesem Attribut kannst du schnell Archive durchsuchen, Wunden diagnostizieren und behandeln sowie Tintentechnologie nutzen.

Bewegung – Umfasst Akrobatik, Geschwindigkeit und Präzisionsarbeit. Nutze dieses Attribut, um Wände hinaufzuklettern, Gefahren auszuweichen, Schlösser zu knacken und ähnliche Aufgaben zu meistern.

Geist – Umfasst Intuition und mentale Ausdauer. Nutze dieses Attribut, um magischen Effekten zu widerstehen, in angespannten Situationen einen kühlen Kopf zu bewahren oder die Absichten einer Kreatur zu erkennen.

Körper – Bezieht sich auf Körperkraft und Ausdauer. Setze dieses Attribut ein, um Hindernisse zu durchbrechen, Giften und Krankheiten zu widerstehen oder schwere Gegenstände zu heben.

Maske – Verkörpert Charisma und Heimlichkeit. Verwende dieses Attribut, um dich unbemerkt zu bewegen, deine Absichten zu verbergen oder andere zu beeinflussen.

TREFFERPUNKTE

Deine Spielfigur hat eine bestimmte Anzahl von **Trefferpunkten (TP)**, die angeben, wie viel Schaden sie einstecken kann, bevor sie kampfunfähig wird. Weitere Details findest du auf Seite 20.



HINTERGRÜNDE

ARBEITER

Ein Leben voller harter Arbeit in Eisenminen, auf Leuchtknollen-Feldern oder beim Bau von Festungen und Hallen der Adligen hat deinen Körper und Geist gehärtet. Warst du stolz auf deine Arbeit, oder bist du froh, sie hinter dir gelassen zu haben?

+2 Körper, +1 Geist

Talente: Ausdauer, Tiere, Reparatur

Sprachen: Handelssprache

ARCHIVAR

Du hast Jahre deines Lebens damit verbracht, die Geschichten anderer Menschen in die glitzernden Tafeln des Elektrum-Archivs zu gravieren. Bist du freiwillig gegangen oder wurdest du gezwungen, den Zerschmetterten Turm zu verlassen?

+2 Archiv, +1 Körper

Talente: Geschichte, Kultur, Geographie

Sprachen: Handelssprache, Lahmaische Schrift

DARSTELLER

Du warst Teil einer reisenden Truppe von Schauspielern, Künstlern und Akrobaten und hast deine Fähigkeiten vor jubelnden Zuschauern gezeigt. Suchst du nach Inspiration für deine nächste Aufführung oder nach einem Publikum, das deine Talente mehr zu schätzen weiß?

+2 Bewegung, +1 Maske

Talente: Kunst, Darstellende Kunst, Akrobatik

Sprachen: Handelssprache

HAUSGEBORENER

In ein kleines Handelshaus geboren, wurdest du von Geburt an darauf trainiert, sowohl Märkte als auch Menschen zu beeinflussen. Bist du das letzte Kind einer aussterbenden Familie oder nur eines von vielen Geschwistern, das keinen anderen Weg sieht, seinem Haus seinen Stempel aufzudrücken?

+2 Maske, +1 Bewegung

Talente: Einfluss, Politik, Handel

Sprachen: Handelssprache, Lahmaische Schrift

KULTIST

Du bist in geheime Mysterien eingeweiht, die Außenstehenden unbekannt sind. Hast du mit deinen Brüdern und Schwestern gebrochen, oder reist du durch Orn, um die Lehren deines Kultes weiterzuverbreiten?

+2 Geist, +1 Maske

Talente: Religion, Geister, Gerüchte

Sprachen: Handelssprache, Nollisch

NOMADE

Du bist mit deinem Stamm durch die Wildnis gezogen, fernab der Einmischungen der Häuser. Bist du auf eine Aufgabe deiner Stammesältesten ausgezogen, oder wurdest du aus ihren Zelten verbannt und musst nun alleine umherwandern?

+1 Bewegung, +1 Archiv, +1 Geist

Talente: Heilkunde, Überleben, Kräuterkunde

Sprachen: Handelssprache, eine weitere Sprache deiner Wahl

PLÜNDERER

Du kennst die Gefahren, die in den alten Schiffen lauern, und weißt, wie man an die darin versteckte Tintentechnologie gelangt. Geht es dir um die Tinte oder darum, deine eigene Neugier zu stillen?

+1 Bewegung, +1 Archiv, +1 Maske

Talente: Tintentechnologie, Heimlichkeit, Fallen

Sprachen: Handelssprache, Riss-Sprache

WÄCHTER

Ob als Preisboxer, angeheuerter Schläger oder angesehener Hauswächter, du weißt, wie du dich in einem Kampf behaupten kannst. Hast du genug vom Kämpfen oder suchst du einfach eine neue Herausforderung?

+1 Körper, +2 TP

Talente: Einschüchterung, Rohe Gewalt, Taktik

Sprachen: Handelssprache, Riss-Sprache

HÄNDLER

Fähigkeiten

ARCHETYP-MERKMAL

Du verfügst über eine Vielzahl von besonderen Fähigkeiten. Bei der Charaktererschaffung und jedes Mal, wenn deine Spielfigur eine Stufe ansteigt, kannst du eine Fähigkeit aus der Liste unten wählen oder die Meisterschaft in einer bereits erlernten Fähigkeit erlangen.

FLINK

Du löst keinen freien Angriff mehr aus, wenn du dich aus dem Nahkampf löst.

MEISTERSCHAFT

Solange du nicht überrascht wirst und keine schwere Rüstung oder einen Schild trägst, handelst du immer vor dem Gegner.

EXPERTISE

Einmal pro Sitzung darfst du einen beliebigen Wurf wiederholen.

MEISTERSCHAFT

Du darfst stattdessen jeden beliebigen Würfel neu würfeln.

MEUCHELN

Wenn du ein Wesen angreifst, das sich deiner Anwesenheit nicht bewusst ist, verdoppelst du den gewürfelten Schaden zusätzlich zum normalen Vorteil.

MEISTERSCHAFT

Verdreifache stattdessen den Schaden.

NETZWERK

Wenn du eine neue Siedlung betrittst, mache einen Maskewurf. Bei Erfolg notierst du dir einen Kontakt in der Siedlung. Die Art dieses Kontakts kannst du gemeinsam mit dem Seher bestimmen und ausarbeiten, wann immer der Bedarf dafür entsteht.

MEISTERSCHAFT

Du kannst in jeder Sitzung einen Maskewurf machen, um zu sehen, ob du einen Kontakt in der Gegend hast, unabhängig davon, ob du neu in der Gegend bist.

Als Händler hast du eine Methode entwickelt, Dinge zu beschaffen, die andere nicht bekommen können – sei es wertvolle Objekte oder gut gehütete Geheimnisse.

VORRÄTE

In einer Siedlung kannst du 4 Tropfen ausgeben, um einen Vorrat zu kaufen. Ein Vorrat ist ein abstrakter Gegenstand, der nur dem Händler zur Verfügung steht und jederzeit in eine beliebig verfügbare Art von Gegenstand umgewandelt werden kann.

MEISTERSCHAFT

Der Preis für Vorräte wird auf 2 Tropfen gesenkt.

VIELE TASCHEN

Es benötigt keine Aktion mehr, während des Kampfes einen Gegenstand aus deinen Rucksackfächern zu holen, und du kannst Munition verwenden, die in einem Rucksackfach gelagert ist.

MEISTERSCHAFT

Du erhältst zwei zusätzliche Rucksackfächer.



VAGABUND

Manöver

MERKMALE (STUFE 1)

Du beherrscht eine Vielzahl von Manövern, die du im Kampf einsetzen kannst. Dafür nutzt du eine Ressource namens **Mumm**. Du startest mit zwei Mumm und erhältst bei jedem Stufenaufstieg einen weiteren Mumm. Du kannst mehrere Manöver gleichzeitig einsetzen. Solange du nicht *Entkräftet* bist, erhältst du bei einer kurzen Rast einen Mumm zurück. Verbrauchter Mumm wird nach einer langen Rast vollständig wiederhergestellt.

- **Fokussieren** – Wenn du einen Angriff ausführst, kannst du einen Mumm ausgeben, um die Rüstung des Ziels zu ignorieren.
- **Nicht mit mir!** – Du kannst einen Mumm ausgeben, um deinen Geschwindigkeitswurf zur Bestimmung der Kampfreihefolge neu zu würfeln.
- **Abschütteln** – Immer wenn du Schaden nimmst, kannst du einen Mumm ausgeben, um den Schaden um W6 zu reduzieren.

Fortgeschrittene Manöver

MERKMALE (STUFEN 2, 5 UND 7)

Ab Stufe 2, Stufe 5 und Stufe 7 kannst du eines der folgenden Manöver wählen und deinem Repertoire hinzufügen.

- **Geteilter Schuss** – Wenn du eine Fernkampfwaffe benutzt, kannst du einen Mumm ausgeben, um gleichzeitig auf zwei separate Ziele zu schießen.
- **Hohn** – Du kannst einen Mumm ausgeben, um alle Gegner in dieser Runde dazu zu bringen, dich anzugreifen.
- **Kommando** – Anstatt einen Angriff auszuführen, kannst du einen Mumm ausgeben, um einem Verbündeten zu ermöglichen, einen Angriff auszuführen, der zusätzlich W6 Schaden verursacht.
- **Sammeln** – Zu Beginn einer Runde kannst du einen Mumm ausgeben, um dir und deinen Verbündeten bis zum Ende der Runde +1 zusätzlichen Schaden zu verleihen.
- **Schild** – Wenn ein Verbündeter, mit dem du eine Zone teilst, Schaden nimmt, kannst du einen Mumm ausgeben und deinen RW zu seinem für diese Runde hinzufügen (dies kann den RW über 6 erhöhen).
- **Spalten** – Anstatt einen normalen Angriff auszuführen, kannst du einen Mumm ausgeben, um einen einzelnen Angriff durchzuführen, der bis zu vier Gegner in derselben Zone trifft. Dieser Angriff verursacht nur halben Schaden, ignoriert aber bei einem kritischen Treffer die Rüstung.
- **Vergeltung** – Wenn ein Verbündeter von einem Gegner innerhalb der Reichweite deiner Waffe Schaden nimmt, kannst du einen Mumm ausgeben, um sofort einen Angriff gegen diesen Gegner auszuführen.

Als Vagabund weißt du, wie du dich in der rauen Welt außerhalb der Stadtmauern zurechtfindest und mit den dort lauenden Gefahren umgehst.

Trophäen

MERKMALE (STUFE 3)

Nachdem du eine Kreatur im Kampf besiegt hast, kannst du aus ihren Überresten eine Trophäe machen. Eine Trophäe nimmt ein Gegenstandsfach ein. Wenn du auf eine Kreatur triffst, von deren Art du eine Trophäe besitzt, kannst du einen Mumm ausgeben, um:

- W6 zusätzlichen Schaden bei einem Angriff gegen sie zu verursachen.
- Vorteil bei einem Wurf gegen die Fähigkeiten dieser Kreatur zu erhalten.

FALSCHER TROPHÄEN

Du kannst auch eine Trophäe konstruieren, indem du das Versteck einer Kreatur erkundest und etwas daraus nimmst oder indem du mindestens eine Woche lang umfangreiche Recherchen über die Kreatur mit angemessenen Ressourcen betreibst. Diese nachgemachte Trophäe wird nach einmaliger Verwendung zerstört.



HEXENMEISTER

Zaubernamen

MERKMAL (STUFE 1)

Du besitzt die Fähigkeit, Zauber zu manifestieren, indem du die Namen von Zaubergeistern lernst, die im Jenseits existieren. Du beginnst mit der Kenntnis eines Zaubernamens (siehe Seite 26), und deine Tintenphiole ist mit einem Inhalator ausgestattet.

Tintensinn

MERKMAL (STUFE 2)

Das Einatmen von Ältestentinte hat dir einen sechsten Sinn verliehen, der es dir ermöglicht, die Präsenz von Ältestentinte wahrzunehmen. Einmal am Tag kannst du dich konzentrieren, um alle Quellen von Tinte in deiner Umgebung zu spüren. Dies schließt Tinte in Objekten und durch Wände hindurch ein.

Ab Stufe 4 und Stufe 6 erhältst du eine zusätzliche tägliche Nutzung dieser Fähigkeit.

Namenskreation

MERKMAL (STUFE 3)

Wenn du einen neuen Zaubernamen lernst, kannst du anstatt eines zufälligen Namens Teile von Namen wählen, die du bereits kennst, und sie zu einem neuen Zauber kombinieren, indem du eine Namensvorlage deiner Wahl verwendest.

ZAUBER MANIFESTIEREN

Um einen Zauber zu manifestieren, musst du deinen Inhalator in einem Körper- oder Handfach haben.

Wähle einen Zaubernamen, den du kennst, und beschreibe den Effekt, den du damit erzeugen möchtest. Der Seher bestimmt dann die Potenz des vorgeschlagenen Zaubereffekts (siehe Seite 26). Ihr könnt den Effekt gemeinsam anpassen, falls nötig.

Wenn du bereit bist, würfle, um die Zauberkosten zu bestimmen, und inhaliere so viele Tropfen Ältestentinte. Wenn du nicht genug Tinte hast, um den gesamten Zauber zu bezahlen, erleidest du Schaden in Höhe der verbleibenden Kosten. Der Seher entscheidet, ob der Zauber entweder nicht in Kraft tritt oder sich mit einer unbeabsichtigten Nebenwirkung manifestiert, die der Potenz des Zaubers entspricht.

Als Hexenmeister manifestierst du mächtige Zauber, indem du Ältestentinte inhalierst und Geister aus dem Jenseits beschwörst.

Fokussierter Atem

MERKMAL (STUFE 5)

Einmal am Tag darfst du einen einzelnen Würfel neu würfeln, wenn du die Tintenkosten eines Zaubers, den du manifestieren willst, bestimmst.

Ab Stufe 8 erhältst du einen zusätzlichen Wiederholungswurf.

Flüstern aus dem Jenseits

MERKMAL (STUFE 7)

Jeden Morgen erhältst du einen zufälligen Zaubernamen, den du an diesem Tag verwenden kannst.

NEUE ZAUBER- NAMEN LERNEN

Du kannst einen neuen Zaubernamen lernen, indem du 50 Tropfen Ältestentinte inhalierst. Dadurch wechselt dein Geist in das Jenseits und öffnet sich, um einen neuen zufälligen Zaubernamen zu empfangen. Dieser Prozess dauert einen Tag und lässt dich währenddessen in der physischen Welt handlungsunfähig zurück.



GRUNDLAGEN

Attributswürfe

Wenn das Ergebnis einer Aktion ungewiss ist und ein Scheitern bedeutende Konsequenzen hätte, kann der Seher einen Attributswurf verlangen. Dabei bestimmt der Seher, welches Attribut am besten zur Situation passt, und der Spieler bzw. die Spielerin **würfelt einen W10**. Ist das Ergebnis **gleich oder niedriger** als der Attributswert der Spielfigur, ist der Versuch erfolgreich.

VORTEIL & NACHTEIL

Hat eine Spielfigur einen situativen Vorteil, **würfelt sie zwei W10 und behält das bessere Ergebnis**. Befindet sie sich im Nachteil, **würfelt sie zwei W10 und behält das schlechtere Ergebnis**.

TALENTE

Talente sind die Fachgebiete einer Spielfigur und gewähren **Vorteile** bei relevanten Würfeln. Der Seher könnte sogar entscheiden, dass ein Wurf automatisch erfolgreich ist, wenn die Spielfigur die passende Ausrüstung dabei hat (z. B. wenn er das Talent Heilung besitzt und ein Heiler-Set verwendet, um eine Wunde zu behandeln).

Zeit

Neben Tagen und Wochen wird die Zeit oft in zwei weiteren Zeitskalen gemessen, die für Kampf und Erkundung verwendet werden:

- **Kampfunde** – Eine Runde bietet genug Zeit, um sich zu bewegen und eine Aktion (wie z. B. einen Angriff) auszuführen, ungefähr 10 Sekunden.
- **Erkundungszug** – Ein Zug bietet genug Zeit, um einen Raum zu erkunden oder nach einem Kampf durchzuatmen, ungefähr 10 Minuten.

KAMPF

Kämpfe sind gefährlich, und kluge Abenteurer versuchen, sie zu vermeiden. Doch manchmal ist Gewalt unvermeidlich.

Bevor der Kampf beginnt, bestimmt der Seher, ob eine Seite überrascht wird. Wenn ja, handelt diese Seite in der ersten Kampfunde nicht.

Zonen

Zu Beginn des Kampfes teilt der Seher das Schlachtfeld in Zonen auf. Die Anzahl der Zonen kann variieren, aber in der Regel besteht ein Schlachtfeld aus mindestens drei Zonen: eine für die Gruppe, eine für die Gegner und eine dazwischen.

Kreaturen, die sich in derselben Zone befinden, können physisch miteinander interagieren (z. B. Nahkampfangriffe, Gegenstände austauschen).

Die Anzahl der Zonen kann sich im Verlauf des Kampfes ändern. Zum Beispiel könnte eine Kreatur, die ein altes Artefakt nutzt, um zu schweben, eine eigene Flugzone erschaffen, die für Kreaturen ohne Flugfähigkeit unzugänglich ist.

ZONENBEDINGUNGEN

Der Seher kann verschiedenen Zonen unterschiedliche Bedingungen zuweisen. Zum Beispiel kann die Anzahl der Kreaturen, die in eine Zone passen, begrenzt werden, um Engpässe wie Brücken und enge Korridore zu simulieren. Ebenso könnten alle Kämpfenden in einer Zone, die mit giftigen Pilzen gefüllt ist, Würfe machen müssen, um den Sporen zu widerstehen.

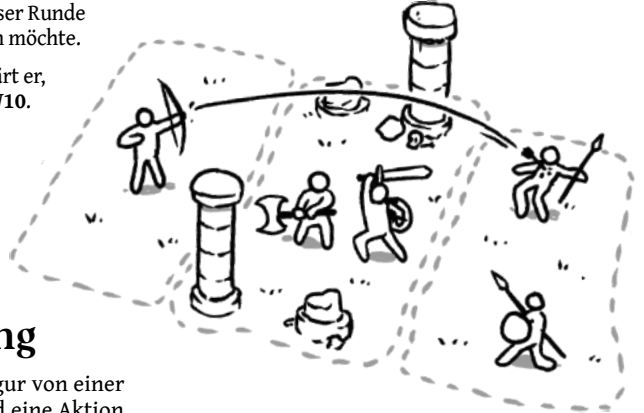


Geschwindigkeitswürfe

Zu Beginn jeder Runde machen die Spieler einen **Geschwindigkeitswurf**. Jeder Spieler entscheidet, ob er in dieser Runde mit einer Waffe angreifen oder etwas anderes tun möchte.

Entscheidet er sich für einen Waffenangriff, erklärt er, welche Waffe er verwendet, und **würfelt einen W10**. Wenn das Ergebnis **gleich oder niedriger** als die Geschwindigkeit der Waffe ist, handelt die Spielfigur **vor dem Gegner**. Ist das Ergebnis **höher**, handelt sie **nach dem Gegner**.

Andernfalls wird eine **Standardgeschwindigkeit von 5** verwendet.



Aktionen und Bewegung

Während einer Runde kann sich eine Spielfigur von einer Zone in eine angrenzende Zone bewegen und eine Aktion ausführen. Diese Aktion kann ein Angriff, eine Verhandlung, eine weitere Bewegung oder das Manifestieren eines Zaubers sein.

Angreifen

Angriffe treffen immer. Wähle ein Ziel und würfle den bzw. die Schadenswürfel der Waffe. Das Ergebnis entspricht dem Schaden, der dem Ziel zugefügt wird, **abzüglich seines Rüstungswerts (RW)**.

Vorteil – Würfle den Schaden zweimal und nimm das höhere Ergebnis.

Nachteil – Würfle den Schaden zweimal und nimm das niedrigere Ergebnis.

Kritische Treffer

Ein kritischer Treffer tritt ein, wenn du den **maximalen Schaden** auf dem Schadenswürfel einer Waffe würfelst. Dieser Treffer **ignoriert den RW** des Ziels und verursacht den **gesamten Schaden** direkt auf die Trefferpunkte (TP) des Ziels.

Beidhändiges Kämpfen

Wenn du zwei Waffen gleichzeitig führst, verwende die **niedrigste Geschwindigkeit** der beiden Waffen. Würfle den Schaden für beide Waffen und wähle das bessere Ergebnis.

Zielen

Wenn du eine Aktion nutzt, um zu zielen, anstatt anzugreifen, kannst du **in der nächsten Runde** mit einer Fernkampfwaffe **den RW des Ziels ignorieren**.

Rückzug

Möchte eine Spielfigur in eine andere Zone wechseln, während sich ein Gegner in der aktuellen Zone befindet, muss sie einen erfolgreichen **Bewegungswurf** ablegen. Misslingt diese, erhält der Gegner einen **freien Angriff**, bevor die Bewegung stattfindet.

Wenn sich ein Verbündeter ebenfalls in der Zone befindet oder eine Aktion genutzt wird, um sich vorsichtig zurückzuziehen, ist kein **Bewegungswurf** erforderlich.

Stunts

Für Aktionen, die eine gegnerische Kreatur betreffen, wie das Schubsen einer Kreatur in eine andere Zone oder das Ringen mit ihr, sollte der Angreifer einen relevanten Wurf ablegen, um den Erfolg der Aktion zu bestimmen.

Gegenstände im Rucksack

Das Herausholen eines Gegenstands aus einem Rucksackfach während des Kampfes erfordert eine Aktion.

SCHADEN & HEILUNG

An der Schwelle des Todes

Wenn die TP einer Spielfigur auf 0 oder darunter sinken, steht sie an der Schwelle des Todes und muss **einen W6 würfeln**. Bei einem Ergebnis von 1-3 stirbt die Spielfigur. Bei einem Ergebnis von 4 oder höher wird sie bewusstlos und liegt im Sterben. Wenn ihre Wunden nicht innerhalb einer Runde von einer anderen Spielfigur behandelt werden (dies erfordert einen erfolgreichen Archivwurf), stirbt sie.

Überlebt die Spielfigur, wacht sie mit 1 TP auf und erhält eine Narbe aus der Narbentabelle.

Rast & Heilung

Spielfiguren können sich Zeit nehmen, um ihre Wunden zu versorgen.

- **Kurze Rast** – Dauert einen **Zug**. Etwas zu essen **heilt 2 TP** (markiere einen Verbrauchspunkt auf einer Ration). Ein erfolgreicher Archivwurf zur Wunderversorgung **stellt zusätzlich W6 TP wieder her**. Eine andere Spielfigur kann den Archivwurf durchführen, jedoch kann während einer kurzen Rast nur ein Verwundeter behandelt werden.
- **Lange Rast** – Dauert einen **Tag** und **stellt alle TP wieder her**.

Entkräftung

Eine Spielfigur ist **Entkräftet**, wenn sie ihre grundlegenden Bedürfnisse wie Ruhe, Nahrung oder Wasser nicht stillen kann. Sie ist dann **im Nachteil bei allen Würfeln und kann keine TP mehr durch eine kurze Rast wiedererlangen**. Kann eine Spielfigur ihre Bedürfnisse drei Tage lang nicht stillen, fällt sie in Ohnmacht und stirbt innerhalb eines Tages, wenn sich an der Situation nichts ändert.

Um den Nachteil zu beseitigen, muss die Spielfigur essen, trinken und eine lange Rast einlegen. Diese stellt jedoch **nur W6 TP** wieder her, anstatt wie üblich alle TP zu regenerieren.

Attributsabzug

Einige Kreaturen auf Orn haben die Fähigkeit, bestimmte Attribute einer Spielfigur vorübergehend zu senken. Die Beschreibung dieser Kreaturen gibt an, was passiert, wenn das betreffende Attribut unter 1 sinkt.

Attribute werden normalerweise nach einer langen Rast auf ihren normalen Wert zurückgesetzt.

W10 Narbe

- | | |
|----|--|
| 1 | Zerschmettertes Bein – Du verlierst ein Bein und hast Nachteil bei Geschwindigkeitswürfen. |
| 2 | Kränklich – Du verlierst 1 Punkt deines Körper-Attributs. |
| 3 | Nervöses Zucken – Du bist bei Heimlichkeits- oder Täuschungswürfen im Nachteil. |
| 4 | Verurteilt – Das nächste Mal, wenn du an der Schwelle des Todes stehst, stirbst du bei einem Ergebnis von 1-5. |
| 5 | Verwirrt – Deine Geist- und Archiv-Attribute werden um 1 reduziert. |
| 6 | Vernarbt – Du bist im Vorteil, wenn du versuchst, andere einzuschüchtern. |
| 7 | Chronische Wunde – Die Wunde heilt nie vollständig. Deine TP werden dauerhaft um 2 reduziert, und du kannst nur durch eine lange Rast heilen. Wenn dies deine TP auf 0 oder darunter reduziert, stirbst du. |
| 8 | Verlorenes Auge – Du bist bei allen Schadenswürfen für Fernkampfangriffe im Nachteil. |
| 9 | Abgetrennter Arm – Du verlierst einen Arm. Streiche ein Handfach. |
| 10 | Gezeichnet – Dein kurzer Kontakt mit dem Jenseits hat dich gezeichnet. Du spürst, wenn Geister in der Nähe sind, und erhältst +1 auf Würfe im Umgang mit Geistern. |

FORTSCHRITT

Am Ende einer Sitzung geht die Gruppe die folgenden Fragen durch und würfelt für jede zutreffende Antwort den entsprechenden Würfel. Das **höchste Ergebnis unter diesen Würfeln** entspricht der Anzahl an **Erfahrungspunkten (XP)**, die jede Spielfigur erhält.

Habt ihr Schätze gefunden?

Gesamtwert:

- **Weniger als 100 Tropfen:** Würfelt einen W4.
- **100 - 300 Tropfen:** Würfelt einen W6.
- **Mehr als 300 Tropfen:** Würfelt einen W8.

Habt ihr ein Ziel erreicht?

- **Kurzfristiges Ziel:** Kann in 1-2 Sitzungen erreicht werden. Würfelt einen W6.
- **Langfristiges Ziel:** Benötigt 3 oder mehr Sitzungen zur Erreichung. Würfelt einen W8.

Habt ihr etwas Nützliches über die Welt gelernt?

- Würfelt einen W4.

Habt ihr eine bedeutende Beziehung zu einer Fraktion/einem NSC aufgebaut?

- Würfelt einen W6.

Stand eine eurer Spielfiguren an der Schwelle des Todes und hat überlebt?

- Würfelt einen W6.

WERTVOLLSTER SPIELER

Am Ende jeder Sitzung kann die Gruppe einen Spieler auswählen und ihn zum **wertvollsten Spieler** der Sitzung ernennen.

Die Spielfigur erhält 1 zusätzlichen XP.

Dieser Bonus kann für alles vergeben werden, was die Sitzung zu einem guten Erlebnis gemacht hat – sowohl im Spiel als auch außerhalb davon. Beispiele hierfür sind unterhaltendes Rollenspiel, das Führen von Notizen, das Erstellen von Karten für die Gruppe, das Retten der Gruppe in einem kritischen Moment oder das Mitbringen von Getränken und Snacks zum Teilen während des Spiels.

Eine Stufe aufsteigen

Wenn eine Spielfigur so viele XP angesammelt hat, wie das **Fünffache ihrer aktuellen Stufe**, kann sie diese ausgeben, um eine Stufe aufzusteigen.

Beim Stufenaufstieg kann die Spielfigur eine der folgenden Belohnungen wählen:

- +2 TP erhalten und ein Attribut um +1 erhöhen
- Zwei Attribute um jeweils +1 erhöhen

Zusätzlich erhält die Spielfigur neue Merkmale aus ihrem Archetyp.

ABSOLUTE GRENZEN

Eine Spielfigur kann niemals ein Attribut mit einem Grundwert haben, der **niedriger als 1 oder höher als 8** ist. Boni können diesen Wert während eines Wurfs auf maximal 9 erhöhen. Die maximale Stufe ist 8.

AUSRÜSTUNG



Gegenstandsfächer

Spielfiguren haben zehn Gegenstandsfächer: zwei **Handfächer**, zwei **Körperfächer** und sechs **Rucksackfächer**. Um mehr Gegenstände zu tragen, kannst du jemanden anheuern, der sie trägt, oder einen Wagen oder ein Lasttier kaufen.

Verbrauch

Die meisten Gegenstände haben drei Verbrauchspunkte. Wenn alle Punkte markiert sind, ist der Gegenstand aufgebraucht oder zerstört.



Waffen und Rüstungen können für ein Viertel ihres ursprünglichen Preises vollständig repariert werden.

Die Art und Weise, wie Verbrauchspunkte markiert werden, unterscheidet sich je nach Gegenstand:

- **Waffen/Rüstungen/Munition** – Würfle nach dem Kampf für jeden benutzten Gegenstand einen W6. Bei einem Ergebnis von 1-3 markiere einen Verbrauchspunkt.
- **Fackeln/Leuchtknollen** – Markiere einen Verbrauchspunkt, wenn die Erkundungsereignis-Tabelle (siehe Seite 28) dies erfordert.
- **Rationen** – Markiere einen Verbrauchspunkt, wenn du eine lange Rast machst, ohne dir vorher Zeit zum Jagen oder Sammeln zu nehmen.
- **Sets** – Markiere einen Verbrauchspunkt bei jeder Nutzung.
- **Andere Ausrüstung** – Markiere einen Verbrauchspunkt, je nach Situation.

Verkauf von Gegenständen

Im Allgemeinen können Gegenstände für die **Hälfte ihres angegebenen Wertes** verkauft werden. Ein besserer Preis kann durch einen Maskewurf oder durch das Unterhalten einer guten Beziehung zum Käufer erzielt werden.

HANDFÄCHER

Gegenstände, die in den Händen gehalten werden, wie Waffen und Schilde.

KÖRPERFÄCHER

Gegenstände, die während des Kampfes für einen schnellen Zugriff getragen werden, wie Zweitwaffen. Rüstungen belegen ebenfalls Körperfächer.

RUCKSACKFÄCHER

Gegenstände, die nicht schnell benötigt werden. Gegenstände während des Kampfes aus dem Rucksack zu holen, erfordert eine Aktion.

Tropfen

Gewöhnliche Arbeiter verdienen etwa 1 Tropfen pro Tag.

Tropfen von Ältesten-tinte müssen in einem Behälter transportiert werden, wie z. B. einer Phiole oder einem Inhalator.

Bis zu 100 Tropfen passen in ein Fach.

Um größere Mengen an Währung in einem einzigen Fach zu transportieren, besuche einen Blinden Bankier. Gegen eine Gebühr von 15 Tropfen nimmt dieser deine Tinte und gibt dir im Gegenzug einen beschrifteten Elektrumstab. Diese Stange kann bei jedem Blinden Bankier eingetauscht werden, um die Anzahl der Tropfen zurückzuerhalten, die du abgegeben hast. Die Fähigkeit, die Markierungen auf einem solchen Elektrumstab zu entziffern, ist ein streng gehütetes Geheimnis.



Sets & Wesentliches

Sets sind Sammlungen von thematisch ähnlichen Gegenständen, die zusammen ein Gegenstandsfach belegen. Jedes Mal, wenn du ein Set benutzt, markiere einen Verbrauchspunkt. Es liegt im Ermessen des Spielers und des Sehers, zu entscheiden, ob ein Set vernünftigerweise die spezifischen Gegenstände enthält, die in einem bestimmten Szenario benötigt werden.

Gegenstand	Anmerkungen	Kosten
Erkundungs-Set	Seil, Brecheisen, Hammer, Nägel, Dietriche usw.	8
Fackel	Beleuchtet nahegelegene Objekte. Feuer. Muss in einem Handfach gehalten werden.	1
Heilungs-Set	Verbände, Skalpell, Alkohol, Nadel und Faden usw.	10
Koch-Set	Salz und Gewürze, Besteck, gusseiserne Töpfe und Pfannen, Öl usw.	8
Leuchtknolle	Pflanzenkapsel. Durch Druck aktiviert. Strahlt ein blaugrünes, biolumineszentes Licht aus, das nahegelegene Objekte beleuchtet. Unempfindlich gegen Wind oder Wasser. Belegt ein Körperfach.	4
Membranmaske	Schützt den Träger davor, Knochensporen einzuatmen.	50
Navigations-Set	Kompass, regionale Karten, kleines Teleskop usw.	15
Rationen	Genug Wasser und haltbare Lebensmittel für drei Tage.	2
Schreib-Set	Schreibbrett, gewöhnliche Tinte, Feder, Pergament, Wachs usw.	8
Verkleidungs-Set	Make-up, Perücke, feine und einfache Kleidung, falsche Nase usw.	10

Transportmittel

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um Reisen schneller und komfortabler zu gestalten. Jedes Transportmittel hat sowohl einen Miet- als auch einen Kaufpreis sowie eine bestimmte Ladekapazität und eine maximale Anzahl an Passagieren (P). Große Fahrzeuge sind mit einem * gekennzeichnet, was bedeutet, dass es dem Seher obliegt zu entscheiden, ab wann sie als überladen gelten.



Transportmittel	Anmerkungen	Kapazität	Kosten
Flussboot	Schlankes Boot, das in den Flüssen des Mirall-Deltas verwendet wird.	6 P, * Fächer	2/Tag oder 60
Gleiter	Kleiner, tintenbetriebener Gleiter, gefertigt aus restaurierter Tintentechnologie. Wird von Tintensuchern in der Riss-Region verwendet.	1 P, 0 Fächer	1/Tag oder 35
Karren	Einfacher Karren, der von zwei Läufern oder einem einzelnen Langkopf gezogen wird.	4 P, 50 Fächer	2/Tag oder 70
Läufer	Stures zweibeiniges Saurierreittier, das oft als Lasttier verwendet wird. Die Anzahl der Gegenstandsfächer verdoppelt sich, wenn es nicht geritten wird.	1 P, 10 Fächer	1/Tag oder 25
Luftschiff	Antikes schwebendes Schiff, das mit Ältestentinte betrieben wird. Praktisch unmöglich zu kaufen.	20 P, * Fächer	10/Tag oder 2.000
Sandskiff	Kleines bemanntes Fahrzeug, das verwendet wird, um über die Dünen des Elektrum-Meers zu segeln.	8 P, * Fächer	2/Tag oder 80

Waffen

Einige Waffen haben Schlüsselwörter, die ihre Verwendung beeinflussen:

Aufladen X – Diese Waffe benötigt Zeit zum Aufladen nach dem Gebrauch. Zu Beginn jeder Runde würfle einen W10. Ist das Ergebnis gleich oder niedriger als X, ist die Waffe wieder aufgeladen.

Explosion – Fügt allen Kreaturen innerhalb einer Zone Schaden zu.

Kurze Reichweite – Diese Waffe kann verwendet werden, um ein Ziel in einer angrenzenden oder weiter entfernten Zone anzugreifen. Angriffe, die auf eine Kreatur in einer Zone zielen, die mehr als zwei Zonen entfernt ist, haben einen Nachteil.

Lange Reichweite – Diese Waffe kann verwendet werden, um ein Ziel in einer angrenzenden oder weiter entfernten Zone anzugreifen.

Munition – Diese Waffe erfordert, dass Munition in einem Körperfach getragen wird.

Vielseitig – Diese Waffe hat zwei Schadenseinträge; sie verursacht den ersten Schaden, wenn sie einhändig geführt wird, und den zweiten, wenn sie zweihändig geführt wird.

Wurfwaffe – Diese Waffe kann auf ein Ziel in einer angrenzenden Zone geworfen werden.

Zweihändig – Diese Waffe belegt zwei Handfächer.

Geschwindigkeit	Waffe	Schaden	Anmerkungen	Kosten
4	Armbrust	W8	Lange Reichweite, Zweihändig, erfordert <i>Bewegung 4+</i> , Munition	20
5	Axt	W8	Wurfwaffe	12
8	Dolch	W4	Wurfbar	5
5	Gleve	2W4	Zweihändig	15
3	Großschwert	2W6	Zweihändig, erfordert <i>Körper 6+</i>	35
8	Keule	W6	-	3
4	Kriegshammer	W10	Zweihändig, erfordert <i>Körper 4+</i>	30
7	Kurzbogen	W6	Kurze Reichweite, Zweihändig, erfordert <i>Bewegung 4+</i> , Munition	15
6	Langbogen	W10	Lange Reichweite, Zweihändig, erfordert <i>Bewegung 6+</i> , Munition	30
-	Munition	-	Belegt ein Körperfach für die Verwendung im Kampf	2
9	Schleuder	W4	Kurze Reichweite	2
6	Schwert	W8	-	18
7	Speer	W6/W8	Vielseitig, Wurfwaffe	4
7	Stab	W6/2W4	Vielseitig	3
4	Streitkolben	2W4	-	18
<i>Bewegung</i>	Unbewaffnet	W4	Ignoriert bei einem kritischen Treffer keine Rüstung	-

Rüstungen & Schilde

Eine gute Möglichkeit, einen Kampf zu überleben, besteht darin, die richtige Schutzausrüstung zu tragen.

Rüstungen gewähren einen **Rüstungswert (RW)**, der den **eingehenden Schaden reduziert**. Eine Spielfigur kann niemals mehr als 6 RW haben, selbst wenn Gegenstände diesen Wert erhöhen würden.

Das Führen eines Schildes erhöht den RW, verringert jedoch die Geschwindigkeit.



Rüstung	RW	Anmerkungen	Kosten
Leicht	1	-	15
Mittel	2	Erfordert Körper 4+	60
Schwer	3	Erfordert Körper 6+	120
Helm	1	-	15
Schild	1	Waffengeschwindigkeit -1	6
Turmschild	2	Waffengeschwindigkeit -3	14

Seltene Waffen

Einige Tintensucher oder hochrangige Soldaten der Häuser könnten im Besitz seltener Waffen sein, die über Generationen weitergegeben, aus den Wracks von Ältesten-Schiffen geborgen oder mit Händlern aus den Sonnenlosen Fürstentümern gehandelt wurden.

Munition für solche seltenen Waffen kann bei bestimmten Spezialisten gekauft oder hergestellt werden und kostet 5 **Tropfen**.

Geschwindigkeit	Waffe	Schaden	Anmerkungen	Kosten
5	Dorntransplantat	W10	Aufladen 5 (nur nach dem Abschuss des Dorns). Füllt dauerhaft ein Handfach. Kann sowohl als Nahkampfwaffe als auch als Fernkampfwaffe mit Kurzer Reichweite verwendet werden.	95
5	Energiehacke	W4/2W4	Vielseitig. Ein kritischer Treffer zerstört die Rüstung des Ziels.	60
6	Keramiksense	W8/W12	Vielseitig, erfordert Geist 5+	85
8	Kraftstab	W6/W8	Vielseitig. Einmal pro Runde kannst du ein auf dich gerichtetes Projektil auf die Kreatur zurücklenken, die es abgefeuert hat.	75
6	Leerglas-Klinge	W8	Ignoriert RW, markiere einen Verbrauchspunkt bei einem kritischen Treffer.	75
5	Mondlichtgewehr	W12	Lange Reichweite, Zweihändig. Aufladen 3 tagsüber, 6 nachts.	135
8	Sporenpistole	W6	Langreichweite, Munition. Lähmt das Ziel für eine Runde bei einem kritischen Treffer, Pilzartige Kreaturen sind immun.	90
7	Stimmstab	W8	Kurze Reichweite, Explosion, Aufladen 4	80
8	Tintentrinker	W4 (W12)	Wenn mit 10 Tropfen durchtränkt, wächst dieser Dolch für 1 Runde zu einer personengroßen Klinge.	95

ZAUBERNAMEN

Einen Namen generieren

Um einen Zaubernamen zu generieren, würfle einen W4 für eine Namensvorlage und anschließend zwei W8 für jede Komponente der Vorlage anhand der untenstehenden Tabellen. Der Name darf angepasst werden, damit er sich besser anhört.

W4	Vorlage
1	[Substantiv] [Form]
2	[Adjektiv] [Substantiv]
3	[Adjektiv] [Form]
4	[Form] [Adjektiv] [Substantiv]

Zauberpotenz

Wenn ein Spieler einen Effekt vorschlägt, der einen seiner Zaubernamen verwendet, bestimmt der Seher dessen Potenz. Die angegebenen Schadenswerte dienen als Basis und können je nach Umständen angepasst werden.

Gering – Könnte ohne Magie erreicht werden. Zum Beispiel Licht erzeugen, eine Tür öffnen oder eine glatte Oberfläche erklimmen. Geringe Zauber verursachen normalerweise keinen Schaden.

Zauberkosten: 2W6 Tropfen.

Mäßig – Geht knapp über das hinaus, was ohne Magie möglich ist. Zum Beispiel Blitze werfen, schnelle Heilung, ein Kraftfeld erschaffen, unter Wasser atmen, Unsichtbarkeit oder telepathische Kommunikation. Verursacht 2W6 Schaden an einem einzelnen Ziel oder W6 an mehreren Zielen.

Zauberkosten: 2W6 × 2 Tropfen.

W8.W8	Form	Adjektiv	Substantiv
1.1	Rüstung	Rächend	Säure
1.2	Aura	Verbannend	Luft
1.3	Leuchtfeuer	Bindend	Bernstein
1.4	Strahl	Lodernd	Asche
1.5	Bestie	Blendend	Blut
1.6	Klinge	Hell	Knochen
1.7	Explosion	Verzaubernd	Ton
1.8	Blitz	Verbergend	Kosmos
2.1	Bund	Verwirrend	Kristall
2.2	Blase	Verzehrend	Dunkelheit
2.3	Kaskade	Kontrollierend	Tod
2.4	Streitwagen	Schleichend	Trug
2.5	Zauber	Zermalmend	Dimension
2.6	Klaue	Kryptisch	Verhängnis
2.7	Umhang	Zart	Traum
2.8	Krone	Vermindernd	Erde

W8.W8	Form	Adjektiv	Substantiv
3.1	Würfel	Zersetzend	Elektrum
3.2	Tanz	Entziehend	Glut
3.3	Pfeil	Stärkend	Emotion
3.4	Scheibe	Verstrickend	Energie
3.5	Tür	Einhüllend	Feuer
3.6	Auge	Sprunghaft	Fleisch
3.7	Reißzahn	Erweiternd	Kraft
3.8	Festmahl	Furchteinflößend	Pilz
4.1	Feld	Flammend	Gier
4.2	Finger	Schwebend	Hass
4.3	Blick	Gefrierend	Gesundheit
4.4	Griff	Glitzernd	Hitze
4.5	Führer	Behindernd	Eis
4.6	Böe	Illusorisch	Eisen
4.7	Hand	Berauschend	Licht
4.8	Schloss	Unsichtbar	Blitz

Groß – Unmöglich ohne Magie und bricht die Naturgesetze. Zum Beispiel Teleportation, Objekte oder Tote beleben. Verursacht 4W6 Schaden an einem einzelnen Ziel oder 2W6 an mehreren Zielen.

Zauberkosten: 3W6 × 5 Tropfen.

Mythisch – Verändert die Welt oder ihre Bewohner auf bedeutende Weise. Zum Beispiel Auferstehung, Zeitbeeinflussung, Naturkatastrophen hervorrufen oder eine neue Lebensform erschaffen. Verursacht 8W6 Schaden an einem einzelnen Ziel oder 4W6 an mehreren Zielen.

Zauberkosten: 4W6 × 25 Tropfen.

Der Seher berücksichtigt auch andere Faktoren, die die Potenz des Zaubereffekts erhöhen oder verringern können, wie zum Beispiel:

- Anzahl der Ziele
- Dauer des Effekts
- Reichweite des Effekts
- Zauberzeit
- Zauberort
- Zaubermaterialien
- Angemessenheit des Effekts zum Zaubernamen

Zum Beispiel könnte ein Unsichtbarkeitseffekt, der auf mehrere Kreaturen abzielt oder lange anhält, die Potenz des Effekts von Mäßig auf Groß erhöhen. Ebenso könnte das Sammeln von Kräutern über eine Woche hinweg und das Durchführen eines ganztägigen Rituals an einem Ort großer Macht die Potenz eines Auferstehungszaubers von Mythisch auf Groß senken.

W8.W8	Form	Adjektiv	Substantiv	W8.W8	Form	Adjektiv	Substantiv
5.1	Zeichen	Schillernd	Wissen	7.1	Streitross	Sengend	Sicht
5.2	Maske	Leuchtend	Krankheit	7.2	Schlag	Empfindlich	Haut
5.3	Monolith	Wahnsinnig	Erinnerung	7.3	Schwarm	Wandelnd	Schleim
5.4	Orakel	Vielfarbig	Macht	7.4	Tentakel	Schimmernd	Seele
5.5	Säule	Fesselnd	Geist	7.5	Flut	Übelkeitserregend	Klang
5.6	Tasche	Triefend	Nebel	7.6	Falle	Lautlos	Geist
5.7	Gefängnis	Lähmend	Negation	7.7	Schleier	Schlafend	Stern
5.8	Ring	Versteinernd	Öl	7.8	Stimme	Langsam	Stasis
6.1	Ritual	Durchdringend	Schmerz	8.1	Wirbel	Rauchend	Dampf
6.2	Siegel	Prismatisch	Pflanze	8.2	Wand	Beruhigend	Sonne
6.3	Diener	Pulsierend	Gift	8.3	Schutz	Schrecklich	Schrecken
6.4	Scherbe	Regenerierend	Wut	8.4	Welle	Verwandelnd	Zeit
6.5	Schild	Zerreißend	Fäulnis	8.5	Netz	Ungesehen	Zwielicht
6.6	Silhouette	Abstoßend	Salz	8.6	Flüstern	Unzerbrechlich	Ungeziefer
6.7	Lied	Offenbarend	Sand	8.7	Flügel	Verwelkend	Wasser
6.8	Kugel	Schreiend	Schatten	8.8	Wort	Gähmend	Wind

REISEN & ERKUNDEN



Reisewurf

Beim Reisen bestimmt der Seher die Anzahl der Tage, die die Gruppe benötigt, um ihr gewähltes Ziel zu erreichen, und **würfelt dann einen W6**. Das Ergebnis gibt an, wie viele Tage vergehen, bevor ein Reiseereignis eintritt. Ist die Zahl höher als die Reisedauer, erreicht die Gruppe ihr Ziel, ohne dass bemerkenswerte Ereignisse geschehen.

Wenn ein Reiseereignis eintritt, bevor die Gruppe ihr Ziel erreicht, würfelt der Seher auf der Reiseereignis-Tabelle, um die Art des Ereignisses zu bestimmen. Nach der Abwicklung des Ereignisses wiederholt der Seher diesen Vorgang, bis die Spieler ihr Ziel erreichen.

Wenn eine Spielfigur in der Gruppe über **ein Talent** im Zusammenhang mit dem Überleben in der Wildnis verfügt (z. B. Jagen, Spurenlesen, Navigation) oder einen Verbrauchspunkt auf einem **Set** markiert, das dabei helfen kann, **würfelt der Seher einen W8** statt eines W6, um die Anzahl der Tage zu bestimmen, die ohne ein Reiseereignis vergehen.

Ist die Umgebung, durch die die Gruppe reist, besonders tückisch oder feindselig, wird vom Wurf auf der Reiseereignis-Tabelle **-1 abgezogen**.

Reisedauer

Geht standardmäßig davon aus, dass die Spielfiguren zu Fuß unterwegs sind und unterwegs Zeit zum Sammeln von Nahrung einplanen. Andere Transportmittel könnten die Reisezeit verkürzen, indem sie den Spielfiguren ermöglichen, sich schneller oder länger am Tag ohne Ruhepausen fortzubewegen.

W6 Reiseereignis

1

Missgeschick – Schlechtes Wetter, sich verirren, schwieriges Gelände oder ein defektes Fahrzeug verlangsamen den Fortschritt der Gruppe. Erhöhe die Anzahl der verbleibenden Tage bis zum Erreichen des Ziels um 1.

2-3

Zufällige Begegnung – Würfle auf der Begegnungstabelle für die Region, um zu bestimmen, was der Gruppe begegnet.

4-5

Gescheiterte Nahrungssuche – Das Sammeln oder Jagen reicht nicht aus, um die Gruppe zu versorgen. Jede Spielfigur muss einen Verbrauchspunkt auf einer Ration markieren oder erhält den Zustand *Entkräftet*.

6

Gutes Omen – Angenehmes Wetter oder die Entdeckung einer Abkürzung ermöglichen es der Gruppe, schneller als erwartet zu reisen. Verringere die Anzahl der verbleibenden Tage bis zum Erreichen des Ziels um 1.

Transportmittel

Anpassung der Reisezeit

Zu Fuß

Keine Änderung der Reisezeit.

Tiere (geritten oder mit einem Karren)

Reduziert die Reisezeit um die **Hälfte** . Tiere verbrauchen auch Rationen bei Reiseereignis 4-5.

Sand-Skiff, Gleiter, Flussboot oder Luftschiff

Reduziert die Reisezeit um **zwei Drittel** . Möglicherweise ist ein erfahrener Kapitän erforderlich, um sie zu steuern.

Erzwungener Marsch

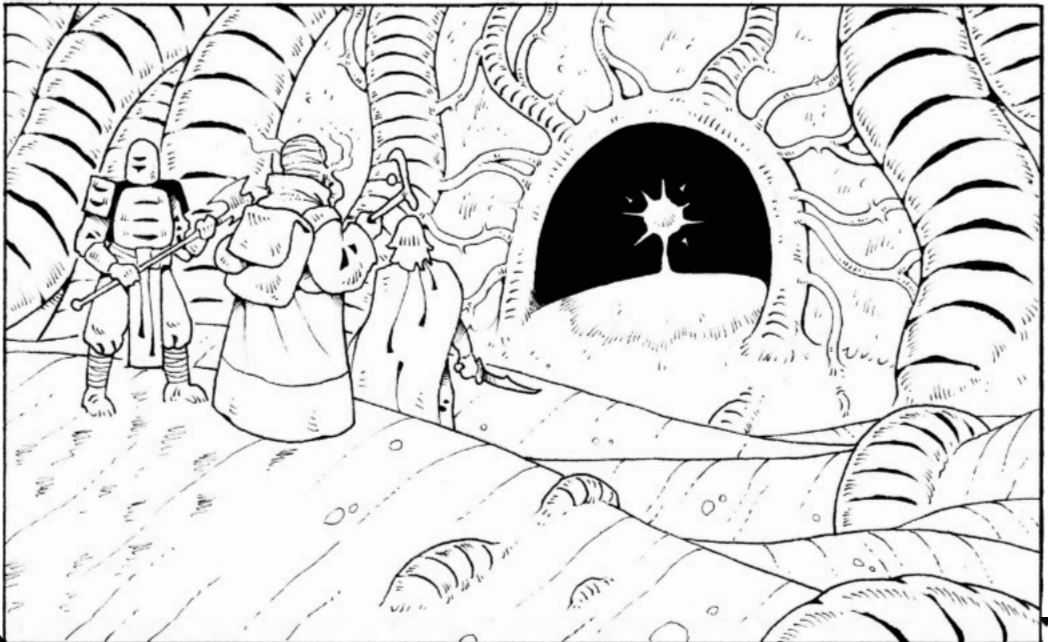
Reduziert die Reisezeit um **ein Drittel** . Jede Spielfigur muss jeden Tag einen Verbrauchspunkt auf einer Ration markieren oder erhält den Zustand *Entkräftet*.

Erkundungswurf

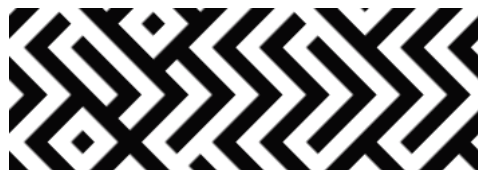
Während der Erkundung eines Abenteuerschauplatzes oder während einer kurzen Rast dort behält der Seher den Überblick über die vergehenden Erkundungszüge. Für jeden Zug würfelt der Seher einen W6 und konsultiert die Erkundungsergebnis-Tabelle.

W6 Erkundungsergebnis

- 1 **Begegnung** – Würfle auf der Begegnungstabelle für den Ort, um zu bestimmen, was der Gruppe begegnet.
- 2 **Spuren** – Würfle auf der Begegnungstabelle, um zu bestimmen, welche Spuren einer potenziellen Begegnung die Gruppe findet. Beim nächsten Erkundungswurf führt ein Ergebnis von 1 oder 2 zur angegebenen Begegnung.
- 3 **Licht** – Markiere einen Verbrauchspunkt auf den von der Gruppe verwendeten Lichtquellen.
- 4-6 Nichts passiert.



NSCs & MONSTER



Monster und Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) werden durch vereinfachte Werte beschrieben:

- **Trefferpunkte (TP)** – Die Anzahl der Trefferpunkte, die das Wesen besitzt. Wenn ein Wesen keine TP mehr hat, stirbt es. Falls es eine Rüstung trägt, wird der Rüstungswert (RW) in eckigen Klammern neben den TP angegeben.
- **Fertigkeit (F)** – Der Wert, der verwendet wird, wenn das Wesen einen Fertigkeitswurf machen muss.
- **Schaden (S)** – Der Schaden, den das Wesen mit seinem primären Angriff verursachen kann.

Da die Werte der Kreaturen einfach gehalten sind, hat der Seher freie Hand, die Beschreibung der Kreaturen flexibel zu interpretieren. Wenn der Seher der Meinung ist, dass eine Kreatur basierend auf ihrer Beschreibung oder den Umständen in einer Situation besser abschneiden sollte, als es ihr Fertigkeitswert vorgibt, kann er ihr einen Vorteil oder andere Boni gewähren. Der Fertigkeitswert dient lediglich als Basis.

Reaktionen & Moral

Nicht jede Kreatur, der du begegnest, wird sofort feindlich sein. Wenn du unsicher bist, wie eine Kreatur reagieren könnte, kannst du auf der untenstehenden Tabelle würfeln, um ihre Einstellung zu bestimmen.

W10	Einstellung
1	Feindselig
2-3	Misstrauisch
4-7	Gleichgültig
8-9	Freundlich
10	Hilfsbereit

Ebenso sollten fast keine natürlichen Wesen bis zum Tod kämpfen, es sei denn, sie werden dazu gezwungen. Wenn ein Kampf für eine Kreatur oder eine Gruppe schlecht verläuft, kann der Seher einen Moralwurf durchführen, um zu entscheiden, ob sie weiterkämpfen. Dafür wird mit der Fertigkeit der Kreatur gewürfelt. Scheitert der Wurf, geben die Kreaturen auf, fliehen oder versuchen zu verhandeln.

Sprachen

Obwohl die am häufigsten verwendete Sprache die Handelssprache ist, sprechen die Völker von Orn eine Vielzahl von Sprachen. Alle Spielfiguren beherrschen die Handelssprache, aber einige können zusätzliche Sprachen kennen.

Zu den häufigsten Sprachen und Dialekten neben der Handelssprache gehören:

Hoch-Drazagar – Eine alte Sprache, die in Texten und Inschriften aus der Ära der Großen Städte gefunden wird.

Irrisch – Die Sprache der insektenartigen Irr in den Sonnenlosen Fürstentümern.

Lahmaische Schrift – Eine syllabische Schrift, die von Gelehrten, Künstlern und den Beamten der Handelshäuser verwendet wird. Sie wurde entwickelt, um Texte in mehreren Sprachen mit derselben Schrift aufzuzeichnen.

Leerenlied – Eine Sprache, die für die telepathische Kommunikation entwickelt wurde und von Kreaturen verwendet wird, die im Jenseits heimisch sind.

Nollisch – Ein Dialekt des Hoch-Drazagar, der noch in bestimmten Geisterkulten und Zaubererkreisen gesprochen wird.

Riss-Sprache – Ein Dialekt, der ursprünglich von Tintensuchern und Plünderern in der Riss-Region verwendet wurde, aber zunehmend unter reisenden Söldnern verbreitet ist.



Felsklaue TP 10 [2] F 4 S 2W4

Raubtiere, die wie eine Mischung aus Gorilla und Hyäne aussehen. Ihre langen Krallen schärfen sie an den Felsen ihrer Höhlen. Sie nisten oft zwischen Felsformationen im Elektrum-Meer.

Hülle TP 6 [1] F 3 S W6

Mumifizierte Leichen, die von Metallprothesen und Tintenfläschchen animiert werden. Die Ältesten ließen diese Wesen zurück, um als unheimliche Wächter auf ihren Schiffen zu patrouillieren. Die Tinte, die in ihren Körper gepumpt wird, regeneriert jede Runde W4 TP. Sie verstecken sich oft an Decken und überraschen ahnungslose Tintenjäger aus dem Hinterhalt.

Irr-Krieger TP 9 [4] F 4 S W10

Die Krieger der insektenartigen Irr tragen eine dicke Schutzpanzerung und sind darauf trainiert, Waffen in all ihren vier Armen zu führen. Hochrangige Irr-Krieger besitzen oft Leerglaswaffen, die es ihnen ermöglichen, Rüstungen zu durchdringen.

Läufer TP 5 F 1 S W4

Zweibeinige Saurier, die oft als Lasttiere eingesetzt werden. Sie sind stur, aber treu.

Ruheloser Geist TP 12 F 4 S *

Ein Geist, der sich auf dem Weg ins Jenseits verirrt hat. Er ist ein Wirbel verstärkter Emotionen und gegen gewöhnliche Waffen immun. Statt Schaden zu verursachen, entzieht er 1 Punkt Körper mit jedem Angriff. Sollte dieser Wert unter 1 sinken, stirbt das Opfer und wird selbst zu einem ruhelosen Geist.

Schilfvolk-Jäger TP 7 F 3 S W8

Humanoide Wesen, die aus verwobenen Schilfs-trängen geformt zu sein scheinen. Sie sind darauf spezialisiert, Krokodile, Paviane und andere Kreaturen im Dschungel des Mirall-Deltas mit Speeren zu jagen.

Schleierflossen-Drache TP 22 [3] F 4 S 2W8

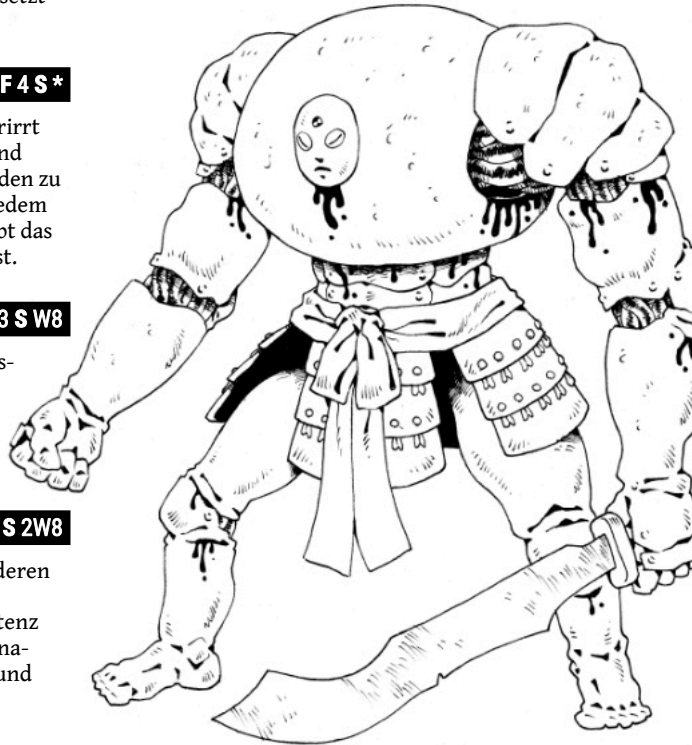
Große, geflügelte Schlangen mit einer besonderen Verbindung zum Jenseits. Diese Verbindung ermöglicht es ihnen, Zauber von geringer Potenz ohne die Verwendung von Tinte oder Zaubernamen zu manifestieren. Sie sind majestätisch und gefährlich zugleich.

Tintenbetriebener Golem TP 18 [4] F 4 S 2W8

Konstrukte aus Metall, Holz und Glas, angetrieben durch einen rotierenden Kern, der mit Ältestentinte gefüllt ist. Diese Kerne können einen Golem unbegrenzt betreiben, solange die Dichtung des Kerns intakt bleibt. Tintenbetriebene Golems wurden meist für körperliche Arbeit oder den Schutz wichtiger Orte eingesetzt.

Tintenkäfer-Schwarm*Klein***TP 5 F 2 S W4***Mittel***TP 10 F 4 S W6***Groß***TP 20 F 5 S 2W6**

Ein Schwarm handgroßer, silberner Käfer, die von Ältestentinte angezogen werden und diese wie Nektar konsumieren. Sie sind stark territorial, wenn es um Tintenvorkommen geht. Die TP, Fertigkeit und der Schaden variieren je nach Größe des Schwarms. Größere Schwärme können sogar Zauber manifestieren.





Das ganze Heft mit über 40 Seiten Spielmaterial findest du auf

WWW.PRO-INDIE.COM