

Ωmega World

Blessing and Corruption 2.3

Stand: 02.08.2022

Das P&P Omega World

Einleitung

Willkommen in der Welt von Omega World.

Omega World ist die aktuelle Version von einem fiktiven MMORPG bei dem den Spieler eine gigantische Welt mit unzähligen Abenteuern erwartet. Es handelt sich hierbei um das erste große VRM-MORPG der Welt.

Das P&P spielt dabei in einer fiktiven Welt, die an der unseren orientiert ist, sich jedoch in einigen wenigen Punkten unterscheidet. Dabei entwickelte das US-Verteidigungsministerium das ARPANET (1969-1990), das zur Grundlage des Internets wird. Seit 1999 hat fast jeder auf der Welt Zugang zum Internet. Als das Internet, Anfang des 21. Jahrhunderts, an Popularität gewinnt, beginnt ein rascher digitaler Fortschritt.

2007 wird schließlich die Omega Corporation mit zwölf regionalen Niederlassungen in der ganzen Welt gegründet. Diese Organisation schafft es eine Alternative zu dem Internet zu entwickeln. Dabei läuft ihr Netzwerk über einen Satelliten, der die verschiedenen Geräte miteinander verknüpft. Das sogenannte Isanet (Internationales Satelliten Netzwerk) wird veröffentlicht und gewinnt seit 2010 rasant an Nutzern. Dabei überzeugt es vor allem durch die direkte Verknüpfung zu dem Netzwerk via Isalink, ein Halsband ähnliches Gerät welches von vielen als Schnittstelle zur digitalen Welt genutzt wird. Gegen Ende 2011 sind fast alle Nutzer auf das Isanet umgestiegen.

Omega World wurde das erste Mal am 24. Dezember 2013 auf den Markt gebracht und war mit über 1.000.000 Downloads am ersten Tag eines der vielversprechendsten Spiele unserer Zeit. Das Spiel wird direkt über den Isalink gespielt. Im Laufe der Zeit traten jedoch verschiedene Bugs auf, welche bei einzelnen Spielern zu Komaanfällen und Serverabstürzen führten. Im Jahre 2016 kam es dann am 24. Dezember zu einer globalen Katastrophe. Und so endete die goldene Zeit von Omega World wie es bis dahin existierte....

Doch was ist mit den Spielern, die sich zu dem Zeitpunkt dieser Katastrophe im Spiel befunden haben?

Als Spieler des Pen & Papers Omega World schlüpft ihr in genau diese Rolle. Ihr seid einer der Spieler (RL Charaktere) welcher sich in dem Spiel wiederfindet, was er oder sie so gut zu kennen scheint. Doch etwas ist anders...

Die Protagonisten unserer Geschichte haben aus unterschiedlichen Gründen in das Spiel gefunden und sind zu dem Zeitpunkt, an dem diese Handlung einsetzt, gerade auf ihren gewählten Charakteren eingeloggt. Eine Meldung läuft durch den globalen Channel und alle Spieler hören über die Voice Funktion eine Stimme. Es ist die Stimme eines Mädchens oder einer jungen Frau. So genau kann das niemand im Nachhinein sagen. Die Stimme ist klar fast eisig und trotzdem sehr wehleidig: "Ich bin allein... Wieso bin ich immer wieder allein?... Und diese Dunkelheit... Überall diese Dunkelheit..." Eine kleine Pause lässt den einem oder anderen einen Schauer über den Rücken laufen als die Stimme winselnd fortfährt: "hilf mir das ich wieder etwas sehen kann... bitte... hilf mir..."

Um alle Spieler wird es Schwarz wie beim Ausloggen, nur das diesmal der Server zusammengebrochen ist. Oder wurde er runtergefahren? Eine Ohnmacht befällt alle Spieler und als sie wieder aufwachen finden sie sich auf Level 1 zurückgesetzt an der Stelle, an der sie sich zu dem Zeitpunkt der Katastrophe aufgehalten haben. Ganze Raid-Gruppen wurden kurz nach der Katastrophe ausgelöscht und die Kapellen im Hain von Sturzbach wurden von den respawnenden Spieler überflutet. Die meisten Spieler versammelten sich in der Stadt Sturzbach. Teilweise fehlten den Spielern die Erinnerung an das Spiel die Zonennamen und Questgebiete. Was jedoch alle schnell feststellen mussten war das ein Ausloggen egal ob durch das Menü oder eine Konsoleneingabe nicht möglich war und lediglich mit der Meldung: "Error: permission denied to access property" Kommentiert wurde. Dieser Tag heißt bei den Spielern nur noch "The Big Black", "Die Große Schwärze". Von nun an müsst ihr euch in der Omega World zurechtfinden und aus eurem neuen Schicksal machen was euch die Situation bietet...

Es handelt sich hierbei um eine Fantasy-MMO Welt. Dabei teilt sich die gesamte Welt in unterschiedliche Gebiete, Zonen, Städte und Verliese auf. Jede Zone von der Omega World besitzt ein Warp Portal. die Warp Portale sind über den Warp miteinander verknüpft. Aus diesem Grund besitzt jede Zone eine einzigartige Zonen-Adresse, mit der sich jede dieser Zonen in der Omega World identifizieren und über ein Warp Portal betreten lässt. Einige dieser Zonen besitzen nur eine einzige Ebene mit weiteren Strukturen wie z.B. einem Verlies. Es gibt jedoch auch größere zusammenhängende Gebiete, die sich in einzelne Zonen aufteilen. Eine dieser großen Gebiete sind z.B. die "pikanten Königreiche" in denen sich auch das Anfangsgebiet von Omega World befindet. In den "pikanten

Königreichen" befindet sich auch Sturzbach, eine der Hauptstädte der Ωmega World. Es gibt insgesamt zwölf allgemein bekannte große Gebiete, welche jeweils einem der spielbaren Völker zugeordnet sind. Die "pikanten Königreichen" mit Sturzbach als Hauptstadt gehören dabei zum Reich der Menschen. Alle zwölf spielbaren Völker bilden zusammen das große Bündnis.

Die gespielten Ingame Charaktere nehmen dabei in der Ωmega World die Rolle von Cerneen ein. Cerneen sind unsterbliche Heldengeister welche von einem der Götter der Ωmega World, Cernunnos erneut in das Leben gerufen wurden, um die Völker der Ωmega World gegen die große Dunkelheit zu verteidigen. Diese große Dunkelheit manifestiert sich als die Sünden, welche seit Anbeginn der Zeiten versuchen ihren Einfluss in der Ωmega World auszubreiten und schließlich die Welt zu verschlingen, um die Energie alles Lebens in sich aufzunehmen.

Die Spielregeln

Omega World ist ein langfristig angelegtes Pen & Paper und bietet jeder Zeit die Möglichkeit für Spieler in eine schon bestehende Runde einzusteigen oder eine bereits bestehende Runde zu verlassen. Mit dem Aktuellen Patch **Blessing and Corruption 2.0** kommt jedoch eine entscheidende Änderung auf alle Spieler zu. Denn aus verschiedenen Gründen hat sich herausgestellt, dass eine Trennung der Welten sinnvoll für alle beteiligten ist, obwohl das Projekt ursprünglich darauf ausgelegt war, genau das Gegenteil zu erreichen. Da eine solche große verflochtene Welt jedoch in den meisten Fällen für mehr Probleme und reduzierten Spielspaß gesorgt hat als welchen zu bieten, werden die Welten nun getrennt behandelt. Dabei gilt: Die Welten werden so behandelt, als wären sie bereits immer getrennt gewesen. Dies hat Narrative Gründe. Folglich gilt allerdings auch, Spieler können in Zukunft nicht mehr auf direktem Wege mit Spielern aus einer anderen Geschichte Interagieren.

Damit gilt nicht mehr, dass eine bestehende Runde erst beendet werden muss, bevor eine neue Runde beginnen kann. Besteht jedoch die Möglichkeit an der Bereits bestehenden Runde teilzunehmen so kann dies weiterhin unter Absprache aller beteiligten stattfinden.

1. Zu Beginn einer Neuen Spielrunde oder bei dem Einstieg eines neuen Mitspielers wird zunächst ein Charakterbogen ausgefüllt, der Charakter startet auf Level 1.
2. Das Spiel gilt als beendet sobald die Spieler das Geheimnis der Omega World gelöst hat. (=> True End hier endet das P&P für diese Gruppe.)
3. Findet ein Spieler eine Möglichkeit der Omega World zu entkommen gilt das P&P mit diesem Char als abgeschlossen (=>Neutrales Ende der Spieler darf mit einen neuen Char einsteigen und erhält Acc. gebundene Vorteile.)
4. Verbuggt ein Spieler Bsp. Bei einem nicht vom Spiel vorgesehenen Tod so wird sein Char gelöscht. (=> Bad End der Spieler darf mit einem neuen Char einsteigen verliert jedoch alle nicht Acc. Gebundenen Gegenstände/Vorteile.)
5. Die meisten Würfe wie Talente, MW und Ruf werden mit einem W100 absolviert und müssen für einen Erfolg unterboten werden.
6. Trefferwürfe werden mit einem W10 abgehandelt.
7. Bei Aktionen im Allgemeinen und speziell in Kämpfen entscheidet die Geschwindigkeit (Ges.) darüber (abgerundet) wer als erstes Handeln darf.
8. Die Währung der Omegaworld ist Gil und Zenny. Es gilt: 100 Zenny sind 1 Gil

Charaktererstellung

Charakterhintergrund

Der Charakter Hintergrund bezieht sich in diesem P&P auf den RL Charakter welcher als Spieler zu Beginn des P&P in der Omega World gefangen wird. Der Charakterhintergrund muss nicht ausführlich sein sollte aber einige wichtige Punkte enthalten. Dazu gehören die folgenden Fragen, welche beantwortet sein sollten.

Kernfragen:

Wer ist der Charakter?:

Name, Alter, Geschlecht, Herkunft.

In welcher Lebenssituation befindet sich der Charakter grob?:

Beruflich, Familiär etc.

Warum spielt er Omega World als er in dem Spiel gefangen wird?:

Private Gründe, einfach zur Unterhaltung, Flucht vor Problemen, Berufliche Gründe?

Wie ist seine Einstellung dazu im Spiel gefangen zu sein?:

möchte er entkommen oder nicht? Was seine Motivation dafür?

Zusätzliche Fragen:

Wie ist seine Einstellung zur Omega World?:

Spielt er gerne oder nicht, mag er die Welt, in der er sich befindet.

Wie viel Erfahrung hat er mit dem Spiel?:

Viel Erfahrung, langjähriger Spieler, gerade angefangen, viel oder wenig wissen über die Lore.

Hat er vorher mit anderen Leuten gespielt?

Hat er Freunde oder bekannte mit denen er gespielt hat, hatte er eine Gilde oder Gruppe in der er war.

Volksystem

Im Folgenden sind alle spielbaren Völker zusammen mit ihren Volksfähigkeiten und einer kurzen Beschreibung des Volkes aufgelistet. Alle Fähigkeiten haben dabei Vorteile aber ggf. auch Nachteile und es wird versucht alle Völker gleich und fair zu behandeln. Sollten dennoch deutliche Unterschiede festgestellt werden, so werden die nochmal angepasst.

Die Menschen:

Die Menschen sind eines der einfachsten Völker weshalb sie oft von anderen Völkern als minderwertig betrachtet werden. Dennoch gelten sie als äußerst zähe Gegner. Sie haben sich im Laufe der Jahre vor allem durch ihre Anpassungsfähigkeit behaupten können und es geschafft die Völker, in der Hautstadt der Menschen Sturzbach, zu vereinigen und zur großen Allianz zu bewegen.

Menschen starten mit Verteidigung und Balance +1

Diplomatie: 20+ auf passende Würfe, z.B. Verhandeln

Agrarkultur: 20+ auf passende Würfe, z.B. Landwirtschaft

Willensstärke: verhindert 1R Geistige Beeinflussung, 3R fehlgeschlagene Talent & Trefferwürfe dürfen wiederholt werden. (1x Pro Reise, wiederhergestellt durch Rast.)

Die Zwerge:

Die Zwerge sind ein Zähes und Stures Volk welches nach ihren Legenden von ihrem Gott dem Großen Schmied Hephvolos direkt aus dem Fels der Gebirge geschlagen wurde. Sie hegen schon lange gute Beziehungen zu den Menschen und sind auch heute noch für ihre Schmiedekunst bekannt.

Zwerge starten mit Verteidigung und Willenskraft +1

Klein: alle Vor- und Nachteile einer kleinen Körpergröße. z.B. schwerer zu entdecken, allerdings auch weniger bedrohlich.

Schmiedekultur: 20+ auf passende Würfe, z.B. Schmiedekunst

Steingestalt: Resistenz gegenüber gewöhnlichen Giften.

Zwergischer Trotz: verhindert 3R Geistige Beeinflussung, fehlgeschlagene Talent & Trefferwürfe dürfen wiederholt werden. (1x Pro Reise, wiederhergestellt durch Rast.)

Die Orks:

Die Orks sind intellektuell eher einfach gestrickt besitzen allerdings ein großes Ehrgefühl und Wissen sich Verbündeten ggf. auch unterzuordnen. Ein Langes Bündnis besteht zwischen den Orks und Trollen. Von den ehemaligen Streifzügen und Plünderungen der Orks und Trolle ist jedoch nicht mehr viel übriggeblieben. Dennoch halten die Beiden Völker ihre Freundschaft aufrecht und vereinigen auch heute noch die Ausdauer der Orks mit dem Jagdgeschick der Trolle.

Orks starten mit Verteidigung und Ausdauer +1

Groß: alle vor und Nachteile einer großen Körpergröße. z.B. leichter zu entdecken, allerdings auch mehr bedrohlich.

Jadgkultur: 20+ auf passende Würfe, z.B: Jagen

Agrarkultur: 20+ auf passende Würfe, z.B. Landwirtschaft

Kampfrausch: 3R fehlgeschlagene Talent & Trefferwürfe dürfen wiederholt werden. (1x Pro Reise, wiederhergestellt durch Rast.)

Die Troll:

Die Trolle stammen ursprünglich aus dem Jungel einer längst vergessenen Zone und wurden dort erstmals von den Orks gefunden. Von den ehemaligen Streifzügen und Plünderungen der Orks und Trolle ist jedoch nicht mehr viel übriggeblieben. Dennoch halten die Beiden Völker ihre Freundschaft aufrecht und vereinigen auch heute noch die Ausdauer der Orks mit dem Jagdgeschick der Trolle.

Trolle starten mit Stärke und Körpergefühl +1

Groß: alle vor und Nachteile einer großen Körpergröße. z.B. leichter zu entdecken, allerdings auch mehr bedrohlich.

Jadgkultur: 20+ auf passende Würfe, z.B: Jagen

Schamanismus: 20+ auf passende Würfe, z.B. Kräuterkunde

Jagdrausch: 3R fehlgeschlagene Talent & Trefferwürfe dürfen wiederholt werden. (1x Pro Reise, wiederhergestellt durch Rast.)

Die Gnome:

Die Gnome sind ein kleines aber gemeines Volk welches sich besonders durch ihren Intellekt und das hohe technische Geschick auszeichnen. Die Besten Erfinder stammen noch heute aus dem Volk der Gnome und bilden zusammen mit den Zwergen eine Einheit der beiden Bergvölker, welche sich auf den Maschinen Bau und die Schmiedekunst verstehen.

Gnome starten mit Stärke und Geschick +1

Klein: alle vor und Nachteile einer kleinen Körpergröße. z.B. schwerer zu entdecken, allerdings auch weniger bedrohlich.

Mechaniker: 20+ auf passende Würfe, z.B: Schlösser knacken

Fokus: 3R fehlgeschlagene Talent & Trefferwürfe dürfen wiederholt werden. (1x Pro Reise, wiederhergestellt durch Rast.)

Die Halbelben:

Die Halbelben sind ein Volk der Verstoßenen, welche durch die Mischung der überheblichen Elben und einfachen Menschen entstanden ist. Sie galten lange als verfolgte Missgeburten im Volk der Elben und sind auch heute noch mit einem Nasenrumpf bei den arrogantesten der Elben gesehen. Durch das lange Exil haben sie jedoch gelernt, wie man Überleben kann und scheuen keinen Kampf. Im Gegenteil; sie haben sich über die Jahre zu einem sehr impulsiven und kämpferischen Volk entwickelt, welches nicht mehr viel mit dem übrigen Elbenvolk gemein hat. Nicht selten haben sie rote oder violette Augen, welche sich jedoch im Licht der Sonne komplett schwarz färben.

Halbelben starten mit Stärke und Impulsivität +1

Ausschweifend: 20+ passende Würfe von Übersprungshandlungen z.B. Fluchen

Elbenwahrnehmung: geschärfte Wahrnehmung. ermöglicht das Wahrnehmen von Magie bessere Augen (Nachtsicht), besseres Gehör,

Kampfrausch: 3R fehlgeschlagene Talent & Trefferwürfe dürfen wiederholt werden. (1x Pro Reise, wiederhergestellt durch Rast.)

Die Elben:

Die Elben sind eines der ältesten Völker der Omega World und haben in all den Jahren ein umfangreiches Wissen über den Warp und die Magie der Omega World erlangt. Sie sind durch eine natürliche Schönheit und Langlebigkeit gesegnet, wodurch sie sich im Einklang mit dem Warp zu einem eleganten Volk entwickelt, haben welches sich durch hohes Charisma auszeichnet.

Elben starten mit Magie und Charisma +1

Hochbegabt: 20+ passende Würfe z.B. Zauberkunst

Elbenwahrnehmung: geschärfte Wahrnehmung. ermöglicht das Wahrnehmen von Magie bessere Augen (Nachtsicht), besseres Gehör,

Fokus: 3R fehlgeschlagene Talent & Trefferwürfe dürfen wiederholt werden. (1x Pro Reise, wiederhergestellt durch Rast.)

Die Vampire:

Die Vampire sind das älteste noch existierende Volk der Omega World. Noch älter als die Elben, welche nur den Fall des glorreichen Vampir Imperiums erlebten. Heute gibt es nur noch wenige der alten Blutsauger. Dennoch haben sie die Unsterblichkeit, welche ihnen geschenkt wurde, behalten und sind eine der außergewöhnlichsten Völker, welche sich durch eine hohe Intelligenz und Gerissenheit auszeichnen. Auch besitzen sie ein sehr feines Gespür für die alten Mächte und magischen Andern, welche die Omega World durchziehen.

Vampire starten mit Magie und Konstitution +1

Vampirgespür: ermöglicht das Wahrnehmen von Magie, sowie das Sehen im dunklen.

Blutsaugen: ermöglicht es die Lebensenergie eines Lebewesens zu absorbieren. Der Vampir benötigt jedoch für eine Rast Blut als Nahrung. (Kanalisieren entzieht dem Ziel pro Runde 100 LP)

Verdunkeln: Vampire werfen keinen Schatten. ermöglicht es dem Vampir nahe Lichtquellen zu verdunkeln sofern vorhanden, 3R fehlgeschlagene Talent & Trefferwürfe dürfen wiederholt werden. (1x Pro Reise, wiederhergestellt durch Rast.)

Die Animaren:

Die Animaren sind ein Nomadenvolk, welches die Zonen des Nethers durchstreifen und bei den verschiedenen Völkern immer gerne als fahrende Händler willkommen geheißen werden. Die ersten Animarenhändler treten schon in den Erzählungen der Vampire auf. Ob nun die feinsten Geschmeide oder doch Rüstungen und Waffen, Nahrungsmittel oder Informationen. Die fahrenden Händler der Animaren nutzen alle Waren die ihnen in die Hände fallen.

Animare starten mit Magie und Wissen +1

Ausgeprägtes Magiegespür: ermöglicht das Wahrnehmen von Magie

Flammenkörper: der Körper eines Animaren gibt Licht ab und besitzt eine Temperatur von 40-50 °C. er benötigt jedoch magische Energie für eine Rast.

Körperlos: Der Animare nimmt seine körperlose Flammengestalt an, die es ihm erlaubt sich eingeschränkt zu verkleinern oder zu vergrößern, sowie sich schwebend fortzubewegen. ermöglicht das sichtbare Wahrnehmen von Magie. 3R fehlgeschlagene Talent & Trefferwürfe dürfen wiederholt werden. (1x Pro Reise, wiederhergestellt durch Rast.)

Die Werkatze:

Die Werkatzen sind eines der drei Wer-Völker der Omega World. Sie sind Menschen mit tierischen Elementen. Bei den Werkatzen sind dies Körperteile und Instinkte einer Katze. Sie lebten als Konkurrenten der Trolle in den Jungel- Zonen und wurden häufig als Missgeburten gejagt. Die Füchse nahmen sie als gleichgesinnte in ihre Gemeinschaft auf und akzeptierten sie als Teil der Wer-Völker

Werkatzen starten mit Resistenz und Intuition +1

Katzengestalt: ermöglicht Nachtsicht, Tierinstinkte und Wahrnehmung, sowie 20+ auf passende Würfe wie Klettern, Springen o.ä.

Jagdkultur: 20+ auf passende Würfe, z.B: Jagen

Jagdrausch: 3R fehlgeschlagene Talent & Trefferwürfe dürfen wiederholt werden. (1x Pro Reise, wiederhergestellt durch Rast.)

Die Foxtails:

Die Foxtails sind eines der drei Wer-Völker der Omega World. Sie sind Menschen mit tierischen Elementen. Bei den Foxtails sind dies Körperteile und Instinkte eines Fuchses. Die Foxtails bilden eine Handels- und Wissens-Gemeinschaft mit den Vampiren welche die Füchse für ihren hohen Verstand Schätzen. Die Kultur der Füchse erinnert an den Asiatischen Raum um man sagt den Foxtails nach das die Anzahl der Schweife mit zunehmendem Wissen und Erfahrungen einher geht. Foxtails starten mit Resistenz und Intelligenz +1

Fuchsgestalt: ermöglicht Nachtsicht, Tierinstinkte und Wahrnehmung.

Diplomatie: 20+ auf passende Würfe, z.B. Verhandeln

Fuchsfeuer: Blaue geisterhafte Flammen umgeben den Foxtail, die Licht aber keine Wärme abgeben. ermöglicht das Wahrnehmen von Magie 3R fehlgeschlagene Talent & Trefferwürfe dürfen wiederholt werden. (1x Pro Reise, wiederhergestellt durch Rast.)

Die Wolf-Fang:

Die Wolf-Fangs sind eines der drei Wer-Völker der Omega World. Sie sind Menschen mit tierischen Elementen. Bei Wolf-Fangs sind dies Körperteile und Instinkte eines Wolfes. Sie sind ein starkes Wer-Volke, welches den Orks einst die Steppen-Zonen streitig gemacht haben, bevor sie vertrieben wurden und sich in eisigen Zonen der Omega World als Heimat gesucht haben. Ähnlich wie bei den drei anderen Wer-Völkern weiß niemand wo die Abstammung der Wolf-Fangs liegt es wird jedoch gemunkelt, dass die Animaren nach dem Fall der Vampire versucht haben sollen Menschen und Tiere zu kreuzen.

Wolffangs starten mit Resistenz und Körperkraft +1

Wolfsgestalt: ermöglicht Nachtsicht, Tierinstinkte und Wahrnehmung, sowie den Bonus dickes Fell, welches vor Kälte und Wind schützt, aber zur leichteren Überhitzung führen kann.

Jagdkultur: 20+ auf passende Würfe, z.B: Jagen

Jagdrausch: 3R fehlgeschlagene Talent & Trefferwürfe dürfen wiederholt werden. (1x Pro Reise, wiederhergestellt durch Rast.)

Klassensystem

Es gibt verschiedene Klassen, denen ein Abenteurer in der Omega World angehören kann. Diese Klassen gliedern sich dabei in vier große Kategorien oder Zweige, die vier Grundklassen. Der Gelehrte, der Kämpfer, der Weise und der Schurke. Dabei sind die Klassen des Gelehrten Sonderklassen mit Zusatzmechaniken für erfahrenere Spieler weshalb empfohlen wird den ersten Charakter mit einer der anderen drei Grundklassen zu erstellen.

Hier aufgelistet sind die Besseren und schlechteren Werte der Klassen (Empfehlung)

Weise: Besser: Mag. Schlechter: Str.

Gelehrter: Besser: Str./Mag. Schlechter: Res.

Schurke: Besser: Str. Schlechter Mag.

Kämpfer: Besser: Str./Vert./LP./Res. Schlechter: Mag.

Alle Klassen können dann auf Level 10 eine erfahrene Klasse wählen, um sich weiter zu spezialisieren. Auf Level 30 kann dann nochmal eine von zwei Spezialisierungen für die erfahrene Klasse (außer bei Gelehrten) ausgewählt werden. Eine Klasse gibt vor welche Ausrüstung ausgerüstet werden kann und welche Klassenfähigkeiten verwendet werden können. Dabei kann ein Spieler pro Skillslot den er auf einem bestimmten Level erhält eine Fähigkeit aus einer Gruppe an Fähigkeiten spezifisch für die Klasse, der er angehört auswählen.

Spieler erhalten alle fünf Level mit den folgenden Leveln die entsprechende Anzahl an Skillslots.

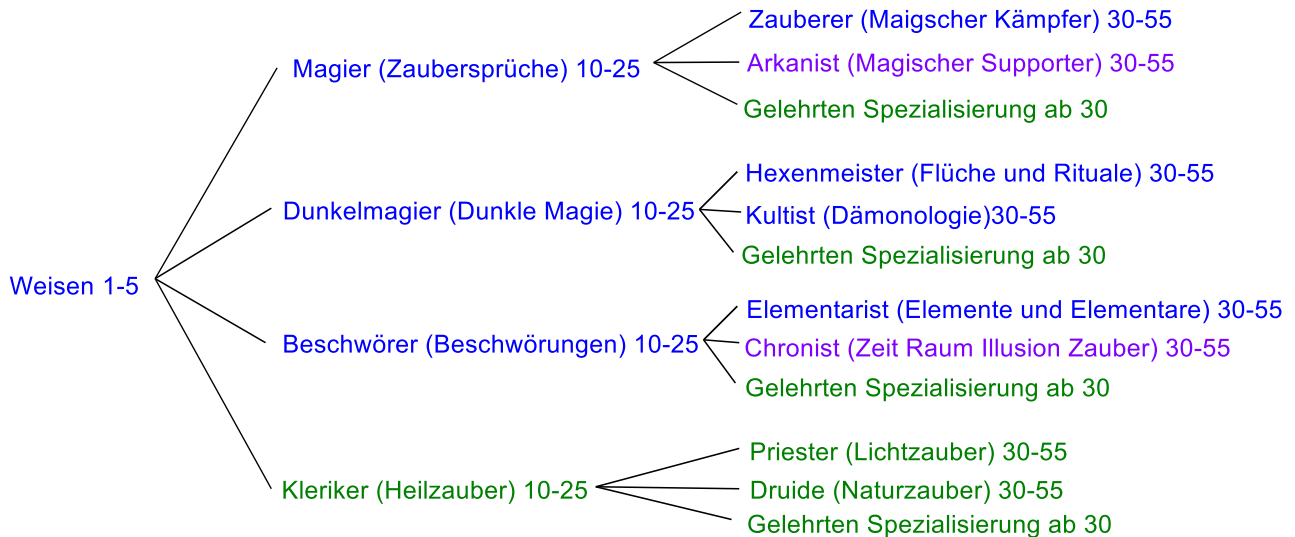
LVL5: 1, LVL10: 2, LVL15: 1, LVL20: 1, LVL25: 1, LVL30: 2, LVL35: 1, LVL40: 1, LVL45: 1, LVL50: 1, LVL55: 1, LVL60: 2

Das Wechseln und Anpassen von Klassenfähigkeiten ist während des Betens bei einer Nyumin-Statue möglich (siehe Nyumin-Statuen). Im Folgenden sind nur die Klassen und ihre Fähigkeiten aufgeführt aus denen ausgewählt werden kann.

Collection-System

Seit dem Patch Blessing and Corruption 2.0 wird es für jede Klasse möglich sein mehrere verschiedene Collection-Fähigkeiten für ihre Fähigkeiten-Pools zu erhalten. Das Erhalten einer Collection-Fähigkeit ist immer mit einer Quest oder einem Event verbunden, an der jedoch auch andere Spieler teilnehmen können, um seinem anderen Spieler zu helfen. Collection-Fähigkeiten sind individuelle Fähigkeiten, die ein Spieler erhalten kann, um seine Spezialisierte Klasse weiter zu individualisieren. Ein gutes Beispiel ist hier der Elementarist, welcher die verschiedenen Elemente der Omega World bändigen kann und sich dadurch jeweils unterschiedlich spielt. Bei den meisten Klassen können die Spieler dabei kreativ mitwirken und eine individuelle Collection-Fähigkeit in Absprache mit dem Spielleiter entwickeln. Diesem ist vorbehalten alle Collection-Fähigkeiten jederzeit anzupassen, um eine Balance im Spiel aufrecht zu erhalten.

Weise:



Übersicht über den Klassenzweig der Grundklasse Weise

(Stoffrüstung, Stäbe, 1H-Streitkolben/1H-Ritualstreitkolben, 1H-Schwerter/1H-Ritualschwerter, Dolche/Ritualdolche, Bücher, Fächer, Kristallkugeln, Sensen, Magische Angriffe)

Magische Angriffe: Weise greifen im Normalfall mit Zaubern an (Mag.+Mag. Der Waffe (Fern&Nah))

Maige spüren: ermöglicht das Spüren von Magie

Passiv 1: Mag. Ist Macht! (addiere 0.5X Mag. aufgerundet auf deine Res)

200 Talentpunkte zum Verteilen auf Fähigkeiten in: Wissen/ Intelligenz/ Charisma/ Intuition/ Balance

Weisen 1-5

Magieschlag: (2 x Mag./nah/CD2)

Magieschuss: (2 x Mag./Fern10/Cast1/CD2)

Magier (Zaubersprüche) 10-25

Magie Rückstoß: (3BMF Schub ggf. 1xMag. 1RDestorientiert/1x Mag./Nah/Sofort/CD5)

Federbuff: (10 R leicht/Fern10/sofort)

Verstärkte Stimme: (10 R Laut/Fern10/sofort)

Kleine Verwandlung: (3RVerwandlung/Fern10/Cast1/CD5)

Magischer Blitz: (4+W6 x Mag./Licht/Fern10/Cast1/CD 5)

Magische Geschosse: (W6 x Mag./Fern10/Sofort/CD 5)

Zauberer (Maigscher Kämpfer) 30-55

Blinzeln: entgeht Schaden mit W10 (10+) durch Teleportation, wenn zuvor nicht bewegt. (5 BMF neu positionieren/einschreitend/CD10) Außerhalb des Kampfes bis zu 5 Meter teleportieren. (Sofort/CD10)

Magische Fußfesseln: fesselt ein Ziel 1R Bewegungsunfähig (Fern10/Sofort/CD 5)

Magischer Schock: 2 X Mag. Schaden nach 3R (Fern10/Sofort/CD3)

Magische Hinrichtung: unter 20% LP 9+W6 Mag. (Nah/Sofort/CD10)

Feuerball: (1x Mag. 3RDOT 1xMag. Entzünden/Licht/Fern10/Cast1/CD3)

Magiewelle: (Druckwelle um den Spieler 2 BMF Schub ggf. 1xMag. 1RDestorientiert/Sofort/CD5))

Tsumiru

Magische Rüstung: 3 R Phy Schaden als Mag Schaden (Sofort/CD5)

Magische Vernichtung: 9 + W6 X Mag. Schaden. (Fern10/Cast2/CD10)

Magische Beeinflussung: beeinflusst der Willen eines Zieles (Fern10/Cast1/CD10)

Starre: lässt ein Ziel 1 R Erstarren es ist handlungsunfähig erhält allerdings auch keinen Schaden (Fern10/Cast1/CD10)

Arkanist (Magischer Supporter) 30-55

Magie Neutralisieren: hebt einen Zauber auf auch ggf. Gegnerische Zauber (einschreitend 10+ W10/sofort/CD10)

Arkane Macht: +5% Mag. (Gebiet/Sofort)

Magische Fußfesseln: fesselt ein Ziel 1R Bewegungsunfähig (Fern10/Sofort/CD 5)

Manaquelle: in der Nähe magischer Quellen, die benutzt werden kann ist die Magie deutlich stärker (Im Kampf verdoppelter Schaden)

Arkane Explosion: 9 BMF 2 X Mag. Schaden. (Fern10/Sofort/CD5)

Verhüllung: macht 3R unsichtbar (Cast1/CD15)

Arkaner Blick: erlaubt es Magie zu sehen (auch Arkane Runen)

Magie Manipulation: erlaubt es Magie von z.B. Gegenständen oder Runen zu manipulieren. (Im Kampf 10+ W10 Sofort/CD3)

Arkane Aufspürung: erlaubt es eine bestimmte Magische Essenz aufzuspüren.

Arkane Runen: Eine Arkane Schrift die unsichtbar sein kann.

Magiespiegel: wirft 50% des erhaltenen Mag. Schadens auf den Angreifer zurück. Erleidet jedoch den vollen Schaden.

Magie erwecken: löst einen Elementareffekt eines einzelnen Elementrüstungsteiles gezielt aus. (Cast1/CD 3)

Dunkelmagier (Dunkle Magie) 10-25

Seelenstein: (X1 pro Hexer und Spieler) Bei Tod mit vollen LP wiederbeleben. (Fern10/Cast1(1Seelensplitter)/CD1)

Furcht: 3 R Fear. (Fern10/Sofort/CD 5)

Dunkle Magie: 4+ W6 X Mag. Schaden. (Fern10/Cast1/CD 5)

Licht löschen/verdunkeln: ermöglicht es Lichtquellen zu löschen. (10 R /Fern10/Sofort/)

Fluch: verflucht das Ziel 3R 0,5 X Mag. DOT. (Sofort/CD 2)

Pyromane: Jede Runde W2 ob du etwas oder jemanden anzünden musst. 3R 1 X Mag. DOT

Feuerball: (1x Mag. 3RDOT 1xMag. Entzünden/Licht/Fern10/Cast1/CD3)

Opferritual: erzeugt einen Seelensplitter für ein Blut Opfer

Hexenmeister (Flüche und Rituale) 30-55

Fluch Aura/Berührung: Ziele in 1 BMF Umkreis werden von einem Fluch betroffen.

Verfluchter Boden: 3 R 9 BMF (3x3) 1 X Mag Zone. (Fern10/Cast1/CD5)

Fluch experte: erfolgreiche Treffer lösen bei dem Ziel den Fluch-Effekt aus. Ermöglicht zusätzlich das Aufheben von selbst mächtigen Flüchen, sofern Fluch aufheben vorhanden.

Lebensentzug: 3 R 1 X Mag. (Schaden als Heilung) (Fern10/Kanalysieren3/CD 5)

Schattenblitz: 5 + W10 (Fern10/Sofort/CD 10)

Agonie: 5 Runden lang N X Mag. als DMG beim Auffrischen bleibt die Schadensstufe erhalten.

(Fern10/Sofort/CD 3)

Gebrechen: 1 x Mag. Pro vom Ziel entferntem Fluch. (Fern10/Cast1/CD10).

Bannkreis: erschafft einen Bannkreis gegen bestimmte Magie der 3R anhält. (Fern10/Cast1/CD10)

Aderlass: ermöglicht es für ein Blutopfer kurzzeitig die Magie zu steigern. 3R Doppelter Schaden für 10 % Schaden (Sofort/CD 10)

Fluch aufheben: hebt einen Fluch wieder auf. (Fern10/Cast1/CD1)

Kultist (Dämonologie)30-55

Dämonische Verführung: verführt das Ziel 2 R. (Fern10/Sofort/CD 10)

Dämonenbeschwörung: beschwört einen Dämonen (Auch Reittiere) + Angriffe (Begleiter). Das Erschaffen eines Dämonen verbraucht Seelensplitter. (Cast1/CD10)

1. Imp +1 Angriffe Fern10 (1+X SP)
2. Guhl +1 Angriff Nah (1+X SP)
3. (Einzigartig) Succubus/Inccubus +1 ermöglicht Dämonische Verführung (2+X SP)
4. (Einzigartig) Satyr: +1 Angriff Fern10 ermöglicht Lebensentzug (2+X SP)
5. (Einzigartig) Höllen Hund +1Angriff Nah ermöglicht Dämonischer Schrei (2+X SP)

Dämonischer Pakt: 2 X Mag. Schaden pro aktivem Dämon. (Fern10/Cast2/CD 10)

Dämonischer Schrei: Ein Dämonischer Schrei der alle Nahen Ziele 1 R Stille auslöst. (2 BMF/Sofort/CD 10)

Dämonisches Opfer: opfert einen Dämon für 10% Leben. (Cast1/CD10)

Dämonenfeuer: W6 X Mag. Schaden + 3R DOT. (Fern10/Cast1/CD5)

Lebensentzug: 3 R 1 X Mag. (Schaden als Heilung) (Fern10/Kanalysieren3/CD 5)

Schattenblitz: 5 + W10 (Fern10/Sofort/CD 10)

Dämonen Sprache: ermöglicht es mit Dämonen in ihrer Sprache zu sprechen.

Dämonen Blick: ermöglicht es Dunkle Magie sichtbar wahrzunehmen.

Beschwörer (Beschwörungen) 10-25

Verstärkte Stimme: (10 R Laut/Fern10/sofort)

Kleine Verwandlung: (3RVerwandlung/Fern10/Cast1/CD5)

Lichtorb: beschwört einen Orbs der Licht erzeugt. (Licht/Cast1/CD5)

Portal: beschwört ein Portal zu einem bekannten sicheren Ort oder Portal. (Cast1/CD5)

Unterwasseratmung: erlaubt es 10R Unterwasser zu atmen.

Magische Geschosse: (W6 x Mag./Fern10/Sofort/CD 5)

Nebelschleier: beschwört einen Nebelschleier in einem kleinen Bereich. Z.B. kleine Räume oder BMF 25 BMF für 3R (5x5) (Fern10/Cast1/CD10)

Magieorb: beschwört einen Orb der mit 1x Mag. angreift (Cast1/CD5)

Orbs Entladen: entlädt alle aktiven Orbs wodurch N x Mag. Schaden erteilt wird. (Fern10/Sofort/CD5)

Flüssigkeiten beschwören: beschwört eine gewöhnliche Flüssigkeit wie z.B. Wasser (Regenwolke) Öl o.ä. (Kein Blut, Lava, flüssiges Metall o.ä.)

Schildorb: beschwört einen Orb der den nächsten Treffer abfängt (Cast1/CD10)

Heilorb: beschwört einen Orb der mit 0,5x Mag. heilt (Cast1/CD10)

Wächterorb: beschwört einen Orb der den nächsten Gegner angreift, der sich seine Nähe (2BMF) begibt. (Cast1/CD10).

Elementarist (Elemente und Elementare) 30-55

Elementare Aspekte: nimmt einen elementaren Aspekt an mit dem Angegriffen wird. (an sicheren Orten wechselbar).

1. Feuer
2. Wasser
3. Luft
4. Erde
5. Holz
6. Metall
7. Eis
8. Mystery

Elementare Verbannung: ermöglicht das Aufheben eines Elementaren Effekts z.B. Verbrennung (Fern10/Sofort/CD 1)

Elementarer Schock: Ein Elementarschock entsprechend des Aspektes (Fern10/Sofort/CD 3)

1. Feuer: 1 X Mag. Schaden + 3 R 0,5 Mag. DOT
2. Wasser: 1 X Mag. Heilung
3. Luft: 1 X Mag. Schaden + 5 BMF Rückstoß; trifft das Ziel eine Wand erleidet es 2 X Mag. Schaden und ist 1 R desorientiert
4. Erde: 1 X Mag. Schaden + 1 R Handlungsunfähig
5. Holz: 1 X Mag. Schaden + 3 R Bewegungsunfähig
6. Metall: 3 X Mag. Schaden.
7. Eis: 1 X Mag. Schaden + 3 R Verlangsamt.
8. Mystery: W6 X Mag. Schaden.

Elementar Beschwören: beschwört einen Elementaren (Begleiter) +1 Angriffe (Cast1/CD10)

Kettenblitz: trifft bis zu 3 Ziele und erteilt 4+ W6 X Mag. Schaden. (Fern10/Cast1/CD 5)

Elementar Resistenz: Halber Schaden von Elementaren Angriffen

Meteor Schlag: beschwört einen Meteor der in einem Bereich von 9 BMF (3x3) Schaden erteilt. 9 + W6 X Mag (Fern10/Cast3/CD20).

Elementar Pfütze: Eine Zone 9 BMF (3x3) entsprechend des Aspektes für 3 R (Fern10/Sofort/CD 5).

1. Feuer: 3 R 1 X Mag. DOT
2. Wasser entfernt Flüche/Krankheiten/Gifte/negative magische Effekte.
3. Luft: 1 R Gegner verlangsamt (0,5 BMF Bewegung)/Verbündete Beschleunigt (1,5 BMF Bewegung).
4. Erde: Blockade
5. Holz: Gegner Bewegungsunfähig
6. Metall: 1,5 X Mag. Schaden.
7. Eis 1 X Mag. Schaden + Gegner verlangsamt (0,5 BMF Bewegung)
8. Mystery W 6 X 0,5 X Mag Schaden

Blinzeln: entgeht Schaden mit W10 (10+) durch Teleportation, wenn zuvor nicht bewegt. (5 BMF neu positionieren/einschreitend/CD10) Außerhalb des Kampfes bis zu 5 Meter teleportieren. (Sofort/CD10)

Sturm Beschwören: beschwört einen Sturm in einem kleinen Bereich. Z.B. kleine Räume oder BMF 25 BMF für 5R (5x5) (Fern10/Cast1/CD10)

Ruf der Elemente: erlaubt es mit den Elementen zu kommunizieren.

Element erwecken: löst gezielt einen Elementar Effekt eines Elementar-Rüstungsteiles aus. (Cast1/CD 3)

Element unterdrücken: unterdrückt gezielt die Elementeffekte eines Elementar-Rüstungssets. (Cast1/CD 3)

Chronist (Zeit Raum Illusion Zauber) 30-55

Blinzeln: entgeht Schaden mit W10 (10+) durch Teleportation, wenn zuvor nicht bewegt. (5 BMF neu positionieren/einschreitend/CD10) Außerhalb des Kampfes bis zu 5 Meter teleportieren. (Sofort/CD10)

Blick in der Zeit: erlaubt es in der Zeit nach vorne oder zurückzuschauen. Benötigt 1 Zeitsand (Cast1/CD10)

Verhüllung: macht 3R unsichtbar (Cast1/CD15)

Einfache Illusion: erzeugt eine einfache Illusion von bis zu Ca. 2m Größe. (Fern10/Cast1/CD10)

Zeit einfrieren: hält die Zeit für alle Gegner im Raum für 3 Runden lang an. Benötigt 5 Zeitsand (Cast2/Fern10/CD10)

Zeitkrümmung: Eine Zone 3x BMF in der alle Gegner pro Runde nur eine Aktion durchführen können (Bewegung oder Handlung) Benötigt 1 Zeitsand (Zone/Fern10/Sofort/CD10)

Raumkrümmung: manipuliert den Raum erschafft für 2 R eine Barriere die 1x3 BMF umfasst. (Fern10/Sofort/CD 10) Benötigt 1 Zeitsand

Zeitumkehr: manipuliert die Zeit ermöglicht das Wiederholen eines misslungenen Wurfes von einem Verbündeten in dieser Runde (Einschreitend/jeder Zeit/CD 20) Benötigt 3 Zeitsand

Altern: beschleunigt die Alterung des Zieles und verursacht 0,5 x Mag. Pro Stapel. Kann 5-mal gestapelt werden. (Fern10/Cast1/CD5) Benötigt 1 Zeitsand

Magiespiegel: wirft 50% des erhaltenen Mag. Schadens auf den Angreifer zurück. Erleidet jedoch den vollen Schaden.

Verjüngen: verjüngt das Ziel und heilt 0,5 x Mag. Pro Stapel. Kann 5-mal gestapelt werden. (Fern10/Cast1/CD5) Benötigt 1 Zeitsand

Zeitraffer: lässt die Zeit schneller vergehen verdoppelt den Effekt von Altern oder Verjüngen für 3R. (Fern10/Cast1/CD10) Benötigt 1 Zeitsand

Beschleunigung: 3R Erhöhte Bewegungsreichweite 5+3 oder 10+5 für alle verbündeten. (Sofort/CD10) Benötigt 1 Zeitsand

Verlangsamung: alle Gegner können sich 3R nur noch 3 bzw. 5 BMF bewegen. (Sofort/CD10) Benötigt 1 Zeitsand

Tempo (Bewegung): 1 R +1 Bewegungen (Sofort/CD10) Benötigt 1 Zeitsand

Tempo (Handlung): 1 R +1 Handlung (Sofort/CD10) Benötigt 1 Zeitsand

Geschwindigkeit: Erhöht das Attribut Geschwindigkeit um 5%

Zauberzeit verkürzen: erlaubt es einem freundlichen Ziel einen Cast in der nächsten Runde als Spontanzauber zu wirken. (Fern10/CD 10)

Kleriker (Heilzauber) 10-25

Heilen: Heilt mit 1 X Mag (Fern10/Cast1)

Läutern: entfernt Flüchen oder Giften. (Fern10/Sofort/CD 1)

Göttliche Pein: W6 X Mag. (Fern10/Sofort/CD 5)
Erneuerung: heilt 3 R 0,5 X Mag. (Fern10/Sofort/CD 5)
Blitzheilung: heilt 1 X Mag. (Fern10/Sofort/CD3)
Göttliches Strahlen: erzeugt ein helles Licht (Licht/Fern10/Cast1)
Lebenswache: (kleine Handlung) heilt den ersten Verbündeten der Schaden erleidet um 1 X Mag.

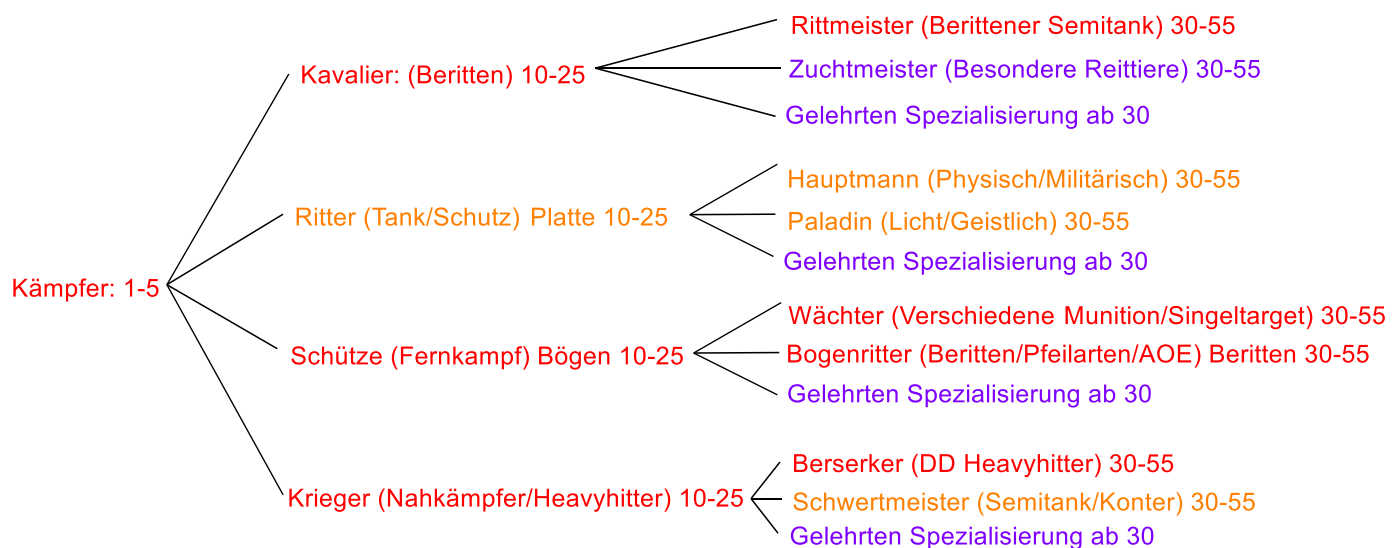
Priester (Lichtzauber) 30-55

Exorzismus: erlaubt das Vertreiben von Geistern und Untoten. (Fern10/Sofort/CD 5)
Buße: heilt ein Verbündetes Ziel um 3 X W6 X Mag. oder schadet einem feindlichen Ziel mit 2 X W6. X Mag. (Fern10/Sofort/CD 5)
Heiliges Licht: heilt mit 2 X Mag. (Fern10/Cast1/CD3)
Göttlicher Schild: ein Schild der den nächsten erhaltenen Schaden absorbiert. (Fern10/Cast1/CD 10)
Schutzgeist: Ein tödlich getroffenes Ziel überlebt mit 1 LP (Einschreitend/Fern10/1x Pro Kampf)
Segen: segnet ein Ziel und steigert ein Attribut um 5%
Weihe: weiht einen Bereich und schützt ihn so gegen bestimmte Ziele. Z.B. kleine Räume oder BMF 25 BMF für 3R (5x5) (Fern10/Cast1/CD10)
Flamme des Glaubens: der Priester segnet einen Spieler zur Flamme des Glaubens. Dieser erhält 10 R lang 50% der Heilung des Priesters, wenn er ein anderes Ziel heilt. (Fern10/Sofort/CD 10)
Brunnen des Lichts: stellt einen kleinen Brunnen mit heiligem Wasser auf dem Ziel in direkter Nähe 3 R lang um 1 X Mag. heilt. (1BMF/Sofort/CD 5)

Druide (Naturzauber) 30-55

Natürliche Aura: Spieler in direkter Nähe um den Druiden erhalten einen Stapel Verjüngung
Mit Pflanzen reden: erlaubt es mit Pflanzen zu reden.
Mit Tieren reden: erlaubt es mit Tieren zu reden.
Baumgestalt: Der Druide verwandelt sich in einen Baum und Verdoppelt dadurch seine Heilung von *Heilen*, *Natürliche Aura*(2xstapel), *Blättertanz* und *Saat der Hoffnung* ist jedoch für die Dauer seiner Verwandlung Bewegungsunfähig Erst zu beginnt seines Zuges kann er als Bewegungsaktion seine Form ändern.
Wildwuchs: lässt Dornen um einen Feind wachsen die ihn 3 R verlangsamen (3BMF oder 5BMF) und ihm bei Bewegung 1 X Mag Schaden zufügen.
Blättertanz: Heilt bis zu 3 Ziel um 1 X Mag. (Fern10/Cast1/CD 5)
Wachstum: ermöglicht das rasche wachsen lassen von Pflanzen. Lässt Wildwuchs auf Ziele in direkter Nähe überspringen. (Fern10/Sofort/CD 3)
Naturzorn: (W6 x Mag./Fern10/Sofort/CD 5)
Saat der Hoffnung: schenkt dem Ziel Hoffnung und heilt es nach 3 Runden um 4 X Mag (Fern10/Sofort/CD 5)
Pflanzen beleben: erlaubt es Pflanzen zu Leben zu erwecken.
Verjüngen: verjüngt das Ziel und heilt 0,5 x Mag. Pro Stapel. Kann 5-mal gestapelt werden. Die Stapel halten 6R bevor sie verschwinden. (Fern10/Cast1/CD5)

Kämpfer:



Übersicht über den Klassenzweig der Grundklasse Kämpfer

(Kette, 1H-/2H-Äxte, 1H-/2H-Streitkolben, 1H-/2H-Schwerter, Armbrüste. Speere, Hellebarden Schilde)

Passiv 1: Stärke ist Kraft! (addiere 0.5 X Str. aufgerundet auf deine Vert. bei tragen eines Schildes)
200 Talentpunkte zum Verteilen auf Fähigkeiten in: Körperkraft/ Impulsivität/ Konstitution/ Ausdauer/ Willenskraft

Kämpfer: 1-5

Heldenstoß: 2 X Str. Schaden (Nah/Sofort/CD 2)

Heldenschuss: 2 X Str. Schaden benötigt Schusswaffe (Fern10/Sofort/CD 2)

Kavalier: (Beritten) Beritten: verdoppelt die Effektive Ges. 10-25

Niederreiten: ermöglicht das Niederreiten des ersten Zieles in der Bewegungsphase.

Satteltaschen: vergrößert das Inventar des Spielers um 25 Plätze

Reittierpfeife: ermöglicht das Herbeirufen des eigenen Reittiers zu jeder Zeit.

Erfahrener Reiter: erleichtert Geländeproben zu Pferd. (der erste Fehlschlag einer Probe darf wiederholt werden.)

Ansturm: (Distanz-Nah) stürmt auf das Ziel zu und greift es an 4 + W6 X Str. (Niederreiten/Fern10/Sofort/ /CD 10)

Tritt: unterbricht das Wirken eines Zaubers (Nah/Sofort/CD 10)

Rittmeister (Berittener Semitank) Platte 30-55

Spott: erzeugt bei einem Ziel 5 Aggro und zwingt es den Spieler in der nächsten Runde anzugreifen. (Fern10/Sofort/Spott1/CD 5)

Lanzenwurf: (nur mit Stangenwaffe) wirft Waffe und erteilt W6 X Str. (Fern10/Sofort/Spott1/CD 5)

Panzerreiter: erhöht die Vert. um X Ges.

Kataphrakt: erhöht die Str. um X Ges.

Einschreiten: der Reiter trennt die Front von Kämpfenden und unterbindet den Kampf so, dass ein Verbündeter keinen Schaden erleidet. (Fern10/Einschreitend/CD 10)

Rüstung brechen: zerstört die Rüstung und verringert dabei die Verteidigung des Zieles für 5 Runden um 5% bis zu 3 mal Stapelbar. Bei wiederholtem Einsatz wird der Effekt zusätzlich erneuert. (Nah/Sofort/CD 3)

Entwaffnen: entwaffnet das Ziel für min. 3R (Nah/Sofort/CD 5)

Hoch zu Ross: schlägt im Nahkampf ein Ziel nieder und macht es eine Runde lang Handlungsunfähig. (Nah/Sofort/CD 5)

Lanzenreiter: ermöglicht das Tragen von Speer/Lanze oder Hellebarden als 2Hand & Schild in Kombination

Ausfall: (Nah-Distanz) stürmt auf das Ziel zu und greift es an 4 + W6 X Str. (Niederreiten/Fern10/Sofort/ /CD 10)

Wächter: (kleine Handlung): der erste Gegner der sich in die Nähe (2BMF) begibt erleidet einen Treffer (1X Str.) (Einschreitend/CD3)

Zuchtmeister (besondere Reittiere) 30-55

Peitsche: verursacht W6 X Str. Schaden sowie 3 R DOT Blutungsschaden. (Fern5/Sofort/CD5)

Exotische Reittiere: ermöglicht es Exotische Reittiere zu zähmen und zu reiten.

Schrei der Bestie: Das Exotische Reittier stößt einen Markerschütternden Schrei aus, der alle verstummen lässt ggf auch deine Mitspieler MW-Test (Fern10/Stille Effekt/Sofort/CD 10)

Bestienmeister: ermöglicht es zusätzliche Infos über eine Bestie oder ein Wildtier zu erhalten. z.B. aktuelle LP Zusätzlich richtet er bei Bestien Gegnern Doppelten Schaden an.

Bestien beruhigen: ermöglicht das Beruhigen von Tieren und Bestien Gegnern. (Nah/Cast1/CD5)

Mit Tieren reden: ermöglicht das Reden mit Tieren

Entwaffnen: entwaffnet das Ziel für min. 3R (Nah/Sofort/CD 5)

Tierangriffe: ermöglicht es ggf. einzigartige Angriffe des Reittiers zu verwenden. (Sofort/CD5)

Rüstung brechen: zerstört die Rüstung und verringert dabei die Verteidigung des Zieles für 5 Runden um 5% bis zu 3 mal Stapelbar. Bei wiederholtem Einsatz wird der Effekt zusätzlich erneuert. (Nah/Sofort/CD 3)

Abgebrüht: Der Zuchtmeister besteht gewöhnliche Mw-Tests für Gegner immer.

Ritter (Tank/Schutz) Platte 10-25

Ritter Stoß: erteilt einem Ziel 2 X Str. Schaden. Erzeugt 3 Aggro (Nah/Sofort/CD 2)

Entwaffnen: entwaffnet das Ziel für min. 3R (Nah/Sofort/CD 5)

Standhaft: (addiere 0.5X Str. aufgerundet auf deine Res. (nur mit Schild))

Schildschlag: unterbricht das Wirken eines Zaubers (Nah/Sofort/ CD 10)

Schildbollwerk: und reduziert den erhaltenen Schaden für 1 R um 50% (Sofort/CD 5)

Wuchtige Schläge: trifft bis zu 3 Ziele mit 2 X Str. als Schaden. (Nah/Sofort/CD 5)

Spott: erzeugt bei einem Ziel 5 Aggro und zwingt es den Spieler in der nächsten Runde anzugreifen. (Fern10/Sofort/Spott1/CD 5)

Ritterorden: erhält ggf. Diplomatische Vorteile durch die Mitgliedschaft eines bestimmten Ritterordens

Gekonntes Blocken: das Blocken eines Angriffes erzeugt 1 Aggro

Wächter: (kleine Handlung): der erste Gegner der sich in die Nähe (1BMF) begibt erleidet einen Treffer (1X Str.) (Einschreitend/CD3)

Hauptmann (Physisch/Militärisch) 30-55

Banner des Hauptmanns: leitet 50% der Aggro eines festgelegten Mitspielers für 3 Runden auf den Hauptmann um. (Fern10/Sofort/CD10)

Militärischer Rang: erhält ggf. Diplomatische Vorteile durch einen höheren Militärischen Rang (beinhaltet Ritterorden)

Generalschlag: 1 R betäuben und 3 X Str. Schaden erteilt. (Nah/Sofort/CD 5)

Dampfwalze: W6 X Str. Schaden 1 R betäubt. (Nah/3X1BMF/Sofort/CD10).

Talion: wirft im Nahkampf 50% des erhaltenen Physischen Schadens auf den Angreifer zurück.

Ruf des Hauptmanns: verspottet alle Ziele und zwingt es ihn 3 R lang anzugreifen. (Fern10/Sofort/Spott3/CD 10)

Letztes Gefecht: wird der Hauptmann Tödlich getroffen so werden seine stattdessen LP auf 20 % gesetzt. (Einschreitend/1x pro Kampf)

Überwältigen: wird der Spieler niedergeschlagen oder anders beeinträchtigt kann er dem Ziel sofort W6 X Str. Schaden zufügen. (Nah/Einschreitend/CD5)

Hinrichten: Sinken die LP eines Gegners unter 20% kann der Krieger es mit 9+ W6 Str. Schaden Hinrichten. (Nah/Sofort/CD10)

Blockhaltung: erhöht den erhaltenen Blockwert bei dem Aufgeben der Bewegungsaktion auf +20

Inspiration: verbündet Spieler in direkter Nähe (1BMF) erhalten +1 normale Angriffe

Paladin (Licht/Geistlich) 30-55

Siegel des Paladins: erfüllt die Waffe des Paladins mit heiligem Licht. Heilt den Paladin für 50% seines aufgeteilten Schadens.

Göttliches Strahlen: der Paladin erstrahlt überall, wo er hinkommt in Göttlichem Licht: sieht schön aus kann aber nichts! (Erzeugt Licht und Aggro durch erhaltene Heals)

Göttlicher Hammer: der Paladin beschwört einen Göttlichen Hammer der das Ziel 3 Runden lang betäubt (Nah/Sofort/CD 10)

Exorzismus: erlaubt das Vertreiben von Geistern und Untoten. (Fern10/Sofort/CD 5)

Läutern: entfernt Flüchen oder Giften. (Fern10/Sofort/CD 1)

Blenden: blendet alle Ziele in direkter Nähe mit Heiligem Licht, wodurch sie 3 R desorientiert sind. (Sofort/CD 10).

Heiliger Boden: Der Boden um den Paladin wird geweiht wodurch alle Gegner in direkter Nähe (3x3 BMF) 3 R lang 1 X Str. Schaden erleiden.

Weihe: weiht einen Bereich und schützt ihn so gegen bestimmte Ziele. Z.B. kleine Räume oder BMF 25 BMF für 3R (5x5) (Fern10/Cast1/CD10)

Handauflegen: heilt das Ziel um die Max. LP des Paladins (Fern5/Sofort/1x pro Kampf)

Göttliches Bollwerk: Der Paladin wird von einem Schild geschützt, wodurch er 3 R unverwundbar ist und alle Ziele zwingt ihn anzugreifen. Während dieses Zeitraumes ist er jedoch handlungsunfähig. (Sofort/1x pro Kampf).

Märtyrer: erhöht die eigene Aggro bis zu einem Wert von 10 durch ein Blutopfer 1% Schaden=1Aggro (Sofort/CD5)

Leibwächter: (kleine Handlung) Erleidet den ersten Schaden den ein Verbündeter diese Runde sonst erhalten würde. (Einschreitend/CD5)

Inspiration: verbündetet Spieler in direkter Nähe (1BMF) erhalten +1 normale Angriffe

Schütze (Fernkampf) Bögen 10-25

Gezielter Schuss: wenn der Schütze sich nicht bewegt dann bekommt er 1+ auf die BF

Irritierender Schuss: einen Irritierenden Schuss der die Aufmerksamkeit des Ziels auf ein gewünschtes Ziel lenkt. (Fern10/Sofort/Spott1/CD 5)

Erschütternder Schuss: der Schütze verschießt einen Erschütternden Schuss, der sein Ziel 1 Rund lang betäubt (Fern10/Sofort/CD 10)

Schellfeuer: erhöht die Schussrate für 3 Runden +1 Attacken. (Sofort/CD10)

Starker Schuss: W6 X Str. (Fern10/Sofort/CD 5)

Wächter (Verschiedene Munition/Singeltarget) Gewehre 30-55

Stachelmunition: verschießt Stacheln in einem Bereich von 3x3 BMF den Gegnern, beim Durchqueren für 3R 1 X Str. Schaden verursachen. (Fern10/Sofort/CD10)

Brandmunition: erlaubt das Verschießen von Brandmunition (1x Str. 3RDOT 1xStr. Entzünden/Licht/Fern10/Cast1/CD3)

Feuerwaffenspezialist: die Str. von Armbrüsten und Gewehren ist um X 0,5 erhöht.

Rückstoß: Ein Schuss mit Starkem Rückstoß der 2 X Str. Schaden erteilt und den Gegner 5 BMF zurückstößt. Tritt das Ziel eine Wand so wird es 1 R betäubt. (Fern10/Sofort/CD10).

Sperrfeuer: Setzt ein Ziel für 3 Runden unter Sperrfeuer und erteilt 4+ W6 Str. Schaden. (niederhaltend/Fern10/Kanalysieren/CD 10).

Explosiver Schuss: ein Schuss der eine kleine Explosion auslöst die beim Aufprall schwache Wände oder einfache Türen zerstören kann. 4+ W6 X Str. (Fern10/Sofort/CD 10)

Durchdringender Schuss: der Wächter verschießt einen durchdringenden Schuss der die Rüstung des Zieles durchschlägt. (Rüstung des Zieles wird beim Angriff ignoriert/Cast1/CD 5)

Kreischkugel PT42: verschießt eine Gnomische Kreischkugel die die Aufmerksamkeit auf sich lenkt in dem sie Lärm erzeugt 3R. kann ferngezündet werden, was bei umstehenden zu 1R Betäubung führt (Fern10/sofort/CD10)

Enterharken: verschießt einen Enterharken mit 10M Seil daran. (Fern10/Sofort/CD10)

Fangnetz: mach das Ziel für 3 R lang Bewegungsunfähig (Fern10/Sofort/CD 10)

Wächter: (kleine Handlung): der erste Gegner der sich in die Nähe (5BMF) begibt erleidet einen Treffer (1X Str.) (Einschreitend/CD2)

Bogenritter (Beritten/Pfeilarten/AOE) Beritten: verdoppelt die Effektive Ges. 30-55

Niederreiten: ermöglicht das Niederreiten des ersten Zieles in der Bewegungsphase.

Satteltaschen: vergrößert das Inventar des Spielers um 25 Plätze

Reittierpfeife: ermöglicht das Herbeirufen des eigenen Reittiers zu jeder Zeit.

Erfahrener Reiter: erleichtert Geländeproben zu Pferd. (der erste Fehlschlag einer Probe darf wiederholt werden.)

Pfeilwunde: Ein Schuss, der eine offene Wunde erzeugt und 3 R 1 X Str. DOT erteilt. (Fern10/Sofort/CD3)

Sperrfeuer: setzt ein Ziel für 3 Runden unter Sperrfeuer und erteilt 4+ W6 Str. Schaden. (niederhaltend/Fern10/Kanalysieren/CD 10).

Pfeilhagel: Ein Pfeilhagel der 2 X Str. in einem Bereich von 3x3 BMF erteilt. (niederhaltend/Fern10/Sofort/CD5)

Salve: eine Salve die bis zu 3 Ziele trifft und 2 X Str. als Schaden verursachen. (Fern10/Sofort/CD3)

Wachsam: wenn ein Spieler durch einen Nahkampf-Angriff tödlich verwundet werden würde, kann der Spieler in letzter Sekunde einschreiten und den Gegner Handlungsunfähig machen. (Fern10/Einschreitend/1x Pro Kampf)

Querschneider: erlaubt das Verschießen von einem Speziellen Aufsatz zum Zerschneiden von Seilen

Jadtpfeil: erlaubt das Verschießen von einem Speziellen Stumpfen Aufsatz zum Erlegen von Kleintieren.

Krieger (Nahkämpfer/heavyhitter) Platte 10-25

Hinrichten: Sinken die LP eines Gegners unter 20% kann der Krieger es mit 9+ W6 Str. Schaden Hinrichten. (Nah/Sofort/CD10)

Fußfeger: unterbricht das Wirken einer Fähigkeit. (Nah/Sofort/ CD 10)

Mächtiger Hieb: 4+ W6 X Str. Schaden. (Nah/Sofort/CD 5)

Entwaffnen: Entwaffnen entwaffnet das Ziel für min. 3R (Nah/Sofort/CD 5)

Überwältigen: wird der Spieler niedergeschlagen oder anders beeinträchtigt kann er dem Ziel sofort W6 X Str. schaden zufügen. (Nah/Einschreitend/CD5)

Sieges Rausch: Wenn der Spieler ein Ziel tötet, kann sich 5 BMF neu positionieren und ggf. einem anderen Ziel sofort W6 X Str. Schaden zufügen. (Nah/Einschreitend/CD5)

Berserker (DD heavyhitter) 30-55

Wurf Äxte: erlaubt das Verwenden von bis zu drei Wurfäxten. 2 x Str. Schaden (Fern10/Sofort/CD3)
Kampfurf: Ein Kampfurf, der die Moral der Mitschreiter erhöht und ihnen +1 auf die nächste Attacke bringt

Zerstückeln: Ein starker Angriff der 9+ W6 Schaden erteilt. (Nah/Sofort/CD10)

Kampfwütig: für jede Runde, in der der Berserker im Kampf ist macht er zusätzliche 0,1 X Str. Extra Schade.

Beidhändigkeit: der Berserker kann zwei Zweihandwaffen tragen.

Blutbad: Der Berserker fügt dem Ziel 3-Fachenschaden zu. Der Bonus bleibt solange der Berserker das Ziel mit dem Angriff tötet. (Sofort/keine Aktion/1x Pro Kampf)

Klaffende Wunde: W6 X Str. Schaden und in den folgenden 3 R DOT (Nah/Sofort/CD 3).

Verstümmeln: verstümmelt das Ziel und macht es min 3 R Bewegungsunfähig (Nah/Sofort/CD 10).

Berserker Stärke: enorme Stärke lässt den Berserker gewöhnliche Stärke-Test immer bestehen.

Berserker Schrei: (kleine Handlung) einen Markerschütternden Schrei, der alle Gegner verstummen lässt ggf auch deine Mitspieler MW-Test (Fern10/Stille Effekt/Sofort/CD 10)

Blutrausch: (kleine Handlung) verbündetet Spieler in direkter Nähe (5BMF) erhalten +1 normale Angriffe in ihrer nächsten Runde (Sofort/CD 10)

Schwertmeister (Semitank/Konter) 30-55

Spott: Spott erzeugt bei einem Ziel 5 Aggro und zwingt es den Spieler in der nächsten Runde

anzugreifen. (Fern10/Sofort/Spott1/CD 5)

Klaffende Wunde: W6 X Str. Schaden und in den folgenden 3 R DOT (Nah/Sofort/CD 3).

Riposte: erlaubt einen Konterangriff nach einem erfolgreichen Blocken oder ausweichen W6 Str. (Einschreitend/Nah)

Meister der Klinge: Die Stärke von Schwertern ist für den Schwertmeisters verdoppelt.

Parade: erlaubt das Blocken mit einem Schwert (+10 Blockwertung)

Körperparade: erhöht die Ausweichwertung um + 10

Schwertschild: erhöht die Blockwertung für eine Runde um 100 (Sofort/CD10)

Schwerthaltung: (addiere 0.25 X Str. aufgerundet auf deine Vert. bei tragen eines Schwertes)

Kopfstoß: macht das Ziel es 1 R Handlungsunfähig. (Nah/Sofort/CD 5)

Gemetzel: Ein Ziel erhält W6 X Str. Schaden. Der Wurf wird so lange wiederholt wie eine 6 fällt und zu dem Schaden addiert. (Nah/Sofort/1x Pro Kampf)

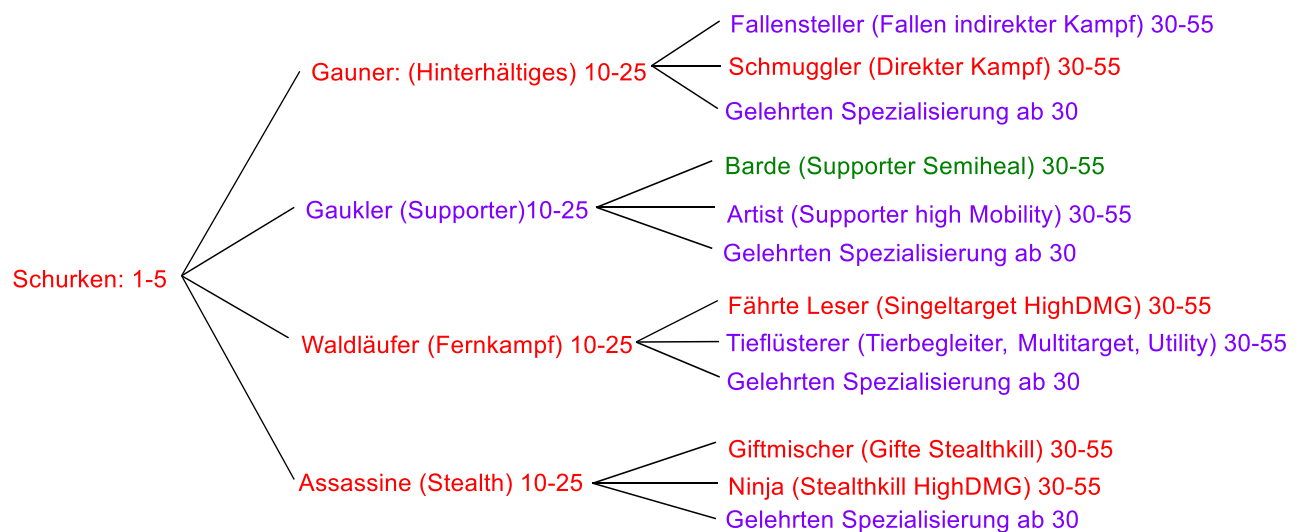
Gekonntes Blocken: das Blocken eines Angriffes erzeugt 1 Aggro

Ausfallschritt: ermöglicht sich bis zu 2 BMF neu zu positionieren und dann mit 2x Str. anzugreifen (Sofort/Nah/CD3)

Finte: Schlag der nicht geblockt oder pariert werden kann. 3 X Str. Schaden (Nah/Sofort/CD 2)

Wächter: (kleine Handlung): der erste Gegner der sich in die Nähe (1BMF) begibt erleidet einen Treffer (1X Str.) (Einschreitend/CD3)

Schurke:



Übersicht über den Klassenzweig der Grundklasse Schurke

(Leder, 1H-Äxte, Dolch, Faustwaffen, 1H-Schwerter, Bögen/Kurzbögen, Speere, Sensen)

Passiv 1: Tausend kleine Nadelstiche: (addiere 0.5X Str. aufgerundet auf deine Ges. Bei einer Ges. welche 4x so hoch oder höher ist haben sie 4 Angriffe.)

200 Talentpunkte zum Verteilen auf Fähigkeiten in: Geschick/ Schnelligkeit/ Charisma/ Intuition/ Körpergefühl

Schurken 1-5

Schleichen: ermöglicht das sichere Schleichen.

Schlösser Knacken: ermöglicht das Knacken von gewöhnlichen Schlössern immer

Taschendiebstahl: ermöglicht einen einfachen Taschendiebstahl immer (Beklaue ein Ziel ggf. Mw Test (bei Mitspielern oder besonderen Zielen sinkt der Mw nach dem Diebstahl um 1)).

Gauner: (Hinterhältiges) 10-25

Versteckte Geheimnisse: ermöglicht das Erkennen von versteckten Geheimnissen wie Geheimtüren Fallen oä.

Fußtritt: unterbricht das Wirken einer Fähigkeit. (Nah/Sofort/ CD 10)

Rauchgranate: Der Gauner wirft eine Rauchgranate die Granate erteilt Zielen die direkt getroffen werden W6 X Str. Schaden. (Fern5/Sofort/CD10)

Täuschen: ermöglicht das Tarnen mit Verkleidungen, um nicht bemerkt zu werden.

Finte: ein gezielter Schlag der nicht geblockt oder pariert werden kann. 3 X Str. Schaden (Nah/Sofort/CD 2)

Infiltrieren: Startet jeden Kampf schleichend (benötigt Schleichen).

Fallensteller (Fallen indirekter Kampf) 30-55

Jagt Falle: eine getarnte Jagdfalle die 3 X Str. Schaden verursacht und 1x Str 3 R DOT. es können bis zu 3 Fallen liegen. (Nah/Sofort/CD5)

Netzbombe: Eine Gnomische Netzbombe schleudert den Spieler 5 BMF zurück und mach das Ziel für 1 R lang Bewegungsunfähig (Nah/Sofort/CD 10)

Strangulieren: stranguliert ein Ziel und erteilt 3R lang W6 Str. Schaden. (Nah/nur von hinten/Kanalysieren/CD 5).

Offene Wunde: W6 X Str. Schaden und in den folgenden 3 Runden DOT (Nah/Sofort/CD 3).

Leimpfütze: Eine Leimpfütze in der die Bewegung von Gegnern für 3 R reduziert ist. (3BMF/5BMF) (Fern10/Sofort/CD10).

Ausgefeilte Falle: verdoppelt die Dauer und Str. von Falleneffekten wie Leimpfütze, Jagdfalle, Stachelteppich, Schrapnellfalle, Blendpulver, Netzbombe, Kreischkugel PT42 oder Rauchgranate wandelt sie jedoch in Cast1 um.

Blendpulver: ein Blitzpulver, um seine Gegner kurz zu blenden (desorientiert). (Licht/3R geblendet/Verstohlenheitsmodus/Sofort/CD10).

Stachelteppich: Stacheln, in einem Bereich von 3x3 BMF, die Gegnern beim Durchqueren für 5R 1 X Str. Schaden verursachen. (Fern3/Sofort/CD10)

Schrapnellfalle: eine ferngezündete (Fern10) Falle mit scharfen Schrapnellen die in einem Bereich von 3x3 BMF, die Gegnern 2 X Str. Schaden verursachen. es können bis zu 3 Fallen liegen. (Fern3/Sofort/CD5)

Kreischkugel PT42: platziert oder wirft eine gnomische Kreischkugel die die Aufmerksamkeit auf sich lenkt in dem sie Lärm erzeugt 3R. kann ferngezündet werden, was bei umstehenden zu 1R Betäubung führt (Fern5/sofort/CD10)

Überfall: (kleine Handlung): der erste Gegner der sich in die Nähe (1BMF) begibt erleidet einen Treffer (1X Str.) (nur während Schleichen/Einschreitend/CD3)

Schmuggler (Direkter Kampf) 30-55

Informant: 1X pro Spielsitzung darf einen Informanten zu einem Thema aufsucht werden, der Nützliche Infos hat. Wo sich der Informant befindet darf der Spieler (begrenzt) selbst aussuchen.

Entwaffnen: Entwaffnen entwaffnet das Ziel für min. 3R (Nah/Sofort/CD 5)

Meucheln: meuchelt ein Ziel und erteilt 9+W6 Schaden. Kann nur außerhalb des Kampfes eingesetzt werden. Ein erfolgreicher Kill lässt den Spieler nicht auffliegen. (Nah/Sofort/CD10).

Wurfdolche: erlaubt das Verwenden von bis zu drei Wurfdolchen. 2 x Str. Schaden (Fern10/Sofort/CD3)

Strangulieren: stranguliert ein Ziel und erteilt 3R lang W6 Str. Schaden. (Nah/nur von hinten/Kanalysieren/CD 5).

Offene Wunde: W6 X Str. Schaden und in den folgenden 3 Runden DOT (Nah/Sofort/CD 3).

Kniesehne: verlangsamt das Ziel und macht es min 3 Runde Langsam (BMF3/BMF5) (Nah/Sofort/CD 5).

Kopfnuss: macht ein Ziel für 2 Runden Handlungsunfähig (Nah/Sofort/CD 10)

Schnelle Stiche: W10 x Str Schaden (Nah/Sofort/CD10)

Entrinnen: erhöht die Ausweichwertung für die nächsten 3 R um +30 (Sofort/CD15)

Gaukler (Supporter)10-25

Entfesseln: Befreit aus Bewegungseinschränkenden Effekten. (Sofort/CD10)

Fauler Zauber: ermöglicht das Täuschen von einfachen Geistern. Im Kampf: Mit einem Spielmannstrick verschwindet der Gaukler und wechselt in den Verstohlenheits-Modus dabei verlässt er den Kampf und entfernt sich 5 Meter. (Sofort/CD10)

Feuer und Rauch: Nutze einen Feuerwerkskörper, um bis zu 3 Zielen W6 X Str. Schaden zu erteilen. (Licht/Entzündlich/Fern10/Sofort/CD5).

Halb weise halb Narren: 1X pro Spielsitzung darf einen Information zu einem Thema erhalten werden. Dabei kann es sich um ein Gerücht o.ä. handeln.

Schausteller: ermöglicht das Tarnen mit Verkleidungen, um nicht bemerkt zu werden.

Barde (Supporter semiheal) 30-55

Reinigende Melodie: Der Barde stimmt eine reinigende Melodie an, die alle Ziele der Gruppe von Fluch oder DOT Effekten befreit. (Fern10/Cast1/CD 5).

Belebender Gesang: der Barde heilt bis zu W6 Ziel um Mag. X 1 (bei einer 6 heilt er 5 Ziel 2x Mag. = Heilung) (Fern10/Cast1/CD 3).

Sirenenlied: bezaubert ein Ziel mit einem Lied und lässt es für 3 R zu einem Verbündeten werden. (Fern10/Cast1/CD10).

Melodie des Rattenfängers: verwirrt bis zu 3 Ziele für 2 R. lockt Ziele an. (Fern10/Cast1/CD10).

Resonanzkatastrophe: der Barde löst eine Resonanzkatastrophe aus und schadet feinden in 5 Zügen mit Steigender N X W6 X Str. Anzahl von 1-5 (Fern10/Kanalysieren/CD10)

Kanon: erteilt bis zu 3 Zielen 2 X Str. Schaden (Fern10/Sofort/)

Schlachtmoral: Ein Lied, das die Moral der Mitschreiter erhöht und ihnen +1 auf die nächste Attacke bringt (Fern10/Cast1/CD10).

Schlaflied: lässt fast jeden der es hört Einschlafen. (Kleines Gebiet/Cast1/CD10)

Natur beruhigen: Erlaubt es die Natur oder Elemente mit Musik Friedlich zu stimmen. (Kleines Gebiet/Cast1/CD10)

Artist (Supporter high Mobility) 30-55

Natur beruhigen: Erlaubt es die Natur oder Elemente mit Tänzen Friedlich zu stimmen. (Kleines

Gebiet/Cast1/CD10)

Flink: besitzt 2 Bewegungsaktion pro Runde.

Fußtritt: unterbricht das Wirken einer Fähigkeit. (Nah/Sofort/ CD 10)

Feuerspucker: der Artist kann das Ziel in Feuer hüllen und richtet W6 X Str. Schaden an. und 3R DOT Feuerschaden erteilt. (Licht/Entzündlich/Fern3/Sofort/CD 5).

Akrobatik: der Artist kann Geländetests durch seine Akrobatischen Fähigkeiten mit besser bestehen und einem misslungenen Wurf einmal wiederholen.

Eile: ermöglicht 2 Handlungen für diese und die nächste Runde (Sofort/Keine Aktion/CD10).

Wurfdolche: erlaubt das Verwenden von bis zu drei Wurfdolchen. 2 x Str. Schaden (Fern10/Sofort/CD3)

Finte: ein gezielter Schlag der nicht geblockt oder pariert werden kann. 3 X Str. Schaden (Nah/Sofort/CD 2)

Entwaffnen: Entwaffnen entwaffnet das Ziel für min. 3R (Nah/Sofort/CD 5)

Leichtfüßig: erhöht die Ausweichwertung um +10

Waldläufer (Fernkampf) Kette, Armbrüste 10-25

Gezielter Schuss: wenn der Schütze sich nicht bewegt dann bekommt er 1+ auf die BF

Spähen: erhält Informationen über Gegner z.B. aktuelle LP

Gekonnter Schuss: ein Gekonnter Schuss der 3 X Schaden anrichtet (Fern10/Sofort/CD 5) 3)

Camouflage: versteckt sich und wechselt in den Verstothenheitsmodus. Dabei erhält er für die nächsten 3 R 5% seiner Max. LP als Heilung. (Sofort/CD10).

Streuschuss: einen Schuss, der das Ziel 1R desorientiert umherlaufen lässt. Und W6 X Str. verursacht. (Fern5/Sofort/CD10).

Landstreicher: gewährt eine Zusätzliche Bewegungsaktion in der Wildnis.

In der Wildnis zuhause: gewöhnliche Geländetests in freier Natur gelten immer als bestanden. Bei außergewöhnlichen Tests darf ein Fehlwurf einmal wiederholt werden.

Überfall: (kleine Handlung): der erste Gegner der sich in die Nähe (5BMF) begibt erleidet einen Treffer (1X Str.) (nur während Schleichen/Einschreitend/CD3)

Fährte Leser (Singeltarget HighDMG) 30-55

Fährten lesen: gewöhnliche Spurensuche Tests gelten immer als bestanden und Bei außergewöhnlichen Tests darf ein Fehlwurf einmal wiederholt werden.

Zielmarkierung: erhöht den erteilten Physischen Fernkampfschaden für 3 R um 100% (Fern10/Sofort/CD10)

Jagdschuss: Ein starker Schuss der 4+W6 Schaden erteilt. (Fern10/Sofort/CD 5)

Schwäche nutzen: Sinken die LP eines Gegners unter 20% so darf der Fährtenleser 9+ W6 Schaden erteilen. (Fern10/Sofort/CD10)

Adlerauge: Ein Fährtenleser trifft selbst die kleinste Lücke in einer Rüstung (Vert. Des Ziels X 0,5 bei der Schadensberechnung Fernkampf).

Aufgespürt: wird einen Gegner getötet dessen Fährte aufgespürt wurde so erhält er pro getöteten Gegner der gleichen Art in Folge einen Bonus von 0,2 X Str. Schaden gegenüber diesen Gegnern.

Pfeilwunde: Ein Schuss, der eine offene Wunde erzeugt und 3 R 1 X Str. DOT erteilt.

(Fern10/Sofort/CD3)

Bein Schuss: verlangsamt das Ziel und macht es min 3 Runde Langsam (BMF3/BMF5) (Nah/Sofort/CD 5).

Schellfeuer: erhöht die Schussrate für 3 Runden +1 Attacken. (Sofort/CD10)

Tieflüsterer (Tierbegleiter, Multitarget Utility) 30-55

Gefährten: ermöglicht das Zähmen von Tieren als Begleiter (+1 Angriffe)

Mit Tieren reden: ermöglicht das Reden mit Tieren

Bisswunde: das Tier des Tierflüsterers verursacht eine Bisswunde die 2 X Str. Schaden verursacht und den Gegner für 3 R bluten lässt. 2 X Str. DOT (Fern10/Sofort/CD 5).

Totstellen: ermöglicht es dem Tierflüsterer seinen Tod vorzutauschen. Wodurch er jegliche Aggro verliert (Sofort/1x Pro Kampf).

Einschüchtern: Das Tier schüchtert ein Ziel ein und lässt es für 2 R weglaufen. (Sofort/CD 10)

Wilde Bestie: erhöht den Schaden des Tieres für die nächste Runde auf 4 X Str. (Sofort/CD 10).

Mungobiss: Ein starker Nahkampfangriff der 4+W6 Schaden zufügt. (Nah/Sofort/CD 10)

Bestienmeister: ermöglicht es zusätzliche Infos über eine Bestie oder ein Wildtier zu erhalten. z.B. aktuelle LP Zusätzlich richtet er bei Bestien Gegnern Doppelten Schaden an.

Wildtiere beruhigen: ermöglicht das Beruhigen von Tieren und Bestien Gegnern. (Nah/Cast1/CD5)

Jagdgruppe: ermöglicht es ein zusätzliches Tier zu zähmen.

Jagdrudel: ermöglicht es ein zusätzliches Tier zu zähmen. (nur möglich, wenn Jagdgruppe bereits aktiv ist.)

Abgerichtet: ermöglicht es dem Tierbegleiter komplexere Befehle auszuführen, die über Sitz, Bleib und Beifuß hinaus gehen.

Tiermedizin: ermöglicht es Wunden und Krankheiten eines Wildtieres zu heilen. (Cast1/Nah/CD10)

Assassine (Stealth) 10-25

Meister der Anatomie: Erkenne Schwachstellen und Richte bei einem 10-er Trefferwurf Doppelten Schaden an.

Blendpulver: ein Blitzpulver, um seine Gegner kurz zu blenden (desorientiert). (Licht/3R geblendet/Verstohlenheitsmodus/Sofort/CD10).

Solarplexus: schlägt das Ziel und unterbricht so das Wirken eines Zaubers (Nah/Sofort/CD 10)

Meucheln: meuchelt ein Ziel und erteilt 9+W6 Schaden. Kann nur außerhalb des Kampfes eingesetzt werden. Ein erfolgreicher Kill lässt den Spieler nicht auffliegen. (Nah/Sofort/CD10).

Schattenschritt: erlaubt das Neupositionieren in max 10 BMF Entfernung (Fern10/Sofort/Statt Bewegung/CD10)

leichtfüßig: erhöht die Ausweichwertung um +10

Infiltrieren: Startet jeden Kampf schleichend (benötigt Schleichen).

Überfall: (kleine Handlung): der erste Gegner der sich in die Nähe (5BMF) begibt erleidet einen Treffer (1X Str.) (nur während Schleichen/Einschreitend/CD3)

Giftmischer (Gifte Stealthkill) 30-55

Toxinexperte: ermöglicht es ungewöhnliche Gifte zu Brauen und selbst ungewöhnliche Gifte zu

behandeln, falls Antidot vorhanden ist.

Antidot: heilt Gifte (Nah/Sofort/CD1)

Giftblasrohr: ermöglicht das Verschießen Giftiger Pfeile die einen Gift Effekt auftragen. (Fern10/Sofort/CD 5)

Giftklinge: ermöglicht das Auftragen von Giften auf Waffen (nur eigene Waffen)

Giftampullen: ermöglicht das Werfen von 3 Ampullen, die mit Gift gefüllt sind und bis zu 3 Ziele vergiften, wodurch ein Gift Effekt aufgetragen wird. (Fern5/Sofort/CD 10)

Giftiger Nebel: Ein giftiger Nebel, der in einem Bereich von 3x3 BMF Ziele vergiftet wodurch ein Gift Effekt aufgetragen wird. (Fern10/Sofort/CD 10)

Katalysator: erteilt sofort den Effekt aller aktiven Gifte, frischt alle Effekte auf und doppelt die Wirkungsdauer (Sofort/Global/CD10)

Einfaches Gift: erteilt 3R 1 X Str. DOT

Tödliches Gift: erteilt 3R 2 X Str. DOT

Lähmendes Gift: löst 3R langsam aus (BMF3/BMF5)

Betäubendes Gift: löst 1R handlungsunfähig aus.

Berausches Gift: löst 3R betört aus. (Feinde werden zu Freunden)

Ninja (Stealthkill HighDMG) 30-55

Dolchexperte: ermöglicht das Tragen von besonderen Varianten von Dolchen zusätzlich wird die Str. beim Ausrüsten eines zweiten Dolches nicht reduziert.

Kniesehne: verlangsamt das Ziel und macht es min 3 Runde Langsam (BMF3/BMF5) (Nah/Sofort/CD 5).

Wurfnadeln: erlaubt das Verwenden von bis zu fünf Wurfnadeln. 2 x Str. Schaden (Fern10/Sofort/CD3)

Gezielte Stiche: die Vert. des Ziels wird bei der Schadensberechnung für die nächste Runde ignoriert. (Sofort/CD10)

Entwaffnen: Entwaffnen entwaffnet das Ziel für min. 3R (Nah/Sofort/CD 5)

Offene Wunde: W6 X Str. Direkten Schaden und in den folgenden 3 Runden DOT (Nah/Sofort/CD 3).

Akrobatik: der Artist kann Geländetests durch seine Akrobatischen Fähigkeiten mit besser bestehen und einem misslungenen Wurf einmal wiederholen.

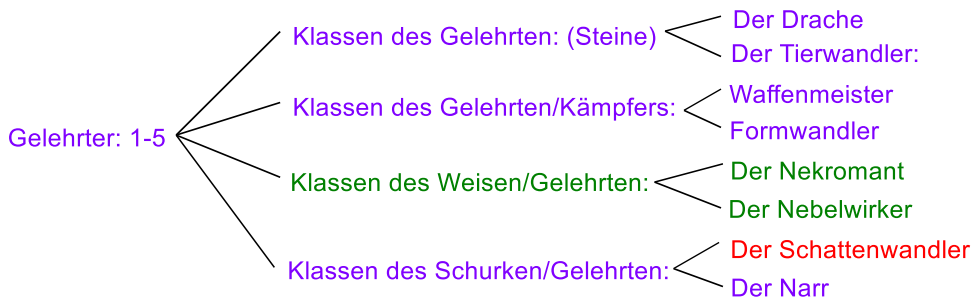
Finte: ein gezielter Schlag der nicht geblockt oder pariert werden kann. 3 X Str. Schaden (Nah/Sofort/CD 2)

Schnelle Stiche: W10 x Str Schaden (Nah/Sofort/CD10)

Entrinnen: erhöht die Ausweichwertung für die nächsten 3 R um +30 (Sofort/CD15)

Verschwinden: Nach einem Erfolgreichen Kill durch den Spieler verschwindet dieser und begibt sich in Verstehlheit.

Gelehrter:



Übersicht über den Klassenzweig der Grundklasse Gelehrter

(Leder, Stäbe, Schwerter, Dolche, Sensen)

Passiv 1: Ungewöhnliche Pfade: Gelehrte sind Sonderlinge und ihre Wissensquelle sind eher ungewöhnliche Schriften und Sprachen als Menschen. 1X pro Spielsitzung darf eine Information zu einem Thema erhalten werden. (erhält Informationen vom Spielleiter).

200 Talentpunkte zum Verteilen auf Fähigkeiten in: beliebigen Talenten

Gezielter Angriff: Ein gezielter Angriff der die Rüstung des Zieles ignoriert. (Nah/Sofort/2 CD)

Klassen des Gelehrten: (Steine)

Die Drachen und der Tierwandler. Beide Klassen können von dem Gelehrten ab Level 10 unter Verwendung eines Klassensiegels erreicht werden. Die Klassensiegel können über entsprechende Klassenquests des Gelehrten-Lehrers erhalten werden. Beide Klassen besitzen zusätzlich die Grundfähigkeiten des Gelehrten.

Der Drache (Drachenverwandlung/ Steine)

Durch die Adern des Gelehrten fließt Drachenblut. Er kann Drachensteine verwenden, die er auf seinen Reisen sammeln kann.

Drachengestalt: Ermöglicht das Verwenden von Drachensteinen, um sich in einen Drachen zu verwandeln.

Drachenmagie: (benötigt Drachengestalt) greift mit magischen Angriffen an.

Drachenpanzer: (benötigt Drachengestalt) halbiert den physischen Schaden, der erhalten wird.

Astrales Wesen: (benötigt Drachenmagie) Drachen verursachen mit Ihren Angriffen nicht mehr nur Mag. Schaden sondern Mag. + Str. an Mag. Schaden.

Drachenodem: (benötigt Drachengestalt) W6 X magischen Schaden (3x5 BMF Frontal/Sofort/5 CD)

Drachenklauen: (benötigt Drachengestalt) Ein Hieb mit den Klauen der W6 X magischen Schaden und 1x Mag. Schaden DOT für die nächsten 3 R erzeugt. (Nah/Sofort/CD 5)

Drachenschlag: (benötigt Drachengestalt) Der Drache schlägt ein Ziel und betäubt es für 2 Runden (Nah/Sofort/CD 5)

Schweif-Hieb: (benötigt Drachengestalt) Ein Hieb mit dem Schweif, der in einem Bereich von 3x2 BMF 2x Mag. Schaden erteilt. (Nah/Sofort/CD 3)

Festsetzen: (benötigt Drachengestalt) Der Drache setzt einen Gegner unter seiner Klaue fest und macht ihn somit handlungsunfähig. (Nah/Kanalisieren/CD5)

Drachenbiss: (benötigt Drachengestalt) Ein Starker Angriff der 4+W6 Mag. Schaden erteilt. (Nah/Sofort/CD10)

Drachengebrüll: Verscheucht leicht beeinflussbare Ziele (Fern-Raum/Sofort/ CD 5)

Drachenblick: ermöglicht es Magie und Magische Runen zu sehen.

Drachensprache: ermöglicht es in der alten Sprache der Drachen zu Sprechen.

Drachenrunen: (benötigt Drachensprache) ermöglicht es in der alten Sprache der Drachen zu Schreiben und diese zu lesen.

Das alte Wissen: Ermöglicht das Verwenden von speziellen Drachensteinen, um ein Elementardrache zu werden. Elementardrachen haben ein festes Element, mit dem sie immer angreifen.

Elementmeister: (benötigt Elementardrache) Elementardrachen erhalten statt nur die Hälfte an Schaden keinen Schaden von ihrem eigenen Element.

Elementar Angriff 1: (benötigt Elementardrache) Ermöglicht einen speziellen Elementar Angriff

Elementar Angriff 2: (benötigt Elementardrache) Ermöglicht einen speziellen Elementar Angriff

Elementar Angriff 3: (benötigt Elementardrache) Ermöglicht einen speziellen Elementar Angriff

Elementarwelle: (benötigt Elementardrache) Greift mit einer elementar Welle an, die alle Ziele in direkter Nähe trifft und W6 X Mag. Schaden anrichtet. (AOE-1BMF/sofort/CD 5)

Elementare Verbannung: (benötigt Elementardrache) ermöglicht das Aufheben eines Elementaren Effekts z.B. Verbrennung (Fern10/Sofort/CD 1)

Ruf der Elemente: (benötigt Elementardrache) erlaubt es mit den Elementen zu kommunizieren.

Der Therione: (Tierverwandlung/ Steine)

Durch die Adern des Gelehrten fließt Therionen Blut. Er kann Bestiensteine verwenden welche er auf seinen Abenteuern suchen kann.

Tiergestalt: Ermöglicht das Verwenden von Bestien Steinen, um sich in eine bestimmtes Tier zu verwandeln.

Segen der Nyumin: erlaubt es an Nyuminstatuen neue Tiergestalten zu erlernen.

Tierangriff 1: ermöglicht es einen speziellen Tierangriff einzusetzen.

Tierangriff 2: ermöglicht es einen speziellen Tierangriff einzusetzen.

Tierangriff 3: ermöglicht es einen speziellen Tierangriff einzusetzen.

Mit Tieren reden: erlaubt es mit Tieren zu reden.

Sprache der Wildnis: ermöglicht es in der alten Sprache der Therionen zu Sprechen.

Runen der Wildnis: (benötigt Therionensprache) ermöglicht es in der alten Sprache der Therionen zu Schreiben und diese zu lesen.

In der Wildnis zuhause: gewöhnliche Geländetests in freier Natur gelten immer als bestanden. Bei

außergewöhnlichen Tests darf ein Fehlwurf einmal wiederholt werden.

Bestien beruhigen: ermöglicht das Beruhigen von Tieren und Bestien Gegnern. (Nah/Cast1/CD5)

Aura der Naturvölker: Reduziert den magischen Schaden der erhalten wird (X 0,5).

Wunden lecken: Heilt den Therionen um 5% seine LP pro Runde für Max. 5 Runden. Währenddessen ist er bewegungsunfähig. (Kanalisieren/CD 10)

Tierische Instinkte: spürt Gefahr und kann sich generell die tierischen Sinne zunutze machen. (BSP. gewährt ggf. Details über Gegner z.B LP oder bemerkt versteckte Gegenstände und Wege.)

Tritt: unterbricht das Wirken eines Zaubers (Nah/Sofort/ CD 10)

Magisches Wesen: Verursachen in Tierform nicht mehr nur Physischen Schaden, sondern Mag. + Str. an physischen Schaden.

Klaffende Wunde: W6 X Str. Schaden und in den folgenden 3 R 1 X Str. DOT (Nah/Sofort/CD 3).

Bestialer-Angriff: W6 X physischen Schaden. (Nah/Sofort/CD 3)

Überwältigen: wird der Spieler niedergeschlagen oder anders beeinträchtigt kann er dem Ziel sofort W6 X Str. schaden zufügen. (Nah/Einschreitend/CD5)

Die Bestie in mir: Der Therione verwandelt sich für 5 Runden in eine spezielle Bestie mit den folgenden Eigenschaften. Furchtlos, Schaden verdoppelt, erhaltener Schaden halbiert. (Sofort/Einschreitend/Einmal pro Rast)

Klassen des Weisen/Gelehrten:

Der Nekromant (Heiler, Seelenessenzen)

(Stoffrüstung, Stäbe, Schwerter, Streitkolben, Dolche, Bücher, Fächer, Sensen, Seelenessenzen,)

Der Nekromant stellt eine besondere Heiler-Spezialisierung dar. Dabei nutzt der Nekromant seine eigene Lebensenergie um andere Spieler zu heilen dafür besitzt er keinen CD.

Skills:

Lebensentzug: Der Nekromant heilt sich um den Vierfachen betrag seines Schadens bei normalen Angriffen oder Seelenschnitt.

Seelenentzug: erschafft eine Seelenessenz beim Tod eines Lebewesens mit Seele. Dabei kann er Nekromant bis zu 10 Seelenessenzen tragen.

Seelentasche: Der Nekromant besitzt eine Seelentasche, in der er gesammelten Seelenessenzen aufbewahrt kann. Dadurch kann er bis zu 25 Essenzen sammeln.

Seelenschleier: Der Nekromant kann seine Seele mit einer Seelenessenzen verschleiern und so eine Präsenz reduzieren (-5 Aggro).

Seele konsumieren: Der Nekromant kann eine Seelenessenz konsumieren um sich um 15% seiner Max. LP zu heilen. (Sofort)

Exorzismus: erlaubt das Vertreiben von Geistern und Untoten für 1% LP. (Fern10/Sofort)

Medium: erlaubt das Kommunizieren mit der Geisterwelt.

Nekromantie: Der Nekromant kann verstorbene mit Hilfe einer Seelenessenz und 50% seiner Max. LP. mit 50% der Max. LP des Zieles wiederbeleben. Für besondere Ziele werden ggf. spezielle Seelenessenzen benötigt. (Nah/Cast1/1x pro Rast)

Seelenschnitt: ein Angriff der 2x Mag. Schaden erteilt. (Fern10/Sofort/CD3)

Schattengriff: Heilt einen Spieler um 10% der Max. LP des Nekromanten dieser erleidet entweder 10% seiner Max. LP als Schaden oder verbraucht eine Seelenessenz. (Fern10/Sofort/1SE).

Blutsiegel: der Nekromant setzt für eine Seelenessenz oder 5 % seiner Max. LP ein Blutsiegel auf ein Ziel. Dieses Ziel wird nach 3 R um 10% der Max. LP des Nekromanten geheilt. (Fern10/Sofort/1SE).

Seele entgiften: entfernt für 1% LP Flügen oder Giften. (Fern10/Sofort)

Seelenfluss: Der Nekromant stellt eine Seelenverbindung zu einem Ziel (außer sich selbst) her und heilt es pro Runde max. 3 R um 20% der Max. LP des Nekromanten. Dabei erleidet er pro Runde 10% seiner Max. LP oder eine SE1 als Schaden. Wird die Verbindung zwischen den Seelen eruppt abgebrochen (von dem Nekromanten oder durch äußere Einflüsse) so erleiden der Nekromant und sein Ziel 50% der Max. LP des Nekromanten als Schaden. (Fern10/3 Runden Kanalisieren/3 SE).

Nekrotische Aura: Zu Beginn einer Runde kann eine Aura ohne Aktion aktiviert oder beendet werden. Die nekrotische Aura entzieht allen Lebewesen im Umkreis von 2 BMF jede Runde die Lebensenergie. Dabei erteilt der Nekromant 1000-Fixschaden und heilt sich um den Gesamtbetrag

Heilende Aura: Zu Beginn einer Runde kann eine Aura ohne Aktion aktiviert oder beendet werden. Die heilende Aura gibt allen Lebewesen im Umkreis von 2 BMF jede Runde Lebensenergie. Dabei heilt der Nekromant 1000-Fixheilung und erleidet den Gesamtbetrag als Schaden.

Schattenprisma: der Nekromant wirkt für 10% LP oder eine SE einen Zauber auf ein Ziel. Ist dieses Ziel ein Verbündeter wird dieser geheilt und alle gegnerischen nahen Ziele in direktem Umkreis (1 BM-Feld) erleiden magischen Schaden. Ist das Ziel ein Gegner so erleidet dieser, magischen Schaden und alle verbündeten nahen Ziele in direktem Umkreis (1 BM-Feld) werden geheilt. Die Heilung oder der magische Schaden beträgt dabei immer 1 X Mag. pro Ziel. (Fern10/Cast/1 SE).

verfluchte Berührung: der Nekromant verflucht ein Ziel für 50% seiner Lebensenergie oder 5SE. Allen Schaden, den der Nekromant erleiden würde wird zu 100% auf das gewählte Ziel umgelenkt. Der Effekt hält für 3 Runden an. (Fern10/Sofort/5SE/).

Nekrotische Seele: Der Nekromant kann ein Ziel auswählen, welches er für eine SE mit seiner nekrotischen Seele verbindet. Dabei erhält der Nekromant 50% des Schadens, den das Ziel erhalten würde. Würden die LP des Nekromanten dadurch unter 20% sinken wird die Verbindung auf Grund der schwachen Seele automatisch abgebrochen. (dauerhafter Buff/1SE)

Der Nebelweber (Heiler/ Nebel)

(Stoff, Stäbe, Schwerter, Fächer, Streitkolben, Dolche, Bücher, Sensen,)

Der Nebelweber benutzt seine Stimme oder ein außergewöhnliches Instrument, um einen dichten Nebel zu weben.

Nebelaura: Ein dichter Nebel, der den Spieler umgibt und an Intensität und Größe von 1 -5 BMF Radius zunehmen kann. Wird der Nebel nicht aufrechterhalten so sinkt er jede Runde um 1.

immer wenn eine Runde lang „Nebellied“ aufrechterhalten wird, „Belebender Nebel“ gewirkt wird oder der Nebelweber eine seiner „Nebelwolken“ einsammelt bleibt die Nebelaura erhalten.

Nebelweben: erhöht die Nebelaura um 1 (Cast1/CD1)

Besondere Nebel: Der Nebelweber kann besondere Nebel weben, muss sich jedoch zu Beginn des Webens für einen entscheiden.

Heilender Nebel: Innerhalb der Nebelaura erhalten Ziele einen Heil-Bonus von X 2.

Dichter Nebel: verlangsamt Gegner in der Nebelaura.

Betörender Nebel: Betroffene des Nebels fühlen sich zum Nebelweber hingezogen.

Beruhigender Nebel: Betroffene des Nebels werden ruhiger und weniger Aggressiv.

Giftiger Nebel: Alle Heilungseffekte des Nebels werden in Mag. Schadenseffekte umgewandelt.

Nebeltraum: (nur bei Beruhigender oder Betörender Nebel möglich.) Betroffene des Nebels werden müde und schlafen nach 3 R ein. Später können sie sich nur verschwommen an die Begegnung mit dem Nebelweber erinnern. (Nebel/Kanalieren/CD10).

Nebelillusion: lässt betroffene des Nebels 3 Runden lang eine Illusion sehen. (Nebel/Cast1/CD5)

Nebelschleier: erzeugt einen Nebelschleier 3x3 BMF der 3R anhält. (Fern10/Cast1/CD5)

Nebelheilung: gibt Spielern, die sich im Nebel befinden „Nebelheilung“ der das Ziel 5 Runden Lang pro Runde um $N \times 0,5 \times \text{Mag.}$ heilt wobei N die Anzahl des Nebels (bis zu 3 Nebel) ist.

Belebender Nebel: heilt ein Ziel und bis zu 3 weitere in direkter Nähe befindliche Ziele um $1 \times \text{Mag.}$ als Heilung. (Fern10/Cast1/CD 5).

Reinigender Nebel: entfernt alle Nebel-Effekte von einem Ziel dabei erhält das Ziel mehr Heilung je mehr Nebel-Effekte entfernt werden. $N \times \text{Mag.}$ als Heilung (Fern10/Sofort/CD 5)

Nebellicht: Nebellichter entfernen einen Magischen/Fluch oder Gifteffekt von einem Ziel. Dabei springt das Nebellicht bis zu zwei Runden lang auf das nächste Verbündete-Ziel, über welches sich neben dem ursprünglichen Ziel befand und läutert es ebenfalls. (Fern10/Sofort/1 Nebel/ CD 5).

Nebelkokon: hüllt einen Verbündeten in einen Nebelkokon und schützt ihn so vor $N \times \text{Mag.}$ Schaden. Dabei ist N abhängig von der Intensität der Nebelaura 1-5 (Fern10/Sofort/1Nebel/CD 10)

Nebellied: der Nebelweber durchdringt ein Ziel und heilt es um $N \times 0,2 \times \text{Mag.} + B \times 0,5 \times \text{Mag.}$ als Heilung. Dabei steigt N mit der Anzahl der vergangenen Runden bis zu max. 5 und B mit der Anzahl aktiver Nebel bis zu 10 auf dem Ziel. Das Lied bleibt so lange aktiv, bis der Nebelweber durch irgendwas unterbrochen wird. (Fern10/Kanalieren/CD 5 nach Ende es Zaubers).

Nebelwolken: der Nebelweber hinterlässt am Ende jede Runde eine Nebelwolke an der Position, an der er zu Beginn seiner Runde gestanden hat, sofern er sich bewegt. Sammelt ein verbündetes Ziel diese Nebelwolke so erhält es den Effekt „Nebelwolke“, der das Ziel um $N \times 0,5 \times \text{Mag.}$ bis max. $N \times 5$ heilt. es können Max. 3 Nebelwolken zur selben Zeit existieren. (bis zu 5 Nebel)

verhüllender Nebel: hüllt einen Bereich (kleiner Raum) in Nebel, der vor Blicken schützt. (Cast1/CD5)

Nebelsegen: Verbündete innerhalb der Nebelaura dürfen fehlgeschlagene Talentwürfe einmal wiederholen.

Nebelgeister: Fällt ein Verbündeter so kann der Nebelwirker ihn innerhalb seiner Nebelaura zu einem Nebelgeist erwecken. Ein Nebelgeistes kann die Nebelaura jedoch nicht verlassen und verschwindet endgültig, sobald dies einmal geschieht oder der Geist ausgeschaltet wird. Nebelgeister, die einen Kampf überstehen können aus den Nebeln des Totenreichs zurück ins Leben treten und werden wiederbelebt. (Nebel/Cast1/CD5)

Klassen des Gelehrten/Kämpfers:

Waffenmeister (DD, Semitank, Besondere Waffen)

(Kette, Fahrende Waffen (falls kein Waffenspieler existiert.))

Der Waffenmeister ist ein Spezialist aller bekannten und unbekannten Waffen. Häufig verwenden sie persönliche Waffen in Form von Lebenden Waffen die als Partner mit ihnen reisen.

Hinrichten: Sinken die LP eines Gegners unter 20% kann der Krieger es mit 9+ W6 Str. Schaden Hinrichten. (Nah/Sofort/CD10)

Fußfeger: unterbricht das Wirken einer Fähigkeit. (Nah/Sofort/ CD 10)

Mächtiger Hieb: 4+ W6 X Str. Schaden. (Nah/Sofort/CD 5)

Entwaffnen: Entwaffnen entwaffnet das Ziel für min. 3R (Nah/Sofort/CD 5)

Überwältigen: wird der Spieler niedergeschlagen oder anders beeinträchtigt kann er dem Ziel sofort W6 X Str. schaden zufügen. (Nah/Einscheidend/CD5)

Sieges Rausch: Wenn der Spieler ein Ziel tötet, kann sich 5 BMF neu positionieren und ggf. einem anderen Ziel sofort W6 X Str. Schaden zufügen. (Nah/Einscheidend/CD5)

Wurf Äxte: erlaubt das Verwenden von bis zu drei Wurfäxten. 2 x Str. Schaden (Fern10/Sofort/CD3)

Finde: Schlag der nicht geblockt oder pariert werden kann. 3 X Str. Schaden (Nah/Sofort/CD 2)

Gezielter Schuss: wenn der Schütze sich nicht bewegt dann bekommt er 1+ auf die BF

Irritierender Schuss: einen Irritierenden Schuss der die Aufmerksamkeit des Ziels auf ein gewünschtes Ziel lenkt. (Fern10/Sofort/Spott1/CD 5)

Schellfeuer: erhöht die Schussrate für 3 Runden +1 Attacken. (Sofort/CD10)

Starker Schuss: W6 X Str. (Fern10/Sofort/CD 5)

Durchdringender Schuss: der Wächter verschießt einen durchdringenden Schuss der die Rüstung des Zieles durchschlägt. (Rüstung des Zieles wird beim Angriff ignoriert/Cast1/CD 5)

Gekonnter Schuss: ein Gekonnter Schuss der 3 X Schaden anrichtet (Fern10/Sofort/CD 5)

Hinrichtender Schuss: Sinken die LP eines Gegners unter 20% so darf der Fährtenleser 9+ W6 Schaden erteilen. (Fern10/Sofort/CD10)

Kreischkugel PT42: platziert oder wirft eine gnomische Kreischkugel die die Aufmerksamkeit auf sich lenkt in dem sie Lärm erzeugt 3R. kann ferngezündet werden, was bei umstehenden zu 1R

Betäubung führt (Fern5/sofort/CD10)

Seelenparalyse: der Waffenmeister betäubt die Seele des Ziels und macht es 1 Runden Handlungsunfähig (Fern5/Sofort/CD 5)

Waffenexperte: Ermöglicht das Verwenden jeder beliebigen Waffe auch einen Waffenspieler

Waffenspezialist: ermöglicht sich auf eine Waffe zu spezialisieren und ihre Str. um X 0,5 zu steigern.

Kampfmanöver 1: ermöglicht das Verwenden besonderer Kampfmanöver

Kampfmanöver 2: ermöglicht das Verwenden besonderer Kampfmanöver

Kampfmanöver 3: ermöglicht das Verwenden besonderer Kampfmanöver

Seelenband: (Nur mit einem Waffenspieler möglich.) der Waffenmeister kann einmalig pro Kampf die Seele seiner Waffe und sich heilen: (LP % der beiden Spieler addieren und /2 auf die Spieler verteilen.)

Im Einklang mit dem Seelenpartner: (Nur mit einem Waffenspieler möglich.) Besitzen Meisterspieler und Waffenspieler einen festen Partner so dürfen Aktionswürfe und Moralwürfe von beiden Spielern durchgeführt werden. Besteht ein Spieler den Wurf bestehen ihn beide. Dies gilt auch für Treffer Würfe.

Fahrende Waffe: der Waffenmeister darf eine Fahrende Waffe nutzen, wenn er keinen festen Partner besitzt.

Lebende Waffe (Waffeneffekte)

(Nur mit einem Waffenmeisterspieler zusammen möglich. Wird der Meisterspieler im Kampf getroffen erleidet die Waffe X 0,5 Direktschaden.)

Eine Lebende Waffe aus den Essen der Großen Schmiede die sich in verschiedene Formen verwandeln kann. Vor einem Angriff des Waffenmeisters kann sich die Waffe entscheiden einen zusätzliche Effekt hinzuzufügen.

Geheimnisse der Großen Schmiede: Ermöglicht das Verwenden von Waffenvorlagen, um sich in verschiedene Waffen zu verwandeln **Standard: Schwert** die ausgerüstete Waffe gibt die Erscheinung des Spielers wieder. Das Verwandeln ist zu Beginn jeder Runde möglich.

Waffenfähigkeit 1:

Waffenfähigkeit 2:

Waffenfähigkeit 3:

Im Einklang mit dem Seelenpartner: (Nur mit einem Waffenmeister möglich.) Besitzen Meisterspieler und Waffenspieler einen festen Partner so dürfen Aktionswürfe und Moralwürfe von beiden Spielern durchgeführt werden. Besteht ein Spieler den Wurf bestehen ihn beide. Dies gilt auch für Treffer Würfe.

Seelenband: (Nur mit einem Meisterspieler möglich.) der Waffenmeister kann einmalig pro Kampf die Seele seiner Waffe und sich heilen: (LP % der beiden Spieler addieren und /2 auf die Spieler verteilen.)

Waffe imitieren: sofern eine Vorlage vorhanden ist, kann der Waffenspieler jede Waffe Imitieren und sich so auch vor Gegnern tarnen.

Leuchtende Waffe: lässt die Waffe Licht abgeben.

Waffeneffekte erlauben es einen Effekt zu Angriffen hinzuzufügen, die mit ihr durchgeführt werden.

Seelenschnitt: Die Waffe schneidet die Seele des Gegners W6 X Str. DMG (CD 5)

Vergiftete Waffe: Ein vergifteter Schlag der 3 R 1 X Str. DOT erteilt. (CD5)

Schwerer Schlag: macht das Ziel 3 R Langsam (CD5)

Betäubender Schlag: macht das Ziel 1 R Handlungsunfähig (CD5)

Spöttischer Schlag: gibt dem Angriff Spott 1 (CD5)

Element Feuer: fügt das entsprechende Element zu einem Angriff hinzu.

Element Wasser: fügt das entsprechende Element zu einem Angriff hinzu.

Element Luft: fügt das entsprechende Element zu einem Angriff hinzu.

Element Erde: fügt das entsprechende Element zu einem Angriff hinzu.

Element Metall: fügt das entsprechende Element zu einem Angriff hinzu.

Element Holz: fügt das entsprechende Element zu einem Angriff hinzu.

Element Eis: fügt das entsprechende Element zu einem Angriff hinzu.

Element Mystery: fügt das entsprechende Element zu einem Angriff hinzu.

Klassen des Schurken/Gelehrten:

Der Schattenwandler (DD)

(Leder, Faustwaffen, Äxte, Schwerter, Speere, Sensen, Dolche, Bögen,)

Schattenmacht: Der Schattenwandler kann durch Gegner hindurch gehen. Dabei bündelt sich 1 x Schattenmacht auf dem Gegner (unendlich stapelbar). Pro Runde lässt je eine Schattenmacht nach, sofern sie nicht erneuert wird. Der Schattenwandler kann nur Ziele angreifen die Schattenmacht angesammelt haben oder ein Schattenmal tragen.

Schattenopfer: generiert er durch den Tod eines Gegners auf allen Zielen in direkter Nähe (1 BMF-Feld) 1 X Schattenmacht.

Schattenenergie: generiert auf verlangsamten, Bewegungsunfähigen oder Handlungsunfähigen Gegnern 1 X Schattenmacht pro Runde.

Schattenmal: belegt ein Ziel mit einem Schattenmal. Dieses erhält 5 R zwei Schattenmacht statt eine. (Fern5/Sofort/CD10)

Schattenreich: erschafft für 3 Runden eine Zone von 3×3 BMF in der Gegner pro Runde eine Schattenmacht erhalten. (Sofort/Fern5/CD5)

Schattenlähmung: macht ein Ziel für 3 R Langsam (Nah/Sofort/1 Schattenmacht/CD 5)

Schattentritt: unterbricht das Wirken eines Zaubers (Nah/Sofort/1 Schattenmacht/CD 10)

Schattenschritt: neu positionieren erlaubt es sich bis zu 10 BMF neu zu positionieren.

Schattenwelt: kann für eine Runde in der Schattenwelt verschwinden und so Schaden entgehen.

Attentat: erscheint hinter einem Gegnern in 10 BMF und greift ihn mit W6 X Str. Schaden an. (Nah/Sofort/1 Schattenmacht/ CD 5)

Schattenstoß: fügt einem Ziel 3 X Str. Schaden zu. (Nah/Sofort/1 Schattenmacht/ CD 3)

Schattengift: 1 X Str. DOT für drei Runden (Nah/Sofort/1 Schattenmacht/CD 3)

Schattenwolke: Der Schattenwandler hüllt eine Fläche von 3×3 BMF um ein Ziel herum für 3 Runden in Schatten. Gegner erhalten in der Schattenwolke pro Runde 1 X Str. Schaden. (Sofort/1 Schattenmacht/CD 5)

Schatten ernten: Der Schattenwandler erntet die Schatten-Macht auf einem Ziel und richtet dabei Pro Schatten-Macht N X Physischen Schaden an. (Sofort/ N X Schatten-Macht)

Schattenexplosion: Erreicht ein Ziel 10 Schattenmacht so explodiert die Macht, erteilt 10 X Str. Schaden und löst eine Kettenreaktion aus. Jedes Ziel das Schattenmacht besitzt und sich in direkter Nähe (1 BM-Feld) um das Ziel befindet, löst eine weitere Explosion aus und erhält N X Str. Schaden.

Der Narr (DD, Supporter, Kartensets)

(Leder, Äxte, Schwerter, Speere, Faustwaffen, Sensen, Dolche, Bögen, Tarot-Kartenset)

Der Narr besitzt neben seinen Normalen Fähigkeiten noch zusätzliche Effekte auf seinen Tarot-Karten. Dadurch ist der Narr eine der vielfältigsten aber auch schwierigsten Klassen, weil hier ein Zufalls-Faktor mit bestimmt wie der Narr handeln kann. stehen keine Tarot-Karten zu Verfügung so können die entsprechenden normalen Karten genutzt werden. Die Max. Anzahl an Handkarten ist 3.

Ein Narr kann auf den Schurken und Gelehrten Pool 1-5 zugreifen.

Zusätzlich hat er den Narrenpool:

Kartentricks: ermöglicht das Täuschen von einfachen Geistern. Im Kampf: Mit einem Kartentrick verschwindet der Narr und wechselt in den Verstoßenheits-Modus und entfernt sich 5 BMF. Bleibt jedoch im Kampf (Sofort/CD10)

Halb weise halb Narren: 1X pro Spielsitzung darf eine Information zu einem Thema erhalten werden. Dabei kann es sich um ein Gerücht o.ä. handeln.

Schausteller: ermöglicht das Tarnen mit Verkleidungen, um nicht bemerkt zu werden.

Deckbuilding:

Trumpfkarte: Zu Beginn jedes Kampfes zieht der Narr eine Karte verdeckt aus seinen Karten-set. Alle „normalen“ Angriffe die der Narr ausführt besitzen den Effekt der Ausgelegten Tarot-Karte.

Startblatt: ziehe zu Beginn eines Kampfes ggf. nach einer Trumpfkarte drei Handkarten.

High-Roller: Der Narr kann nun bis zu 5 statt max. 3 Handkarten gleichzeitig besitzen.

Vorbereitet: Der Narr darf 5 Karten für sein Startblatt ziehen. Und überschüssige Karten ggf. abwerfen.

Blackjack: Der Narr darf beliebig viele Handkarten seines Startdecks abwerfen und zieht dafür entsprechend viele neue Karten.

Die Kartenlegen: Der Narr kann sich entscheiden ein Karte zu ziehen, eine der Handkarten mit dem entsprechenden Effekt auszuspielen oder eine der Handkarten ohne Effekt abwerfen. (Sofort/CD 1)

Nachziehen: Der Narr erhält während eines Kampfes alle zehn Runden eine Karte auf seine Hand.

Die Karten neu Mischen: der Narr mischt die Karten neu. Dabei wirft er alle seine Handkarten ab und zieht entsprechend viele neue Karten. (Sofort/Einmal pro Kampf)

Notfallkarten: Der Narr darf eine Handkarte ziehen, wenn er von einem einschränkenden Effekt beeinflusst wird.

Opfer für die Arkana: Der Narr erhält mit dem Tod jedes Gegners eine Karte aus seinem Stapel auf die Hand.

Hellsehen: der Narr darf sich die erste Karte seines Nachziehstapels anschauen. (Cast1/CD 5)

Vergeltungsschlag: Der Narr opfert 10% seines Lebens und erhält dafür eine Handkarte. (Einschreitend/CD 5)

Offenlegung: Der Narr wirft eine Karte von seiner Hand und unterbricht dafür einen Angriff oder das Wirken eines Zaubers eines Gegners. (Fern-Raum/Einschreitend/ CD 5)

Karten verbrennen: Der Narr darf eine Handkarte mit doppeltem Effekt ausspielen, dafür wird sie verbrannt. (bis zum Ende des Kampfes aus seinem Blatt entfernt) (Fern10/Sofort/CD 3)

Die eine Karte: Der Narr kann gezielt eine beliebige Karte aus seinem Set ziehen. Die Karte wird direkt auf einem beliebigen Ziel ausgespielt und anschließend verbrannt. (Fern10/Sofort/CD 15)

Von den folgenden Fähigkeiten kann jeweils nur eine Pro Typ ausgewählt werden:

Abwerfen Bewegung: Der Narr erhält für jede Abgeworfene Karte eine Bewegungsaktion

Abwerfen Handlung: Der Narr erhält für jede Abgeworfene Karte eine Handlungsaktion

Abwerfen Mag. Schaden: Der Narr erteilt für jede Abgeworfene Karte 1 X Mag. an sein letztes Ziel

Abwerfen Phy. Schaden: Der Narr erteilt für jede Abgeworfene Karte 1 X Str. an sein letztes Ziel

Ziehen Bewegung: Der Narr kann, statt eine Karte zu ziehen eine Bewegungsaktion erhalten

Ziehen Handlung: Der Narr kann, statt eine Karte zu ziehen eine Handlungsaktion erhalten

Verbrennen Bewegung: Der Narr erhält für jede verbrannte Karte eine Bewegungsaktion

Verbrennen Handlung: Der Narr erhält für jede verbrannte Karte eine Handlungsaktion

Verbrennen Mag. Schaden: Der Narr erteilt für jede verbrannte Karte 1 X Mag. an sein letztes Ziel

Verbrennen Phy. Schaden: Der Narr erteilt für jede verbrannte Karte 1 X Str. an sein letztes Ziel

Tarot Fähigkeiten:

Tarot Meister: Karten, die im Tarot gelegt werden, haben den doppelten Effekt.

Drei Karten: Der Narr zieht verdeckt drei Karten und lege sie aus. (Sofort/CD5)

Die erste Karte betrifft das letzte Ziel des Narren.

Die zweite Karte betrifft das aktuelle Ziel des Narren. Wird vor dem Legen bestimmt.

Die dritte Karte betrifft das nächste Ziel des Narren.

Kompass: Der Narr zieht bei jeder Anwendung eine Karte für die Weissagung diese wirkt erst sobald alle vier Karten liegen. (Sofort/CD 1)

erste Karte: (verdeckt legen) diesen Effekt betrifft den Narren selbst.

zweite Karte: (offenlegen) diese Karte betrifft ein Ziel welches bestimmt wird, sobald die Karte gelegt wird.

dritte Karte: (verdeckt legen) diese Karte betrifft ebenfalls das Ziel.

vierte Karte: (offenlegen) diese Karte betrifft die Zukunft des Zieles. Der Effekt wirkt drei Runden nach Legung der Karten.

Liegen alle vier Karten werden sie offengelegt und wirken auf das entsprechende Ziel.

Die Große Arkana:

0 Der Narr (Pik Ass): der Narr wechselt mit dem Ziel die aktuelle Position (Karte kann einschreitend gespielt werden. Dabei unterbricht der Narr ggf. einen Angriff oder sorgt dafür das ein anderes Ziel getroffen wird.) (Sofort/Fern10/CD 3)

1 Der Magier (Karo Ass): Richtet W 6 x Mag. Schaden an. (Nah)

2 Die Hohepriesterin (Karo 2): Heilt ein Ziel um W6 x Mag. des Narren. (Sofort/Fern10/CD5)

3 Die Herrscherin (Karo 3): Der Narr erteilt 2 x Mag. Schaden an dem Ziel. (Nah)

4 Der Herrscher (Karo 4): Der Narr erteilt 2 x Physischen Schaden an dem Ziel. (Nah)

5 Der Hierophant (Karo 5): Der Narr führt ein Ziel in die Irre und lenkt die Aufmerksamkeit auf ein bestimmtes Ziel oder einen Gegenstand. (Fern10/CD3)

6 Die Liebenden (Karo 6): Der Narr belegt das Ziel für 3 Runden mit einem Heileffekt das es um 1 X Mag. des Narren pro Runde heilt. (Sofort/Fern10/CD5)

7 Der Wagen (Karo 7): Der Narr belegt eine Fläche von 3 X 3 Feldern mit einem Schadenseffekt der 3 Runden lang Schaden in Höhe von 1 X str. des Narren erteilt. (Sofort/Fern10/CD5)

8 Die Kraft (Karo 8): Der Narr richtet an einem Ziel W6 x physischen Schaden an. (Nah)

Tsumiru

9 Der Eremit (Karo 9): Der Narr belegt das Ziel für 3 Runden mit einem „Stille“ Effekt. (Sofort/Fern10/CD5)

10 Das Rad des Schicksals (Karo 10): Der Narr markiert ein Ziel. Das Ziel würfelt über sein eigenes Schicksal. W6 bei einer 1-3 erhält das Ziel W10 X (Mag. + Str.) an Schaden. bei einer 4-6 erhält das Ziel W10 X (Mag. + Str.) an Heilung. (Cast1/CD5)

11 Die Gerechtigkeit (Kreuz Ass): Der Narr sammelt die Lebensenergie von allen Zielen im Raum und verteilt sie gleichmäßig auf alle Ziele auf. (Cast1/CD5)

12 Der Gehängt (Kreuz 2): Der Narr belegt das Ziel für 3 Runden mit einem „Frucht“ effekt. der Effekt wird abgebrochen sobald das Ziel Schaden erleidet. (Sofort/Fern10/CD5)

13 Der Tod (Kreuz 3): Der Narr richtet Schaden in Höhe der Max LP des Zieles X 1,5 an. (wirkt nicht bei Bossen und bestimmten Gegnern.) Stattdessen 4+ W6 Str und Mag. Schaden.

Als Trupfkarte: normale Angriffe treffen ohne Trefferwurf (Nah)

14 Die Mäßigkeit (Kreuz 4): der Narr betäubt ein Ziel für 2 Runden und macht es so Handlungsunfähig. (Sofort/Nah/CD5)

15 Der Teufel (Kreuz 5): Der Narr belegt das Ziel mit einem Schadens-Effekt der dem Ziel über drei Runden 1 x Mag. als Schaden zufügt. (Sofort/Fern10/CD5)

16 Der Turm (Kreuz 6): Der Narr belegt das Ziel mit einem Schutzeffekt der 100% der Max. LP des Zieles an Schaden absorbiert bevor er verschwindet. Der Effekt hält max. 3 Runden lang an. (Sofort/Fern10/CD5)

17 Der Stern (Kreuz 7): Der Narr markiert ein Ziel. Ist das Ziel ein Verbündeter so verdoppelt sich sämtliche erhaltene Heilung auf dem Ziel. Ist das Ziel ein Gegner so verdoppelt sich sämtlicher ausgeteilter Schaden auf dem Ziel. Der Effekt dauert 3 Runden an. (Sofort/Fern10/CD5)

18 Der Mond (Kreuz 8): Der Narr befreit ein Ziel von einschränkenden Statuseffekten. (CD3)

19 Die Sonne (Kreuz 9): Der Narr richtet Schaden in Höhe seiner Str. an und heilt sich um den Betrag den er an Schaden angerichtet hat. (Nah)

20 Das Gericht (Kreuz 10): Der Narr belegt 2 Ziele mit einem Schadens-Effekt. die beiden Ziele sind durch eine direkte Linie miteinander verbunden. Läuft ein Ziel durch die Verbindung zwischen den Spielern erleidet es sofort 1 X Mag. des Narren als Schaden. die Ziele haben 3 Runden Zeit zu einander zu gelangen um den Effekt abzubrechen. Schaffen sie es nicht innerhalb der 3 Runden so erleiden beide Ziel 10 X (Str. + Mag.) des Narren als Schaden. (Sofort/Fern10/CD5)

21 Die Welt (Herz Ass): die Omega World schreitet in den Kampf ein. (Situationsabhängiges Ereignis.) (Sofort/Einschreitend/Global/einmalig)

Charakterbogen/Werte

Name ID:

Volk

Portrait

Klasse

Geschlecht

Level

MW.

Alter

LP	KG.	Str.	Vert.	Bf.	Mag.	Res.	Ges.

Besser:

Schlechter:

Primärberuf:

Weitere Anmerkungen:

Intelligenz (Mag/Res):		Wissen (Mag/Kg):		Charisma (Mag/Bf):		Intuition (Mag/Ges):	
Lügen		Allgemeinwissen		Flirten		Spurensuche	
Zauberkunst		Magiewissen		Begeistern/Führen		Orientierung	
				Manipulieren		Magie spüren	

Willenskraft (Str/Kg):		Impulsivität (Str/Ges):		Balance (LP/Res):		Moral (Mw):	
Mentale Stärke		Rufen		Beruhigen		Gruppenmoral	
		Fluchen		Verhandeln			
		Einschüchtern					

Körperkraft (Str/Vert):		Konstitution (LP):		Ausdauer (LP/Vert):		Geschick (Kg/Bf):	
Kraftakt		Belastbarkeit		Schwimmen		Heimlich	
Springen		Zeichen		Ausdauerleistung		Klettern	

Körpergefühl (Str/Bf):		Schnelligkeit (Ges):		Kämpfen	----	Primärberuf	
Reiten		Reflexe		Blocken		Bergbau	
Tanzen				Fernkampf		Kräuterkunde	
Gleichgewicht				Nahkampf		Jagen	
Werfen/Zielen				Ausweichen		Fischen	
						Landwirtschaft	

Talentsystem

Die meisten Aktionen außerhalb von Kämpfen werden mit Hilfe des Talentsystems abgehandelt. Dabei muss ein Spieler den Wert seines Talentes mit einem W100 Wurf unterbieten, dabei kann der Wurf durch den Spielleiter erschwert oder erleichtert werden. Dabei gilt 1/10 des Gesamtwertes ist ein kritischer Erfolg; Wird der Wert unterboten ist es ein Erfolg; Wird der Wert überboten ist es ein Misserfolg; 1/10 des Restwertes ist ein kritischer Misserfolg (Bsp. 20 (Wert) => $20/10 = 2$ (kritischer Erfolg) => 100-92 (Kritischer Misserfolg)). Die Begabung des Spielers kann den Wert des Talentes beeinflussen und einen Wert von maximal 10 erreichen. Pro Punkt in der Begabung werden alle betroffenen Talente um 5 erhöht. Zusätzlich kann man seine Talente durch häufiges benutzen erhöhen. Dadurch erhält er bis zu einem Wert von 20 für jeden Erfolg oder Misserfolg einen Punkt und für jeden Kritischen Erfolg oder Kritischen Misserfolg 5 Punkte. Zwischen dem Wert 20 und 50 erhält er für jeden Erfolg oder kritischen Misserfolg einen Punkt und für jeden Kritischen Erfolg 5 Punkte. Ab einen Wert von 50 bis maximal 100 erhält er für jeden kritischen Erfolg einen Punkt. Es können maximal 50 Punkt durch Üben erlangt werden. Zusätzlich beeinflusst die Begabung des Charakters noch die Attribute indirekt. Sollte für eine Aktion kein passendes Talent vorhanden sein kann es unter einer passenden Begabung ergänzt werden. Anbei sind Beispiele für die Talente der verschiedenen Begabungen, wobei manche Talente sinnvoll verschiedenen Begabungen zugeordnet werden können: z.B. Klettern.

Geistige Begabung: + mögliche Fähigkeiten

Intelligenz (Mag/Res): Lügen, Zauberkunst, Verhandeln,
Wissen (Mag/Kg): Allgemeinwissen, Magiewissen,
Charisma (Mag/Bf): Flirten, Begeistern/Führen, Manipulieren,
Intuition (Mag/Ges): Spurensuche, Orientierung, Magiespüren,

Emotionale Begabung: + mögliche Fähigkeiten

Willenskraft (Str/Kg): Mentale Stärke,
Impulsivität (Str/Ges): Rufe, Fluchen, Einschüchtern,
Balance (LP/Res): Beruhigen, Verhandeln,
Moral (Mw): Gruppenmoral, Begeistern/Führen, Überzeugen

Körperliche Begabungen: + mögliche Fähigkeiten

Körperkraft (Str/Vert): Kraftakt, Springen, Klettern, Werfen
Konstitution (LP): Belastbarkeit, Zechen, Schwimmen
Ausdauer (LP/Vert): Ausdauerleistung, Schwimmen
Geschick (Kg/Bf): Heimlich, Klettern, Fingerfertigkeit
Körpergefühl (Str/Bf): Gleichgewicht, Werfen/Zielen, Reiten, Tanzen
Schnelligkeit (Ges): Reflexe, Laufen

Generell: 1: Passiv: Erhöht pro Stufe alle Talente um einen Wert von 5.

Intelligenz (Mag/Res):

5: Passiv: Erhöht die beeinflussten Werte bei den Stufen 10/20/30/40/50/60 um 5

10: Aktiv: Ermöglicht das Wiederholen eines gescheiterten Talentwurfes 1X pro Spielsitzung.

Wissen (Mag/Kg):

5: Passiv: Erhöht die beeinflussten Werte bei den Stufen 10/20/30/40/50/60 um 5 (Kg 1X um 1)

10: Aktiv: Ermöglicht das Wiederholen eines gescheiterten Talentwurfes 1X pro Spielsitzung.

Charisma (Mag/Bf):

5: Passiv: Erhöht die beeinflussten Werte bei den Stufen 10/20/30/40/50/60 um 5 (Bf 1X um 1)

10: Aktiv: Ermöglicht das Wiederholen eines gescheiterten Talentwurfes 1X pro Spielsitzung.

Intuition (Mag/Ges):

5: Passiv: Erhöht die beeinflussten Werte bei den Stufen 10/20/30/40/50/60 um 5

10: Aktiv: Ermöglicht das Wiederholen eines gescheiterten Talentwurfes 1X pro Spielsitzung.

Willenskraft (Str/Kg):

5: Passiv: Erhöht die beeinflussten Werte bei den Stufen 10/20/30/40/50/60 um 5 (Kg 1X um 1)

10: Aktiv: Ermöglicht das Wiederholen eines gescheiterten Talentwurfes 1X pro Spielsitzung.

Impulsivität (Str/Ges):

5: Passiv: Erhöht die beeinflussten Werte bei den Stufen 10/20/30/40/50/60 um 5

10: Aktiv: Ermöglicht das Wiederholen eines gescheiterten Talentwurfes 1X pro Spielsitzung.

Balance (LP/Res):

5: Passiv: Erhöht die beeinflussten Werte bei den Stufen 10/20/30/40/50/60 um 5 (LP 100)

10: Aktiv: Ermöglicht das Wiederholen eines gescheiterten Talentwurfes 1X pro Spielsitzung.

Moral (MW):

5: Aktiv: Ermöglicht das Wiederholen eines gescheiterten Talentwurfes 1X pro Spielsitzung.

10: Passiv: Furchtlos: jeder gewöhnliche MW-Test gilt als bestanden.

Erzeugt eine natürliche Autorität mit allen Vor- und Nachteilen.

Körperkraft (Str/Vert):

5: Passiv: Erhöht die beeinflussten Werte bei den Stufen 10/20/30/40/50/60 um 5

10: Aktiv: Ermöglicht das Wiederholen eines gescheiterten Talentwurfes 1X pro Spielsitzung.

Konstitution (LP):

5: Passiv: Erhöht die beeinflussten Werte bei den Stufen 10/20/30/40/50/60 um 500

10: Aktiv: Ermöglicht das Wiederholen eines gescheiterten Talentwurfes 1X pro Spielsitzung.

Ausdauer (LP/Vert):

5: Passiv: Erhöht die beeinflussten Werte bei den Stufen 10/20/30/40/50/60 um 5 (LP 100)

10: Aktiv: Ermöglicht das Wiederholen eines gescheiterten Talentwurfes 1X pro Spielsitzung.

Geschick (Kg/Bf):

5: Passiv: Erhöht die beeinflussten Werte bei den Stufen 1/30 um 1

10: Aktiv: Ermöglicht das Wiederholen eines gescheiterten Talentwurfes 1X pro Spielsitzung.

Körpergefühl (Str/Bf):

5: Passiv: Erhöht die beeinflussten Werte bei den Stufen 10/20/30/40/50/60 um 5 (Bf 1X um 1)

10: Aktiv: Ermöglicht das Wiederholen eines gescheiterten Talentwurfes 1X pro Spielsitzung.

Schnelligkeit (Ges):

5: Passiv: Erhöht die beeinflussten Werte bei den Stufen 10/20/30/40/50/60 um 5

10: Aktiv: Ermöglicht das Wiederholen eines gescheiterten Talentwurfes 1X pro Spielsitzung.

Inventar

Ausgerüstete Gegenstände

	LP.	Str.	Vert.	Mag.	Res.	Ges.
Gesamt						
Kopf:						
Brust:						
Beine:						
Hände:						
Füße:						
Haupthand:						
Schildhand:						

Sicheres Inventar

1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					

Geborgenes

1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					

Das Inventar

Das Inventar der Spieler ist seit dem Patch Blessing and Corruption 2.0 in drei Hauptbereiche aufgeteilt: Ausgerüstete Gegenstände, das sichere Inventar und das Geborgene.

Ausgerüstete Gegenstände geben dem Spieler zusammen mit den Grundwerten des Charakters die effektiven Rohwerte. Von diesen Rohwerten werden dann Klassetpezifische Boni berechnet. Dabei gibt es die fünf Rüstungsslot: Kopf, Brust, Beine, Hände, Füße sowie die Waffenslots Haupt- und Schlidhand. Meistens sind die Werte für Waffen, die in der Schlidhand geführt werden halbiert sofern nicht weiter angegeben. (siehe Gegenstände). Angelegte Ausrüstung bleibt beim Tod immer erhalten.

Der sichere Bereich des Inventars bleibt bei dem Tod eines Spielers ebenfalls erhalten. Der Platz des Inventars ist begrenzt auf 5 Plätze. Ab LVL 10 kann ein Spieler alle 10 LVL Taschen von einem Weber/Kürschner erhalten, um sein Inventar zu vergrößern. Dabei kann der Spieler maximal eine Gesamtanzahl von 50 Plätzen auf LVL 60 besitzen. (5) 0-10 (10) 10-20 (15) 20-30 (20) 30-40 (30) 40-50 (40) 50-60 (50) 60.

Das Geborgene geht beim Tod verloren. Das Geborgenes ist immer genau so groß wie das sichere Inventar. Ein Taschenupgrade vergrößert also beide Inventararten.

Gegenstände verhalten sich im Inventar wie folgt:

1. nicht stapelbare Gegenstände nehmen jeweils einen Platz weg. Darunter fällt: Alle Rüstungen und Waffen; Große Gegenstände wie Möbel oder ähnliches; Einzigartige Gegenstände wie ein besonderes Amulett oder ein bestimmtes Buch; Bestimmte Werkzeuge und Ausrüstung z.B. Angel, Spitzhake, Laterne.
2. Stapelbare Gegenstände können bis zu einem Wert von 50 gestapelt werden. Darunter fällt: Materialien und Ingredienzien; kleine Gegenstände wie Kerzen, Steine, Tücher o.ä.; Bestimmte Werkzeuge und Ausrüstung z.B. Lampenöl, Meter Seil.
3. Besondere Gegenstände wie Questsitems oder Hinweise nehmen keinen platz ein und gelten immer als sicher.

Zusätzlich gibt es noch die persönlichen Truhen, oder Gildentruhen, welche ein unbegrenztes Lager sind. Auch gibt es das Gildeninventar welches gleich zu dem Geborgenen eines Spielers verhält. Jedoch mit dem entscheidenden Unterschied, dass alle aktiven Gildenmitglieder der Gruppe sterben müssen, damit das Gildeninventar verloren geht. (siehe Gildensystem).

Wann und wie ihr zwischen den Inventaren interagieren könnt, ist im Kapitel zum Rasten beschrieben.

Levelsystem

Durch einen erfolgreichen Bosskampf oder einem erfolgreichen Abenteuer können Erfahrungspunkte erhalten werden. Dabei benötigt ein Spieler mehr Erfahrung je höher sein Level ist und ein Level auszusteigen. 1 XP (1-5), 5 XP (6-10), 25 XP (11-15), 100 XP (16-20), 500 XP (21-25), 2500 XP (25-30), 10K XP (31-35), 50K XP (36-40), 250K XP (41-45), 1M XP (46-50), 5M XP (51-55), 25M XP (56-59) 100M XP (60).

Abenteuer:

Ein Abenteuer ist lose definiert als eine Mysterium oder Problem welches von den Spielern gelöst oder erlebt werden kann. Jedes Abenteuer kann den Spielern Exp. entsprechend der Schwierigkeit des Abenteuer bringen. Abenteuer sind in der Regel Teil von Spuren (siehe Questsystem).

Levelaufstieg:

Pro Level erhält jeder Charakter 1+ auf die Grundwerte Geschwindigkeit/ Stärke/ Verteidigung/ Magie/ Resistenz (Str./ Vert./ Mag./ Res./ Ges.) sowie 500+ auf die Lebenspunkte (LP). Der Moralwert (Mw) wird nicht verändert, sondern durch Ereignisse beeinflusst. Die ballistische Fähigkeit (Bf) wird nur durch Talente erhöht [bis zu 4+]. Das Kampfgeschick (Kg) wird durch Talente erhöht [bis zu 4+] und erhöht sich auf Stufe 10/20/30/40/50/60 um 1. Jeder Spieler wählt bei der Charaktererstellung einen besseren und einen schlechteren Wert aus. Der bessere Wert wird um 2+ erhöht der schlechtere wird nur alle 2 Stufen um 1+ erhöht. Bei den LP wird der bessere Wert um 750+ erhöht und der schlechtere um 250+.

Bei jedem Stufen Aufstieg wird ein Talentpunkt vergeben. (nicht auf Stufe 1 hier wird der erste Punkt durchs Völk bestimmt siehe Völker.)

Jede Klasse steigt zunächst, bis Level 10 auf und kann dann unter Absolvierung einer Quest eine erfahrene Klasse werden. Danach können alle Klassen nur bis Level 30 aufsteigen und unter Verwendung eines Klassensiegels eine Spezialisierung wählen und bis Level 60 aufsteigen. Beachte das Klassenwechsel nicht möglich sind. Das Wechseln einer Spezialisierung ist jedoch während des Betens bei einer Nyuminstatue möglich (siehe Nyumin-Statuen).

Der Spielablauf

Rundensystem

In diesem P&P ist ein einfaches rundenbasiertes Spielsystem für Kämpfe oder andere Abläufe vorgesehen, bei denen die Reihenfolge in der Spieler und NPCs handeln dürfen, relevant ist. Zwischen diesen Situationen gibt es jedoch freies Rollenspiel, bei dem die Spieler nicht an eine konkrete Reihenfolge gebunden sind, in der sie Handeln oder Interagieren dürfen.

Hier wird das Rundensystem auch noch einmal schriftlich behandelt:

Bei Aktionen im Allgemeinen und speziell in Kämpfen entscheidet die Geschwindigkeit (Ges.) darüber (abgerundet) wer als erstes Handeln darf. Kommt es zu einem Kampf haben sie Spieler jeweils einen Zug. Ein Zug besteht aus einer Bewegungsaktion & einer Handlungsaktion in einem Kampf werden jeweils Aktionen nacheinander abgehandelt nicht Züge. Die Reihenfolge der Aktionen ist dabei beliebig. Ist ein Spieler am Zug fragt der Spielleiter was dieser machen möchte. Vom Prinzip sind hier alle Antworten möglich. Bsp. Spieler (1) versucht zu fliegen...=>Er flattert wild mit den Armen bleibt aber am Boden. Spieler (2) redet mit einer Person Spieler (3) Greift einen Gegner an.

Bewegungen in einem Zug:

Bewegungen umfassen sich auf einen Gegner zubewegen/vor im Weglaufen usw. Für besondere Bewegungen wie z.B. Klettern kann häufig zusätzlich die Handlungsaktion in Form einer Talentprobe notwendig sein.

Kämpfe benutzen dabei eine Battlemap die in Battlemap-Felder BMF unterteilt ist, um die Situation darzustellen. Eine Bewegung ist dabei nur horizontal oder vertikal nicht diagonal möglich. Es ist jedoch möglich auch erst horizontal dann vertikal zu gehen, um ein diagonal liegendes Feld zu erreichen. Alle normalen Bewegungen zu Fuß haben eine Reichweite von 5 BMF alle normalen Bewegungen Beritten haben eine Reichweite von 10 BMF. Es ist im Normalfall erlaubt durch verbündete zu gehen nicht jedoch durch Gegner.

Handlungsaktion aufgeben:

Ein Spieler kann seine Handlungsaktion aufgeben, um zu sprinten oder sich bei einer Bewegungsaktion zu beeilen.: dabei darf er sich 8 Statt 5 bzw. 15 Statt 10 BMF bewegen oder seine Bewegungsaktion schneller umsetzen.

Handlungen in einem Zug:

Handlungen umfassen Angriffe ausführen/Türen öffnen/ etwas nehmen usw. Für besondere Handlungen können zusätzlich Proben in Form von Würfeln nötig sein. Typische Handlungen die mit Proben verbunden sind:

- Angriffe und Treffer oder Schadens würfe. (siehe Kämpfe)
- Talentproben wie z.B. Klettern die für einen Erfolg mit einem W100 unterboten werden müssen. (Siehe Talente).
- Moralwertproben die für einen Erfolg den Moralwert mit einem W100 unterbieten müssen.

Bewegungsaktion aufgeben:

Ein Spieler kann seine Bewegungsaktion aufgeben um eine kleine Handlungsaktion (kein Angriff) durchzuführen. Faustregel für eine kleine Handlungsaktion benötigt man keine Probe. Auch kann er sich darauf vorbereiten einem Angriff auszuweichen oder ihn zu blocken. Ausweichen ist nur durch das Aufgeben einer Bewegungsaktion möglich. Blocken wird durch das Aufgeben einer Bewegungsaktion um +10 erhöht.

Kampf System

Bei einem Kampf wird zunächst der Treffer ermittelt:

Fernkampf: Wurf W10 Pro Angriff

Ein Spieler der sich in einer Reichweite von 7 BMF-10 BMF zu seinem Ziel befindet benutzt seine normale BF. Ab einer Distanz von 4-6 BMF erhält der Spieler einen Bonus von +1 auf die BF ab einer Distanz von 2-3 erhält der Spieler einen Bonus von +2 auf die BF. Ab einer Distanz von 11+ erhält der Spieler für jedes zusätzliche BMF ein Malus von -1 auf Seine BF

Bf	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
Benötigter Wurf	10+	9+	8+	7+	6+	5+	4+	3+	2+

Nahkampf: Wurf W10 Pro Angriff

In einem Nahkampf benutzt der Spieler im Normalfall sein KG für Angriff und für Verteidigung. Greift ein Spieler einen Gegner von Hinten an oder vice versa so erhält der Angreifer einen Bonus von +1 auf seinen Angriff. Der Verteidiger benutzt jedoch sein normales KG zum Verteidigen.

KG	Vert 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Angf. 1	6+	6+	7+	7+	8+	8+	9+	9+	10+	10+	-	-	-	-	-	-	-	-
2	5+	6+	6+	7+	7+	8+	8+	9+	9+	10+	10+	-	-	-	-	-	-	-
3	5+	5+	6+	6+	7+	7+	8+	8+	9+	9+	10+	10+	-	-	-	-	-	-
4	4+	5+	5+	6+	6+	7+	7+	8+	8+	9+	9+	10+	10+	-	-	-	-	-
5	4+	4+	5+	5+	6+	6+	7+	7+	8+	8+	9+	9+	10+	10+	-	-	-	-
6	3+	4+	4+	5+	5+	6+	6+	7+	7+	8+	8+	9+	9+	10+	10+	-	-	-
7	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6+	6+	7+	7+	8+	8+	9+	9+	10+	10+	-	-
8	2+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6+	6+	7+	7+	8+	8+	9+	9+	10+	10+	-
9	2+	2+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6+	6+	7+	7+	8+	8+	9+	9+	10+	10+
10	2+	2+	2+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6+	6+	7+	7+	8+	8+	9+	9+	10+
11	2+	2+	2+	2+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6+	6+	7+	7+	8+	8+	9+	9+
12	2+	2+	2+	2+	2+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6+	6+	7+	7+	8+	8+	9+
13	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6+	6+	7+	7+	8+	8+
14	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6+	6+	7+	7+	8+
15	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6+	6+	7+	7+
16	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6+	6+	7+
17	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6+	6+
18	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6+

Handlungsreihenfolge und Boni:

Bei Aktionen im Allgemeinen und speziell in Kämpfen entscheidet die Geschwindigkeit (Ges.) darüber (abgerundet) wer als erstes Handeln darf. **Ist die Ges. des Angreifers dabei doppelt so hoch darf er 2x angreifen** bei gleichem Wert wird ausgewürfelt wer zuerst angreift.

Die Fähigkeiten Nahkampf und Fernkampf werden durch besonders gute Kämpfe um +1 gesteigert. Zusätzlich werden sie durch die Begabungen für die entsprechenden Werten Geschick/ Charisma/ Wissen/ Körpergefühl/ Willenskraft direkt (1:1) gesteigert. Ab einer Kampffähigkeit von 30/60/100 erhält der Spieler einen Bonus von +1 auf den entsprechenden Wert KG/BF.

Schaden, Heilung, Blocken, Ausweichen:

Schaden: wird direkt aus der Differenz der Zusammengehörenden Werte berechnet.

Bsp: Phy.Angriff mit Str. 10 gegen ein Ziel Vert. 8 => 2 Schaden LP

Heilung: erfolgt direkt und wird nicht als negativer Magischer Schaden betrachtet.

Bsp. Heilung mit Mag. 10 trifft ein Ziel mit Res. 5. Heilung: 10 LP und nicht 5 LP.

Blocken: muss mit einem W100 unterboten werden. Die Blockwertung kann durch Ausrüstung, Schild oder Begabung Körperkraft/ Ausdauer/ Konstitution (2 Begabung :1 Block) erhöht werden.

Ausweichen: muss mit einem W100 unterboten werden. Die Ausweichwertung kann durch Ausrüstung, oder durch die Begabung Schnelligkeit (1:1)/ Geschick/ Körpergefühl/ Intuition (2 Begabung :1 Ausweichen) erhöht werden.

Fähigkeitsarten und Zusätze:

Cooldown: der CD gibt an Wie viele Runden vergehen müssen, bevor eine Fähigkeit erneut eingesetzt werden kann. Dabei zählt die erste Runde ab dem nächsten Zug des Spielers, bei einem Cast zählt die erste Runde als die in der der Zauber wirkt.

Fern oder Nah: Nah gibt an das nur direkt anliegende Felder getroffen werden können Fern gibt mit einer Zahl die Reihweite in BMF an Bsp. Fern10 10 BMF wie Bewegen.

Cast oder Sofort: Sofort kann direkt und auch vor oder nach einer Bewegung eingesetzt werden. Ein Cast dauert mindestens eine Runde, man muss stehen bleibe und darf nicht unterbrochen werden. Zu Beginn seines nächsten Zuges wird dann die Fähigkeit abgehandelt.

Kanalisieren: Kanalisiert ein Spieler eine Fähigkeit so wirkt er diese Sofort jedoch bleibt die Fähigkeit über mehrere Runden aktiv solange der Spieler sich nicht bewegt oder unterbrochen wird.

Einschreitend: Einschreitende Fähigkeiten unterbrechen eine andere Aktion. Dabei können jedoch nur bestimmte von ihnen jeder Zeit eingesetzt werden, auch wenn der Spieler nicht am Zug ist.

Spott/Aggro: Spott lässt ein Ziel den Spieler eine feste Zahl an Runden angreifen. Generell erzeugt jeder Hit Aggro. Der Spieler mit der höchsten Aggro wird angegriffen. Spott stehen über Aggro

Reisen und Rast

Mit dem Aktuellen Patch **Blessing and Corruption 2.0** wird das Reisen eine bedeutendere Rolle spielen. Konkret geht es darum zu vereinheitlichen was eine Reise oder ein Abenteuer ist und was eine sichere Umgebung oder Rast ist.

„Sichere Umgebung“ und Rast:

Eine „sichere Umgebung“ zählt dann als sicher, wenn keine direkten Gefahren vorhanden sind. Dabei gibt es einen Unterschied zwischen einer permanenten sicheren Umgebung und einer temporären sicheren Umgebung.

Zu den permanenten sicheren Umgebungen gehören Gasthäuser und längere Aufenthalte in Hauptstädten. Häuser von Spielern oder der eigenen Gilde. Freundliche Siedlungen, Dörfer oder Lager die nicht in Krieg verwickelt sind.

Zu temporären sicheren Umgebungen gehört ein provisorisches Feldlager oder eine kleine Höhle in der Schutz gesucht wurde.

Eine sichere Umgebung ist zwingen notwendig für eine Rast. Es gibt verschiedene Aktionen, die nur während einer Rast möglich sind. Während einer Rast ist es jedoch nicht möglich Ressourcen zu sammeln. Die folgenden Aktionen sind möglich:

Ruhen:

Ruhen benötigt immer 1X Nahrung pro Gruppenmitglied (ggf. abhängig vom Volk). Zusätzlich können weitere Verbrauchsgüter notwendig sein. z.B. Gegengifte oder Verbände. Ruhen dauert relativ lange und lässt somit Zeit vergehen. Ruhen heilt jedoch LP, hebt einfache Statuseinschränkungen auf, füllt Energie zum Sammeln von Ressourcen auf und erlaubt es Volksfähigkeiten wieder einzusetzen.

Berufe ausführen:

Das Ausüben von Berufen benötigt immer passende Berufsstationen. Zusätzlich dauert es relativ lange und lässt somit Zeit vergehen. An festen Berufsstationen (z.B. einen Kochtopf, Webstuhl usw.) sind alle Handlungen möglich. An mobilen Berufsstationen (z.B. Lagerfeuer, Nadel und Faden usw.) sind nur kleine Handlungen möglich. (Mehr unter Berufssystem)

Inventar organisieren:

Das Organisieren von Gegenständen geht schnell und lässt nur wenig Zeit vergehen. Gegenstände können hier vom unsicheren Inventar (Geborgenes) in das sichere Inventar überführt werden und umgekehrt. Zusätzlich dürfen Gegenstände aus einer privaten Truhe geholt oder in dieser verstaut werden.

Ausrüsten:

Auch Ausrüsten geht schnell und lässt nur wenig Zeit vergehen. Spieler dürfen hier beliebig ihre Ausrüstung wechseln. Diese Ausrüstung behalten sie bis zu nächsten Rast.

Gezwungene Rast:

Sind Spieler zu lange unterwegs oder narrativ erschöpft/verletzt kommt es ggf. zu einer gezwungenen Rast. Sollte ein Spieler jetzt keine Nahrung erhalten so erhält er einen temporären Malus von 10% auf alle seine Talentwürfe und Attribute für jedes Mal, dass er nicht isst. Besitzt ein Spieler bereits Mali so muss er pro 10% Malus 1x Nahrung zu sich nehmen, um den Malus wieder vollständig loszuwerden.

Abenteuer und Reise:

Ein Abenteuer muss nicht immer eine klassische Reise sein. So kann ein Abenteuer auch innerhalb einer Stadt stattfinden. Allerdings gilt: während eines Abenteuers ist keine Aktionen möglich die nur während einer Rast verfügbar sind. Ein Abenteuer kann an einem beliebigen sicheren Ort jedoch für eine Rast unterbrochen werden.

Eine Reise führt die Spieler schließlich aus einer Sicheren Umgebung auf ein Abenteuer in die Zonen der Omega World. Zur Orientierung erhalten alle Abenteurer zu Beginn ihrer Reise einen Abenteurer Kompass, welcher ihnen den Namen der Zone anzeigt, sowie das Element, dem die Zone zugeordnet ist. Die Nadel des Abenteurerkompass zeigt immer in Richtung des Warpportal der Zone, in der sich der Spieler befindet. Dieses Warpportal kann als Schnellreisesystem verwendet werden.

Reittiere:

Seit dem Patch Black & White 2.0 ist es für Spieler möglich ein Reittier zu erhalten. Mit einem Reittier ist ein schnelleres Reisen möglich was Narrativ wichtig sein kann. Zusätzlich gilt während der Reise mit einem Reittier kommt es seltener zu einer Zufallsbegegnung (Siehe Questsystem). Dabei kann ein normaler Spieler nur gewöhnliche Reittiere erhalten (für gewöhnlich Pferde). Die Reittiere von normalen Spielern sind jedoch nicht Kampftauglich. Lediglich die Klassen: Kavalier oder die Spezialisierung Bogenritter können kampftaugliche Reittiere besitzen. Zusätzlich können nur Zuchtmeister ein exotisches Reittier besitzen. Nicht kampftaugliche Reittiere fliehen vor der Gefahr, sobald es zu einem Kampf kommt und sie können nicht mit in Instanzen genommen werden. Ein Reittier kann ab LV1 10 erhalten werden und kostet für gewöhnlich (3000 Gil).

Questsystem: Hinweise und Spuren

Das Questsystem wurde vollständig überarbeitet und besteht jetzt aus Hinweisen und Spuren.

Hinweise:

Hinweise sind Infos oder Gegenstände die, nachdem sie gefunden wurden als Hinweise markiert werden. Dabei kann es sich um alles möglich handeln, wichtig ist nur Hinweise sind dafür da, um zu einer neuen Spur zu führen oder bereits existierende Spuren miteinander zu verknüpfen. Dies soll den Spielern erleichtern Spuren zu finden die sie verfolgen möchten.

Zufallsbegegnungen:

Zufallsbegegnungen können in jeder Zone und jedem Gebiet auftauchen und stellen in den meisten Fällen ein zufälliges Ereignis da welches Rollenspiel ermöglicht. Ein Zufallsereignis kann jedoch auch immer ignoriert und übergangen werden. Wichtig ist, dass ein Zufallsereignis nur Auftritt, wenn die Spieler gerade keine Spur haben, die sie aktiv verfolgen. z.B. während des Reisens und Erkundens der Welt oder beim Sammeln von Ressourcen. Sitzungen, in denen jedoch aktiv eine Spur verfolgt wird, verhindern das Auftreten dieser Zufallsbegegnungen, um zu verhindern das es zu Verwirrung kommt was Teil einer Spur ist oder nicht. Was jedoch möglich ist, ist das Zufallsbegegnungen zu Hinweisen oder sogar Spuren führen.

Spuren:

Spuren können am ehesten mit einer Questreihe verglichen werden. Dabei gibt es jedoch keine einzelnen Quests, in die die Spur unterteilt ist, vielmehr gibt es eine Story, die hinter der Spur steckt. Wurde diese Story von den Spielern vollständig erlebt gilt die Spur als abgeschlossen. Dabei haben die Spieler jedoch mit ihren Handlungen und Entscheidungen maßgeblichen Einfluss auf den Ausgang der Spur. Eine Spur kann nur eine kurze Aufgabe umfassen oder eine Reise mit mehreren Abenteuern. Das bedeutet aber auch eine Spur ist nur dafür da eine Struktur in die einzelnen Abenteuer zu bringen. Eine Spur bringt also weder Loot noch EXP. Das machen die Abenteuer, die während einer Spur absolviert werden. Spuren geben jedoch die Schwierigkeit vor. Dabei gibt es zwei Arten von Spuren:

Hauptspuren:

Hauptspuren erzählen die Geschichte der Welt und des großen Mysteriums, welches die Welt umspannt. Dabei steht als Hauptfrage im Raum herauszufinden warum die Spieler in der Omega World gefangen sind. Hauptspuren haben immer ein Level angegeben welches unabhängig von dem Gebiet oder der Zone ist, in der sie spielen. Dieses Level gibt das Mindestlevel an für das die Spur gedacht ist. Spieler können auch früher diese Spuren verfolgen jedoch hat die Spur immer mindestens

diese Schwierigkeit. Verfolgen Spieler erst später diese Spur so wird sie von der Schwierigkeit fair angehoben, um narrativ eine spannende Geschichte zu erhalten. Das erhaltene Loot und die erhaltenen EXP. werden ebenfalls vom Level angehoben.

Nebenspuren:

Nebenspuren stellen anders als Hauptspuren kürzere Gebietsabhängige Geschichten bereit. Dabei ist das Mindestlevel an für das die Spur gedacht ist mit dem Zonenlevel identisch. Auch hier gilt: Verfolgen Spieler erst später diese Spur so wird sie von der Schwierigkeit, dem Loot und der Erfahrung fair angehoben. Nebenspuren können neue Hinweise eröffnen und so zu anderen Neben oder sogar Hauptspuren führen und in diese münden.

Ruhende und aktive Spuren:

Eine Spur, die gerade nicht aktiv verfolgt wird, gilt als ruhende Spur. Bedingung dafür ist: dass sie zwar gefunden wurde, aber noch nicht näher untersucht bzw. „begonnen“ wurde. Oder sich an einem passenden Zwischenpunkt befindet, an dem alles Bisherige in sich geschlossen ist. Eine ruhende Spur kann jederzeit aufgenommen werden allerdings auch nach hinten gestellt werden, wenn bei der Gruppe andere Anliegen im Vordergrund stehen.

Eine aktive Spur hingegen gilt als fortlaufend bis sie in irgendeiner Form abgeschlossen ist und hier können Zeit oder Entscheidungen auch eine wichtige Rolle spielen. So kann zu langsames Handeln dazu führen, dass ein Dorf zerstört wird während hektisches und unüberlegtes Handeln dazu führen kann nicht passen vorbereitet zu sein oder etwas zu übersehen. Nicht alle Spuren haben dabei einen solchen Zeitfaktor und wenn ist dieser klar erkenntlich.

Narrativ erschöpfte Gebiete:

Narrativ erschöpfte Gebiete stellen Zonen oder Gebiete dar, in denen bereits alle aktuell relevanten Geschichten erzählt sind und alle Probleme, Mysterien oder Bedrohungen gelöst sind. Diese Gebiete können zwar noch weiter untersucht und bereist werden allerdings werden in ihnen keine Zufallsbegegnungen auftreten sie zu einer Spur in dieser Zone führen. Lediglich können Zufallsbegegnungen auftreten, die in andere nicht narrativ erschöpfte Gebiete führen. Zusätzlich können durch grundlegende Änderungen in der Welt Gebiete wieder narrativ interessant werden. Letzteres liegt jedoch vor allem an Entscheidungen der Spieler und ihrem Einfluss auf die Welt.

Zusätzliche Systeme:

Gegenstände

Kategorien:

Alle Gegenstände werden in verschiedene Kategorien eingeteilt. dabei gibt es:

Einhandwaffen, Zweihandwaffen, Schildhand Gegenstände, Verbrauchsgüter (wie Tränke) und Anderes (wie Seile). Verbrauchsgüter und andere Gegenstände können direkt aus dem Inventar eingesetzt werden während Waffen und Schildhandgegenstände ausgerüstet sein müssen, um ihre Werte zu geben und eingesetzt werden zu können. Es können immer nur Gegenstände mit dem gleichen oder einem niedrigeren Level ausgerüstet werden.

Als Waffen und Schildhandgegenstände gibt es Schwerter/Großschwerter, Äxte/Streitäxte, Stäbe, Streitkolben (Klein)/ Streitkolben (Groß), Dolche/Ritualdolche, Faustwaffen, Fächer, Bücher, Kristalkugeln, Sensen, Steine, Speere, Hellebarden, Lanzen, Armbrüste, Gewehre, Langbögen, Kurzbögen, Schilde.

Güteklassen:

Weiterhin können Gegenstände in verschiedenen Güteklassen vorkommen. Dabei gibt es:

Normale, **Seltene**, **Rare**, **Epische** und **Legendäre** Gegenstände. Gegenstände mit höherer Güteklasse existieren dabei seltener als Gegenstände mit niedriger Güteklasse. **Legendäre** Gegenstände sind dabei namentlich und mit Geschichte im Spiel nur einmal vorhanden.

Werteberechnung und Besonderheiten:

Bei der Berechnung der Gesamtwerte für die Ausrüstung wird seit dem Patch Black & White 2.0 ein Unterschied zwischen Haupthand und Schildhand gezogen. Dabei werden die Werte einer Einhandwaffe in der Haupthand mit dem Faktor X1 berechnet, während die Werte einer Einhandwaffe in der Schildhand mit einem Faktor von X0,5 berechnet werden. Die einzige Ausnahme für diese Regel bilden Fächer. Diese können sowohl in der Haupt- als auch in der Schildhand mit der gleichen Mag. Ausgerüstet werden.

Alle anderen Schildhandgegenstände können nur in der Schildhand ausgerüstet werden und geben dort ihren vollen Wert.

Faustwaffen:

Auch Faustwaffen besitzen ein paar Besonderheiten. Sie werden immer als Paar (2H) ausgerüstet, und neben ihnen können keine weiteren Waffen ausgerüstet werden, ihre Werte sind leicht geringer als die von zwei Einhandwaffen geben allerdings zusätzlich Ges. Außerdem sind sie nicht durch den Effekt entwaffnen betroffen und müssen auch nicht angelegt oder abgelegt werden. (z.B. zu Beginn eines spontanen Kampfes oder bevor ein Spieler Klettern kann.) Jedoch wird das KG von Spielern mit Faustwaffen um -1 reduziert sollten sie gegen Gegner mit Stangenwaffen oä. kämpfen.

Stangenwaffen:

Es gibt fünf Stangenwaffen darunter fallen: Speere, Hellebarden, Lanzen, Stäbe und Sensen. Diese Waffen können als Einhandwaffe, zusammen mit einem weiteren Gegenstand in der Schildhand, oder als Zweihandwaffe ausgerüstet werden. Wird die Waffe als Zweihandwaffe ausgerüstet, so erhält sie einen Faktor von X1,5 auf ihre Werte bei der Berechnung. Zusätzlich ist es dann möglich mit diesen Waffen eine Distanz von 1BMF Abstand zu einem Gegner anzugreifen.

Entwaffnet:

Ein Spieler, der aus irgendeinem Grund entwaffnet wird, erhält folgende Mali, bis er seine Waffe zurückerhält. Zusätzliche Effekte wie Fernkampf oder die Reichweite einer Stangenwaffe gehen verloren. Die Angriffswerte Str. oder Mag. sind bei Angriffen halbiert. Ein Spieler der zwei Einhandwaffen besitzt und nur eine verliert z.B. durch das Werfen einer Waffe erhält einen Malus von 0,75 auf seine Werte. Alle Fähigkeiten der Waffe, die er noch besitzt, bleiben jedoch aktiv.

Elemente:

Besitzt ein Gegenstand ein Element so können dadurch besondere Effekte genutzt werden.

Es gibt hier eine Reihe an möglichen systematische Arten von Interaktionen. Die meisten davon sind logisch leicht nachvollziehbar und für die Omegaworld wie folgt gesetzt:

Erzeugt Licht/Dunkelheit

Erzeugt Wärme/Kälte

Erzeugt Geräusche oder ist still

Erzeugt Strom oder leitet Strom, isoliert gegen Strom

Erzeugt Magie leitet Magie oder isoliert gegen Magie

Ist Elementbasiert: nicht Elementar/ Feuer/ Wasser/ Erde/ Luft/ Holz/ Metall/ Mystery/ Eis

Dabei gilt für die Element Omegaworld generell:

Feuer: erzeugt Licht und Wärme

Wasser: leitet Strom

Erde: Isoliert gegen Strom

Luft: kann Strom erzeugen, leitet Magie

Holz: ist entzündlich isoliert gegen Strom und kann gegen Magie Isolieren.

Metall: leitet Strom, kann Magie leiten

Mystery: erzeugt Magie, kann Licht oder Dunkelheit erzeugen

Eis: erzeugt Kälte, isoliert gegen Magie, kann schmelzen

Zusätzlich gilt:

Wasser ist effektiv gegen Feuer

Erde ist effektiv gegen Wasser

Holz ist effektiv gegen Erde

Metall ist effektiv gegen Holz

Luft ist effektiv gegen Metall

Mystery ist effektiv gegen Luft

Eis ist effektiv gegen Mystery

Feuer ist effektiv gegen Eis

Für Rüstungen gilt: eine volles Set gibt dem Spieler den Status Elementbasiert. Vorteil: der Schaden wird wie gegen einen Elementgegner berechnet. "Nachteil": Das Element ist immer aktiv: eine Feuerrüstung zündet z.B. bei direktem Kontakt Sachen in der Nähe an die brennbar sind.

Einzelne Rüstungsteile geben keinen Elementstatus können aber als Fähigkeit mit einem W100 Wurf gezielt einen Element Effekt. auslösen.

Für Waffen gilt: Bei "vollem" Elementbonus gilt DMG x2 gegen das schwache Element x0,5 gegen sich selbst, kein Schaden gegen das Konterelement. Effekte sind immer aktiv.

Bei nur einer Waffe gilt DMG x1,5 gegen das schwache Element x1,0 gegen sich selbst x0,5 gegen das Konterelement. Aufnahme: die andere aktive Waffe ist stark gegen z.B. das Konter Element.

Berufssystem

Berufe:

Es gibt zwei Arten von Berufen Primär und Sekundärberufe. Es kann maximal ein Primärer Beruf von einem Spieler ausgeübt werden jedoch können Spieler seit alle sekundären Berufe ausüben und ihre Fähigkeiten darin durch Erfolge identisch zu Talenten erhöhen.

Dabei ist es für jeden Spieler möglich durch Übung z.B. Jagen zu lernen, um sich zu ernähren. Nahrung oder Buff-Food kann jedoch nur ein Koch herstellen. Dieses Beispiel lässt sich auf jeden Beruf übertragen, wenn es um spezielle Handlungen, Herstellungsarten oder Rezepte geht.

Primärberufe:

Waffenschmied:

Erlaubt das Benutzen von Waffenschmied-Rezepte und schmiedet Waffen auf dem gleichen Level (Bereich abgerundet) wie der Schmied. Erlaubt das Verarbeiten von 1X Erz zu 1X Metall.

Rüstungsschmied:

Erlaubt das Benutzen von Rüstungsschmied-Rezepte und schmiedet Rüstungen (Platte/Kette) auf dem gleichen Level (Bereich abgerundet) wie der Schmied. Erlaubt das Verarbeiten von 1X Erz zu 1X Metall.

Kürschner:

Erlaubt das Benutzen von Kürschner-Rezepte und stellt Rüstungen (Leder) auf dem gleichen Level (Bereich abgerundet) des Kürschners her. Erlaubt das Verarbeiten von 1X Fell zu 1X Leder.

Weber:

Erlaubt das Benutzen von Weber-Rezepte und stellt Rüstungen (Stoff) auf dem gleichen Level (Bereich abgerundet) des Webers her. Erlaubt das Verarbeiten von 1X Fasern zu 1X Stoff.

Inscriftler:

Erlaubt das Benutzen von Inscriptler-Rezepten und das Übersetzen von Texte und Schriften sowie das Herstellen von Karten. Erlaubt das Verarbeiten von 5X Fasern zu 1X Papier sowie 1X Blüte zu 1X Machttinte.

Alchemist:

Erlaubt das Benutzen von Alchemie-Rezepten stellt verschiedene Tränke und Elixiere (aus Bsp. Kräutern) sowie verschiedene andere Gegenstände her.

Koch:

Erlaubt das Benutzen von Koch-Rezepten und bereitet aus Rohstoffen wie Fleisch, Fisch, Getreide, Obst, Gemüse Speisen her (Anmerkung: jeder andere Spieler kann aus Nahrungsmitteln einfache Mahlzeiten herstellen.)

Rezepte:

Rezepte geben an, welcher Gegenstand bei einem Herstellungs-Prozess entsteht. Ein Normaler Herstellungs-Prozess besitzt auf jeden Fall eine Haupt- und ggf. noch Nebenzutaten. Besitzt der Spieler einen entsprechenden Beruf z.B. Koch oder Alchemist dann können ebenfalls zusätzlich noch weitere Zutaten verwendet werden die Effekte. Rezepte können nur von einem passenden Beruf benutzt werden.

Vorlagen:

Zusätzlich zu Rezepten braucht ein Spieler für das Herstellen eines Gegenstandes immer eine Vorlage: eine Vorlage ist ein Gegenstand auch einem bestimmten LVL. Möchte ein Schmied also eine Brust (Platte) auf LVL5 herstellen so benötigt er eine beliebige Brust (Platte) LVL5 oder höher. Eine Vorlage wird nur einmal benötigt und erlaubt dann das Herstellen dieses Gegenstandes in beliebiger Ausführung z.B. mit beliebigem Element oder Veredlung. Dazu zählt auch das Veredeln von Material.

Material Veredelung:

Berufe können Materialien veredeln und 2x Material in 1x Material des nächsthöheren LVL. umzusetzen. 10x Metall Lvl 1 => 5x Metall Lvl. 5

Auch können Gegenstände von den Berufen recycelt werden, die sie herstellen können. Dabei erhält der Spieler die entsprechende Menge an Materialien zurück jedoch besitzen alle Materialien das LVL 1.

Ausrüstung herstellen:

Die verschiedenen Handwerksberufe können Ausrüstung herstellen. Die Anzahl der freien Veredlung-Slots wird dabei durch einen W100 Wurf auf den Primärberuf bestimmt. Der Beruf kann dabei wie ein Talent gesteigert werden.

Kritischer Fehlschlag zerstört die Materialien und sorgt für ein Unglück

Fehlschlag erzeugt einen gewöhnlichen Gegenstand ohne Slots

Erfolg erzeugt einen gewöhnlichen Gegenstand mit 2 Slots

Kritischer Erfolg erzeugt einen gewöhnlichen Gegenstand mit 4 Slots

Veredlung von Ausrüstung:

Auch Ausrüstung kann veredelt werden. Dabei kann ein Gegenstand so häufig veredelt werden, wie er Veredlungsplätze besitzt. Verzierungen durch besondere Rohstoffe erhöhen dabei die Güteklasse der Ausrüstung und so ihre Grundwerte. Elementar Veredelungen fügen der Ausrüstung durch besondere Rohstoffe nachträglich ein Element hinzu und Fähigkeits-Veredelungen erhöhen durch besondere Rohstoffe einen bestimmten Werte oder ein Talent. Dabei ist anzumerken das gefundene Ausrüstung mehr Veredlungsplätze besitzen kann als selbst hergestellte. Es ist jedoch einfacher einen Gegenstand mit Veredlungsplätzen herzustellen als einen zu finden.

Erbstücke:

Es ist möglich für die entsprechenden Handwerksberufe mit Hilfe eines besonderen Materials persönliche Ausrüstungsgegenstände zu erschaffen. Das Aussehen der Erbstücke wird von den Spielern selbst bestimmt. Diese Ausrüstungsgegenstände werden Erbstücke genannt und sind Accountgebunden. Auch können Erbstücke durch einen Entsprechenden Gegenstand des höheren Levels sowie ggf. das besondere Material im Level weiter aufgewertet werden. Bsp. Ein Erbstück (Schwert) Level 10 kann mit einem gewöhnlichen Schwert Level 15 auf Level 15 aufgewertet werden. das gewöhnliche Schwert wird dabei zerstört. Das Erbstück verliert bei dem Aufwerten jedoch alle eingesetzten Veredelungen, erhält aber die entsprechenden freien Slots zurück. Verwendet ein anderer Charakter desselben Accounts das Erbstück so passt es sich bis zum maximalen Level des Erbstückes beim Aufleveln des Charakters an.

Kochen:

Jeder kann Kochen. Dabei wird mit einem W4 gewürfelt und bei einem Erfolg gilt das Gericht als gelungen. Ein Erfolg wird bei einer 4 oder höher erzielt.

Köche können ihre Chancen erhöhen, in dem sie Zutaten hinzufügen.

W4 (1 Zutat), W6 (2 Zutat), W8 (3 Zutat), W10 (4 Zutat), W12 (5 Zutat), W20 (6 Zutat)

Auch können sie Gerichte mit Effekten zubereiten. Dafür müssen sie bei gelungenen Gerichten einen W100 auf Kochen würfeln, um das Gericht zu verfeinern. Bei einem Kritischen Erfolg stellen sie eine Zusätzliche Portion her. Bei einem Kritischen Fehlschlag wird das Essen ungenießbar.

Karten zeichnen:

Inschriften können Karten von Zonen und Gebieten zeichnen. Dafür benötigen sie Element-Papier und Element-Tinte sowie Wissen über die Region.

Zonenkarte: Für das Zeichnen einer Zonenkarte wird benötigt. 1x das passende Element-Papier, 1x die passende Element-Tinte, sowie das Wissen über entweder: Alle Landmarken oder die Hälfte aller Landmarken sowie den Standort des Portals und der Nyuminstatue.

Gebietskarte: Für das Zeichnen einer Gebietskarte wird abhängig von den Zonen (N) benötigt: N mal das passende Element-Papier, N mal die passende Element-Tinte, sowie das Wissen über entweder: die Lage, das Element, Das Level, und den Namen aller Zonen des Gebietes, oder die Hälfte aller Zonen als ausgearbeitete Karte.

Berufsstationen:

Für das Ausüben von Berufen werden Berufsstationen benötigt. Dabei gibt es große Berufsstationen wie eine Schmiedeesse mit Amboss, ein Webstuhl oder eine Küche mit Kochtopf an denen alle Rezepte der entsprechenden Berufe ausgeführt werden können. Jede Berufsstation kostet 3000 Gil

Tsumiru

Zusätzlich gibt es kleine mobile Berufsstationen wie ein Feld-Kochtopf, Nadel und Faden, oder eine kleine mobile Esse. Diese kosten 300 Gil An diesen Berufsstationen ist es möglich kleine Arbeiten durchzuführen. Dazu gehört:

Rohstoff Verarbeitung: 1X Erz zu 1X Metall etc.

Material Veredelungen: Metall LVL 1 zu Metall LVL 5

Recycling von Ausrüstung: 1x Ausrüstung zu entsprechender Menge Material LVL1

Vorlagen und Rezepte erlernen.

Sekundärberufe:

Fischer:

erlaubt das Fischen mit einer Angel um Fisch oder Meeresfrüchte zu erhalten.

Jäger:

erlaubt das Jagen mit ausgerüsteter Waffe um Fleisch Fell oder andere tierische Rohstoffe zu erhalten.

Kräuterkunde:

Erlaubt das Sammeln von Pflanzen um Fasern oder andere pflanzliche Rohstoffe zu erhalten.

Bergbau:

Erlaubt das Abbauen von Erzen um Erze oder andere Mineralien zu erhalten.

Landwirtschaft:

Erlaubt das Anbauen von Pflanzen, die geerntet werden können.

Zucht/Setzlinge: benötigen immer einen Wurf: Dabei entstehen bei einem Erfolg W4 Setzlinge

Bei einem Kritischen Erfolg W6 Setzlinge. Jeder Setzling wächst eine Woche bis zu ernte.

Ressourcen und Rohstoffe:

Alle Rohstoffe sind einem LVL. Zugeordnet. Bsp. Fell LVL.1 oder Fell Lvl.5 diese Angabe findet in der Regel in fünfer Schritten entsprechend des Gebietes statt in dem die Ressourcen gefunden wurden von der der Rohstoff erhalten wurde. Dabei sind Ressourcen der Ursprung eines Rohstoffes. Bsp. Die Ressource Reh kann die Rohstoffe Fleisch, Fell oder seltene Rohstoffe wie Blut oder Knochen liefern. Bei einem erfolgreichen sammeln der Ressource wird ein beliebiger Rohstoff erhalten oder es kann auf den Beruf gewürfelt werden, ob ein beliebiger seltener Rohstoff erhalten werden kann.

Um eine Ressource zu sammeln, benötigt man Energie. Dabei hat jeder Ausgeruhte Spieler 10 Energie. Das heißt er kann zehn Mal Ressourcen sammeln, bevor er einen Malus bekommt, dafür dass er erschöpft ist. Um das zu verhindern kann er Rasten, um seine Energie wieder aufzufüllen. (Siehe Rast).

Ressourcen gibt es nicht überall. Man findet sie vor allem an Sammelstellen oder Quellen.

Sammelstellen:

Eine Sammelstelle ist ein Ort an dem es Generell größere Mengen verschiedener Ressourcen für einen Beruf gibt. Das sind in der Regel: Jagdgründe, Erzadern, Kräuterwiesen oder ähnliches.

Quellen:

Eine Quelle stellen einen besonderen Ort dar welche zwar nur eine Ressource besitzen diese aber reichlich. Bsp. Eine Lichtung nur mit einer Pflanze bewachsen, ein Stollen voller Kristalle, eine Weide, auf der eine Herde Tiere grast. Anders als bei Sammelstellen sind Quellen selten und es gibt nicht für alle Ressourcen eine Quelle.

Ressourcen Sammeln:

Möchte ein Spieler Ressourcen sammeln so darf er das jeder Zeit Ankündigen. Das Sammeln von Ressourcen dauert etwas Zeit und es gibt grundlegend vier Möglichkeiten:

Erstens: Hier gibt es keine Ressourcen: bsp. Kräuter in der Stadt. Der Spieler verliert 1X Enerige

Zweitens: Hier gibt es grundlegend Ressourcen: bsp. Kräuter am Straßenrand. Der Spieler verliert 1X Enerige und würfelt auf seinen sekundären Beruf, ob er etwas findet. Bei einem Fehlschlag findet er nichts. Bei Erfolg erhält er W6 einer zufälligen einfachen Ressourcen des Berufes. Bei einem kritischen Erfolg erhält er W6 einer beliebigen Ressourcen des Berufes

Drittens: der Spieler befindet sich an einer Sammelstelle: Der Spieler verliert 1X Enerige und würfelt auf seinen sekundären Beruf, ob er etwas findet. Bei einem kritischen Fehlschlag findet er nichts. Bei Fehlschlag erhält er W6 einer zufälligen einfachen Ressource, die sich an der Sammelstelle befindet, bei Erfolg erhält er W6 einer beliebigen Ressource, die sich an der Sammelstelle befindet. Bei einem kritischen Erfolg erhält er 4+ W6 einer beliebigen Ressource, die sich an der Sammelstelle befindet.

Viertens: der Spieler befindet sich an einer Quelle: Der Spieler verliert 1X Enerige und erhält Bei einem kritischen Fehlschlag einmal die Ressource. Bei Fehlschlag erhält er W6 Ressourcen, bei Erfolg erhält er 4+W6 Ressourcen, Bei einem kritischen Erfolg erhält er 4+ W10 Ressourcen.

Nachdem ein Spieler eine Ressource erhalten hat, darf er die Rohstoffe auswählen, die er von der Ressource erhalten möchte, oder zusätzlich auf seinen Beruf würfen, ob er besondere Rohstoffe erhalten darf. Schafft er den Wurf nicht erhält er jedoch keine Rohstoffe.

Gildensystem

Es ist möglich in einer Gilde mit anderen Spielern zu spielen. Dabei bietet das Gildenleben einige Vorteile und Besonderheiten. Jedoch ist eine Gilde für ein erfolgreiches Spielen nicht zwingend notwendig.

Das Gründen einer Gilde kostet 1000 Gil

Ein Wappenrock 100 Gil

Allgemeine Gilden Vorteile:

Ein gemeinsames „Gilden geborgenes Inventar“ auf das alle Spieler zugreifen können und das 10 Plätze pro Spieler umfasst. (nur für aktive Spieler)

Ein gemeinsames „Gilden Inventar“ (Gilden Truhe in einem Gildenhaus)

Gilden-Ränge mit unterschiedlichen Befugnissen:

Gilden-Ruf: Wappen-Röcke erlauben es den Ruf einer Gilde gegenüber anderen Fraktionen zu vertreten. Dabei steht der Gildenruf wenn öffentlich getragen immer über dem persönlichen Ruf.

Gildenrechte per default:

Gildenmitglied:

Eintritts-Recht zum Gildenhaus

Offizier:

Gilden-Haus/ Gilden-Truhe/ Eintritts-Recht zum Gildenhaus

Gildenmeister:

Gilden-Haus/ Gilden-Truhe / Gildenmitglieder/ Gilden-Ränge/ Eintritts-Recht zum Gildenhaus

Gilden-Haus: volle oder partielle Rechte zur Gestaltung des Gilden-Hauses.

Gilden-Inventar: voller oder partieller Zugriff auf das Gilden-Inventar

Gildenmitglieder: volle oder partielle Rechte Gildenmitglieder einzuladen oder zu entfernen.

Gilden-Ränge: volle oder partielle Rechte für die Veränderung und Verteilung von Gilden-Rechten

Ruf und Einfluss

Der Ruf eines Spielers bei einer Fraktion bestimmt, wie die Fraktion dem Spieler gegenüber gesinnt ist. Dabei gibt es die folgenden Stufen:

Erzfeinde: -20 bis -1

können keinerlei Interaktionen mehr mit der Fraktion ausführen außer zu Kämpfen.

Kriegerisch: 0 bis 19

Die Fraktion greift den Spieler von sich aus an und es können keine Quests von der Fraktion angenommen werden. Lediglich über besondere Aktionen kann der Ruf verbessert werden.

Feindlich: 20 bis 39

Die Fraktion verteidigt sich gegen Spieler und greift an, sobald sie sich bedroht fühlt. Durch besondere Quests kann der Ruf erhöht und auf neutral gebracht werden.

Neutral: (Rufbeginn 50) 40-59

Die Fraktion verhält sich dem Spieler über neutral und bieten eine geringe Auswahl an Quests an. Greift der Spieler ein Mitglied der Fraktion vorsätzlich an so wird die Fraktion automatisch auf 20 gesetzt.

Freundlich: 60 bis 79

Die Fraktion verhält sich dem Spieler über freundlich und bietet eine normale Auswahl an Quests an. Greift der Spieler ein Mitglied der Fraktion vorsätzlich an so wird die Fraktion automatisch temporär bis zum Ende der Sitzung feindlich. Danach wird der Ruf auf 40 gesetzt. Eine Ausnahme bildet ein gezielter Mord oder eine ähnliche Aktion. Danach wird der Ruf auf 20 gesetzt.

Verbündet: 80 bis 99

Die Fraktion verhält sich dem Spieler über freundlich und bieten eine große Auswahl an Quests an. Greift der Spieler ein Mitglied der Fraktion vorsätzlich an so wird die Fraktion automatisch temporär bis zum Ende der Sitzung feindlich. Danach wird der Ruf auf 50 gesetzt. Eine Ausnahme bildet ein gezielter Mord oder eine ähnliche Aktion. Danach wird der Ruf auf 20 gesetzt.

Heldenhaft: 100

Fraktionen die den Spieler als Heldenhaft ansehen verhalten sich dem Spieler über Respektvoll und bieten eine große Auswahl an Quests an. Zusätzlich sind Besondere Quests erhältlich. Greift der Spieler ein Mitglied der Fraktion vorsätzlich an so wird die Fraktion automatisch temporär bis zum Ende der Sitzung neutral. Danach wird der Ruf auf 60 gesetzt. Eine Ausnahme bildet ein gezielter Mord oder eine ähnliche Aktion. Danach wird der Ruf auf 20 gesetzt.

Ruf steigern:

Der Ruf kann gesteigert werden in dem Aufträge bei einer Fraktion erledigt werden oder nicht selbstverständliche Aktionen durchgeführt werden zb. Geschenke Hilfe oder verschonen von Feinden. Ruf ist eine fragile Sache. Ruf aufbauen dauert, während ein Rufschaden schnell entstehen kann. Sinkt ein Ruf auf eine niedrigere Stufe so sinkt er immer auf den dort niedrigsten Wert.

Einfluss:

Mit einem W100 Wurf auf den Ruf-Wert einer Fraktion kann der Ruf ausgenutzt werden, um einen Vorteil bei der Fraktion zu erhalten. Rufpunkte können dabei permanent ausgegeben werden, um das Ergebnis zu beeinflussen.

Häuser und Dörfer

Spielern ist es in der Omega World möglich ein Haus oder Grundstück zu kaufen. Dabei bestimmt die Größe und Lage des Grundstücks den Preis. Auch ist es den Spielern möglich neue Dörfer zu gründen und eigene Städte zu errichten. Dabei verwaltet Eron der Letzte Überlebende von Quill in Sturzbach das Errichten und Einrichten von Häusern in der Gesamten Omega World. Bei ihm können Grundstücke erworben werden und Einrichtungsgegenstände für Häuser oder Gildenhäuser erworben werden.

Dabei gilt der allgemeine Preis für ein freies und nicht besiedeltes Gebiet.

Grundstück erwerben: 1 Gil - 100 Gil (auf freiem Land)

Grundstück erwerben: 100 - 1000 Gil (in einem Dorf)

Grundstück erwerben: 1000 - 10.000 Gil (in einer Stadt)

Grundstück erwerben: 10.000 Gil - beliebiger Preis (in einer Großstadt)

Gebäude ausbauen: 5000 Gil (Möglich: Größer/Keller/weiterer Stock) der Preis verdoppelt sich Pro Ausbau.

Einrichtung erwerben: 50 Gil für Kleine Gegenstände/ 100 Gil für normale Gegenstände (Stühle Kisten) /400 Gil Pro mittlerer Gegenstand (Kleiner Tisch/normales Bett)/1000 Gil für große Gegenstände (Kamin/großer Tisch oder Schrank). Besonderer Gegenstände haben eigene Preise (Instrumente/Staffelei oä.)

300 Gil für Mobile Berufsstation.

3000 Gil für Berufsstationen: Amboss, Esse, Webstuhl o.ä.

Umziehen: (Beliebiger Ort in der Omega World [SEED möglich]) 10.000 Gil

Cerneen Prüfungen

Cerneen Prüfungen sind Orte in der Omega World an denen die Stärke der Cereen geprüft werden soll. Dabei handelt es sich um die Orte welche als Verliese oder Dungeons bekannt waren als Omega World noch ein Spiel war. Diese Orte wurden von Cernunnos geschaffen, um die Cerneen auf ihren Kampf gegen die Sünden vorzubereiten. In den Cerneenprüfungen sind Abbilder von Hüllen gefangen, welche lediglich für den Kampf geschaffen sind. Wird ein Cernee im Kampf besiegt so wacht er am Eingang der Cerneenprüfung wieder auf. Cerneenprüfungen haben ein festes LVL welches abhängig von dem Gebiet ist, in dem sie sich befinden. Spielerisch stellen Cerneenprüfungen zusätzliche Dungeons dar welche mit Loot, Gil und EXP. für das erstmalige Absolvieren sowie Loot und Gil für jedes weiter absolvieren der Prüfung locken. Dabei ist wichtig das die Cerneenprüfungen keinen direkten Einfluss auf Spuren und die Hauptgeschichte haben. Mehr dienen sie dafür Spielern eine Herausforderung zu bieten und den Tabeltop-Charakter des Kampfsystems vollständig auszuschöpfen. Spieler müssen also keine Cerneenprüfung absolvieren, um die Story des P&P Projekts zu erleben können es, aber falls sie möchten.

Nyumin

Die Nyumin sind Geister oder spektral Wesen. Diese Tiergeister sind harmlos und sogar sehr freundlich. Ihnen wurde in der Vergangenheit viel Leid zugefügt und so wachen sie in ihrer jetzigen Form über diese Welt und die einzelnen Gebiete der Omega World. In jedem Gebiet und jeder Zone lässt sich einer ihrer Schreine finden. In den Schreinen ist ihrer Kraft gespeichert und wenn sich jemand mit einem Nyumin anfreunden kann, so begleitet dieser ihn gerne, auch wenn sie in dieser Welt keiner Macht mehr zu haben scheinen. Seit der Großen Schwärze ist irgendwas geschehen was ihre Macht in die Geschicke dieser Welt einzugreifen verhindert. Es ist jedoch möglich bei den Nyumin Schreinen zu beten, um ihren Segen zu erhalten.

Beten:

Um an einem Nyuminschrein zu beten benötigt es eine milde Gabe. Dabei benötigen Spieler einen Gegenstand oder eine Speise auf ihrem LVL den sie den Nyumin opfern. Während des Betens ist es dafür möglich die Fähigkeiten der Klasse anzupassen und zu wechseln. Auch ist es möglich die Spezialisierung der Klasse zu wechseln. Dabei wird das LVL des Spielers jedoch wieder auf 30 zurückgesetzt. Es sollte also gut überlegt sein, ob man seine Spezialisierung wechseln möchte oder nicht.

Heldentaten/SEED system

Das SEED System ist das allgemeinste und wichtigste System der Omega World. Dabei entwickeln die Spieler mit ihrer Teilnahme an Events sowie durch ihre allgemeinen Handlungen und Entscheidungen die Omega World weiter. SEED steht dabei für Self evolving enviromental data. Ein gutes Beispiel dafür ist die Veränderung der Zone „Aurorafelder“ durch das Scheitern des Midsummernight's Events.

Durch die Trennung der Welten mit dem Patch Blessing and Corruption 2.0 kommt es jedoch zu einer wichtigen Änderung dieses Systems. Dabei gilt: Alles was in einer Welt geschieht hat erstmal nur Einfluss in dieser Welt und für Spieler, die sich in dieser Welt befinden. Dennoch gibt es weiterhin Möglichkeiten durch Heldentaten die Welten der anderen Spieler zu beeinflussen. Heldentaten haben jedoch keinen Einfluss auf die direkte Story der anderen Welt. Vielmehr stellen sie die einzigartigen Erfolge der Spielergruppen dar die sich auch in den anderen Welten zeigen. Sei es die Gründung eines Dorfes, einer Stadt oder neuen Fraktion, das Besiegen eines Interferenzmonsters oder das Öffnen oder Schließen eines Warpportales. Diese und ähnliche Aktionen sind Heldentaten, welche sich in allen Welten bemerkbar machen. Dabei wird jedoch nur eingegrenzt Einfluss auf die andere Welt genommen. Wird z.B. während des Kampfes mit einem Interferenzmonster eine Zone verwüstet so ist das Monster in der anderen Welt zwar aufgetaucht und wurde besiegt allerdings ist die Zone nicht verwüstet und kann sonst normal bespielt werden.