

GEMUND

THE DARK FANTASY ROLEPLAYING GAME

- HAUSREGELN / ZUSÄTZLICHE REGELN -

- SPIELLEITERHILFEN -

- CHARAKTERBOGEN -

Version 1.2

Timo Hanschke



EINLEITUNG

Willkommen zur Version 1.2 meiner Hausregeln für das Dark-Fantasy Rollenspiel Gemini. Ich hoffe, hier kann jeder die ein oder andere Idee, Anregung oder Hilfe für seine Gemini – Rollenspielrunde finden.

Ich halte Gemini für eines der besten Rollenspielsysteme, die in letzter Zeit erschienen sind, bzw. die man so auf dem Markt bekommen kann. Gemini kombiniert schöne Ideen mit intelligenten Regeln und guter Spielbarkeit.

Da ich einige Rollenspiele kenne, habe ich natürlich auch bei anderen Regelsystemen meine Lieblingsregeln. Einige davon habe ich für Gemini adaptiert und stelle sie hiermit vor. Manche Punkte sind Abwandlungen der normalen Regeln, andere beschäftigen sich mit Themen, die im Gemini – Regelwerk nicht angesprochen wurden.

Vor jeder Hausregel findet sich ein Kästchen (☐), somit kann jede Regel, die eingesetzt werden soll, markiert werden.

Seitenhinweise beziehen sich auf das englische Regelwerk. Während ich dies hier schreibe, befindet sich (noch) nur dieses Regelwerk in meinem Besitz. Ehrlich gesagt weiß ich nicht einmal, ob bereits eine deutsche Version existiert. Daher möchte ich nicht ausschließen, dass das ein oder andere Thema, das ich in meinen Hausregeln beleuchte, bereits in anderen (offiziellen) Publikationen behandelt wird.

In diesen Hausregeln werden viele Abkürzungen benutzt. Bei Attributen usw. beziehe mich auf die von World Of Fantasy (WOF) vorgestellten Übersetzungen. Zum besseren Verständnis werde ich sie hier gegenüberstellen:

ENGLISH		DEUTSCH	
STR	Strength	Stärke	STR
AGL	Agility	Gewandtheit	GEW
PHY	Physical Condition	Konstitution	KON
PER	Perception	Wahrnehmung	WAH
MEN	Mental Power	Willenskraft	WIL
CHA	Charisma	Charisma	CHA
-	Area Of Knowledge	Kenntnisbereich	-
KL	Knowledge Level	Kenntnisgrad	KG
DL	Difficulty Level	Schwierigkeitsgrad	SG
CS	Chance Of Success	Chance zum Erfolg	CE

Weitere Übersetzungen tauchen nicht in abgekürzter Version auf, und werden hier daher nicht extra benannt. Die Übersetzungen sollten aber deutlich sein.

Außerdem finden sich in dieser Regelsammlung noch Regeln von J.A. Hagen, Magnus Sjoström und Thomas Østerlie, die ich im Internet entdeckt habe. Diese Regeln sind dann mit deren Namen markiert.

Zusätzlich zu den Hausregeln habe ich noch ein paar Spielleiter-hilfen zusammengestellt – einfach eine Sammlung aller für den Spielablauf wichtigen Tabellen. Außerdem habe ich einen Charakterbogen in deutscher Sprache entworfen.

Viel Spaß mit diesem Material!

Timo Hanschke, Mai 2001

ENTWICKLUNG DIESER HAUSREGELN

Timo Hanschke

COPYRIGHT © DIESER HAUSREGELN UND DOKUMENTE

Timo Hanschke

MIT ZUSÄTZLICHEN REGELN VON

J.A. Hagen

Magnus Sjoström

Thomas Østerlie

GEMINI © 1998 BY

Johan Sjöberg

Stefan Ljungqvist

KAMPF

☐ INTIATIVE (Seite 59)

Von der in den Regeln beschriebenen Methode zur Bestimmung der Initiative weichen ein paar besondere Fälle ab:

MAGIEANWENDER

Auch Magieanwender machen einen Reaktionswurf, um zu bestimmen, wann sie ihre Aktion ausführen (ihren Zauber sprechen) können. Allerdings wird bei ihnen der Wurf nicht durch den KG im Kenntnisbereich Nahkampf, sondern durch den KG im Kenntnisbereich Magie modifiziert.

BERITTENE KÄMPFER

Auch berittene Kämpfer machen einen Reaktionswurf, um zu bestimmen, wann sie ihre Aktion ausführen (mit ihrem Reittier agieren) können. Allerdings wird bei ihnen der Wurf nicht durch den KG im Kenntnisbereich Nahkampf, sondern durch den KG im Kenntnisbereich Bewegung (ohne die Spezialisierung Reiten) modifiziert. Weitere Besonderheiten zu berittenen Kämpfern werden im entsprechenden Abschnitt behandelt.

SCHÜTZEN

Der Reaktionswurf von Schützen, die sich ausreichend weit von potentiellen Nahkampfangriffen entfernt aufhalten, wird durch den KG im Kenntnisbereich Fernkampf modifiziert.

UNBEHELLIGTE CHARAKTERE / FREIE BEWEGUNG

Der Reaktionswurf für Charaktere, die sich ausreichend weit von potentiellen Nahkampfangriffen entfernt aufhalten und sich in der fraglichen Aktionsrunde nur bewegen (und gegebenenfalls Deckung suchen) wollen, wird durch den KG im Kenntnisbereich Bewegung modifiziert.

☐ CHARAKTERE IN FREIER BEWEGUNG

Ein Charakter, der sich zu Beginn seines Zuges weitab von potenziellen Gegnern befindet (s.o.), oder dies zumindest annimmt, kann eine freie Bewegung ausführen – d.h. er bewegt sich mit der von ihm gewählten Geschwindigkeit in die von ihm gewählte Richtung. Sollte dieser Charakter plötzlich doch in eine Nahkampfsituation verstrickt

werden, hängt seine Kampftaktik (offensiv/defensiv/Finte) von der Art des Umstandes ab.

Meist muss der Charakter einen Überraschungswurf (siehe weiter unten) ausführen.

Beispiele: Ein Charakter entschließt sich, durch eine Tür zu rennen. Plötzlich taucht ein Gegner in der Tür auf, als der Charakter sich schon sehr kurz davor befindet. Da der Charakter wahrscheinlich keine andere Möglichkeit hat, als einfach in diesen Gegner hineinzurennen, ist seine „Kampftaktik“ offensiv. Allerdings wird seine Chance zum Erfolg (CE) durch einen Überraschungswurf modifiziert.

Die „Kampftaktik“ eines rennenden Charakters, der plötzlich von der Seite angegriffen wird, wird wohl eher defensiv sein.

☐ ÜBERRASCHUNGSWURF

Ein Charakter, der von plötzlichen Ereignissen, wie etwa plötzliche Angriffe, betroffen ist, muss einen Wurf gegen seine Reaktion machen, um zu bestimmen, wie gut er auf die unerwarteten Umstände reagieren kann. Seine Reaktionsfähigkeit hängt von seinem erzielten Effekt (E) ab:

Effekt 5 oder besser:

Der Charakter kann voll auf die Situation reagieren. Die CE der Handlung, die er ausführen will, wird in keiner Weise beeinflusst.

Effekt 0 bis 4:

Der Charakter kann nur bedingt auf die Situation reagieren. Die CE der von ihm gewählten Handlung wird halbiert.

Effekt –4 bis –1:

Der Charakter ist unfähig auf die Situation zu reagieren. In Kampfsituationen wäre damit sein Effekt automatisch null (0).

Effekt –5 oder schlechter

Der Charakter ist völlig überrascht. Wie oben, aber der Charakter muss gegebenenfalls in der nächsten Runde einen weiteren Reaktionswurf machen, um nicht noch eine weitere Runde nicht auf die Situation reagieren zu können.

Alternativ kann der Spielleiter auch einfach einen Schwierigkeitsgrad für die Aktion des überraschten Charakters festlegen, und auf einen Überraschungswurf verzichten.

❑ BERITTENER KAMPF

Ein Charakter, der auf einem Reittier (meist ein Pferd) in den Kampf zieht, unterliegt einigen speziellen Regeln. Die Bestimmung der Initiative wurde bereits weiter oben behandelt.

DIE KENNNTNIS DES REITENS

Reiten ist eine Spezialisierung für den Kenntnisbereich „Bewegung“.

KOMMANDOS DES REITERS

Wann immer der Reiter seinem Reittier ein Kommando geben will, muss er einen Wurf gegen den Durchschnitt aus GEW und WIL ausführen. Dieser wird durch den Kenntnisgrad in Bewegung (inklusive Reiten Spezialisierung) modifiziert. Beispiele für Kommandos sind: Antreiben, Wenden, Springen, Sturmangriff, usw.

BESCHRÄNKUNGEN DES REITERS

Alle Kenntnisse des Reiters werden durch seinem KG in Reiten beschränkt. Will der Reiter beispielsweise mit einer Nahkampfwaffe angreifen, darf sein GEW – Wurf für den Angriff höchstens um seinen KG in Reiten modifiziert werden, wenn dieser geringer als der KG für die Waffe ist.

BEWEGUNG DES REITTIERS

Ein Pferd hat drei Bewegungsgeschwindigkeiten, die im Bestiarium (Seite 108) angegeben sind. Diese könnte man mit Schritt/Trab; Kanter; und Galopp bezeichnen. Der Reiter wählt, in welcher Geschwindigkeit er das Tier antreiben will. Bei höheren Geschwindigkeiten als Schritt/Trab muss das Reittier aber mindestens um eine höhere Distanz als das Maximum der vorigen Geschwindigkeitsstufe bewegt werden. Die Bewegung KANN beendet werden, sobald die minimale Distanz zurückgelegt wurde, und MUSS beendet werden, sobald die maximale Bewegung der gewählten Geschwindigkeit erreicht wurde. Je schneller das Reittier ist, desto schwieriger lässt es sich lenken. Enge Drehungen sind nur im Schritt/Trab möglich. Je nach Geschwindigkeit kann die Bewegungsrichtung des Reittiers alle 1/10/20 Meter um etwa 60° verändert werden.

SPRÜNGE DES REITTIERS

Ein Reittier kann Hindernisse überspringen. Dies wird durch einen GEW – Wurf für das Pferd ausgeführt. Je nach Geschwindigkeit liegt der SG bei 0/+4/+8. Je schneller das Pferd ist, desto leichter fällt ihm ein Sprung. Für weitere Modifikationen siehe „Reiten“ (Seite 55).

ANGRIFFE DES REITERS / DES REITTIERS

Irgendwann während oder am Ende einer Bewegung kann der Reiter EINEN Angriff ausführen, oder nach erfolgreichem Kommando sein Reittier ein Angriff ausführen lassen. Wie der Reiter sein Reittier für einen Angriff seinerseits führen muss, hängt von der von ihm benutzten Waffe ab. Bei kurzen Schlagwaffen reitet er eng am Gegner vorbei, während er mit einer Lanze eher auf den Gegner zuhält. Hier sollte der SL nach gesundem Menschenverstand entscheiden und gegebenenfalls einen SG festlegen.

ERHÖHTE POSITION

Da sich der Reiter auf einem Reittier gegenüber unberittenen Gegnern in erhöhter Position befindet, wird ein Angriff mit einer Nahkampfwaffe mit SG +1 ausgeführt. Allerdings werden Verteidigungsaktionen mit SG -1 ausgeführt. Dies gilt nicht für Schilde.

ANGRIFFE IM KANTER ODER GALOPP

Führt der Charakter einen Angriff mit einer Nahkampfwaffe aus, während er im Kanter oder Galopp reitet, muss er bei einem Treffer einen Patzerwurf (siehe Trefferfolgen) ausführen.

ÜBERRENNEN

Der Reiter kann nach erfolgreichem Kommando sein Pferd dazu bewegen, einen unberittenen Gegner zu überrennen. Dies wird dann wie ein Angriff des Pferdes mit den Hufen gehandhabt. Zusätzlich könnte der Reiter einen Angriff mit einer Stangenwaffe ausführen. Ist der Gegner überrannt (oder ausgewichen) kann die Bewegung fortgesetzt werden.

ABWERFEN

Erleidet der Reiter eine leichte Wunde am Kopf oder an der Brust, muss er einen GEW – Wurf, modifiziert durch den KG in Reiten, ausführen, um nicht vom Pferd zu stürzen. Ein Sturz vom Pferd wird wie ein Sturz aus 5m/10m/15m Höhe (abhängig vom Tempo des Reittiers) behandelt.

TREFFER IM KANTER / GALOPP

Schaden ist +2 / +4. Dieser Bonus gilt aber auch für Treffer gegen den Reiter, da er aus dem Tempo den Reittiers resultiert.

VERTEIDIGUNGSAKTIONEN

Wird der Reiter angegriffen, kann er sich wie gewohnt verteidigen. Angriffe gegen das Reittier (wie unritterlich!) kann der Reiter mit SG -2 parieren, oder sein Reittier ausweichen lassen (Kommandoprobe!).

Hausregeln / Zusätzliche Regeln

☐ TREFFERFOLGEN

Die Effekte von schweren Wunden an Gliedmaßen (Arme/Beine), am Körper und am Kopf sind bereits in den Regeln behandelt (siehe Seite 70). Fleischwunden und leichte Wunden an Gliedmaßen, Körper und Kopf können aber ebenfalls spezielle Folgen haben. Bei solchen Wunden am Arm wird ein Patzerwurf fällig; Beinwunden ziehen einen Stolperwurf nach sich; Treffer am Körper/Kopf fordern einen Konditionswurf. Bei leichten Wunden werden diese Würfe mit SG -2 ausgeführt:

PATZERWURF

Dies ist ein Wurf gegen die GEW des Charakters. Schlägt der Wurf fehl, lässt der Charakter Gegenstände, die er in dieser Hand hielt, fallen. Hat er den Gegenstand in zwei Händen gehalten, ist der SG +2.

STOLPERWURF

Auch dies ist ein Wurf gegen die GEW des Charakters. Ein Fehlschlag führt dazu, dass der Charakter am Boden liegt. War der Effekt nur -1 oder -2, befindet sich der Charakter in kniender Position. Siehe Seite 62/63 für die Handhabung von Kampfmanövern in solchen Positionen.

KONDITIONSWURF

Dies ist ein Wurf gegen die KON des Charakters. Ein Fehlschlag führt dazu, dass der Charakter das Bewusstsein verliert. War der Effekt nur -1 oder -2, ist der Charakter nur benommen (SG -2 auf alle Aktionen). Jede folgende AR kann ein benommener Charakter nach erfolgreichem KON - Wurf seine Benommenheit ablegen. Ein bewusstloser Charakter bleibt zunächst für 1W20 AR bewusstlos. Bei Treffern gegen den Kopf wird dieser Wurf mit SG -1 ausgeführt.

☐ PATZER- UND STOLPERWÜRFE IN ANDEREN SITUATIONEN

Der Spielleiter kann auch weitere Situationen festlegen, in denen ein Patzer- bzw. Stolperwurf fällig wird. Hier sollte er nach gesundem Menschenverstand entscheiden, und dementsprechend einen SG festlegen.

Beispiele für Situationen, in denen ein Patzer- bzw. Stolperwurf fällig wird: Der Charakter trifft im Galopp reitend einen Gegner mit seinem Schwert (Pazerwurf); Ein Charakter rennt im Dunklen durch den Wald und tritt unglücklich gegen eine Wurzel (Stolperwurf); ein Reiter lässt sein Pferd einen unberittenen Gegner überrennen (leichter Stolperwurf für das Pferd); usw.

☐ NAHKAMPFWAFFEN (Seiten 68/69)

GRIFF

Alle aufgeführten Waffen haben einen angegebenen Wert für Griff, der besagt, wie viele Hände zum führen der Waffe nötig sind. Zweihändiges führen einer Einhandwaffe hat bestimmte Folgen, und entgegen der Angaben kann prinzipiell jede Waffe auch einhändig geführt werden, was aber je nach Waffenart besondere Auswirkungen hat:

GRIFF 1: Wird eine solche Waffe einhändig geführt, bleibt alles wie gehabt. Zweihändiges führen halbiert die STR - Anforderung.

GRIFF 1-2: Wird eine solche Waffe einhändig geführt, steigt die STR - Anforderung um +2. Zweihändiges führen hat keine Auswirkungen.

GRIFF 2: Wird eine solche Waffe einhändig geführt, steigt die STR - Anforderung um +5. Zweihändiges führen hat keine Auswirkungen.

☐ AUFGESETZTE STANGENWAFFEN

Stangenwaffen können aufgesetzt (auf dem Boden) werden. Dies ist eine beliebte „Verteidigungsart“ gegen berittene Gegner. Die Kampftaktik ist somit offensiv, und der Charakter mit der aufgesetzten Waffe erhält einen Bonus auf seinen Initiativwurf von +2 gegen berittene Gegner. Der Schaden gegen berittene Gegner wird durch das Tempo des Reittiers modifiziert (siehe Treffer im Kanter / Galopp).

☐ PLASTISCHE DARSTELLUNG

Zur besseren Übersichtlichkeit eines meist chaotischen Kampfgeschehens empfiehlt sich die Benutzung von Miniaturfiguren (25mm) und eines Waben- (Sechseck) oder Karorasters (Durchmesser je Feld: ein Zoll). Jedes Waben- oder Karofeld hat dann beispielsweise einen Durchmesser von 2 Metern. Jede Figur nimmt ein solches Feld ein, Pferde oder andere große Kreaturen wohl eher zwei aneinanderliegende Felder. Stehen zwei Figuren in einem Feld, befinden sie sich im beengten Zustand, und der Spielleiter sollte einen SG für deren Aktionen festlegen.

Auch ohne Waben- bzw. Karoraster lassen sich Figuren benutzen. Abstände können dann mit einem Lineal gemessen werden: ein (1) cm entspricht einem Meter.

MAGIE

□ DAS SPRUCHBUCH DES MAGIERS

Ein Charakter hat zu Beginn des Spiels nur eine begrenzte Anzahl von Zaubersprüchen zu seiner Verfügung. Wie viele dies genau sind, hängt von seiner Erfahrung im Wissensbereich Magie ab.

Ein Charakter „kauft“ seine Zaubersprüche mit seinen „Optionspunkten“, die sich aus seiner Willenskraft und seinem Kenntnisbereich Magie (inklusive ALLER Spezialisierungen) ergeben. Dazu werden einfach die Wissensgrade auf seinen Attributswert von Geisteskraft addiert.

Beispiel: Gerlokan ist ein Magier mit folgenden Spielwerten:

Willenskraft: 14

<u>Kenntnisbereich</u>	<u>KG</u>	<u>Spezialisierungen</u>
Magie	2	Feuer (2x) Kinetische Energie

Ihm stehen somit $14+2+2+1= 19$ Optionspunkte zur Verfügung.

Mit diesen Optionspunkten „kauft“ sich der Charakter nun seine Zaubersprüche. Ein Zauberspruch kostet so viele Optionspunkte wie sein Grad beträgt. Die für die Spezialisierungen erhaltenen Punkte dürfen nur für Sprüche eingesetzt werden, die auch den Aspekt der jeweiligen Spezialisierung enthalten.

Optional: Beim „einkaufen“ seiner Zaubersprüchen ist der Charakter einer Beschränkung ausgesetzt: Die Zaubersprüche, die er erlernen („kaufen“) möchte, dürfen nur die Aspekte beinhalten, die er auch als Spezialisierung gewählt hat.

□ AUSSPRACHE UND GESTIK

In den Gemini – Magieregeln steht beschrieben, dass für jeden Zauberspruch bestimmte Worte und Gesten notwendig sind (die benötigten Worte finden sich sogar unter „Anrufung“ im Spruchbuch).

Was passiert aber, wenn der Charakter gezwungen ist, einen Spruch sehr leise und/oder fast ohne Gesten auszuführen? Dazu finden sich im Gemini – Regelwerk keine Regeln.

Ein Charakter kann auch mit leiser Anrufung und mit wenig Gestik einen Spruch anwenden.

Generell gilt: Je lauter und bewegter, desto leichter; je leiser und unbewegter, desto schwieriger.

In den Tabellen unten finden sich verschiedene Grade der Aussprache und Gestik, zusammen mit den sich daraus ergebenden Modifikationen der CE.

CE – Modifikationen für Aussprache und Gestik

Grad	CE	Bem. *
I	-2	---
II	-1	WAH -3
III	0	WAH
IV	+1	WAH +3

* Laute Geräusche und/oder viele Bewegungen können von anderen wahrgenommen werden. Mögliche Entdecker werfen gegen die in der Tabelle genannte CE zum Bemerken.

Erklärung der Grade	
Grad	Aussprache / Gestik
I	A: Stille G: Keine Bewegung
II	A: Flüstern / Lippen bewegen G: Kleine Hand- /Handgelenksbewegung
III	A: Normale Aussprache G: Normale Hand- / Arm- / Kopfbewegung
IV	A: Rufen/Lautes Singen/ Anrufung G: Gesamter Körper in Bewegung / Tanzen

A: Aussprache

G: Gestik

□ LÄRM UND AKTIVITÄTSGRAD

Magie erfordert Konzentration. Die Modifikation der CE eines Spruchversuches lässt sich auch durch den Lärm in der Umgebung und dem Aktivitätsgrad des Charakters modifizieren. Auch hierzu finden sich die Modifikationen in der Tabelle unten.

CE – Modifikationen für Lärm- und Aktivitätsgrade		
Grad	CE	Lärm/Aktivitätsgrad
I	+1	Stille / Stillstehen
II	0	Leise Geräusche / Kleine Bewegungen
III	-1	Normale Unterhaltung / Normale Bewegung
IV	-2	Laute Geräusche / Schnelle Aktionen
V	-3	Sehr Störend (Kampf usw.)

Hausregeln / Zusätzliche Regeln

□ SPRUCHERSCHÖPFUNG

Betrachtet man die Gemini – Regeln genauer, fällt einem eine gewisse Unausgewogenheit der Regeln auf. Anwender von „religiöser Magie“ (also Wunderheiler, Stigma) erleiden durch ihre „Magie“ Schmerzen und Wunden (beides in Wunden ausgedrückt); Anwender von Magie (also der schwarzen Kunst) erleiden nichts dergleichen. Nun mag es dem einen oder anderen gefallen, dass die Dunkelheit einen solchen Vorteil hat und somit noch schwieriger zu bekämpfen ist; dem Geschmack des Autors dieser Hausregeln entspricht dies aber nicht – Magieanwendung sollte ein Vorgang sein, der durch die benötigte Konzentration erschöpfend auf den Magier wirkt und ihn somit ein wenig in seinen Möglichkeiten beschränkt.

Hier werden nun zwei Möglichkeiten zur Abhandlung von Erschöpfung vorgestellt. Die erste Methode ist die vom Autor dieser Hausregeln bevorzugte Erschöpfungspunkte – Regel. Die zweite Methode führt die Magiepunkte ein.

□ METHODE 1: ERSCHÖPFUNGSPUNKTE

Jedes mal, wenn der Magier einen Spruch gesprochen hat, bekommt er einen Erschöpfungspunkt, ob er nun Erfolg hat oder nicht. Eine Ausnahme bildet hier der besondere Erfolg beim Werfen einer eins (1): hier kommt der Magier ohne Erschöpfungspunkt davon.

Die Erschöpfungspunkte (EP) engen den Magier ein wenig in seinen Fähigkeiten ein: Jeder EP gibt ihm SG –1.

Bei zunehmender Erschöpfung sollte der SL den Magier einen KON – Wurf ausführen lassen. Der Wurf wird durch die EP und das Wohlbefinden modifiziert. Bei einem Fehlschlag verliert der Charakter (vor Erschöpfung) das Bewusstsein.

Alle 20 – KON Minuten erholt sich der Charakter von einem (1) EP.

Um dieses System ein wenig zu entschärfen, kann der SL festlegen, dass der Charakter für eine Anzahl von Zaubern, die seiner KON entspricht, keine EP sammelt; oder nur bei einem Fehlschlag nach einem KON – Wurf einen EP erhält.

Natürlich kann der SL das System mit den Erschöpfungspunkten auch auf andere Aktionen ausdehnen: Schwimmen beispielsweise kann auch recht erschöpfend sein. Der SL legt hier einfach

einen „Erschöpfungsintervall“ fest; etwa ein EP pro Minute.

□ METHODE 2: MAGIEPUNKTE

Der Charakter erhält eine Anzahl von „Magiepunkten“ (MP), die dem Doppelten aus seinem WIL – Wert plus dem KG im Kenntnisbereich Magie entsprechen .

$$(WIL+KG)*2$$

Jeder Spruch „kostet“ eine Anzahl von Magiepunkten, die dem Grad des Spruchs entsprechen. Hat der Charakter nicht genügend MP zur Verfügung (oder gar keine mehr), kann er einen Spruch nicht sprechen.

Auch hier kann der SL festlegen, dass ein Wurf von eins (1) auf einem W20 keine MP – Kosten zur Folge hat.

Pro Stunde „regeneriert“ der Charakter ein Achtel seiner Magiepunkte. Ein ausreichend langer Schlaf beispielsweise sollte den MP Vorrat wieder auf den vollen Wert bringen.

Die dem Charakter zur Verfügung stehenden MP erhöhen sich immer dann, wenn sich der WIL Wert oder der KG in Magie erhöht. Außerdem kann der SL eine MP – Steigerung durch Erfahrung gestatten: ein (1) MP kostet dann fünf (5) Erfahrungspunkte.

□ KONZENTRATION / MAGIE IM NAHKAMPF

Das Anwenden von Magie erfordert Konzentration. Ein Charakter, der im Nahkampf einen Spruch sprechen will, wählt automatisch eine offensive Kampfaktik. Die Initiative wird normal bestimmt. Ob nun der Magier die Initiative gewinnt oder nicht, er muss sich auf jeden Fall so sehr auf seinen Spruch konzentrieren, dass er einen SG von –2 oder –3 bekommt. Verliert der Magier die Initiative, wird dies normal gehandhabt, wodurch sein Spruch meist unterbrochen werden dürfte; eine evtl. ihm zur Verfügung stehende Attacke (Ergebnis C) steht für seinen Spruch, den er dann ausführen kann. Gewinnt der Magier die Initiative, kann er seinen Spruch zuerst einsetzen (Attacke wird also immer als Spruch gelesen).

Wie die „Parade“ des Gegners gehandhabt wird, liegt im Ermessen des Spielleiters und hängt stark von der Situation ab. „Geschosssprüchen“ könnte der Gegner beispielsweise Ausweichen, usw. Manchmal ist eine „Parade“ unmöglich.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Nun folgen die bereits in der Einleitung erwähnten „zusätzlichen Regeln“ von J.A. Hagen, Magnus Sjoström und Thomas Østerlie. Alle diese Regeln und Erläuterungen habe ich im Internet entdeckt (auf J.A. Hagen's Internet – Seite), und halte sie für so gut, wichtig und/oder interessant, dass ich sie auch in meiner Runde benutze. Aus diesem Grund finden sie sich hier wieder. Zu jeder Regel oder Erläuterung ist der ursprüngliche Autor vermerkt. Hin und wieder habe ich minimale Veränderungen im Text vorgenommen.

□ WUNDEN UND WOHLBEFINDEN

(J.A. Hagen)

Das Wohlbefinden (*Wellbeing*) ist Ausdruck der körperlichen und geistigen Fitness eines Spielercharakters (SC). Erschöpfung, Verletzungen, Gifte, Drogen, Segnungen oder Magie können das Wohlbefinden positiv oder negativ beeinflussen, was sich in Modifikationen bei Aktionen auswirkt. Im folgenden soll näher auf die Auswirkungen von Verletzungen eingegangen werden.

Leichte Verletzung

Wohlbefinden sinkt auf -1; -2 auf alle Aktionen für die Dauer von 24 Std.

Schwere Verletzung

Wohlbefinden sinkt auf -3; -6 auf alle Aktionen für die Dauer von 24 Std.

Lebensgefährliche Verletzung

Wohlbefinden sinkt auf -6; -12 auf alle Aktionen für die Dauer von 48 Std.

Eine tödliche Verletzung an Arm oder Bein macht den betroffenen Körperteil dauerhaft unbrauchbar.

Danach wird der Malus nur bei Aktionen angewandt, die mit dem verletzten Körperteil in Zusammenhang stehen; Wunden an Kopf, Brust und Bauch wirken sich aufgrund der Nähe zu lebenswichtigen Organen auf nahezu alle körperlichen Aktionen aus.

Der Spielleiter behält es sich vor, den Malus an verschiedene Umstände anzupassen.

Beispiel: Zwar kann man mit einer schweren Armwunde im Trab normal reiten, beim Setzen über Hindernisse, Reiten in vollem Galopp oder in schwierigem Gelände fällt jedoch der Malus an, da man hierfür beide Hände braucht, um das Pferd

unter Kontrolle zu halten. Zudem wird sich die Erschütterung keineswegs positiv auf vorhandene Wunden auswirken.

Eine Verletzung eines Armes wirkt sich im Nahkampf auch dann aus, wenn der Schwertarm nicht betroffen ist (Schmerz durch Belastung etc.).

Schusswaffen wie Bögen oder Armbrüste lassen sich nicht einhändig handhaben, Wurfmesser, -äxte und Schleudern schon.

□ ERFAHRUNGSPUNKTE

(J.A. Hagen)

Gemini ist ein System, das sich an der Lebenszeit eines Charakters orientiert. Die Fertigkeiten, die ein Charakter im Laufe der Charaktererschaffung erhält, hat er sich über Jahrzehnte hinweg angeeignet und verfeinert. Deshalb ist es unwahrscheinlich, diese Werte innerhalb kurzer Zeit drastisch zu erhöhen; je ausgeprägter das Können eines Charakters ist, umso länger muss er lernen, um noch eine weitere Steigerung zu realisieren (Gesetz der sinkenden Erträge).

Jeder, der z.B. mit dem Karate-Training beginnt und versucht, innerhalb eines Jahres den 1. Dan zu erreichen, wird innerhalb kurzer Zeit einsehen müssen, dass derartige Leistungssteigerungen viel Zeit und Aufwand verschlingen. Dies wird durch die Zwei-Punkte-Begrenzung bei der Vergabe von Erfahrungspunkten (EP) ins Spiel übersetzt. Es dürfen niemals mehr als zwei EP auf einmal auf ein Attribut, Kenntnisbereich oder Spezialisierung gelegt werden.

Ein Wissensgrad von 2 in einem Wissensgebiet bedeutet, durchschnittlich gute Kenntnisse zu haben; 3 bedeutet gut; 4 sehr gut. Ein SC, dessen Erfolgswahrscheinlichkeit (CS) in einem Wissensgebiet über 15 liegt, liegt deutlich über dem Durchschnitt, 17 und mehr sind außergewöhnlich.

Ein Beispiel: Ein SC mit einem Wissensgrad von 0 erhält eine Modifikation von 0,25 auf das zugrundeliegende Attribut. Für 6 EP erhält er den Grad 1 mit der Modifikation 0,75%. Dies entspricht einer Leistungssteigerung von 300%!

Bei der Steigerung darf nicht vergessen werden, dass ein Grad eine Steigerung im gesamten Wissensgebiet bedeutet.

Beispiel: Ein SC, der einen zusätzlichen Grad im Nahkampf erwirbt, steigert sein Können im Umgang mit allen Nahkampfwaffen: Schwerter,

Hausregeln / Zusätzliche Regeln

Äxte, Stabwaffen, Keulen, Dolche, unbewaffneter Kampf etc. Man halte sich vor Augen, wie lange dies im realen Leben dauern würde! Spezialisierungen sind dagegen relativ günstig zu erhalten, betreffen aber nur einen begrenzten Bereich. Es sind maximal zwei Spezialisierungen in ein- und demselben Teilbereich möglich.

□ NATURE (NATUR)

(J.A. Hagen)

Nature kann nur durch außergewöhnliche Taten gesteigert oder gesenkt werden. Außergewöhnlich bedeutet, dass der Charakter über sich hinauswächst. Normale Güte (alter Frau über die Straße helfen usw.) genauso wie normale Schlechtigkeit, wie Lügen, beeinflussen die *Nature nicht*.

Eine positive *Nature* ist gekennzeichnet durch Selbstlosigkeit und Opferbereitschaft. Um seinen *Nature* zu steigern, muss ein SC daher wiederholt ein entsprechendes Verhalten an den Tag legen. Dazu zählt, sein Leben in den Dienst eines Ideals oder Prinzips zu stellen und die eigenen Taten daran auszurichten ohne Gedanken an persönlichen Gewinn. Ein SC, der zuerst an die eigene Sicherheit und das eigene Wohlergehen denkt, und der andere nur unterstützt, wenn es ihn nichts kosten kann (Gesundheit, Leben, Freiheit, Besitz etc.), verdient keine Steigerung.

Beispiele für positives Verhalten:

- *Einen geschlagenen Feind fair behandeln*
- *Anderen helfen, auch wenn man selbst dadurch Nachteile erleidet*
- *Unter Gefahr für das eigene Leben das Wort des Einen predigen*
- *Gegen Unrecht vorgehen*
- *Bei Schneesturm über einen vereisten Gebirgspass reiten, um eine Arznei zu besorgen, die ein Kranker dringend braucht*

Diese Beispiele sind absichtlich größtenteils allgemein gehalten. Der Spielleiter alleine entscheidet, ob ein SC eine Veränderung der *Nature* erfährt bzw. legt dem Spieler eine Steigerung/Senkung durch Vergabe von Erfahrungspunkten nahe.

Bestimmte Gegenstände oder Umstände können u.U. ebenfalls die *Nature* eines SC beeinflussen (Spielleiterentscheidung).

□ ALTERUNGSEFFEKTE

(J.A. Hagen)

Erreicht ein SC aufgrund des zunehmenden Lebensalters im Spiel eine neue Altersgruppe, so verliert er alle positiven Modifikationen aus der vorherigen Altersgruppe und erhält sofort alle Modifikationen, die der neuen Altersgruppe eigen sind.

Ausnahme: Ein junger Charakter, der in die Altersgruppe Erwachsen (*mature*) wechselt, verliert auch die Abzüge auf Mentale Stärke (Willenskraft), da er körperlich wie geistig gereift ist. Mit zunehmendem Alter nehmen dann die körperlichen Attribute zunehmend ab, während die geistige Reife zunimmt.

□ SOZIALER STATUS

(J.A. Hagen)

Erfahrungswerte am Spieltisch haben mich dazu gebracht, die Auswahl des sozialen Status zu modifizieren; über mehrere Spielsitzungen hinweg hatte ich bei der Charaktererschaffung entweder SC aus der Oberklasse bzw. arme Schlucker oder Bauern, die sich nichts leisten konnten; das soziale Mittelfeld, das eigentlich am stärksten bei Spielercharakteren ausgeprägt sein sollte, war so gut wie gar nicht vertreten. Hier ist meine neue Regelung:

Gesellschaftsschicht	Geldmittel	W20
armer Schlucker	2W20 Silbermünzen	1
Bauer	1W20 x 10 SM	2-6
Bürger	2W20 x 10 SM	7-12
Grundbesitzer	3D20 x 10 SM	13,14
gutsituierter Bürger	1W20 x 10 Goldmünzen	15,16
niederer Adel	2W20/2 GM	17,18
Priesterschaft	2D20/2 x 10 GM	19
Hochadel	3D20/2 x 10 GM	20

❑ SPEZIALISIERUNGEN

(der ALPHA Version von „The Darkness“ entnommen)

Von Thomas Østerlie (er übersetzte Gemini ins Englische)

Dunkle Theologie (Bildung)

Charaktere mit dieser Spezialisierung sind in den Schriften der Dunkelheit gut bewandert. Sie kennen das Buch der Dunkelheit und seinen Inhalt, und sind auch sachkundig in den Riten und Ritualen der Dunkelheit. Die Spezialisierung macht den Charakter gewahr, dass der Dunkle Erbe existiert, und dass Cyrus als Dunkler Märtyrer zurückgekehrt ist.

Diese Spezialisierung steht nur Charakteren offen, die einmal Zugang zu den dunklen Schriften hatten, oder ihn noch immer haben; oder jemanden der einmal zu Orten ging, oder noch immer geht, wo das Evangelium von Cyrus gelehrt wird, wie die schwarze Kathedrale von Neremeth oder dem Schlüssel in Orschild.

Attribute: WIL

Schwierigkeitsgrad (SG): Der SG hängt von der Unbekanntheit des Wissens ab, an das sich der Charakter erinnern will. Sich an Gemeinwissen erinnern zu wollen erfordert keinen Attributswurf. SG -1 für etwas Obskur, SG -15 für extrem Obskur.

Effekt: Je höher der Effekt, desto mehr Informationen werden zum gefragten Thema erfahren.

Magiekunde (Bildung)

Mit dem Training der Magieanwendung kommt die Fähigkeit, die Magie in all ihren Formen und Erscheinungen zu kennen. Jedoch muss ein Charakter nicht wissen, wie ein Spruch eingesetzt wird, um die Natur der Magie und ihrer Erscheinungen zu kennen. Ein Charakter mit dieser Spezialisierung hat Kenntnisse von der Magie, auch wenn er nicht weiß, wie er diese Kräfte ausüben kann. Nach einem erfolgreichen Attributswurf ist er in der Lage, Magie zu erkennen, wenn sie benutzt wird.

Attribut: WIL

Schwierigkeitsgrad (SG): Der Grad des Spruches.

Effekt: Je höher der Effekt, desto präziser lässt sich sagen, welche Art von Magie benutzt wurde. Ist der Effekt 0 bis 5 kann nur gesagt werden, dass Magie involviert ist. Mit einem Effekt zwischen 6

und 10 kann der Aspekt, von dem der Effekt stammt, benannt werden. Ein Effekt zwischen 11 und 15 benennt nicht nur die Aspekte des Spruchs, sondern auch den Namen des Spruchs. Mit einem Effekt zwischen 16 und 24 wird der Aspekt, der Name und der präzise Effekt des Spruches erkannt. Mit einem Effekt von 25 und höher wird nicht nur das schon vorher erwähnte erkannt, sondern es ist auch möglich, das Spruchbuch zu benennen, in dem der Spruch bekanntermaßen geschrieben steht.

❑ DER BERGLÖWE

Von Magnus Sjoström (Editor bei CELL)
Einleitung von Thomas Østerlie

Die ursprüngliche Frage war, wie der Löwe auf das Wappen von Orschild kam. In der Welt von Gemini (so weit sie bekannt ist) gibt es keine tropischen oder subtropischen Gegenden, Regionen in denen ein Äquivalent von unserem Löwen leben würde. Wo also kommt der zweischwänzige Löwe von Orschild her. Magnus antwortete, dass in den nördlichen Gebirgen Löwen leben. Dies sind nicht die großen, goldenen Katzen von unserer Welt, sondern wilde, schwärzlich graue Jäger, die eine Bedrohung für jeden darstellen, der sich in ihren Lebensraum wagt.

Berglöwe

Klein:

STR 15, GEW 17, KON 14, WAH 14, WIL 6

Mittel:

STR 20, GEW 15, KON 16, WAH 14, WIL 6

Groß:

STR 25, GEW 13, KON 18, WAH 14, WIL 6

Im Kampf: Biss (CE 16, SCH 2/4/6); Klauen (CE 16, SCH 1/2/3)

Dank seines Fells hat der Berglöwe immer eine CE +4, wenn er sich in bergigen Regionen aufhält.

Der Berglöwe hat außerdem immer eine CE +4 bei allen Spurensuche Aktionen.

Hausregeln / Zusätzliche Regeln

□ DIE FINSTERNIS

Von Magnus Sjoström

Wie funktioniert also die Finsternis? Lasst uns dies ein für allemal in Stein hauen. Zuallererst: Was geschah in jenen schicksalsschweren Momenten, als das Eiserne Tor geöffnet wurde?

Als die Dunkelheit in die Welt von Gemini gelassen wurde, wurden die fünf Monde an ihren Positionen am Firmament verankert. Die Sonne durchzieht noch immer normal den Himmel, doch die Monde folgen ihrer Flugbahn und blockieren ihr Licht. Dies führt zu einen zweihundert Kilometer breiten „Gürtel“ von totaler Finsternis. Dieser „Gürtel“ zieht sich über die Provinzen von Merodak, Orschild, Cavala, Luceria und dem nördlichsten Teil von Avernus. Diese Provinzen erfahren einmal täglich die totale Finsternis, wenn die Sonne sich an ihrem höchsten Stand befindet. Vor und nach der Finsternis haben diese Gegenden beinahe normales Tageslicht. Einmal täglich erfahren die Hauptstädte von Orschild, Cavala und Luceria völlige Nacht am Tage, was sie an den in ihre Welt freigesetzten Schrecken erinnert. Je weiter man sich von dem „Gürtel“ aufhält, desto weniger ist die Finsternis vorhanden. Provinzen wie Sein, Aretas, Galatien und der südlichste Teil von Bervoche und Avernus bekommen beinahe nichts von der Finsternis mit.

ENTWICKLUNG

ÄNDERUNG DER NATUR

EREIGNIS

- 1 Der Charakter benutzt starke Magie (der Grad des Spruches liegt über 5), was auch immer er mit dem Spruch erreichen wollte.
- 1 Der Charakter begeht eine böse, unnötig gewalttätige, oder zerstörerische Tat, wie etwa den Mord an einer unschuldigen Person. Dies trifft auch zu, wenn Sie einen Agenten der Dunkelheit töten, wenn seine Seele geläutert werden könnte. Andererseits können Sie zur Selbstverteidigung oder in großen Schlachten töten.
- 1 Der Charakter gibt sich den dunklen Verlockungen hin und lässt seine böse Seite los, und lässt seine grundlose Wut seine Aktionen beeinflussen.
- +1 Für jedes volle Jahr das der Charakter bedingungslos dem Einen gewidmet hat, und blind seinen Gesetzen folgte, sein Wort befolgte, und keine Sünden beging.
- +1 Der Charakter nimmt an einer Pilgerfahrt teil.
- +5-15 Wenn der Charakter einen Exorzismus über sich ergehen lassen muss, allerdings kann die Natur dadurch nicht über 0 angehoben werden.
- +5-15 Der Charakter hat eine Vision.

ERFAHRUNGSPUNKTE

- Ein Punkt an alle Charaktere für das Beenden einer Episode.
- Ein Punkt für gutes Rollenspiel.
- Ein Punkt für eine glaubwürdige Interpretation für eine Veränderung.
- Ein Punkt für Heroismus.
- Ein Punkt für das lösen von Problemen ohne Gewaltgebrauch (wenn dies normalerweise angebracht wäre).
- Ein Punkt wenn die Gruppe ihr Ziel erreicht hat.
- Ein Punkt wenn die Gruppe tödlicher Gefahr ausgesetzt war.
- Ein Punkt für das lösen eines Problems.

ÄNDERUNGEN DURCH EINSATZ VON ERFAHRUNGSPUNKTEN

KENNTNISBEREICHE

KG	KOSTEN	SPEZIALISIERUNGS-KOSTEN*
0	0	**
1	6	3
2	8	3
3	10	4
4	12	5
5	14	6
6	16	8
7	-	10
8	-	12

* Die Kosten werden im Magie-Kennntnisbereich verdoppelt.

** Der niedrigste Spezialisierungswert ist 1.

ATTRIBUTE ANHEBEN

Ein Attribut zu steigern kostet 20 ERF. Kein Attribut kann mehr als 5 Punkte über seinen Anfangswert gesteigert werden.

NATUR VERÄNDERN

Für jeden zu diesem Zweck ausgegebenen Erfahrungspunkt kann die Natur um einen Punkt gesenkt oder angehoben werden.

Bestimmung des Kampfablaufs nach Strategie der Teilnehmer	DEFENSIV	OFFENSIV	FINTE
DEFENSIV	A	B	D
OFFENSIV	B	C	E
FINTE	D	E	F

Ergebnis A.

Nichts passiert, Teilnehmer umkreisen sich.

Ergebnis B.

OFFENSIV gewinnt die Initiative:
Angriff und Parade normal; Verteidiger bekommt SG +4 für seine Parade.

DEFENSIV gewinnt die Initiative:

SICHERE PARADE: Angriff und Parade werden wie gewohnt ausgeführt, Verteidiger bekommt SG +8 für seine Parade.

GEGENANGRIFF: Erste Attacke und Parade normal; Verteidiger bekommt SG +4. Danach macht Verteidiger seine Gegenattacke; Angriff und Parade SG-4.

Ergebnis C.

Der Teilnehmer, der die Initiative gewinnt, attackiert zuerst. Der andere kann sich überlegen, ob er seine Attacke ausführt oder aufgibt, um statt dessen zu parieren (SG -4). Er kann seine Attacke nicht ausführen, wenn er zuvor in derselben Aktionsrunde eine schwere Wunde oder mehr bekommen hat.

Ergebnis D.

FINTE gewinnt die Initiative:

Der täuschende Charakter öffnet den Verteidiger für eine Attacke, die er sofort ausführen darf. Der Verteidiger bekommt SG -4 für seine Parade.

DEFENSIV gewinnt die Initiative:

Der Verteidiger durchschaut die Finte. Der täuschende Charakter darf eine normale Attacke ausführen, die der Verteidiger mit SG +4 parieren darf.

Ergebnis E.

OFFENSIV gewinnt die Initiative:

Der offensive Angreifer durchschaut die Finte und attackiert. Der täuschende Charakter muß mit SG -4 parieren.

FINTE gewinnt die Initiative:

Der offensive Charakter wird dazu verleitet, die falsche Attacke zu parieren. Der täuschende Charakter darf eine Attacke mit SG -4 ausführen, die der offensive Charakter mit SG -4 parieren kann.

Ergebnis F.

Beide Charaktere umkreisen sich, um den Gegner auszutesten, aber keine bekommt tatsächlich eine Chance zum Angriff. Nichts passiert.

TREFFERZONENBESTIMMUNG				
	Nahkampf		Fernkampf	
Zone	W20	Kost.	W20	Kost.
r. Bein	1-3	2	1-3	3
l. Bein	4-6	2	4-6	3
Unterleib	7-9	4	7-10	2
Brust	10-12	4	11-14	2
r. Arm	13-14	2	15-16	4
l. Arm	15-16	2	17-18	4
Kopf	17-20	5	19-20	5

Treffen mit Fernwaffen:

Situation	Modifikation
Lange Entfernung	-2 SG
Sehr lange Entfernung	-4 SG
Kleines Ziel	-2 - 20 SG
Großes Ziel	+2 - 6 SG
Volle Deckung	-4 SG
Teilweise Deckung	-2 SG
Bewegtes Ziel	-2 - 4 SG

Fernkampfwaffen Ausweichen: (modifizierter Reaktionstest)

Entfernung	SG	Geschoßtyp	SG
Kurz	-5	Bogenpfeil	-8
Sehr lang	+5	Armbrustbolzen	-10
		Wurfwanne	-5

SCHILDE

NAME	Gew	RW	ZS	Preis
Buckler	1	12	2	35
Rundschild, klein	2	16	4	50
Ritterschild	3	20	7	75
Schild, groß	3	18	8	120
Langschild	4	16	8	110

Wenn Gegner keinen Schild hat, verschafft der Schild einen Bonus von SG +4 für die erste Parade in jeder Aktionsrunde.

← Gewichte und Preise einzelner Rüstungsteile:

Hauberke: x0,3; Beinschienen: x0,4; Armschienen: x0,3

RÜSTUNGEN

NAME	RW	GEW	PREIS
Verstärktes Tuch	1	5	120
Leder	2	7	280
Beschlagenes Leder	3	9	425
Gehärtetes Leder	4	7	450
Kettenpanzer	6	13	1200
Schuppenrüstung	7	15	1600
Verbesserter Kettenp.	8	20	2600
Lam. Platte	9	24	3300
Bri. Platte	12	26	4500
Turnierrüstung	14	30	5400

HELME

NAME	RW	GEW	PREIS
Tuchhaube	1	0,2	25
Lederhaube	2	0,5	65
Lederhaube mit Eisernem Kreuz	3	1,5	85
Kettenhaube	5	2,0	175
Offener Helm	4	2,5	150
Topfhelm	8	4,5	950
Turnierhelm	12	6,5	1250

NAHKAMPFWAFFEN

NAME	TYP	STR	G	SCH	GEW	RW	PREIS (SP)
Dolch	Dolch	2	1	2	0,5	10	45
Kurzschwert	1-Sch	7	1	4	1	13	145
Breitschwert	1-Sch	11	1	6	2	15	175
Bastardschwert	1-Sch	13	1-2	9	2,5	17	535
Säbel	1-Sch	8	1	6	1,5	14	345
Zweihandschwert	2-Sch	15	2	12	3,5	16	750
Handaxt	1-Axt	8	1	6	1,5	13	130
Breitaxt	1-Axt	11	1	8	2	14	275
Kampfaxt	1-Axt	13	1-2	10	2,5	15	355
Zweihandaxt	2-Axt	16	2	15	4	14	500
Speer	Stange	5	1-2	6	1,5	10	50
Langspeer	Stange	7	2	9	3	11	85
Kampfstab	Stange	4	2	4	2	10	10
Hellebarde	Stange	9	2	12	3	12	175
Stangenaxt	Stange	8	2	12	3	12	185
Knüttel	1-Knü	5	1	4	1,5	10	5
Streitkolben	1-Knü	8	1	6	1,5	11	105
Morgenstern	1-Knü	12	1	10	2,5	14	205
Kriegshammer	1-Knü	11	1	9	2	13	175
2H.-Kriegshammer	2-Knü	15	2	14	4	16	230
Flegel	Flegel	12	1	8	2	13	135
Zweihandflegel	Flegel	14	2	11	3	12	150

FERNKAMPFWAFFEN

NAME	REICHWEITE IN METERN			RW	GEW	PREIS (SP)
	SCH	KURZ	LANG			
Kurzbogen	2	0-15	16-35	4	1	50
Bogen	4	0-20	21-40	5	2	75
Langbogen	6	0-30	31-65	6	2	200
Kompositbogen	8	0-35	36-70	6	2	250
Leichte Armbrust	6	0-45	46-100	6	2	350
Schwere Armbrust	10	0-60	61-125	8	4	525
Schleuder	2	0-20	21-50	2	0,5	35
Wurfmesser	1	0-x0,4	x0,5-x0,9	8	0,5	25
Wurfaxt	3	0-x0,4	x0,5-x0,9	12	1	45
Wurfspeer	3	0-x0,4	x0,5-x0,9	10	2	35

EFFEKTE VON WUNDEN

FLEISCHWUNDE

- Beeinflusst den Charakter nicht weiter, muss aber dennoch festgehalten werden.

LEICHTE WUNDE

- Jede leichte Wunde senkt das Wohlbefinden um -1.

SCHWERE WUNDE

- Ein Charakter mit einer schweren Wunde droht zu verbluten. Alle KON/4 AR erhält er eine Fleischwunde. Weitere Folgen hängen von der Trefferzone ab.
- **KOPF:** Sofort ohnmächtig für 20-KON Minuten. Wenn er dann erwacht, ist er zu keiner Handlung fähig, nicht mal zur Verteidigung. Außerdem wird das Wohlbefinden um -3 gesenkt.
- **BRUST/UNTERLEIB:** Charakter geht zu Boden. Kann nichts tun, außer kriechend den Kampfplatz verlassen. Er kann niemanden angreifen, höchstens mit Geschosswaffen, kann sich aber noch verteidigen. Wohlbefinden wird um -3 gesenkt.
- **ARM/BEIN:** Körperteil wird nutzlos. Ein Bein kann kein Gewicht mehr tragen, ein Arm keine Waffe oder andere Dinge halten. Wohlbefinden wird um -2 gesenkt. Bei Beinwunden wird die Bewegung halbiert, und rennen oder sprinten wird unmöglich.

TÖTLICHE WUNDE

- **KOPF/BRUST/UNTERLEIB:** Sofortiger Tod. Nur Wunder oder Magie können hier helfen.
- **ARM/BEIN:** Körperteil permanent beschädigt und somit nie mehr einsetzbar. Amputation evtl. notwendig, wenn nicht schon zwangsläufig erfolgt. Wenn nicht schnell versorgt, verblutet der Charakter in KON AR.

AKKUMULIERTE WUNDEN

Befinden sich drei Wunden eines Grades in einer Körperzone, werden sie zu einer um einen Grad schwereren Wunde an der gleichen Zone. Dies wird eine akkumulierte Wunde genannt. Sie kann sich auch aus Wunden an verschiedenen Zonen zusammensetzen. Dies ist dann eine generelle Wunde, die keine Zone weiter beeinflusst, jedoch das Wohlbefinden.

3 Fleischwunden = 1 Leichte Wunde

3 Leichte Wunden = 1 Schwere Wunde (Wohlbefinden -3)

2 Schwere Wunden = 1 Tödliche Wunde (Erfolgreicher Wurf gegen KON, sonst Ohnmacht für 1W20 Minuten. Verbluten innerhalb von KON Minuten, wenn nicht verbunden.)

HEILUNG

Fleischwunde: 2 Tage
Leichte Wunde: 6 Tage *
Schwere Wunde: 18 Tage *
Tödliche Wunde: 36 Tage *

* Ruhe notwendig, sonst verdoppelt

WOHLBEFINDEN

Jeder Punkt unter 0 bringt einen Abzug von -2 auf Attributswürfe mit sich.

Jeder Punkt über 0 bringt einen Bonus von +2 auf Attributswürfe mit sich.

(ein Wert über 0 ist nur durch Magie, Wunder, und Zwergen – Tätowierungen möglich)

AKTIONEN

AKTION	ATTRIBUT	KENNTNISBEREICH
Akrobatik	GEW	Bewegung
Klettern	GEW	Bewegung
Wagenlenken	GEW	Bewegung
Verstecken (sich)	GEW/WAH	Bewegung
Gauklertricks	GEW	Bewegung
Springen	GEW	Bewegung
Reiten	GEW	Bewegung
Schleichen	GEW	Bewegung
Schauspielerei	CHR	Kommunikation
Feilschen	CHR	Kommunikation
Bluffen	CHR	Kommunikation
Überreden	CHR	Kommunikation
Bestechen	CHR	Kommunikation
Etikette	CHR	Kommunikation
Verhören	CHR	Kommunikation
Instrument spielen	CHR	Kommunikation
Singen	CHR	Kommunikation
Verstellen	WIL	Dieb o. Kommunikation
Verbergen (etwas)	GEW	Dieb
Beschatten	GEW/WAH	Dieb
Dinge stehlen	GEW	Dieb
Schlösser knacken	GEW/WAH	Dieb o. Handwerk
Fallenumgang	GEW/WAH	Dieb o. Wildnis
Jagen	GEW/WAH	Wildnis
Schwimmen	GEW/KON	Wildnis
Spurensuche	WAH	Wildnis
Orientierung	WIL	Wildnis o. Bildung
Drogenkunde	WIL	Bildung
Erste Hilfe	WIL	Bildung
Lernen	WIL	Bildung
Gefahren entdecken	WIL/WAH	Aufmerksamkeit
Lauschen	WAH	Aufmerksamkeit
Suchen	WAH	Aufmerksamkeit
Kampf	variiert	Nah- o. Fernkampf
Magie	WIL	Magie
Handwerk	variiert	Handwerk

EFFEKTE

E	ERFOLG
0 – 2	KNAPP: Gerade so geschafft, aber nicht besonders gut.
3 – 5	ERFOLGREICH: Aktion ein wenig besser als notwendig geschafft.
6 – 10	GROSSER ERFOLG: Großes Ergebnis mit kaum Aufwand. Wenn zeitaufwendig, dann in einem Drittel der Zeit geschafft; mit gutem Ergebnis.
11 – 15	ERSTKLASSIG: Wenn zeitaufwendig, dann in einem Fünftel der Zeit geschafft; mit gutem Ergebnis.
16 – 24	MEISTERHAFT: Aktion extrem gut geschafft. In einem zehntel der Zeit. Andere trauen ihren Augen nicht.
25+	UNNAHBAR: Aktion kaum nachzumachen. Handwerksstück bringt zehnfachen Preis. Musikstück versetzt Leute in Trance.

SCHWIERIGKEITSGRADE

ROUTINE (SG: +6)

Beispiel: Die Worte einer Unterhaltung innerhalb weniger Meter verstehen.

LEICHT (SG: +3)

Beispiel: Mit ausreichendem Anlauf über zwei Meter breiten Graben springen.

NORMAL (SG: +/- 0)

Beispiel: Eine schlecht verborgene Geheimpforte finden.

RECHT SCHWER (SG: -3)

Beispiel: Ein kleines Ziel auf zehn Meter mit einem Stein treffen.

SCHWER (SG: -6)

Beispiel: In Schuppenrüstung schleichen. Über einen Fluss gegen die Strömung schwimmen.

SEHR SCHWER (SG: -9)

Beispiel: Den Geschmack eines Tropfen Weins in einem halben Liter Wasser schmecken.

KRITISCH (SG: -12)

Beispiel: Über einen sieben Meter breiten Graben springen. Einen Wagen mit halsbrecherischen Tempo über einen unebenen Untergrund lenken, verfolgt von abtrünnigen Tempelrittern.

UNMÖGLICH (SG: -15)

Beispiel: Eine geflüsterte Unterhaltung auf fünfzehn Meter Entfernung, in einem verrauchten Raum, gefüllt mit rufenden und lachenden Leuten, belauschen.

AKTIONEN IN DUNKELHEIT

LICHT	SG
Fackellicht	-6
Mondlicht	-4
Stockdunkel	-15

MENTALE ÜBERLADUNG

Wenn der Kanalisierungswurf fehlschlägt, gibt es immer ein Risiko zu einer mentalen Überladung. Wenn etwas sehr falsch läuft, könnte der Magier daran sterben. Um zu bestimmen was passiert, wird 1W20 geworfen und der Grad des Spruchs addiert.

1W20

+Grad

Ergebnis

-
- 02 – 18** NICHTS PASSIERT
- 19 – 20** KOPFSCHMERZEN: Der Magier bekommt extreme Kopfschmerzen und ist für 1W20 AR benommen. Während dieser Zeit kann er nichts tun, außer sich zu verteidigen.
- 21 – 22** BLINDHEIT: Der Magier wird mit undefinierbaren Schmerzen in den Augen geplagt, und ist für 1W20 Minuten blind.
- 23 – 24** RÜCKSCHLAG: Der Magier hat damit Erfolg, die gewünschte Änderung der Realität herbeizuführen, aber sie wendet sich gegen ihn. Wollte der Magier einen Angriffszauber sprechen, trifft dieser ihn und macht normal Schaden.
- 25 – 26** VERÄNGSTIGT: Der Magier wird mit einer unerklärlichen Angst geplagt, und versucht vor allem zu fliehen, was ihm zu nahe kommt und wird vor allen Kreaturen, die er sehen kann, fliehen. Alle ZEHN Minuten kann er einen WIL – Wurf ausführen, um seine Angst zu überwinden. Gelingt der Wurf, kann der Magier wieder normal agieren.
- 27 – 28** BINDUNG: Der Magier wird für 1W20 Minuten ohnmächtig. Wenn er erwacht, fühlt er eine starke Bindung zu dem Aspekt, welcher den Spruch dominierte (z.B.: bei Feuer wird er zum Pyromanen; bei Wasser muss er sich waschen, um nicht auszutrocknen). Der Effekt ist permanent.
- 29 – 30** GEZEICHNET: Die Realität schlägt auf den Magier, welcher ihren chaotischen Fluss ungefragt manipulieren wollte, zurück, und zeichnet ihn für immer. Der den Spruch dominierende Aspekt legt sein Zeichen auf den Magier, und von nun an muss dem Magier ein WIL – Wurf gelingen, um sich diesem Aspekt in größerer Menge zu nähern. Zum Beispiel: Feuer hinterlässt Narben, wie von Verbrennungen, und der Magier fürchtet sich vor offenen Feuern; Licht macht den Magier furchtsam gegenüber Licht, und seine Augen sind geschädigt; Geräusch gibt dem Charakter eine seltsame Stimme, Sprachstörungen, und macht den Charakter ängstlich vor lauten Geräuschen; und so weiter. Der Effekt ist permanent.
- 31 – 32** GEDÄCHTNISVERLUST: Der totale Zusammenbruch zieht es nach sich, dass der Magier seine Erinnerungen verliert. Er erinnert sich an nichts von seinem früheren Leben, seinem früheren Charakter, seinem Wissen, oder seine Freunde. Jede Woche kann der Charakter einen WIL – Wurf machen. Gelingt dieser, beginnt der Magier seine Erinnerungen zurück zu erlangen, und nach einer Woche sind sie komplett wiedererlangt.
- 33 – 34** VERSTEINERT: Der Magier ist von einer mächtigen Versteinerung am gesamten Körper betroffen, und kann sich für 20 – KON Tage kein Stück bewegen. Während dieser Zeit kann er nichts tun, außer seine Umgebung zu beobachten. Er kann nicht essen, nicht sprechen, sich nicht bewegen, und keine Magie einsetzen. Wenn diese Zeit vorbei ist, wird sein KON permanent um 1W20 / 4 gesenkt. Diese Punkte können auf dem normalen Weg, durch Einsatz von Erfahrungspunkten, zurückerlangt werden.
- 35 – 36** MENTALER ZUSAMMENBRUCH: Die geballte Macht der Realität schlägt auf die Psyche des Magiers nieder. Er bricht zusammen und erwacht 1W20 Stunden später. Er verliert permanent 1W20 / 2 Punkte WIL, und kann niemals wieder Magie anwenden. Die Punkte können auf dem normalen Weg, durch Einsatz von Erfahrungspunkten, zurückerlangt werden.
- 37 +** TOD: Die magische Überladung führt zu der Tatsache, dass der Magier durch das üble Gewicht der Realität in Stücke gerissen wird, und tot zu Boden geht. Er wird komplett von dem Aspekt, welcher den Spruch dominierte, verschluckt. Es gibt nichts, was den Magier noch helfen kann, er ist für immer verloren.

GEMINI

CHARAKTERBOGEN

ATTRIBUTE / KAMPF

SPIELER

STR ERF

GEW ERF

KON ERF

SPIELLEITER

WAH ERF

WIL ERF

CHR ERF

CHARAKTERNAME

REAKTION

INITIATIVE

ART & GESCHLECHT

NATUR

BEWEGUNG
Gehen Rennen Sprinten

GRÖSSE & GEWICHT

BELASTUNGS- ERLAUBNIS	STR	STR x 2	STR x 3	STR x 5	STRx10
BEWEGUNG	x 1	x 0,9	x 0,75	x 0,5	x 0,1
SG		-2	-5	-10	-20

ALTER & ALTERSGRUPPE

AUSDAUER	FLEISCH WUNDE	LEICHTE WUNDE	SCHWERE WUNDE	TÖDL. WUNDE
	-	-	-	+

SCHWERTHAND

	RÜSTUNG		FLEISCH WUNDE	LEICHTE WUNDE	SCHWERE WUNDE	TÖDL. WUNDE
	RÜSTUNG	RW				
R. BEIN			○○○	○○○	○○	○
L. BEIN			○○○	○○○	○○	○
UNTERLEIB			○○○	○○○	○○	○
BRUST			○○○	○○○	○○	○
R. ARM			○○○	○○○	○○	○
L. ARM			○○○	○○○	○○	○
KOPF			○○○	○○○	○○	○
ANGESAMMELTE WUNDEN			○○○	○○○	○○	○

SOZIALER STATUS (& SAECULUM)

KARRIERE

WOHLBEFINDEN ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
-5 -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 +5

AUSSEHEN

PERSÖNLICHKEIT

WAFFE	REICHWEITE							K	L	S.L
	CE	SCH	G	STR	RW	Gew	ZS			

MOTIVE

HINTERGRUND

AUSRÜSTUNG

GEMINI

CHARAKTERBOGEN

SPRUCHBUCH

NAME: _____
ANRUFUNG: _____
GRAD: _____
ASPEKTE: _____
REICHWEITE: _____
EFFEKTZONE: _____
DAUER: _____
EFFEKT: _____

NAME: _____
ANRUFUNG: _____
GRAD: _____
ASPEKTE: _____
REICHWEITE: _____
EFFEKTZONE: _____
DAUER: _____
EFFEKT: _____

NAME: _____
ANRUFUNG: _____
GRAD: _____
ASPEKTE: _____
REICHWEITE: _____
EFFEKTZONE: _____
DAUER: _____
EFFEKT: _____

NAME: _____
ANRUFUNG: _____
GRAD: _____
ASPEKTE: _____
REICHWEITE: _____
EFFEKTZONE: _____
DAUER: _____
EFFEKT: _____

NAME: _____
ANRUFUNG: _____
GRAD: _____
ASPEKTE: _____
REICHWEITE: _____
EFFEKTZONE: _____
DAUER: _____
EFFEKT: _____

NAME: _____
ANRUFUNG: _____
GRAD: _____
ASPEKTE: _____
REICHWEITE: _____
EFFEKTZONE: _____
DAUER: _____
EFFEKT: _____

