

ARKADIYA

DAS TECHFANTASY-ROLLENSPIEL

ARKADIYA EXTEMPLO – DAS ULTRAKURZREGELWERK

Konzept: Daniel Mayer, Kilian Sussmann

Autor: Daniel Mayer

INHALT

Einleitung	Seite 2
Die Spielwerte	Seite 4
Die Grundregeln	Seite 5
Der Kampf	Seite 7
Zauberei	Seite 10
Krieg	Seite 11
Beispielcharaktere	Seite 13
Abenteuer: Der Schatten auf Zelos	Seite 16

Einleitung

Arkadiya ist ein militärisches Fantasy-Rollenspiel, das auf dem gleichnamigen Kontinent spielt. Dort kämpfen fünf Völker um das Überleben, in einem Krieg, der schon viele Jahrhunderte anhält.

Eine magische Welt

Die Welt Arkadiya ist von Magie durchdrungen. Diese Energie, die von den Menschen als Pneuma bezeichnet wird, stellt sicher, dass die Welt existieren kann. Die magischen Ströme sorgen dafür, dass Dinge nach unten fallen, dass jeden Morgen die Sonne aufgeht, dass der Osten auch Osten bleibt. Ohne Pneuma gäbe es keine Jahreszeiten und die Pflanzen würden aufhören zu gedeihen. Magische Energie durchfließt auch jedes Lebewesen, hält das Herz am Schlag und das Blut fließen. Aus diesem Grunde trägt auch jedes Lebewesen von Geburt an einen Edelstein aus kristallisierter magischer Energie auf der Stirn, den so genannten Seelenstein. Schliff und Farbspiel dieser Steine sind eine Verkörperung der Persönlichkeit eines denkenden Wesens.

Manche Bewohner Arkadiyas sind dazu imstande, die magischen Ströme ihres eigenen Körpers und ihrer Umgebung durch ihren Seelenstein zu filtern und dabei die Realität nach ihren Vorstellungen zu verändern. Diese Form der Zauberei wird als *Thaumaturgie* bezeichnet.

Eine technische Welt

Vor einigen Jahrzehnten gelang es einem findigen Techniker, Technologie und magische Energie zu verbinden. Er entdeckte, dass die Scherben, die milchigen Kristalle, die überall auf dem Kontinent zu finden sind, eine Verkörperung geronnener magischer Kraft darstellen und als Energiequelle genutzt werden können. Dies war die Geburtsstunde der *Arkanomechanik*.

Arkanomechanik basiert darauf, Gegenstände mit einem komplexen Glyphennetzwerk zu überziehen und dieses mit einem Sockel zu verbinden, in den eine Scherbe eingesetzt werden kann. Wenn die Glyphen aktiviert werden, können sie verschiedenste Effekte erzeugen – so gibt es arkanomechanische Feuerwaffen, die es erlauben, magische Energie als zerstörerische Entladung auf große Entfernung zu projizieren, Rüstungen, die den Träger mit einem magischen Kraftfeld umhüllen, aber auch alltägliche Gegenstände wie leuchtende Kristalle oder Schränke, die Lebensmittel kühl halten können. Vollautomatisierte Fahrzeuge, Fluggeräte, Automaten mit künstlicher Intelligenz und das LOGOS-Netzwerk, das Zugriff auf eine gewaltige Wissensdatenbank erlaubt, sind nur einige der phantastischen Erfindungen, die das Leben in Arkadiya für immer verändert haben.

Eine kriegerische Welt

Seit vor vielen Jahrhunderten das Großreich der Daeva, eines der ältesten Völker des Kontinents, in sich zusammengebrochen ist, gab es keinen Zeitpunkt, in dem nicht große Teile des Landes vom Krieg verschlungen wurden. Fünf Nationen sind es, die immer wieder aufeinander prallen, und nur die Zeit wird zeigen, wer von ihnen triumphieren wird.

Einst herrschten die *Daeva* über ganz Arkadiya, doch der Kataklysmus zerschmetterte die Fundamente ihrer Sklavenhalteration. Man findet auch heute noch kleinere Gruppen von Daeva auf der ganzen Welt, doch unter ihrer Kontrolle stehen nur noch die Urwälder, die sich über den Norden erstrecken. Die Daeva grollen den Menschen, die sie als schuldig für ihren Untergang sehen. Als Verkörperungen der Elemente der Welt verfügen sie über gewaltige magische Macht, doch auch ihre biotechnologischen Wunderwaffen vermögen immer noch Angst und Schrecken zu verbreiten.

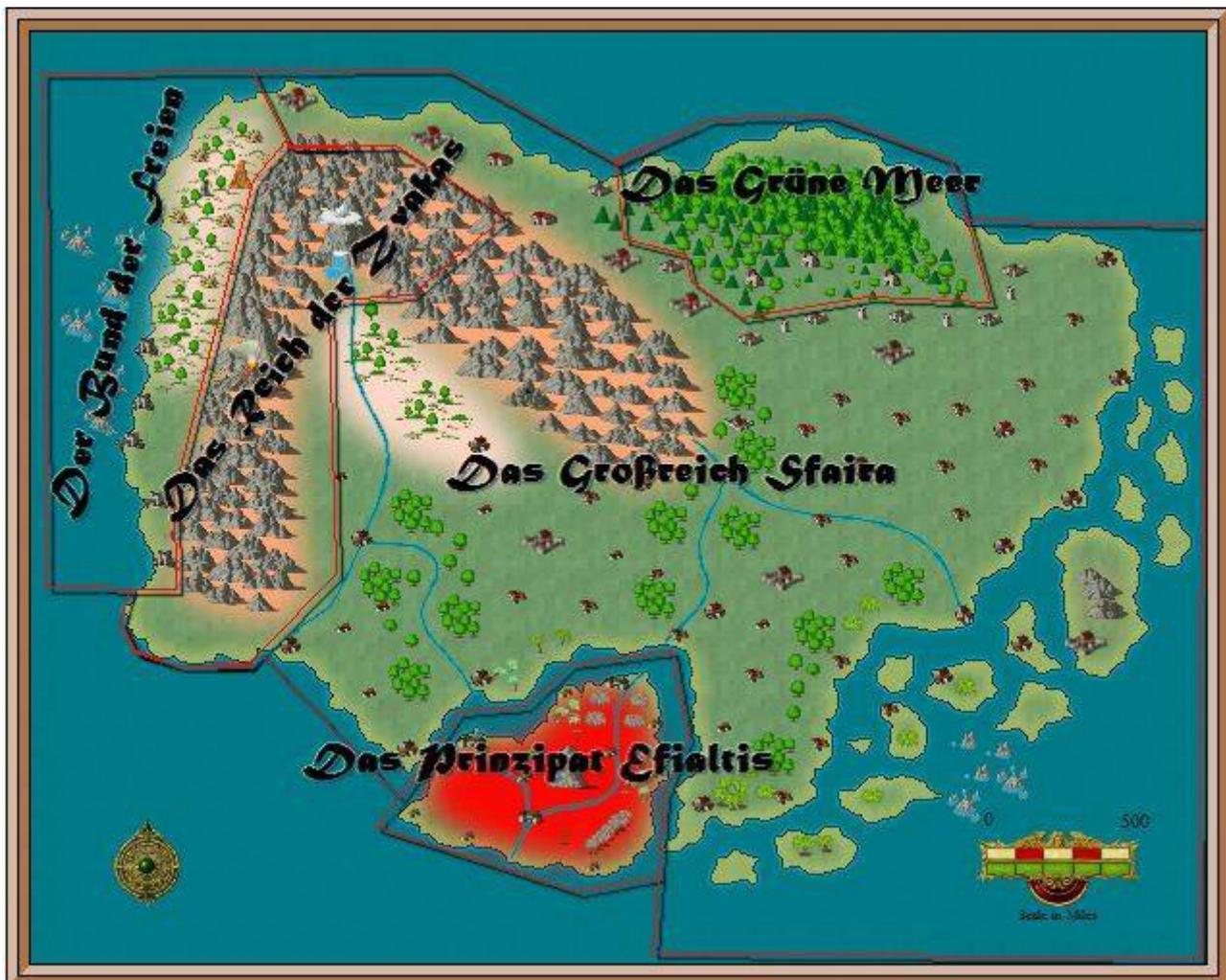
Einst waren die *Zvakas* die Erzfeinde der Daeva, doch sind sie mittlerweile ihre engsten Verbündeten. Von Kriegen der Vergangenheit unter die Erde getrieben waren sie die ersten, die es lernten, die Macht der Scherben zu nutzen, doch zahlten sie einen großen Preis dafür. Heute sind die *Zvakas* körperlich zumeist so schwach, dass sie nur noch mithilfe von komplexen arkanomechanischen Rüstungen mit der Außenwelt interagieren können. Ihr Genie kennt nicht seinesgleichen, und doch haben sie es nicht geschafft, das langsame Aussterben ihres Volks zu besiegen.

Das *Großreich Sfaira* ist heute vielleicht die stärkste Macht, die in Arkadiya existiert, und mit Sicherheit diejenige, die am meisten Land eingenommen hat. Nachdem sie ihre daevischen Meister niedergeworfen hatten, haben die Menschen von den südöstlichen Inseln einen Eroberungsfeldzug begonnen, der erst von den *Zvakas* im Westen und dem Bund der Freien im Norden

aufgehalten wurde. Der Basilius der Sfairaner ist ein kriegslüsterner, ehrgeiziger Mann, der erst dann ruhen wird, wenn ganz Arkadiya vor ihm das Knie beugt. Arkadiyas Armeen, die Khimaira, sind vermutlich die größten und am besten ausgerüsteten des ganzen Kontinents. Mit arkanomechanischen Waffen, Rüstungen und Panzern versuchen die kurzlebigen Sfairaner, der Welt auf ewig ihr Siegel aufzudrücken.

Das *Principat Efialtis* war dereinst Teil des Sfairischen Großreichs, doch haben sie sich mit einem gewaltigen nekromantischen Ritual losgesagt. Das Land wurde aus dem Festland gerissen und ist heute immer von einem warmen, roten Nebel umgeben. Die Efialter sind meisterliche Nekromanten, die die Grenzen der Sterblichkeit hinter sich gelassen haben. Ihre Armeen bestehen zu großen Teilen aus Gespenstern, wandelnden Leichnamen und den gigantischen nekromantischen Molochen, die die Suverane des Landes aus zahllosen Leichnamen erhoben haben. Doch haben sie von ihren östlichen Nachbarn gelernt; die grauenhafte Nekromechanik, die sie durch die Vermählung von Arkanomechanik und Nekromantie entwickelt haben, ist der Schrecken zahlloser Schlachtfelder.

Der *Bund der Freien*, der den nordwestlichen Teil Arkadiyas ausmacht, ist eine unwahrscheinlich scheinende Verbrüderung zweier sehr unterschiedlicher Bündnispartner: der Kjempen, einem disziplinierten Menschengeschlecht von den Inseln weit im Norden, und den Rashar, den raubkatzenartigen Ureinwohnern der ihnen heiligen Steppen. Irgendwo zwischen blutigen Ritualen und militärischem Drill, zwischen Exzessen der Jagd und des Blutvergießens und gnadenloser Effizienz hat der Bund der Freien es geschafft, sich trotz ihrer technologischen Unterlegenheit eine Nische in dieser kriegslüsternen Welt zu sichern – was nicht zuletzt an den fast gottgleichen Manifestationen von Licht und Dunkelheit liegt, die die Rashar auf die Schlachtfelder zu rufen vermögen.



DIE SPIELWERTE

Jeder Charakter, den du durch *Arkadiya* führst, verfügt über eine Reihe von Spielwerten, die seine Stärken und Schwächen abbilden. Diese werden im folgenden Abschnitt geschildert.

Die Fertigkeiten

Die wichtigsten Merkmale eines jeden Charakters sind seine Fertigkeiten. Diese 20 Spielwerte stellen die natürlichen Begabungen und das erlernte Wissen des Charakters und bestimmen seine Chance, wenn er einen Würfelwurf machen muss. Jeder Charakter verfügt über alle Fertigkeiten auf einem Wert von mindestens 8 (was bedeutet, dass er nicht in der Fertigkeit trainiert ist), einen Maximalwert gibt es nicht. Die 20 Fertigkeiten sind wie folgt:

Athletik	Beweglichkeit und sportliches Leistungsvermögen.	Kontakte	Verbindungen und Freunde des Charakters.
Ausdauer	Belastbarkeit und Widerstand gegen Verwundungen.	Körperkraft	Muskelstärke und rohe Kraft.
Diebstahl	Stehlen von Gegenständen und allgemein Fingerfertigkeit.	Lenken	Umgang mit Reittieren und Fahrzeugen.
Einbrechen	Überwinden von Schlössern und Sicherheitssystemen.	Nahkampf	Bewaffneter und waffenloser Nahkampf.
Fernkampf	Verwendung von Wurf- und Schusswaffen.	Reflexe	Reaktionsgeschwindigkeit und Initiative.
Handwerk	Herstellung und Reparatur von Gegenständen.	Überleben	Überlebensfähigkeit in der Wildnis.
Heimlichkeit	Lautlose Bewegung und Verbergen.	Wahrnehmung	Aufmerksamkeit und Beobachtungsgabe.
Heilen	Behandlung von Wunden, Giften und Krankheiten.	Wissen	Allgemeinbildung und speziellere Wissensgebiete.
Integrität	Widerstand gegen soziale Beeinflussung.	Wohlstand	Vermögen und Zugriff auf Ausrüstung.
Interaktion	Sozialer Einfluss auf andere Charaktere.	Zaubern	Wirken von Magie und Verwendung von Artefakten.

Die Talente

Zusätzlich verfügt jeder Charakter über eine Reihe von Talenten. Talente sind zusätzliche Eigenschaften, die besondere Spezialisierungen oder Hintergründe des Charakters beschreiben. Talente sind nicht weniger prägend für einen Charakter als seine Fertigkeitenswerte. Ihr genauer Effekt kann stark variieren (Beispiele kannst du den Charakteren am Ende dieses kleinen Ausblicks entnehmen), aber häufig bringen sie dem Charakter einen Freiwürfel (dazu später mehr).

Bewegung

Jeder Charakter besitzt drei Bewegungswerte: seine Sprint-Bewegung (die die volle Konzentration des Charakters erfordert), seine normale Bewegung und seine Kampfschritt-Bewegung (die deutlich geringer ist, aber dafür keine Gelegenheitsangriffe provoziert). Die Bewegungswerte hängen vom Athletik-Wert und bestimmten Talenten ab.

Lebenspunkte

Wird ein Charakter verwundet, verliert er Lebenspunkte. Fallen sie auf 0, ist der Charakter kampfunfähig. Die Zahl der Lebenspunkte hängt vom Ausdauer-Wert des Charakters ab.

Willenskraft

Willenskraft stellt den Widerstand des Charakters gegen magische Beeinflussungen dar. Der Willenskraft-Wert hängt von der Integrität des Charakters ab.

Erzählmarken

Jeder Charakter verfügt über eine bestimmte Anzahl von Erzählmarken. Mit diesen kann der Spieler Freiwürfel erwerben, misslungene Würfe wiederholen und Einfluss auf die Erzählung ausüben.

DIE GRUNDREGELN

Die Würfel

Grundsätzlich verwendet *Arkadiya* ausschließlich sechsseitige Würfel (W6). Es empfiehlt sich, dass jeder Spieler jeweils vier bis fünf Würfel in drei unterschiedlichen Farben zur Verfügung hat (wenn Blankowürfel zur Verfügung stehen, die keine Augen zeigen, ist das ideal, aber es nicht unbedingt notwendig).

Die Probe

Eine Probe wird gewürfelt, wenn der Charakter etwas tut, dessen Ausgang ungewiss ist, aber kein anderer Charakter sich seinen Anstrengungen widersetzt. Du würfelst beispielsweise eine Probe, wenn du eine steile Wand erklimmen oder eine Zielscheibe auf große Entfernung treffen willst.

Wenn du eine Probe würfelst, bestimmt der Spielleiter die Schwierigkeit. Diese gibt an, wie viele Würfel du werfen musst – je mehr, umso schwieriger die Probe. Dein Ziel ist es, dass die Summe der Augen des Würfels gleich oder niedriger als der Wert der verwendeten Fertigkeit liegt – liegst du darüber, ist die Probe misslungen.

- 1 Würfel – Lächerlich Einfach
- 2 Würfel – Einfach
- 3 Würfel – Anspruchsvoll
- 4 Würfel – Schwierig
- 5 Würfel – Heldenhaft schwierig
- 6 Würfel – Legendär schwierig

Beispiel: *Antereia* will von einem Nachbardach auf das Dach einer arkanomechanischen Fabrik springen. Ihr Athletik-Wert ist mit 12 recht ordentlich. Die Entfernung zwischen den beiden Dächern ist recht weit, also legt der Spielleiter die Probe als Schwierig Fest – 4 Würfel. *Antereias* Spieler nimmt 4W6 zur Hand und erzielt (☐☐☐☐) [12] – und schafft den Sprung mit einiger Mühe.

Der Konflikt

Wenn zwei Charaktere gegeneinander antreten und beide ein Ziel erreichen wollen, dann handelt es sich um einen Konflikt.

Bei einem Konflikt gibt es immer einen Angreifer (normalerweise der, den Konflikt beginnt) und einen Verteidiger. Der Angreifer sagt an, welches Ziel er erreichen möchte, und bestimmt, mit wie vielen Würfeln er in den Konflikt einsteigt. Der Verteidiger setzt sich mit einer passenden Fertigkeit zur Wehr und muss dabei mindestens so viele Würfel werfen wie der Angreifer eingesetzt hat – er kann die Zahl aber auch erhöhen! Angreifer und Verteidiger würfeln abwechseln, bis einer von beiden den Wurf nicht schafft – dieser ist dann der Verlierer des Konflikts. Dieser Mechanismus heißt *Eskalation*.

Beispiel: *Antereia* möchte sich an einem Wachmann der Fabrik vorbei schleichen. Sie würfelt auf Heimlichkeit (14), der Wachmann würfelt auf Aufmerksamkeit (12). *Antereia* ist die Angreiferin und muss als erstes würfeln. Sie entscheidet sich für einen Einstieg mit drei Würfeln und erzielt eine (☐☐☐) [12] und schafft ihren Wurf. Der Wachmann muss nun ebenfalls mindestens drei Würfel verwenden. Da sein Wert nur bei 12 liegt, will er kein Risiko eingehen und bleibt bei drei Würfeln. Sein Ergebnis liegt bei (☐☐☐) [11] – also ebenfalls geschafft. *Antereia* ist wieder an der Reihe. Sie will den Wachmann unter Druck setzen und nimmt deshalb vier Würfel zur Hand. Ihr Ergebnis liegt bei (☐☐☐☐) [14] – also gerade noch geschafft. Der Wachmann hat bei seinem Wurf weniger Glück – sein Ergebnis von (☐☐☐☐) [13] bedeutet, dass *Antereia* es schafft, sich in die Fabrik zu schleichen, ohne bemerkt zu werden.

Freiwürfel und Barrierewürfel

Ein normaler Wurf geht davon aus, dass die Situation sich für den Charakter weder vorteilhaft noch nachteilig gestaltet. Das ist aber nicht immer der Fall. Wenn ein Charakter im Dunkeln schleichen will, ist das sehr viel einfacher, wenn er aber versucht, ein Schloss zu knacken, während er aus zahlreichen Wunden blutet, ist das sehr viel schwieriger. Für solche Situationen sind Freiwürfel und Barrierewürfel da.

Freiwürfel werden vergeben, wenn eine Situation den Wurf leichter macht. Ein Freiwürfel bedeutet, dass du einen Würfel weniger werfen musst. Du bekommst beispielsweise dann Freiwürfel, wenn deine Schilderung besonders gelungen ist, du besonders gute Ausrüstung verwendest oder die äußeren Umstände dir zugute kommen.

Barrierewürfel fallen an, wenn eine Situation den Wurf erschwert. Ein Barrierewürfel bedeutet, dass du einen Würfel extra werfen musst. Wenn deine Schilderung keinen Sinn ergibt, deine Ausrüstung mangelhaft ist, die äußeren Umstände dir schaden oder du schwer verwundet bist, bekommst du einen Barrierewürfel werfen.

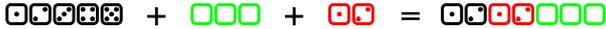
Die Würfel, ehe du Frei- und Barrierewürfel angerechnet hast, werden als Basiswürfel bezeichnet. Die Würfel, die du tatsächlich wirfst, sind die Nettowürfel. Bei einem Konflikt werden in der Eskalation nur die Basiswürfel erhöht – jeder Teilnehmer rechnet dann Frei- und Barrierewürfel für sich selbst ein.

Um die Würfel, die du tatsächlich werfen musst, möglichst leicht zu bestimmen, wenn du aus verschiedenen Quellen Freiwürfel und Barrierewürfel erhältst, bietet sich eine Methode an, für die du drei unterschiedliche Arten von Würfeln brauchst. Günstig ist es, wenn eine Art davon Blankowürfel sind, die keine Augen haben, aber erforderlich ist das nicht.

Eigentlich ist es ganz einfach: Zunächst nimmst du eine Anzahl von Würfeln gleich den Basiswürfeln in die Hand. Dann addierst du alle Barrierewürfel und nimmst zusätzlich so viele Würfel von der zweiten Farbe zur Hand. Dann addierst du alle Freiwürfel und ersetzt für jeden Freiwürfel einen Würfel aus dem bislang ermittelten Pool durch einen Blankowürfel. (Hast du keine Blankowürfel, merk dir einfach, welche Würfelfarbe nicht gewertet wird.)

Hier einige Beispiele zur Würfelpoolermittlung:

4 Basiswürfel, 1 Freiwürfel, 2 Barrierewürfel:  = 

5 Basiswürfel, 3 Freiwürfel, 2 Barrierewürfel:  = 

2 Basiswürfel, 0 Freiwürfel, 3 Barrierewürfel:  = 

3 Basiswürfel, 3 Freiwürfel, 0 Barrierewürfel:  = 

2 Basiswürfel, 3 Freiwürfel, 2 Barrierewürfel:  = 

Erzählmarken

Jeder Charakter erhält zu Beginn einer Spielsitzung drei Erzählmarken. Diese kannst du verwenden, um ein bisschen mehr Einfluss auf das Spiel zu nehmen. Mit Erzählmarken kannst du verschiedene Effekte erzeugen, aber für den Moment soll es reichen, dass du für eine Erzählmarke einen Freiwürfel für einen deiner Würfe erwerben kannst.

Erzählmarken erhältst du zurück, wenn du Abenteuerabschnitte abschließt oder im Spiel wirklich heldenhaft agierst. Genauer kannst du das im Quickstart-Regelwerk oder dem bald erscheinenden Grundregelwerk nachlesen.

DER KAMPF

Der Kampf in *Arkadiya* erfordert einige Zusatzregeln. Zwar fehlt uns hier der Platz, die Regeln in ihrer vollen Komplexität zu beleuchten, aber es sollte ausreichen, dass du das System für das beigelegte Abenteuer verwenden kannst. Sollten dir Details nicht ganz klar werden, kannst du in den Quickstart-Regeln nachschlagen.

Initiative

Arkadiya verwendet im Gegensatz zu den meisten Rollenspielen keine Runden, sondern einen Zeitstrahl. Die Zeit wird im Kampf in Segmente eingeteilt, die bei 0 beginnen und dann langsam voranschreiten. Jede Aktion verbraucht eine gewisse Anzahl dieser Segmente, so dass der Charakter nach einer langsamen Aktion erst später wieder an der Reihe ist.

Dieser Zeitverlauf kann auf verschiedene Arten dargestellt werden, aber wir empfehlen das Initiativerad. Das Rad ist in Abschnitte eingeteilt, die für die Segmente stehen, so dass du einen Charakter nach einer Aktion einfach nach vorne schieben kannst.

Wenn ein Kampf beginnt, macht jeder, der sich einmischen möchte, eine Anspruchsvolle Probe (3 Würfel) gegen seinen Reflexe-Wert. Wichtig ist hierbei die positive (oder negative) Differenz zwischen dem Würfelergebnis und dem Wert. Der Charakter mit der höchste Differenz wird in Segment 0 platziert, der nächste in Segment 1, und so weiter. Immer der Charakter, der sich augenblicklich im niedrigsten Segment ist an der Reihe und wird weitergeschoben. Ist ein Charakter beispielsweise in Segment 0 an der Reihe und führt eine Aktion aus, die 4 Segmente dauert, ist er in Segment 4 wieder an der Reihe. Erzielen zwei Charaktere dieselbe Differenz, dann werden sie zu Beginn im gleichen Segment platziert.

Befinden sich mehrere Charaktere im gleichen Segment, ist der zuerst dran, der den höheren Reflexe-Wert besitzt. Sind diese gleich, finden die Aktionen tatsächlich gleichzeitig statt.

Möchte ein Charakter zu einem späteren Zeitpunkt in den Kampf einsteigen, muss er dies im aktuellen Segment ansagen und mit 1W6 werfen. Das Ergebnis ist die Anzahl der Segmente, die er bis zu seiner ersten Aktion warten muss.

Beispiel: *Antereia* wird in der Fabrik von zwei Wachleuten und einem Thaumaturgen aufgegriffen. Ihr Reflexe-Wert liegt bei 14, die Wachleute haben einen Wert von 12, und der Thaumaturg einen Wert von 11.

Antereia würfelt mit 3W6 und erzielt eine (☐☐☐) [9] – hat also eine Differenz von $(14 - 9) = 5$. Der erste Wachmann würfelt eine (☐☐☐) [12] – Differenz $(12 - 12) = 0$. Der zweite Wachmann erzielt eine (☐☐☐) [10] und hat somit eine Differenz von $(12 - 10) = 2$. Der Thaumaturg möchte noch nicht in den Kampf einsteigen.

Antereia hat mit 4 die höchste Differenz, wird also in Segment 0 positioniert. Der zweite Wachmann hat mit seiner Differenz von 2 die zweithöchste Differenz und wird in Segment 1 platziert. Der erste Wachmann hat mit 0 die niedrigste Differenz und wird in Segment 2 platziert.

Somit sieht die Reihenfolge zu Beginn wie folgt aus: **Antereia 0 – Wachmann B 1 – Wachmann A 2.**

Antereia ist als erste an der Reihe. Wenn sie nun eine Aktion ausführt, die 3 Segmente dauert (beispielsweise einen Angriff mit ihrem Dolch), dann wird sie 3 Segmente vor geschoben.

Dadurch sähe die Initiative wie folgt aus: **Wachmann B 1 – Wachmann A 2 – Antereia 3.**

Nach dem Angriff (also in Segment 1) beschließt der Thaumaturg, auch einzusteigen. Er wirft einen W6 und erzielt eine ☐. Er ist also in Segment 4 ($1 + 3 = 4$) das erste Mal an der Reihe.

Das führt zu folgender Initiative: **Wachmann B 1 – Wachmann A 2 – Antereia 3 – Thaumaturg 4.**

Der Kampfkonflikt

Der Kampfkonflikt ist das Kernstück einer jeden Kampffaktion. Er besteht immer aus einem Angriff und einer Verteidigung. Allerdings folgt der Kampfkonflikt nicht der Eskalations-Regel. Stattdessen verwenden wir hier die so genannte Gefahrenstufe.

Der Angreifer darf frei bestimmen, wie viele Würfel er für seinen Angriff verwenden möchte, wie bei jedem Konflikt. Damit legt er die Gefahrenstufe für den Austausch fest. Der Verteidiger darf ebenfalls eine beliebige Anzahl von Würfeln verwenden, muss aber mindestens Würfel gleich der Gefahrenstufe benutzen. Wenn der Verteidiger mehr Würfel verwendet, als er muss, setzt er den Angreifer unter Druck – für jeden zusätzlichen Würfel erleidet der Angreifer auf seinen nächsten Würfelwurf, egal ob Angriff oder Verteidigung, einen Barrierewürfel.

Nach dem Austausch wird die Gefahrenstufe zurückgesetzt. Freiwürfel und Barrierewürfel werden normal eingerechnet.

Beispiel: Antereia möchte den Wachmann mit ihrem Dolch angreifen. Sie ist mit ihrem Nahkampf-Wert von 9 leider keine besonders gute Kämpferin. Dennoch geht sie das Risiko ein und greift mit drei Würfeln an. Sie erzielt eine (☐☐☐) [7] und hat tatsächlich getroffen!

Der Wachmann kann sich nun verteidigen. Er hat einen Nahkampf-Wert von 12. Die Gefahrenstufe liegt bei 3, aber er möchte Antereia ausmanövrieren und entscheidet sich für einen Wurf mit 4 Würfeln. Sein Ergebnis von (☐☐☐☐) [10] heißt, dass er den ungelungenen Stich abwehren konnte. Da er einen Würfel über der Gefahrenstufe verwendet hat, erleidet Antereia bei ihrem nächsten Wurf einen automatischen Barrierewürfel – und wahrscheinlich wird dies ihre Verteidigung gegen seinen Konterschlag sein!

Nach der Verteidigung wird die Gefahrenstufe zurückgesetzt.

Bewegung

Bewegung findet in *Arkadiya* auf einem Bodenplan statt. Die Charaktere verfügen über verschiedene Bewegungs-Aktionen, die unterschiedliche Auswirkungen haben.

Die Bewegung ist das normale Bewegungs-Manöver. Sie provoziert Gelegenheitsangriffe. Der Kampfschritt ist deutlich kürzer, provoziert aber keine Gelegenheitsangriffe. Beim Sprint konzentriert sich der Charakter nur auf das Rennen – er erleidet nicht nur Gelegenheitsangriffe, sondern auch einen Barrierewürfel auf alle Verteidigungen.

Wenn ein Charakter eine Aktion ausführt, die keine Bewegungs-Aktion ist, kann er sich zusätzlich 1 Feld weit bewegen. Dies zählt aber nicht als Kampfschritt und provoziert somit Gelegenheitsangriffe.

Aktionen im Kampf

Im Kampf können Charaktere die folgenden Aktionen ausführen. Es gibt noch zahlreiche andere Manöver, die neue taktische Möglichkeiten eröffnen. Viele davon sind in den Quickstart-Regeln beschrieben.

Diese Tabelle fasst die Manöver nur kurz zusammen, komplett mit den notwendigen Segmenten und einer kleinen Beschreibung.

Aktion	Segmente	Beschreibung
<i>Bewegungsaktionen</i>		
Bewegung	3	Felder gleich Bewegungs-Wert. Provoziert Gelegenheitsangriffe.
Kampfschritt	3	Felder gleich Kampfschritt-Wert. Provoziert keine Gelegenheitsangriffe.
Sprint	3	Felder gleich Sprint-Wert. Provoziert Gelegenheitsangriffe. Barrierewürfel auf Verteidigung.
<i>Sonstige Aktionen</i>		
Angriff	Nach Waffe	Verursacht bei einem Treffer Schaden.
Abwarten	1	Der Charakter wartet ein Segment lang ab.
Artefakt aktivieren	3	Der Charakter verwendet ein Artefakt, das keine Waffe ist.
Defensivhaltung	4	Der Charakter erhält 2 Freiwürfel auf Verteidigungs-Würfe.
Waffe bereitmachen	4	Der Charakter zieht eine Waffe und macht sie einsatzbereit.
Zaubern	4	Der Charakter wirkt einen Zauber.

Gelegenheitsangriffe

Wenn ein Charakter den Nahkampf verlassen möchte, ohne einen Kampfschritt auszuführen, provoziert er damit einen Gelegenheitsangriff. (Bestimmte Talente erlauben Gelegenheitsangriffe in anderen Situationen; in solchen Fällen ist das bei den jeweiligen Charakteren angegeben).

Zwischen zwei Handlungen ist nur ein Gelegenheitsangriff möglich. Ein Gelegenheitsangriff muss immer ein Nahkampfangriff sein, allerdings ist egal, ob er bewaffnet oder waffenlos ausgeführt wird. Weil es schwer ist, so schnell zu reagieren, erleidet ein Gelegenheitsangriff einen Barrierewürfel. Dafür verbraucht er keine Segmente, und wenn der Angriff tatsächlich trifft, erleidet der Gegner zwei Barrierewürfel bei seiner Verteidigung!

Beispiel: Antereia wurde von ihrem Gegner getroffen, blutet wie ein Schwein und möchte nun fliehen. Da sie möglichst viel Distanz zwischen sich und ihren Gegner bringen will, entscheidet sie sich dafür, das Risiko eines Gelegenheitsangriffs einzugehen und führt eine normale Bewegung aus.

Der Wachmann kann sofort einen Gelegenheitsangriff machen. Da er einen Barrierewürfel erleidet, entscheidet er sich für eine Gefahrenstufe von 2. Er wirft seine drei Würfel und erzielt (☐☐☐) [9]. Ein Treffer! Anteraia hat wirklich kein Glück und muss sich verteidigen. Die Gefahrenstufe liegt bei zwei, und sie möchte sie ganz bestimmt nicht erhöhen. Weil sie sich gegen einen Gelegenheitsangriff verteidigt, erleidet sie aber zwei Barrierewürfel. Sie wirft also vier Würfel und erzielt (☐☐☐☐) [18]. Das Schwert trifft sie noch ein weiteres Mal.

Schaden

Wenn Schaden verursacht wird, ist das eigentlich ganz einfach: Du wirfst einen oder mehrere W6 und addierst, wenn angegeben, einen festen Wert. Die Gesamtsumme ist der verursachte Schaden. Von diesem wird der Rüstungswert abgezogen. Was übrig bleibt, ist die Anzahl von Lebenspunkten, die der getroffene verliert.

Wenn der Charakter die Hälfte seiner Lebenspunkte verloren hat (aufgerundet), dann gilt er als Verwundet. Ein Verwundeter Charakter erleidet auf alle Aktionen einen Barrierewürfel.

Wenn die Lebenspunkte des Charakters auf 0 fallen, ist er vollständig kampfunfähig. Sinken seine Lebenspunkte unter 0, ist er tot. (Dies ist in den eigentlichen Regeln ein bisschen komplexer, weil der verwundete Charakter langsam verblutet, doch für hier sollten diese Regeln ausweichen.)

Beispiel: Der Wachmann trifft Antereia mit seinem Schwert. Dieses verursacht einen Schaden von ☐ + 3 [5]. Antereia trägt eine leichte Lederrüstung mit einem Schutzwert von 1, was den verursachten Schaden auf [4] verringert. Sie besitzt 10 Lebenspunkte, wenn sie unverletzt ist, wurde aber zuvor schon getroffen und hat nun nur noch 7 Lebenspunkte. Durch den erneuten Treffer fallen diese auf (7 - 4) [3]. Antereia hat mehr als die Hälfte ihrer Lebenspunkte verloren und gilt nun als Verwundet – all ihre Würfe erleiden einen Barrierewürfel.

ZAUBEREI

Thaumaturgie ist die traditionelle Form der Magie in Arkadiya. Ein Thaumaturg kann die magische Energie, die durch seinen Körper und das Land selbst fließt, kanalisieren und durch seinen Seelenstein lenken, um magische Effekte auszulösen. Welche Form von Effekten er auslösen kann, hängt einerseits von seiner Persönlichkeit und seiner Macht, andererseits von der Magieschule ab, in der er ausgebildet worden ist.

Wie zaubert man?

Jeder Charakter, der über eine magische Fähigkeit verfügt, besitzt die Fähigkeit Zaubern und einige Zauberpunkte. Mit diesen Eigenschaften kann er der Welt seinen Willen aufzwingen.

In den normalen Regeln wählst du, wenn du einen Zauber sprechen willst, Effekte aus einer Reihe von Komponenten aus, um den Zauber genau das tun zu lassen, was du von ihm willst. Du allein entscheidest, welche Komponenten du verwenden willst und mit welcher Stärke du sie wirken willst – du kannst auch problemlos mehrere Komponenten zu einem Effekt kombinieren.

(Diesen Schritt haben wir in diesen Kurzregeln übersprungen. Stattdessen findest du bei den zauberfähigen Charaktere eine Reihe von fertig berechneten Zaubersprüchen, die du direkt verwenden kannst.)

Beispiel: Der Thaumaturg möchte Antereia, die die Beine in Hand genommen hat, eine Flammenzunge hinterher schicken, um sie schön knusprig zu braten. Der Zauberspruch besteht aus den Komponenten [Schaden 2W6, Reichweite 1] und kommt somit auf Gesamtkosten von [5].

Die Zaubern-Probe und das Ausgeben von Zauberpunkten

Wenn du deine Komponenten ausgewählt hast, errechnen sich daraus die Kosten des Zaubers. Dies ist die Summe an Zauberpunkten, die der Charakter aufwenden muss, um den Zauberspruch verwenden zu können. (Bei den Beispielcharakteren sind die Zauberkosten bereits ausgerechnet.)

Tatsächlich hast du aber bei der Probe die Möglichkeit, die Kosten des Zaubers zu verringern. Grundsätzlich bestimmst du beim Zaubern immer selbst, wie viele Würfel du werfen willst, natürlich innerhalb der Regeln der Eskalation oder Gefahrenstufe, sollten diese relevant sein. Die Anzahl der Basiswürfel, die du verwendest (im Falle eines Konflikts die Zahl der Basiswürfel, mit denen du in den Konflikt einsteigst, nicht die, mit denen du endest!) werden von den anfallenden Kosten abgezogen. Das bedeutet, dass ein Zauber die Möglichkeit hat, einen Effekt zu erzwingen, indem er viel Energie einsetzt (und nur wenige Würfel werfen muss) oder den Zauber mit Finesse wirken (weniger Energie verbrauchen, dafür aber mehr Würfel werfen). Es muss immer mindestens 1 Basiswürfel zum Zaubern verwendet werden.

Das bedeutet, dass ein Zauberer auch dann noch weiter zaubern kann, wenn seine Zauberpunkte auf 0 fallen, wenn er nur ausreichend Würfel verwendet, um die Kosten des Zaubers komplett zu negieren.

Beispiel: Der Thaumaturg wirkt nun seine Feuerlanze (die ja, wie bereits erwähnt, Gesamtkosten von 5 hatte). Dazu ist ein Angriff nötig, der 4 Segmente dauert (die Zaubern-Aktion) und gegen den sich Antereia mit Reflexe zur Wehr setzen kann. Er entscheidet sich, mit 4 Würfeln anzugreifen, da er seinem Zaubern-Wert von 15 vertraut und er Druck auf Antereia machen möchte. Die Flammenlanze kostet ihn also nur 1 Zauberpunkt (Kosten 5 – 4 Würfel = 1 Zauberpunkt).

Zauber bannen

Jeder, der über einen Zaubern-Wert verfügt, kann einen Zauber, der gerade gesprochen wird, durcheinanderbringen. Dazu ist keine magische Begabung notwendig; es reicht einfach, die magischen Muster, die während des Wirkens recht instabil sind, durch das eigene magische Körperfeld durcheinanderzubringen und zu zerreißen. Auf diese Weise kann aus einem einfachen Zauber ein Konflikt werden, im Kampf können so magische Angriffe abgewehrt werden. (Der Verteidiger benötigt allerdings eine Möglichkeit, die magischen Energien zu sehen, während sie gewirkt werden. Zauberer können dies automatisch, andere Charaktere können Tränke, Artefakte oder Implantate zu Hilfe nehmen.)

KRIEG

In *Arkadiya* kannst du nicht nur kleine Scharmützel, sondern auch große, welterschütternde Schlachten austragen. Dafür ist das Kriegssystem gedacht. Die Spielwerte für das Kriegssystem lassen sich problemlos von den normalen Spielwerten eines Charakters ableiten, so dass die beiden Systeme kompatibel sind.

Die Spielwerte

Im Kriegssystem führst du ganze Einheiten, nicht einzelne Charaktere. Sie haben folgende Eigenschaften:

Kämpfen beschreibt wie gut die Einheit im Nahkampf ist. Der Wert entspricht der Nahkampf-Fertigkeit.

Schießen beschreibt, wie gut die Einheit sich im Fernkampf anstellt. Der Wert entspricht der Fernkampf-Fertigkeit.

Reaktion beschreibt, wie schnell die Einheit reagieren kann. Der Wert entspricht der Reflexe-Fertigkeit.

Moral beschreibt, wie leicht die Einheit in Panik gerät. Der Wert entspricht der Integritäts-Fertigkeit.

Geschwindigkeit beschreibt, wie viele Felder die Einheit in einer Runde zurücklegen kann. Der Wert entspricht einem Viertel der Bewegung.

Lebenspunkte beschreibt, wie viel Schaden ein Soldat aus der Einheit einstecken kann. Normale Menschen haben 1 Lebenspunkt, Kavalleristen 2, übergroße Einheiten können auch mehr haben.

Angriffe beschreibt, wie viele Angriffe ein Soldat der Einheit pro Aktion durchführen kann. Normale Soldaten haben 1 Angriff.

Panzerung beschreibt, wie gut die Einheit gerüstet ist. Der Panzerungs-Wert entspricht dem Schutzwert der Rüstung.

Außerdem verfügt jede Einheit über einen Nahkampfangriff, manche Einheiten zusätzlich über einen Fernkampfangriff. Der Schadenswert entspricht dem, der in den normalen Regeln verwendet wird. Die Reichweite eines Fernkampfangriffs entspricht einem Viertel des Distanz-Werts der verwendeten Waffe.

Ablauf einer Kriegrunde

Nachdem alle Einheiten aufgestellt wurden (das ist in dem Beispielgefecht im Abenteuer bereits für dich übernommen) hat jede Runde im Kriegssystem denselben Ablauf. Beide Spieler führen jede Phase aus, wenn relevant abwechselnd für jeweils eine Einheit. Der Aggressor der Auseinandersetzung beginnt in jeder Phase.

1. **Rolle festlegen:** Jede Einheit erhält in jeder Phase eine Rolle zugeteilt: Angreifer, Verteidiger oder Spürter. Angreifer dürfen sich bewegen und attackieren. Verteidiger dürfen sich nicht bewegen und nicht attackieren, können sich aber besser verteidigen. Spürter dürfen nicht attackieren und können sich schlechter verteidigen, dafür dürfen sie ihre Bewegung verdoppeln.
2. **Fernkampfphase:** In dieser Phase der Runde darf jede Einheit mit Fernkampfangriff, die einen Gegner in Reichweite hat, eine Fernkampfattacke ausführen.
3. **Bewegungs- und Angriffsphase:** In dieser Phase dürfen die Einheiten über das Feld gezogen werden. Außerdem dürfen Angriffe gestartet werden, die zu einem Nahkampf führen.
4. **Nahkampfphase:** In dieser Phase werden in der Angriffsphase begonnene Scharmützel weitergeführt. Jede Einheit in einem Nahkampf darf eine Attacke ausführen. Der Aggressor entscheidet, welches Scharmützel zuerst abgewickelt wird, dann werden abwechselnd Scharmützel ausgewählt

Die Fernkampfattacke

Eine Fernkampfattacke hat folgenden Ablauf:

1. **Ist die Einheit in Reichweite?** Wenn ja, kann sie angegriffen werden.
2. **Angriffswurf:** Du addierst 1W6 auf deinen Schießen-Wert. Von dieser Summe ziehst du die Reaktion des Gegners plus 1W6 ab. Das Gesamtergebnis kann die Gesamtzahl der Angriffe der Einheit nicht übersteigen. Dies sind die Treffer.
3. **Schadenswurf:** Du machst einen Schadenswurf mit dem Schadenswert der Einheit. Dann ziehst du den Panzerungswert des Gegners plus 1W6 ab. Das Ergebnis darf nicht über den zuvor ermittelten Treffern liegen.

Beispiel: Eine Einheit aus 10 Soldaten (jeweils 1 Angriff, Schießen 12, Schaden 1W6+4) schießt auf eine andere Einheit (Reaktion 10, Panzerung 2). Angriffswurf: $(1W6+12) - (1W6+10) = 5$. Es werden 5 Treffer erzielt, was unter den 10 Angriffen liegt. Schadenswurf: $(1W6+4) - (1W6+2) = 6$. Der Schaden liegt bei 6, darf aber die 5 Treffer nicht übersteigen. Die Einheit verliert 5 Lebenspunkte.

Bewegung und Nahkampfangriff

Du kannst dich frei über das Schlachtfeld bewegen. Jeder Richtungswechsel von bis zu 180 Grad kostet dich 1 Bewegungspunkt. Wenn du dabei einen Nahkampfangriff ansagen willst, erhältst du 1W3 zusätzliche Bewegungspunkte, um die Distanz zum Gegner zu überbrücken. Du musst den Angriff ansagen und darfst dann erst würfeln. Wenn die Distanz erfolgreich überbrückt wird, verwickelst du den Gegner in ein Scharmützel und darfst sofort eine Nahkampfattacke ausführen (diese ist zusätzlich zur Nahkampfphase, und der Gegner darf nicht zurückschlagen. Misslingt der Angriff (das heißt, du ziehst zu kurz), wirst du trotzdem bewegt – du kannst keinen Rückzieher machen. Dein misslungener Angriff führt außerdem dazu, dass alle Gegner, die dich für die Runde mit einem Nahkampfangriff treffen, 1W6 zusätzlich beim Angriffswurf würfeln dürfen.

Die Nahkampfattacke

Eine Nahkampfattacke findet nach einem erfolgreichen Nahkampfangriff statt, und in der Nahkampfphase darf jede Einheit, die in ein Scharmützel verstrickt ist, ebenfalls eine ausführen. In einem Scharmützel werden die Attacken in der Reihenfolge des Reaktionswerts ausgeführt. Ein Scharmützel endet nur dann, wenn eine Einheit zerstört wird oder in Panik gerät.

1. **Angriffswurf:** Du addierst 1W6 auf deinen Kämpfen-Wert. Von dieser Summe ziehst du den Kämpfen-Wert des Gegners plus 1W6 ab. Das Gesamtergebnis kann die Gesamtzahl der Angriffe der Einheit nicht übersteigen. Dies sind die Treffer.
2. **Schadenswurf:** Du machst einen Schadenswurf mit dem Schadenswert der Einheit. Dann ziehst du den Panzerungswert des Gegners plus 1W6 ab. Das Ergebnis darf nicht über den zuvor ermittelten Treffern liegen.

Die Rolle

Die Rollen haben folgende Auswirkungen:

Angreifer: Der Angreifer kann sich normal verteidigen, Fernkampfattacken und Nahkampfangriffe ausführen, und sich normal bewegen.

Verteidiger: Der Verteidiger darf sich nicht bewegen und weder Fernkampfattacken noch Nahkampfangriffe ausführen. Dafür darf er zusätzlich 1W6 auf Reaktion oder Kämpfen addieren, wenn er sich gegen einen Angriff verteidigt.

Spurter: Der Spurter darf sich mit doppelter Bewegung über das Schlachtfeld bewegen, aber nicht angreifen. Wird er Ziel eines Nahkampfangriffs, kann er sich nur mit seinem Kämpfen-Wert wehren (er darf nicht zusätzlich 1W6 würfeln).

Schaden

Wenn eine Einheit Schaden erleidet, werden Soldaten aus der Einheit ausgeschaltet. Wenn in einer Nahkampfattacke oder einer Fernkampfattacke Schaden entsteht (siehe oben), dann ziehst du diese von den Lebenspunkten der Einheit ab. Bei einer Einheit mit 1 Lebenspunkt pro Soldat wird einfach pro Schadenspunkt 1 Soldat ausgeschaltet. Haben die Soldaten zwei oder mehr Lebenspunkte, wird der Schadenswert durch die Lebenspunkte geteilt, um die Zahl der ausgeschalteten Soldaten zu ermitteln – überzählige Schadenspunkte müssen notiert werden, da die nächste Einheit als verletzt gilt und nun entsprechend schneller ausgeschaltet wird. Erleidet zum Beispiel eine Einheit, deren Soldaten 2 Lebenspunkte besitzen, 5 Schadenspunkte, dann werden 2 Soldaten ausgeschaltet, und ein weiterer hat nur noch einen Lebenspunkt. Beachte, dass durch die Verlust auch die Zahl der Gesamtangriffe der Einheit sinkt!

Verliert eine Einheit mindestens einen Soldaten, wirfst du mit 2W6 und addierst die Zahl der durch den Angriff erzielten Verluste (nicht verlorenen Lebenspunkte!). Erreicht der Wurf den Moralwert der Einheit, dann gerät sie in Panik. Das bedeutet, dass sie die Flucht ergreift und aufgerieben wird – sie wird augenblicklich vernichtet.

Charaktere und Duelle

Wenn ein Charakter sich einer Einheit anschließen möchte, wird er automatisch zu ihrem Anführer. Er kann seine Erzählmarken verwenden, um zusätzliche W6 auf Angriffswürfe, Schadenswürfe, Verteidigungswürfe und Rüstungswürfe zu addieren. Wird die Einheit ausgeschaltet, wird der Charakter von der gegnerischen Seite gefangengenommen.

Treffen zwei Einheiten in einem Scharmützel aufeinander, die beide einen Anführer besitzen, kann jederzeit ein Duell gefordert werden. Wird das Duell von der anderen Seite abgelehnt, kann der Charakter, der das Duell verweigert hat, für den Rest der Schlacht keine Erzählmarken verwenden. Ein Duell ist ein Kampf nach Standardregeln, Mann gegen Mann, ohne Einmischung von außen. Die Einheit, deren Anführer das Duell verliert, ist für den Rest des Scharmützels im Nachteil – der Gegner erhält zusätzlich +1W6 auf alle Nahkampfattacken.

CHARAKTERE

Antereia, Schatzsucherin

Beschreibung: Antereia ist in den von flackernden arkanem Licht erleuchteten Gassen der Lumpenstadt aufgewachsen. Schon früh war sie sich bewusst, dass sie aus diesem Elend ausbrechen wollte – koste es was es wolle. Bislang ist es ihr immer gelungen, ihre Würde zu bewahren, und auch wenn manche sie eine Diebin nennen würden, so sieht sie sich selbst doch als Schatzsucherin – dass die Schätze manchmal anderen gehören kann sie nicht als Problem erkennen.

Fertigkeiten: Athletik 12, Ausdauer 10, Diebstahl 11, Einbrechen 14, Heimlichkeit 15, Integrität 10, Interaktion 10, Kontakte 12, Nahkampf 9, Reflexe 12, Wahrnehmung 12, Wissen 9

Lebenspunkte: 10	Willenskraft: 10	Initiative: 12
Kampfschritt: 2	Bewegung: 8	Sprint: 16
Nahkampf-Verteidigung: 12		Fernkampf-Verteidigung: 12

Talente:

Spezialisierung – Einbrechen: Wenn Antereia einen Wurf auf Einbrechen macht, um ein mechanisches Schloss zu überwinden, erhält sie einen Freiwürfel.

Fassadenkletterer: Wenn Antereia auf Athletik würfelt, weil sie klettern möchte, erhält sie einen Freiwürfel.

Flink: Antereia ist eine schnelle Läuferin. Dies ist in ihre oben aufgelisteten Bewegungswerte bereits eingerechnet.

Schlag aus dem Schatten: Wenn Antereia einen Gegner angreift, der sie zuvor nicht wahrgenommen hat, kann sie statt auf Nahkampf auf Heimlichkeit würfeln.

Silberzunge: Früh in ihrer Kindheit hat Antereia schon gelernt, wie man lügt. Wenn sie auf Interaktion würfelt, weil sie jemanden anlügen möchte, erhält sie einen Freiwürfel.

Dolch	Angriff: 9	Segmente: 3	Schaden: 1W6+1
Waffenloser Angriff	Angriff: 9☐	Segmente: 3	Schaden: 1W6

Leichte Rüstung: Schutzwert 1

Badsha Azad, Blutsäufer der Rashar

Beschreibung: Badsha Azad ist ein Rashar, einer der raubkatzenartigen Ureinwohner Arkadiyas. Er gehört dem Orden der Blutsäufer an, einem Kult der wilden Nomaden, die ihre Erfüllung im Rausch des Blutvergießens finden. Badsha war allerdings niemals wirklich zufrieden mit dem Leben, das er so früh ergriffen hatte, und wollte in die Welt ausziehen, um etwas anderes kennenzulernen als Blut und Tod. Ab und zu gehen die Instinkte mit ihm durch, doch wozu hat man Freunde?

Fertigkeiten: Athletik 12, Ausdauer 14, Fernkampf 10, Heimlichkeit 10, Integrität 10, Körperkraft 13, Nahkampf 16, Reflexe 12, Überleben 12, Wahrnehmung 12

Lebenspunkte: 14	Willenskraft: 10	Initiative: 12☐
Kampfschritt: 1	Bewegung: 6	Sprint: 12
Nahkampf-Verteidigung: 16		Fernkampf-Verteidigung: 12

Talente:

Zähne und Krallen: Badshas waffenlose Angriffe verursachen +2 Schaden.

Zäher Kämpfer: Badsha erhält einen Punkt natürlicher Rüstung (unten bereits eingerechnet).

Kampfreflexe: Badsha erhält 1 Freiwürfel bei der Initiativebestimmung.

Kampfkunst: Badsha erleidet nicht wie üblich einen Barrierewürfel, wenn er waffenlos angreift.

Harte Angriffe: Badshas Angriffe mit den Krallen verursachen zusätzliche +2 Schaden (bereits eingerechnet).

Waffenloser Angriff	Angriff: 16	Segmente: 3	Schaden: 1W6+4
----------------------------	-------------	-------------	----------------

Leichte Rüstung: Schutzwert 2 (mit natürlicher Panzerung)

Zenobios, Thaumaturg

Beschreibung: Zenobios erkannte früh seine magische Begabung und ging bei einem Thaumaturgen in der Hauptstadt Stemma in Lehre. Dort wurde er gut ausgebildet, doch waren seine Wanderlust und sein Wissensdrang immer größer als seine Konzentrationsfähigkeit. Als er den Rang eines Adepten erreichte, zog er in die Welt aus, um noch mehr zu lernen.

Fertigkeiten: Ausdauer 9, Heilen 10, Integrität 12, Interaktion 12, Kontakte 12, Nahkampf 9, Reflexe 12, Wissen 15, Wahrnehmung 11, Zaubern 18

Lebenspunkte: 9 **Willenskraft:** 12 **Initiative:** 12 **Zauberpunkte:** 18
Kampfschritt: 1 **Bewegung:** 4 **Sprint:** 8
Nahkampf-Verteidigung: 12 **Fernkampf-Verteidigung:** 12

Talente:

Spezialisierung – Wissen: Zenobios erhält einen Freiwürfel, wenn er auf Wissen würfelt und es um magische Phänomene geht.

Magische Begabung: Spiros kann zaubern.

Zauberschule: Zenobios ist ein Magos, der sich der Philosophie der Friedensstifter verschrieben hat – er wirkt Magie, um Kämpfe dadurch zu beenden, dass eine Seite nicht mehr kämpfen kann.

Schnelle Erholung: Zenobios erhält alle 30 Minuten einen Zauberpunkt zurück.

Schreckliche Magie: Zenobios kann auf Zaubern statt auf Interaktion würfeln, wenn er jemanden einschüchtern möchte.

Kurzschwert Angriff: 9 Segmente: 3 Schaden: 1W6+2
Waffenloser Angriff Angriff: 9  Segmente: 3 Schaden: 1W6

Leichte Rüstung: Schutzwert 1

Zauber:

Blendendes Licht (Kosten 6):

Das Ziel erleidet für 6 Aktionen 1 Maluswürfel auf alle Aktionen. Reichweite 10 Felder.

Lichtlanze (Kosten 5):

Auf eine Entfernung von 10 Feldern verursacht dieser Zauber 2W6 Schadenspunkte.

Lichthand (Kosten 6):

Eine Berührung verursacht 3W6 Schaden

Heilende Hand (Kosten 4):

Das Ziel erhält durch eine Berührung 2W6 Lebenspunkte zurück.

Klinge aus Licht (Kosten 5):

Eine Berührung segnet einen Charakter und er erhält für X Aktionen 2W6 Freiwürfel auf Nahkampf.

Lichtfunken (Kosten 3):

Auf eine Entfernung von 10 Feldern verursacht der Zauber 1W6 Schadenspunkte.

Harnisch aus Licht (6 Kosten)

Zenobios hüllt sich in eine Rüstung aus Licht. Er erhält 3 Punkte Panzerung, die für 6 Minuten anhält.

ABENTEUER: DER SCHATTEN AUF ZELOS

In diesem kurzen Einführungsabenteuer gelangen die Spielercharaktere in das kleine Städtchen Zelos, dem ein großes Problem bevorsteht. Zelos liegt an der Küste, ganz nahe dort, wo sich vor einigen Jahrzehnten das Totenreich Efialtis vom Festland trennte. Die nekromantischen Energien dieses schicksalhaften Tages sind in das Land gesickert und haben ihm ihren Stempel aufgedrückt.

Ein Problem für ganz Sfaira sind die Khima, ziegenartige Zweibeiner, die als Plünderer und Räuber durch das Land ziehen. Meistens sind die Khima feige und unkoordiniert, doch ab und zu erhebt sich ein Anführer in ihren Reihen, der die Khima zu einer gefährlichen Streitmacht zu vereinen versteht. Einer von diesen Anführern war Tychon das Einauge, ein gewaltiger Kämpfer, der es schaffte, hunderte von Khima zu vereinen und das Umland in Angst und Schrecken zu versetzen.

Der Krieg war lang und brutal, doch am Ende gelang es dem noch jungen Großreich, den schrecklichen Khima zu besiegen und seine Armee zu zerschlagen. Den wenigen Überlebenden gelang es, seinen Leichnam zu bergen. Sie bestatteten ihn in einer verborgenen Höhle. Im Lauf der Jahrhunderte wurden Tychon und sein Feldzug vergessen.

Doch jetzt ist Tychon wieder zurück.

Zelos

Zelos ist eine Stadt von ungefähr 500 Einwohnern. Die Bewohner von Zelos sind nicht wohlhabend, aber zufrieden. Die meisten von ihnen haben sich seit dem Scheiden, als Efialtis aus dem Land gerissen wurde, ihr Leben umgestellt und leben heute vom Fischfang, auch wenn sie manchmal seltsame Dinge aus dem Meer ziehen. Die Bewohner von Zelos sind gastfreundlich, wenn auch ein wenig verschroben. Es gibt einige Gaststätten, und die Meeresfrüchte sind im ganzen Land bekannt.

Der Bürgermeister von Zelos ist ein einfacher, freundlicher Mann namens Markos Stulapis. Er hat den bescheidenen Reichtum der Bewohner gesichert, indem er Handelsabkommen mit einigen der Großen Häuser aus Stemma, der Hauptstadt des Reiches, geschlossen hat. Heute gehen jeden Tag Lieferungen arkanomechanisch gekühlter Meeresfrüchte nach Stemma.

Aufziehender Schatten

Die Charaktere halten sich gerade in einer Taverne in Zelos auf, dem Rüstigen Fischer, als plötzlich die Tür aufgebrochen wird und eine Horde von 8 Khima herein geprescht kommt. Sie fangen sofort an, die Umstehenden mit ihren grobschlächtigen Waffen abzuschlachten – es ist zu hoffen, dass die Charaktere dazwischen gehen. Die Khima sind tatsächlich körperlose Untote, doch haben die nekromantischen Energien des Landes ihnen erlaubt, eine körperliche Gestalt anzunehmen – tatsächlich sind sie sich selbst nicht bewusst, dass sie gestorben sind und einen Angriff fortführen, der schon hunderte von Jahren zurückliegt! Die Khima haben weißes, staubig wirkendes Fell und milchige Augen, sehen aber nicht wie Gespenster aus. Nur wenn einer von ihnen erschlagen wird, zerfällt er zu leicht schillerndem Schleim, der sich in einigen Augenblicken auflöst.

Khima

Athletik 10, Ausdauer 12, Integrität 10, Körperkraft 10, Nahkampf 12, Reflexe 10, Wahrnehmung 10

Lebenspunkte: 4 Willenskraft: 3 Rüstung: 2 Initiative: 10

Nahkampf-Verteidigung: 12 Fernkampf-Verteidigung: 10

Speer mit Steinspitze Segmente: 3 Angriff: 12 Schaden: 1W6+3

Schlechte Neuigkeiten

Nachdem der Angriff zurückgeschlagen wurde (an mehreren Stellen in der Stadt sind ohne Erklärung Trupps von Khima aufgetaucht, eine geisterhafte Erinnerung an einen Stoßtrupp, der vor Jahrhunderten in die Stadt eingedrungen war), erreicht ein abgehetzt wirkender Mann die Stadt. Er ist ein Jäger aus der Umgebung, der beobachtet hat, wie sich eine große Horde von bleichpelzigen Khima in einem Wald in der Nähe gesammelt hat und nun auf Zelos zumarschiert. Das ist die Gelegenheit für die Charaktere, sich als Helden von Zelos zu etablieren und das Kriegssystem einem kleinen Testlauf zu unterziehen. Sie können sich problemlos als Kommandeure der improvisierten Armee einsetzen.

Auf der Seite der Spielercharaktere ziehen die Soldaten der Stadtmiliz in die Schlacht, relativ gut ausgebildet, aber in der

Unterzahl. Bedenke, dass die Spielerarmee keinen Vorteil aus den kümmerlichen Wehranlagen der Stadt ziehen kann, weil die gespenstischen Khima einfach durch die Mauern dringen können. Auch Einauge ist präsent. Er schließt sich einer Khima-Truppe an und verfügt über 3 Erzählmarken. Außerdem muss die Einheit, der er sich angeschlossen hat, niemals würfeln, ob sie in Panik gerät.

4 Khima-Truppe (jeweils 10 Soldaten)

Kämpfen 12, Schießen 8, Moral 10, Reaktion 11
 Lebenspunkte: 1 Angriffe: 1 Bewegung: 3 Panzerung: 1
 Speer: Schaden 1W6+3

2 Khima-Schützentrupps (jeweils 10 Soldaten)

Kämpfen 10, Schießen 11, Moral 9, Reaktion 10
 Lebenspunkte: 1 Angriffe: 1 Bewegung: 3 Panzerung: 1
 Knochenmesser: Schaden 1W6+1
 Primitiver Bogen: Schaden 1W6+2 Reichweite: 4

4 Stadtmilizen (jeweils 10 Soldaten)

Kämpfen 12, Schießen 12, Moral 10, Reaktion 10
 Lebenspunkte: 1 Angriffe: 1 Bewegung: 3 Panzerung: 2
 Kurzsword: Schaden 1W6+2
 Bogen: Schaden 1W6+2 Reichweite: 5

Die Fährte

Ein magiekundiger Charakter kann nach der Schlacht erkennen, dass die Schemen der untoten Khima keineswegs zerstört worden sind. Vielmehr scheinen sie sich zurückzuziehen und langsam wieder neu zu formen. In Anbetracht der Muster, die sie bereits jetzt wieder bilden, steht es außer Frage, dass sie sich vermutlich spätestens einen Tag später zu einem neuen Angriff sammeln werden.

Natürlich werden die Charaktere gebeten, sich auf den Weg zu machen und die Quelle des Bösen ausfindig zu machen. Mit magischer Sicht ist es kein Problem, den Schatten bis in die Begräbnisstätte von Tychon dem Einauge zu folgen, die etwa einen halben Tag entfernt in einem Hain aus toten Bäumen liegt. Es ist nicht mehr erforderlich, als die Knochen des toten Kriegsherren zu zerstören – hätte sich nicht, angelockt von den nekromantischen Energien, eine Mantichora dort eingenistet.

Mantichora

Der Mantichora ist eine grässliche magische Bestie, die man überall auf Sfaira antrifft. Mantichora sind künstlich geschaffene Wesenheiten, und sie sind nicht fortpflanzungsfähig, doch da sie ewig leben, wenn sie nicht erschlagen werden, ist das nur ein schwacher Trost.

Mantichora haben den Körper eines gedrungenen Löwen, doch sind sie statt mit Fell mit zahlreichen spitzen Dornen bedeckt, die schwarz sind und rötlich schimmern. Ihr Schwanz erinnert an eine verhornte Keule und ist mit längeren Stacheln bedeckt, die vor Gift triefen, und die mit einer Bewegung geschleudert werden können. Auf ihrem Rücken haben sie ledrige Schwingen gefaltet, und ihr Kopf ist auf grauenhafte Weise menschenähnlich. Mantichora sind intelligent, aber launisch an der Grenze zum Wahn, und es ist kaum möglich, eine längere Konversation mit ihnen zu führen, ohne dass sie zum Angriff übergehen.

Mantichora

Fertigkeiten: Athletik 16, Ausdauer 18, Fernkampf 14, Integrität 15, Interaktion 15, Körperkraft 15, Nahkampf 15, Reflexe 12, Überleben 13, Wahrnehmung 12

Spezialeigenschaften

Brüllen: Der Mantichora kann mit einem Brüllen den Gegner in Angst und Schrecken versetzen. Das erfordert eine Aktion (5 Segmente) und einen erfolgreichen Wurf mit Interaktion. Der Gegner wehrt sich mit Integrität. Bei Erfolg wird der Gegner für 2W6 Runden in Panik versetzt und versucht mit allen Mitteln, vor dem Mantichora zu flüchten.

Giftstacheln: Trifft ein Mantichora mit seinem Schwanz oder einem abgefeuerten Dorn und verursacht Schaden, injiziert er sein Gift. Wenn dem Gegner nicht sofort ein Ausdauer-Wurf mit 3W6 gelingt, verliert zu zusätzliche 1W6 Punkte Schaden, gegen die keine Panzerung hilft.

Lebenspunkte: 18 **Willenskraft:** 15 **Nahkampf-Verteidigung:** 15 **Fernkampf-Verteidigung:** 12 **Initiative:** 12
Panzerung: 2 **Bewegung:** 1 / 8 / 16

Zähne und Pranken	Angriff 15	Segmente 5	Schaden 1W6+4	
Keulenschwanz	Angriff 15	Segmente 5	Schaden 1W6+2	Gift
Giftstachel	Angriff 14	Segmente 4	Schaden 1W6+1	Gift, Distanz 3