

AUREALIS – Die Eroberung der Neuen Welt

Spielhilfe für die Verwendung mit UBIQUITY V0.1

Alle Angaben beziehen sich – wenn nicht anders angegeben - auf das **UBIQUITY**-System aus **Hollow Earth Expedition** von *Exile Game Studio* (www.exilegames.com).

Fertigkeiten

Alle UBIQUITY-Fertigkeiten können gewählt werden. Zusätzliche Spezialisierungen sind *kursiv und unterstrichen*.

Fertigkeit:

Spezialisierungen:

Akrobatik	Abfangen, Balance, Jonglieren, Turnen, Winden
Athletik	Klettern, Rennen, Schwimmen, Springen, Werfen
Bürokratie	Business, <u>Kolonien</u> , Militär, Regierung, Recht, Schulen
Darbietung	Schauspielerei, Tanz, Musikinstrument, Vortrag, Gesang
Diebeskunst	Schlösser, Taschendiebstahl, Tresore, Sicherheit, Fingerfertigkeit
Diplomatie	Etikette, Führung, Politik, Überredung, Verhandlung
Einschüchterung	Befehle, Blickduell, Drohungen, Folterung, Verhör
Empathie	Gefühle, Intuition, Körpersprache, Lügen, Motive
Fahrzeuge	<u>Kutschen/Karren</u>
Feuerwaffen	<u>Musketen</u> , Pistolen
Geschütze	Bomben, <u>Katapulte</u> , <u>Balista</u>
Glücksspiel	Karten, Mogeln, Würfeln
Handwerk*	Büchsenmacher, Gießer, Schreiner, Steinmetz etc.
Heimlichkeit	Beschatten, Schleichen, Tarnung, Verkleiden, Verstecken
Kunsthandwerk*	Bildhauerei, Fotografie, Malerei, Musik, Schriftsteller
Medizin	Chirurgie, Diagnosen, Erste Hilfe, Krankheiten, Tiermedizin
Nachforschung	Befragung, Rätsel, Recherchen, Suchen, Verbrechen
Nahkampf, bewaffnet	Äxte, Knüppel, Messer, Schwerter, Speere
Nahkampf, unbewaffnet	Schläge, Schmutzige Tricks, Ringen, Tritte, Würfe
Pilot*	Ballons, <u>Ballonschiffe</u> , Schiffe
Reiten	<u>Ekiri</u> , Pferde, Maultiere etc.
Sprachen	Codes, Entschlüsselung, Gestik, Lippenlesen, Übersetzungen
Sprengstoffe	Brandstoffe, Entschärfen, Sprengpulver
Straßenleben	Beschaffen, Feilschen, Gerüchte, Schwarzmarkt
Täuschung	Bluffen, Lügen, Schnellreden, Tricks, Verführen
Tierpflege	<u>Ekiri</u> , Hunde, <u>Munkus</u> , Pferde etc.
Überleben	Jagen, Kundschaften, Navigation, Spurenlesen, Unterschlupf
Wissenschaften - Allgemein*	Geschichte, Literatur, Recht, Religion, Philosophie etc.
Wissenschaften - Natur*	<u>Alchemie</u> , Biologie, Chemie, Geologie, Konstruktion, Physik etc.
Wurf/Fernwaffen	Armbrust, Blasrohr, Bogen, Schleuder, Wurfnetz

Fertigkeiten, die mit einem Stern (*) gekennzeichnet sind, erfordern eine **Spezialisierung**.

Optional:

Bestimmte Spezialisierungen können weiter unterteilt werden in *[Alte Welt]* und *[Aurealis]*.

- **Beispiel:** Religion *[Alte Welt]*, Biologie *[Aurealis]*.

Bei der Charaktererschaffung kann eine Spezialisierung *[Aurealis]* gewählt werden, wenn ein entsprechender Hintergrund für den Charakter gewählt wird.

- **Beispiel:** Der Charakter lebt bereits für längere Zeit auf Aurealis oder hatte vor der Reise auf die Neue Welt Zugriff auf entsprechende Informationen.

Wenn diese Option verwendet wird, sollte der Spielleiter bedenken, dass die Charaktere erhöhten Bedarf an Erfahrungspunkten haben. Eine Möglichkeit, diesem Problem Rechnung zu tragen, ist die Verteilung von zusätzlichen *spezialisierten* Erfahrungspunkten. Diese sollten dann vergeben werden, wenn die Charaktere intensiv mit einem bestimmten Thema in Berührung kamen.

- **Beispiel:** Die Charaktere standen in Turmalin vor Gericht und mussten sich mit der Anklage, dem Gericht, den Gesetzen und der Verhandlung auseinandersetzen. Der Spielleiter spricht allen Beteiligten 5 Erfahrungspunkte zu, die für die Fertigkeiten Wissenschaften - Allgemein *[Recht: Aurealis]* oder Bürokratie *[Recht: Aurealis]*.

Zusätzlich kann der Spielleiter Charaktere belohnen, die Spezialisierungen für die Alte Welt erlernt haben. Dazu werden die Steigerungskosten halbiert (abgerundet), solange die Fertigkeit *[Aurealis]* den Wert der Fertigkeit *[Alte Welt]* noch nicht überschritten hat.

- **Beispiel:** Der Charakter hat die Fertigkeit Biologie *[Alte Welt]*: 5 und Biologie *[Aurealis]*: 4. Die Steigerung auf Biologie *[Aurealis]*: 5 kostet 5 Punkte. Die Steigerung auf Biologie *[Aurealis]*: 6 kostet wieder 12 Punkte.

Talente

Die Talente *Automatisches Feuer [Autofire]*, *Streufeuer [Strafe]* und *Schnell schießen [Rapid Shot]* fallen weg.

Ressourcen

Beispiele für Ressourcen:

- *Artefakt:* Ein alchemistisch permanent veränderter Gegenstand.
- *Kontakte:* Elidara, Audara, Aulari, Etar, Zamundiri, Gilde.
- *Mentor:* Gouverneur, Priester, Gildenoberhaupt.
- *Rang:* Major, Gouverneur, Expeditionsleiter.
- *Status:* Gouverneur, Händler, Verwalter, Diplomat.

Nachteile

Bei der Auswahl von Nachteilen während der Charaktererschaffung verlangt der Hintergrund des Charakters besondere Beachtung. Die Expeditionen nach Aurealis sind teuer und aufwändig. Die Teilnehmer werden deshalb sorgfältig ausgewählt. Bestimmte körperliche Nachteile (*blind, taub* etc.) verwehren den Weg in die Neue Welt. Andere Nachteile (*Sucht, Manie* etc.) führen nur dann zum Ausschluss, wenn sie bekannt sind. Unter Umständen wird ein Nachteil wie *lahm* oder *schlechte Augen* in Kauf genommen, wenn der Kandidat dafür ein wichtiges Talent mitbringt, etwa besondere Kenntnisse in der Alchemie.

Der Nachteil *primitiv* ist für Charaktere verfügbar, die von Aurealis stammen (Seevolk, Sil, etc.).

Stil-Punkte

Jeder Charakter aus der Alten Welt erhält 1 Stil-Punkt, wenn ihn seine ursprüngliche Nationalität auf Aurealis in Schwierigkeiten bringt.

Für den Fantasy-Pulp-Hintergrund von Aurealis wird die Stil-Punkt-Option *High Adventure* (kein Limit für den Einsatz von Stil-Punkten) empfohlen.

GLOSSAR - deutsch/englisch

Allgemeine Spielwerte

Abwehr (Abw.)	Defense
Angriff	Attack
Archetyp	Archetype
Basis	Base
Bewegung	Move
Charisma	Charisma
Durchschnitt (Ø)	Average
Feuerrate	Rate
Geschicklichkeit (Ges.)	Dexterity
Größe	Size
Härte	Stun
Health	Gesundheit
Initiative	Initiative
Intellekt	Intelligence
Kapazität	Capacity
Körper	Body
Modifikator (Mod.)	Modifier
Primärattribute	Primary Attributes
Reichweite (Rw.)	Range
Schaden (Schd.)	Damage
Sekundärattribute	Secondary Attributes
Spieler	Player
Stärke	Strength
Stil(-Punkte)	Style (Points)
Stufe	Level
Waffe	Weapon
Wahrnehmung	Perception
Wert	Rating
Wille	Willpower

Fertigkeiten

Akrobatik	Acrobatics
Athletik	Athletics
Bürokratie	Bureaucracy
Darbietung	Performance
Diebeskunst	Larceny
Diplomatie	Diplomacy
Einschüchterung	Intimidation
Empathie	Empathy
Fahrzeuge	Drive
Feuerwaffen	Firearms
Geschütze	Gunnery
Glücksspiel	Gambling
Handwerk	Craft
Heimlichkeit	Stealth
Kunsthandwerk	Art
Medizin	Medicine
Nachforschung	Investigation
Nahkampf, bewaffnet	Melee

Nahkampf, unbewaffnet	Brawl
Pilot	Pilot
Reiten	Ride
Sprachen	Linguistics
Sprenstoffe	Demolitions
Straßenleben	Streetwise
Täuschung	Con
Tierpflege	Animal Handling
Überleben	Survival
Wissenschaften (Allgemein)	Academics
Wissenschaften (Natur)	Science
Wurf/Fernwaffen	Archery

Talente

Attraktiv	Attractive
Ausweichen	Dodge
Begabung	Skill Aptitude
Beschützer	Guardian
Beweglich	Agile
Blindkampf	Blind Fight
Blocken	Block
Charismatisch	Charismatisch
Clever	Intelligent
Eisenkiefer	Iron Jaw
Eiserner Wille	Iron Will
Fesselnd	Captivate
Fotografisches Gedächtnis	Total Recall
Furcht einflößend	Fearsome
Gefahrensinn	Danger Sense
Gewagte Verteidigung	Bold Defense
Gewagter Angriff	Bold Attack
Glück	Lucky
Harter Angriff	Tough Attack
Harter Schlag	Knockout Blow
Hohe Schmerzgrenze	High Pain Tolerance
Inspirierend	Inspire
Kalkulierte Verteidigung	Kalkulierte Verteidigung
Kalkulierter Angriff	Calculated Attack
Kampfgeschick	Combat Attitude
Kletterer	Climb
Konzentrierte Verteidigung	Focused Defense
Konzentrierter Angriff	Focused Attack
Kühler Kopf	Combat Skill
Läufer	Run
Lebensretter	Lifesaver
Mächtiger Schlag	Staggering Blow
Medium	Psychic Sensitivity
Meisterschaft	Skill Mastery
Niederschlagen	Blunt Strike
Parade	Parry
Provokant	Provoke
Raffinierter Angriff	Finesse Attack
Richtungssinn	Direction Sense
Riese	Giant
Robust	Tough

Robust	Robust
Scharfer Sinn	Keen Sense
Schnell	Swift
Schnell heilend	Quick Healer
Schnell ziehen	Quick Draw
Schnelle Reflexe	Quick Reflexes
Schnelles Nachladen	Instant Reload
Schwimmer	Swim
Sprungkräftig	Jump
Standfest	Kip Up
Stark	Strong
Starke Verteidigung	Strong Defense
Starker Angriff	Strong Attack
Tänzelnde Verteidigung	Vigorous Defense
Tänzelnder Angriff	Mobile Attack
Tieraffinität	Animal Affinity
Tödliche Hände	Lethal Blow
Unerschütterlich	Headstrong
Volle Verteidigung	Total Defense
Wachsam	Alertness
Weitschuss	Long Shot
Wirbelangriff	Flurry
Zäh	Diehard
Zeitsinn	Time Sense
Zielsicher	Accuracy
Zwei Waffen	Dual Wield

Ressourcen

Artefakt	Artifact
Gefolgsleute	Followers
Kontakte	Contacts
Mentor	Mentor
Rang	Rank
Reichtum	Wealth
Ruhm	Fame
Status	Status
Verbündete	Allies
Zuflucht	Refuge

Nachteile

Körperliche Nachteile

Blind	Blindkampf
Einarmig	One Arm
Einäugig	One Eye
Kleinwüchsig	Dwarf
Lahm	Lame
Schlechte Augen	Poor Vision
Schwerhörig	Hard of Hearing
Stumm	Mute
Taub	Deaf
Todkrank	Dying

Geistige Nachteile

Amnesie	Amnesia
Analphabet	Illiterate
Feige	Coward
Impulsiv	Impulsive
Manie	Obsession
Paranoid	Paranoia
Phobie	Angst
Sucht	Addiction
Zerstreut	Absent-Minded
Zu selbstsicher	Overconfident

Soziale Nachteile

Abergläubisch	Superstitious
Entstellt	Disfigured
Geheimnis	Secret
Herablassend	Condescending
Intolerant	Intolerant
Kaltschnäuzig	Callous
Kriminell	Criminal
Pazifist	Pacifist
Scheu	Shy
Sprachbehinderung	Speech Impediment

Sonstige Nachteile

Gefahrenmagnet	Danger Magnet
Pech	Unlucky
Primitiv	Primitive

Motivation

Pflicht	Duty
Flucht	Escape
Glaube	Faith
Ruhm	Fame
Gier	Greed
Liebe	Love
Macht	Power
Rache	Revenge
Überleben	Survival
Wahrheit	Truth