

ANTIK CON



REGELWERK 2010





INHALT

Allgemein

der Tod	3
der Todesstoß	3

Generierung

Ganz Wichtig	4
der Völkerbonus	4
der Charakterbonus	5
Charakter Klassen	5-6
Körperliche Eigenschaften	7-9
Körperliche Fähigkeiten ab 5 Con Tagen	9
Geistige Eigenschaften	10-12

Zusätze im Regelwerk

Ab 10 Live Tagen	13
Ab 20 Live Tagen	13
Ab 30 Live Tagen	13
Erklärungen: ab 15 Live Tagen	14
Erklärungen: ab 15 Live Tagen	15

Spezielle Fähigkeiten die nur auf Cons erlernbar sind	16-17
---	-------



ALLGEMEIN

DER TOD

Hat ein Charakter 0 Lebenspunkte, hat er 10 min Zeit, um gefunden und stabilisiert zu werden. Während dieser Zeit, ist er am verbluten. Ist die Zeit vorbei, verstirbt er und der Spieler meldet sich bitte bei der SL.

DER TODESSTOSS

Natürlich kann man wieder einen Todesstoß ansetzen, dieser sollte laut und deutlich gesagt werden und muss mindestens 5 Sekunden anhalten bevor das Opfer endgültig sein Leben aushaucht.



GENERIERUNG

- **Jeder Spieler fängt mit 3 Lebenspunkten an**
- **Jeder Spieler hat 10 Generierungspunkte die er frei wählen kann.**
- **Jede Fähigkeit kann einzeln gekauft werden nur „Handwerk“ und „Heilkunde“ müssen aufbauend gekauft werden.**
- **Es gibt einen Bonus, der sich auf eure Charaktererschaffung auswirken kann. Bitte bei der Generierung zu beachten.**

GANZ WICHTIG

Jeder Charakter egal welche Klasse oder selbst gebastelt, fängt automatisch mit einer Einhandwaffe seiner Wahl an, für die er nicht bezahlen muss. Das verkörpert die kriegsgezeichnete Epoche in der wir uns befinden, in der sich niemand ohne einen Dolch aus dem Haus trauen würde.

DER VÖLKERBONUS

So manches Volk war für seine Tapferkeit oder sein Wissen berühmt und um das zu versinnbildlichen, haben die mächtigsten Völker der Antike einen Bonus den ihr bei der Charaktererschaffung berücksichtigen solltet.

Folgende Völker erhalten bestimmte Fähigkeiten um 1 Generierungspunkt günstiger:

- **Die Römer** erhalten die Fähigkeit Taktik um 1 Punkt günstiger
- **Die Ägypter** bekommen ihre höchste Medizinstufe um 1 Punkt günstiger
- **Die Kelten** erhalten Unerschütterlich schon um 2 Punkte
- **Der Orient** erhalten die Fähigkeit Meucheln um 4 Punkte
- **Die Griechen** erhalten 2 Wissensfähigkeiten zum Preis von einer
- **Die Spartaner** erhalten einen zusätzlichen Lebenspunkt um 1 Punkt günstiger
- **Die Skythen** erhalten die Fähigkeit Bogenschießen um 1 Punkt



GENERIERUNG

Schreibt euren Charakter normal in einem WORD oder EXEL Dokument und schickt ihn uns. Eine Hintergrundgeschichte ist in schriftlicher Form nicht von Nöten, währe aber ganz gut wenn man sich ein wenig mit der Geschichte des jeweiligen Volkes vertraut machen würde. Bei Fragen wendet euch jederzeit an die ORGA.

DER CHARAKTERBONUS

Jeder hat die Möglichkeit, seinen Charakter nach belieben zu gestalten doch geben wir euch die Möglichkeit, die häufigste vertretenen Charakterklassen jener Zeit mit einem gewissen Bonus zu spielen.

Entscheidet ihr euch für eine dieser Klassen, werdet ihr sehen dass, jeder um 1 Punkt besser aussteigen würde, als hättet ihr ihn euch selbst zusammengestellt.

Das hat den Grund, dass z.B. bei den Römern viele Soldaten in einer Legion gleich aus gebildet wurden. Das heißt, alle hatten dieselben Fähigkeiten erlernt, manche besser, manche schlechter, doch nichts desto trotz sollt ihr eure Individualität nicht verlieren.

CHARAKTER KLASSEN

DER KRIEGER

7 Punkte

Ist kampferprobt und hat eine jahrelange Ausbildung hinter sich. Im Laufe seines Trainings und vieler Schlachten, hat er viele Fähigkeiten erworben:

Eine weitere Einhandwaffe seiner Wahl führen, Rüstung tragen, Schild tragen, Zähigkeit und 1 zusätzlicher Lebenspunkt.

DER MEDICUS

7 Punkte

Ist erfahren in der Medizin und kann sogar komplizierte Operationen durchführen.

Er hat folgende Fähigkeiten erworben:

Lesen und schreiben, Heilkunde 1-3.



GENERIERUNG

DER KUNDSCHAFTER

5 Punkte

Ist ein erfahrener Krieger und kennt sich in den Wäldern, Wüsten und Steppen gut aus. Durch seine Verbindung zur Natur und den Tieren findet er immer Nahrung. Er hat folgende Fähigkeiten gelernt:

Rüstung tragen, Bogen benutzen, Spurenlesen, Pflanzenkunde

DER ALCHEMIST

5 Punkte

Ist ein weiser Mann, der sich als Ziel den technischen Fortschritt gewählt hat. Durch seine Experimente kann er wahre Wunder vollbringen, aber auch schreckliches Unheil heraufbeschwören. Folgende Fähigkeiten werden ihm zugeschrieben:

Lesen und schreiben, Alchemie, Fälschen und eine Wissensfähigkeit seiner Wahl.

GELEHRTER

5 Punkte

Seine Arbeiten sind vielfältig. Er könnte, Sekretär, Beamter, Unterhändler oder Kartograph sein. Sein Wissen öffnet ihm meist alle Türen, denn er kennt sich in seiner Welt, seiner Kultur am besten aus und bringt sie an andere Völker heran. Er lernte an den Universitäten: Lesen und schreiben, Fälschen, Pflanzenkunde, Heilkunde Stufe 1 und eine **Wissensfähigkeit seiner Wahl.**

DER HANDWERKER (SCHMIED)

7 Punkte

Er ist nicht wegzudenken. Jede Gesellschaft braucht ihn, und Geschick hat auch seinen Preis. Ohne einen Handwerker, werden weder Gebäude, noch Waffen oder Kriegsmaschinen gebaut:

Handwerk, Geselle, Meister, 1 zusätzlicher Lebenspunkt,



GENERIERUNG

KÖRPERLICHE EIGENSCHAFTEN

RÜSTUNG TRAGEN (egal welche Art der Rüstung) **2 Punkte**

TORSO:	Leichtes Leder _____	1 Rüstschutzzpunkt
	Starkes Leder _____	2 Rüstschutzzpunkte
	Kettenhemd _____	3 Rüstschutzzpunkte
	Metall Rüstung _____	3 Rüstschutzzpunkte
ARMSCHIENEN:	Pro Paar _____	1 Rüstschutzzpunkt
BEINSCHIENEN:	Pro Paar _____	1 Rüstschutzzpunkt
HELM:	Leder _____	1 Rüstschutzzpunkt
	Metall _____	2 Rüstschutzzpunkte

WAFFE FÜHREN

Einhandwaffe, Kampfstab _____	1 Punkt
(egal welche Waffe, sie macht einen Schadenspunkt)	
Zweihandwaffe (macht 2 Schadenspunkte) _____	2 Punkte
Schusswaffe (Bogen macht 1 Punkt direkt) _____	2 Punkte

MIT 2 EINHANDWAFFEN KÄMPFEN DER **2 Punkte**

Charakter kann mit 2 Einhandwaffen kämpfen

SCHILD TRAGEN **2 Punkte**

Diese Fähigkeit erlaubt es dem Charakter, ein Schild beliebiger Größe zu tragen.



GENERIERUNG

ZUSÄTZLICHER LEBENSPUNKT

1. Lebenspunkt _____ 2 Punkte
2. Lebenspunkt _____ 4 Punkte
Jeder weitere Lebenspunkt _____ 4 Punkte

ZÄHIGKEIT

2 Punkte

Einmal pro Tag kann der Charakter, wenn er zu verbluten droht, für fünfzehn Minuten durchhalten, anstatt für zehn (Bis 900 weiterzählen).

MEUCHELN

5 Punkte

Indem ein Charakter einen anderen meuchelt, nimmt er ihm sofort alle Lebenspunkte. Der gemeuchelte Charakter wird augenblicklich bewusstlos und beginnt zu verbluten. Will der Meuchler darauf hin sein Opfer endgültig töten, muss er noch einen gezielten Todesstoß setzen. Voraussetzung für das Meucheln ist: Das Opfer muss durch die Meuchelattacke überrascht werden. Das heißt, die Attacke wird entweder aus dem Hinterhalt ausgeführt oder in einer Situation, in der das Opfer davon völlig überrumpelt wird.

HANDWERKER

1 Punkte

Der Charakter hat ein Handwerk erlernt und so manches hat einen Einfluss auf das Spiel. Wenn ein Charakter den Meistergrad haben soll, muss er aber vorher ein Handwerk und den Gesellenstatus gekauft haben.

Der Schmied kann Metall bearbeiten - Sowohl Waffen schärfen, als auch Rüstung reparieren.

Rüstung reparieren dauert pro RS Punkt _____ 15 min.

Für eine neue Waffe, braucht ein Schmied _____ 1 Stunde.

Der Gerber kann Leder bearbeiten, Lederrüstungen reparieren und neue Rüstungen herstellen.

Rüstung reparieren dauert pro RS Punkt _____ 15 min.

Der Holzbearbeiter kann Pfeile, Axt Stiele, Speere, Keulen und Schilde, reparieren und herstellen.

Pro 50 cm braucht der Handwerker _____ 15 min.



GENERIERUNG

HANDWERKER GESELLE (SCHMIED)

2 Punkte

Kann nun aufwendigere Arbeiten, Metall Beschläge, Rüstungen und Waffen schmieden. Für Rüstungen braucht er nur noch **10 min** pro Rüstschutzpunkt

HANDWERKER MEISTER (SCHMIED)

3 Punkte

Hat das Wissen komplizierte Waffen und Rüstungen zu erschaffen. Auch Kriegsmaschinen könnte er konstruieren. Für Rüstungen braucht er nur mehr **5 min** pro Rüstschutzpunkt.

UNERSCHÜTTERLICH

3 Punkte

Einem Unerschütterlichen Charakter schreckt nichts mehr ab weder Furcht einflößende Gegner, noch Beeinflussungen von Außerhalb. Er wird seinen Weg gehen und sich von niemanden dreinreden lassen.

KÖRPERLICHE FÄHIGKEITEN AB 5 CON TAGEN

SCHILD ZERSTÖREN

4 Punkte

Zwei mal am Tag kann der Charakter einen sehr kräftigen Schlag auf seinen Gegner ausführen. Dafür braucht er aber eine Zweihandwaffe und muss sowohl das Schild treffen, wie auch seine Aktion ansagen. Mit diesem Schlag kann das Schild seines Gegenübers beschädigt werden, und ist damit vorerst unbrauchbar. Beschädigte Schilde können wieder repariert werden.

SCHMERZ RESISTENZ

3 Punkte

Der Charakter empfindet weiterhin Schmerzen, hat aber über die Zeit gelernt diese Schmerzen zu ertragen und kann wenn er am verbluten ist, einen Heiltrank trinken, versuchen langsam weg zu robben oder nach Hilfe zu rufen. Auch bei Folter ist dieser Charakter nicht geständig.

REGENERATION

4 Punkte

Die Wunden des Charakters heilen doppelt so schnell und behandelte Wunden werden in der Hälfte der Zeit geheilt.



GENERIERUNG

GEISTIGE EIGENSCHAFTEN

LESEN UND SCHREIBEN

1 Punkt

Der Charakter kann (abgesehen von der eigenen Landessprache) die meistgesprochene Sprache lesen und schreiben (lat.)

FÄLSCHEN

2 Punkte

Der Charakter kann Siegel und Schriften so gut fälschen, dass nur Personen die ebenfalls fälschen können den Unterschied erkennen.

HEILKUNDE STUFE 1

1 Punkte

Der Charakter hat geringe medizinische Erfahrungen und kann stabilisieren.

HEILKUNDE STUFE 2

2 Punkte

Der Charakter hat fundiertes Wissen über den Körper und kann, Wunden korrekt versorgen (alle 15 min heilt 1 Lebenspunkt). Er erkennt Krankheiten und Vergiftungen. Er kann die Auswirkungen verzögern, aber nicht heilen.

HEILKUNDE STUFE 3

4 Punkte

Ein Experte auf seinem Gebiet. Er kann schwierige Operation durchführen, heilt schwerwiegende Wunden. (heilt alle 10 min 1 Lebenspunkt) Kann Krankheiten behandeln. Hat die Fähigkeit Heilkräuterkunde kostenlos dabei.

PFLANZENKUNDE

1 Punkt

Der Charakter erkennt allgemeine Gewürz-, Heil- und Giftpflanzen, doch weiß er noch nicht wie sie verarbeitet werden. Er weiß nur durch Überlieferungen welches Kraut gut, und welches schlecht ist.



GENERIERUNG

GIFTKUNDE

2 Punkt

Der Charakter hat fundiertes Wissen um Gifte, sei's von Pflanzen oder Tieren. Er weiß wie sie verarbeitet und angewendet werden.

HEILKRÄUTERKUNDE

2 Punkte

Der Charakter hat fundiertes Wissen um Heilkräuter, und kann damit Krankheiten behandeln und Heilkräuter verarbeiten.

SPURENLESEN

2 Punkte

Der Charakter kann Spuren von Tieren und Menschen erkennen, und in welche Richtung sie führen.

ALCHEMIE

2 Punkte

Ein Charakter, der diese Fähigkeit besitzt, kann alchemistische Tinkturen, Salben und Pulver herstellen. Er weiß, welche Ingredienzien er für die einzelnen Rezepte benötigt und kann auch alchemistische Experimente durchführen. Je länger ein Spieler an einem Experiment sitzt und umso genauer er daran arbeitet, umso wirkungsvoller wird das Ergebnis sein.

TAKTIK

3 Punkte

Der Charakter hat jahrelang in der Armee gedient und kennt sich in Schlachten aus, er versteht sich darauf Hinterhalte zu legen und welchen zu entgehen. Er kann feindliche Strategien erkennen und ihnen zuvorkommen.

TAKTIKEN ALLGEMEIN

Ein Taktiker muss ein Buch oder dergleichen mit sich führen, um sich die Taktiken zu vermerken. 3 - mal am Tag kann der Charakter eine Taktik mittels eines Befehls an seine Soldaten weiterleiten. Aber immer nur 1 Taktik pro Gefecht. Diese Taktik hält auch bis zum Ende des Gefechtes an. Es sei denn z.B.: die Formation, wird nicht mehr aufrecht gehalten oder man wird überrannt. Der Tod des Taktikers hat keine negative Beeinflussung auf die ausgesprochene Taktik.



GENERIERUNG

ERLERNEN NEUER TAKTIKEN

Im Lauf des Spiels wird er immer neuere Taktiken kennen lernen, welche er später selbst verwenden kann. Dazu müssen sie nur selbst erlebt, also durch ein Kampfgeschehen oder auch in schriftlicher Form gelesen werden. Anschließend wird diese Taktik probiert und mit den Soldaten geübt. Ist die Spielleitung überzeugt, kann er die neue Taktik übernehmen und einsetzen.

DIE ANFANGSTAKTIKEN

Bildet eine Schlachtreihe: Diese Taktik ist eine einfache und gibt während des Einsatzes jedem Mitglied der Truppe 1 Rüstungspunkt mehr.

Für unseren Kriegsherren: Während dieser Taktik, bekommen alle Soldaten 1nen zusätzlichen Stärkepunkt, müssen aber 2 Rüstungspunkte abziehen. Sollte jemand keine Rüstung tragen, wird ein Lebenspunkt vorübergehend abgezogen. Nun stürmen die Soldaten auf ihren Feind los und werden versuchen noch mutiger als ihre Kameraden zu sein um den Ruhm und den Namen ihres Kriegsherren zu Ehren.

WISSENSFÄHIGKEITEN

1 Punkt

Ein Charakter mit einer speziellen Wissensfertigkeit verfügt über detaillierte Informationen zu einem bestimmten Thema. Entweder tritt die SL an diesen Charakter heran und gibt spezielle Informationen aus, oder der Charakter fragt von sich aus bei der SL nach, ob ihm sein Wissen etwas über eine bestimmte Person, einen Gegenstand oder ein Geschehnis verrät.

Wissen um bestimmte Völker (jedes Volk muss extra gekauft werden)

Wissen um Metalle

Wissen um Religionen (jedes Volk muss extra gekauft werden)

Wissen um Sprachen und Schriften (jedes Volk muss extra gekauft werden)

Wissen um mythische Kreaturen

Wissen um alternative Medizin

Wissen um Architektur

Wissen um Kriegsmaschinen

Wissen um, ...



ZUSÄTZE IM REGELWERK

Folgende Fähigkeiten können ohne Punkte Kosten übernommen werden, aber sind mit einem Nachteil verbunden. Welcher Nachteil dies ist, wird sich von Charakter zu Charakter unterscheiden. Aber im fairen Rahmen bleiben. Ist ein Spieler der Meinung er will eine der Fähigkeiten erlernen ohne einen Pfad zu Beschreiten, muss er 6 Punkte bezahlen. Es ist nur 1 Fähigkeit pro Charakter erlaubt.

ERWEITERTER CHARAKTERKLASSEN

AB 10 LIVE TAGEN – 1 PERMANENTER LEBENSPUNKT FÜR JEDEN CHARAKTER

Der Weg des **Kriegers** – Niederschlagen

Der Weg des **Taktikers** – Tacticus

Der Weg des **Denkenden** – Macht des Wortes

Der Weg des **Alchemisten** – Erforschung der Alchemie

Der Weg des **Apothekers** – Meister der Heilung – muss regelmäßig schlafen

Der Weg des **Assassinen** - Palisaden klettern

Der Weg des **Meisterschmieds** – Permanent +1 RS Punkt

AB 20 LIVE TAGEN – 1 PERMANENTER LEBENSPUNKT FÜR JEDEN CHARAKTER

AB 30 LIVE TAGEN – GRATIS MIT GROSSEM NACHTEIL, ODER 10 PUNKTE

Der Weg des **Ausbildners** – Waffen Arsenal

Der Weg des **Kriegsmeisters** – tödlicher Schlag bzw. tödlicher Schuss

Der Weg des **Wissenden** – Die Würfel sind gefallen

Der Weg des **Archimedes** – Kriegsmaschinen

Der Weg des **Pharmazia** - Lebensrettung

Der Weg des **Todes** – Direkter Treffer



ZUSÄTZE IM REGELWERK

ERKLÄRUNGEN: AB 15 LIVE TAGEN

Palisaden klettern

Die Person ist „story telling“ technisch in der Lage jegliche Palisaden zu erklimmen.

Erforschung der Alchemie

Der Charakter ist in der Lage durch seltene oder exotische Kräuter oder Gesteinskombinationen, besondere Ergebnisse zu erzielen.

Niederschlagen

Der Spieler kann 1-mal am Tag diese Fähigkeit einsetzen um den Gegner mit einem kräftigen Schlag auf Rüstung oder Körper zu Boden gehen zu lassen. Der Betroffene muss sich hinfallen lassen. Aber bitte mit Vorsicht. Diese Fähigkeit gilt auch bei Fernkampfaffen.

Der Weg des Meisterschmieds

Es muss die gesamte Rüstung bearbeitet werden um diesen Bonus zu erhalten. Die Rüstung muss aber mit einem Zeichen versehen werden um dies auch dar zu stellen. Dieser Bonus geht nicht verloren, auch wenn die RS Punkte auf Null sinken.

Meister der Heilung

Der Charakter kennt exotische Kräuter und oder spezielle Techniken und kann, wenn er sich intensiv um einen verletzten Charakter kümmert (10 min), ihm sämtliche verlorenen Lebenspunkte wieder zurück geben.

Tacticus

Der Charakter kann sich mittlerweile besser konzentrieren und verliert auch im dichtesten Gedränge nicht den Überblick. Mittlerweile kann er 6 mal am Tag eine Taktik bzw. einen Befehl geben.

Macht des Wortes

Der Charakter kann in einer brenzligen Situation versuchen die Kontrahenten zu beschwichtigen. 1- mal am Tag kann er bei einer Situation deren Ausgang beeinflussen. Sowohl „kriegerischer“ als auch „friedlicher“ Natur. Dazu müssen ihn aber die Kontrahenten hören und verstehen können. Solange er versucht zu vermitteln, wird es zu keinen Kampf kommen. Es sei denn, er wird von Leuten ausgetragen die nicht in der unmittelbaren Umgebung (10 Meter) oder Hörweite sind. Ob es dann auch funktioniert, wird die Spielleitung vor Ort feststellen. Nur ein Charakter mit Unerschütterlichkeit, kann ihn ignorieren.



ZUSÄTZE IM REGELWERK

ERKLÄRUNGEN: AB 30 LIVE TAGEN

Kriegsmaschinen

Der Charakter ist in der Lage jegliches Konstrukt, welches er sich ausdenkt, auch zu bauen, sofern ihm die benötigten Teile zu Verfügung stehen. Anhand der Pläne und Beschreibungen und dem tatsächlichen Konstrukt, entscheidet die SL wie viel Schadenspunkte sie macht. Und ob sie zerfällt oder gar explodiert und dem Konstrukteur schadet.

Direkter Treffer

Der Charakter, kann 1-mal am Tag während eines Kampfes, die Rüstung Ignorieren.

Die Würfel sind gefallen

Der Charakter kann mit dieser Fähigkeit bewusst 1 mal am Tag eine „kriegerische“ oder „friedliche“ Situation herbeiführen. Das heißt, er kann in einer Ansprache oder Rede, aber auch in einem normalen Gespräch seine Zuhörer dazu bewegen, einen Konflikt zu vermeiden oder aber auch ihn erst zu provozieren. Die Betroffenen werden ihm zustimmen und solange er in der Nähe ist, auch bereitwillig folgen. Nur Selbstmord ist für jeden Zuhörer undenkbar. Einzig ein Charakter mit „Unerschütterlich“, kann ihn ignorieren.

Lebensrettung

Der Heiler hat den höchsten Grad gemeistert und ist in der Lage selbst einen Toten, wieder in das Leben zurück zu holen. Die Bedingung ist aber, dass der Zeitpunkt des Todes nicht über 5 Minuten liegt. Schafft er es in dieser Zeit sich mit dem Opfer durch chirurgisches Werkzeug zu befassen, muss er es weiterhin mindestens 10 min intensiv und ungestört versorgen. Ist ihm das gelungen, kann der Charakter in den verbluten Status zurück geholt werden. Solch ein Charakter, kann nicht mit Meister der Heilung behandelt werden, da der Körper und auch der Geist viel Ruhe braucht. Die Wunden müssen normal verheilen. Aber dennoch versorgt sein.

Waffen Arsenal

Der Ausbildner kann mit jeglicher Waffe kämpfen, von nun an, muss er keine weiteren Waffenfähigkeiten mehr kaufen (Er kann mit jeder Waffe Schaden machen).

Tödlicher Schlag/Schuss

1-mal am Con hat der Charakter die Möglichkeit einen Gegner mit nur einem einzige Schlag zu Boden gehen zu lassen. Das Opfer sinkt sofort mit 0 Lebenspunkten zusammen. Nur göttlicher Schutz wird das Opfer vor diesem Treffer bewahren.



SPEZIELLE FÄHIGKEITEN DIE NUR AUF CONS ERLERNBAR SIND

Info

Auf einigen Spielen, aber nicht auf allen, wird es spezielle Fähigkeiten geben, die Spieler, so sie sie auch finden, erlernen können. Für diese speziellen Fähigkeiten, müssen keine Punkte bezahlt werden, aber sie werden einem auch nicht einfach so geschenkt. Diese Fähigkeiten bekommen nur Charaktere die zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort sind haben die Möglichkeit diese zu erlernen. Seid also wachsam und schaut auf Kleinigkeiten.

Schlachtfeldheiler

Der Charakter hat eine alte Technik erlernt, die es ihm erlaubt mehrere Verwundete gleichzeitig zu heilen. Er sieht fachmännisch welche Wunde gefährlicher ist als andere und kann somit Zeit sparen. Im Klartext heißt das: In einem Umkreis von 3 Metern, kann der Heiler alle verblutenden behandeln. Die Zeit zum runter Zählen wird eingefroren, solange der Heiler konzentriert daran beschäftigt ist die Leute zu verbinden. Er muss aber bei jedem Opfer die größte oder gefährlichste Wunde zu erst behandeln. In dieser Zeit kann der Heiler auch selbst alle Verblutenden heilen, solange er sich mindestens 5 min pro Verletzten kümmert. Danach muss sich der Heiler aber mindestens 1 Stunde Ruhe gönnen.

Um sein Leben reden

Der Charakter hat sich eine besondere Gabe erlernt. Er kann sich sprichwörtlich um sein Leben reden. Sollte dem Charakter jemand ans Leder wollen, so kann er diese Fähigkeit nutzen und muss sein Gegenüber mindestens 5-10 Minuten vollquatschen. Der Kontrahent wird anschließend gewillt sein Gnade zu zeigen bzw. es sich nochmal zu überlegen oder was auch immer die Situation bzw. euer Gespräch bewirkt hat. Diese Fähigkeit kann aber nur 1-mal pro Person pro Con angewandt werden. Verärgert ihr dieselbe Person ein 2tes mal, wird euch alles Gerede der Welt nicht mehr helfen.

Nachtkampf

Der Charakter hat gelernt selbst unter den schlechtesten Bedingungen zu sehen und zu kämpfen. Sei es in einem Sandsturm oder in einer dunklen Höhle. Er hat seine Fähigkeiten gut trainiert und ist von nun an nicht mehr auf das Licht angewiesen.

Meister Strategie

anstatt 1ner Taktik, kann der Taktiker 2 Befehle gleichzeitig einsetzen. Es kann aber nicht 2-mal derselbe Befehl gegeben werden.



SPEZIELLE FÄHIGKEITEN DIE NUR AUF CONS ERLERNBAR SIND

Wissen der Götter

Es besteht die Möglichkeit dass ein Charakter alte Formeln bzw. Rezepte findet, die von den Göttern selbst geschrieben sein sollen. Oder von Prometheus gestohlen wurde um es mit dem Feuer den Menschen zu bringen.

Mit diesen Formeln oder Bauanleitungen lassen sich sagenumwobene Materialien erschaffen.

Zum Beispiel:

Hammer des Hephaistos

Ein Handwerker mit diesem Hammer kann alle Reparaturen um 1/3 schneller beenden. Außerdem gibt es kein Material welches er nicht bearbeiten könnte.

Ihr werdet noch das Eine oder Andere finden....