

# ATTRIBUTE BESCHREIBUNG

v2.2 | ©PJ | SEP. 2020

## Inhaltsverzeichnis

KÖRPER (KÖ) .....	1
GEWANDTHEIT (GE) .....	1
PRÄZISION (PR) .....	1
GEIST (GT) .....	2
CHARISMA (CH) .....	2
GLÜCK (GL) .....	2
MAGIERESISTENZ (MR) .....	2
INITIATIVE (INI) .....	2
SEELENALTER .....	3
WILLENSKRAFT (WI) .....	3
LEBENSKRAFT (LE) .....	3

## KÖRPER (KÖ)

**Kurzbeschreibung:** Körper / Ausdauer / Fitness / Zähigkeit

### Beschreibung:

Eine hohe Körperkraft zu besitzen, heisst nicht unbedingt, dass der Charakter sehr stark sein muss. Sehnig und zäh zu sein zählt ebenfalls dazu, auch, wie lange der Körper ohne Nahrung und Wasser auskommen kann oder körperliche Anstrengungen erträgt.

In der Magie ist das Attribut KÖ dem Element Erde zugeordnet.

Auch hier ist die Faustregel: Erdmagier sind zwar sehr robust, aber das heisst nicht, dass sie unbedingt stark sein müssen. Auch ein Kobold beherrscht die Erdmagie recht gut, hat aber Ärmchen so dünn wie Zweige. Das Element Erde ist nichts für Zartbesaitete und will mit roher Macht beherrscht werden.

## GEWANDTHEIT (GE)

**Kurzbeschreibung:** Gewandtheit / Schnelligkeit / Wendigkeit

### Beschreibung:

Gewandtheit beschreibt die Beweglichkeit des eigenen Körpers, und wie gut man ihn steuern kann. Die Muskeln müssen geschmeidig und flexibel, und die Sehnen gut trainiert sein.

In der Magie ist das Attribut GE dem Element Wasser zugeordnet.

Die Kreaturen des Ozeans bewegen sich geschmeidig durchs Wasser und lassen die Kraftanstrengungen dabei mühelos aussehen. Und ein Wassermagier muss die Natur des Wasser ebenso begreifen, bevor er es erfolgreich formen und biegen - aber niemals zwingen und brechen kann.

## PRÄZISION (PR)

**Kurzbeschreibung:** Präzision / Genauigkeit / Fingerfertigkeit / Geschicklichkeit

### Beschreibung:

Präzision beschreibt eine ruhige Hand eines Chirurgen ebenso wie die schnellen Fingerchen eines Falschspielers. Dies ist das Attribut der Handwerker und Künstler.

In der Magie ist das Attribut PR dem Element Feuer zugeordnet. Feuerzauber sind die schnellsten aller Zauber, aber eine Ungenauigkeit kann schlimme Auswirkungen zur Folge haben.

## GEIST (GT)

**Kurzbeschreibung:** Geist / Instinkt / Bücherwissen / Erfahrung / Weisheit / Bauernschläue

**Beschreibung:**

Geist ist nicht nur das Attribut der Denker und Weisen, sondern beschreibt den offenen, schnellen Geist im Allgemeinen. Ob es der stubenhockende Studiosi ist, die Halbleopardin, die ihren Weg auch blind durch den Dschungel finden würde, oder die gewitzte Strassenratte, die einen Schlägertypen mit klugen Geschichten austrickst - sie alle werden ein ausgeprägtes Geist-Attribut besitzen.

In der Magie ist das Attribut GT dem Element Licht zugeordnet. Es ist das wahrhaftigste aller Elemente, und es lebt von aufrichtiger Hingabe, Fleiss, Ehrlichkeit und Treue.

## CHARISMA (CH)

**Kurzbeschreibung:** Charisma / Wirkung / Dominanz / Attraktivität / Anziehungskraft / Schönheit

**Beschreibung:**

Charisma beschreibt die Wirkung eines Wesens auf andere Wesen, ohne dass es etwas Spezielles getan hat. Dabei ist aber nicht nur die reine Optik ausschlaggebend, sondern die gesamte "Aura", die ausgestrahlt wird. Ein Teil mag Gesichtsausdruck sein, ein Teil Körperhaltung. Die Stimmlage, die Kleidung, die Art zu Sprechen, der Körperbau, auch der Körpergeruch können Einfluss auf andere haben.

In der Magie ist das Attribut CH dem Element Schatten zugeordnet, dem Element der Verstohlenheit, des Scheins und des Geheimnisvollen.

## GLÜCK (GL)

**Kurzbeschreibung:** Glück / Schicksal / Zufall / Chaos

**Beschreibung:**

Glück ist wohl das Unbeständigste aller Attribute. Seine Auswirkungen sind vielfältig aber unbeständig, mal scheint ein Mensch mit Glück überschüttet zu sein, und kurz darauf bleibt es ihm scheinbar für Jahre fern. Man kann das Glück nicht bestechen oder erzwingen, es ist untreu und ein ebenso mächtiger Verbündeter auf der eigenen Seite, wie es ein gnadenloser Feind auf der anderen Seite sein kann.

Das Glück hat einen sehr subtilen Einfluss auf viele Bereiche des Lebens, und manchmal ist es dreist genug, selbst dem Tod die sichere Beute aus den knöchigen Fingern zu stehlen.

In der Magie ist das Attribut GL dem Element Luft zugeordnet, und daher sind auch die meisten Luftmeister sehr flatterhafte und unbeständige Wesen.

## MAGIERESISTENZ (MR)

**Kurzbeschreibung:** MR Magieresistenz (WI/3 ↓ + GT + GL)

**Beschreibung:**

Die Fähigkeit, magischen Attacken Widerstand zu leisten.

## INITIATIVE (INI)

**Kurzbeschreibung:** INI Initiative (GE - BE/2 + Waffen INI)

**Beschreibung:**

Initiative beschreibt die allgemeine Kampfgeschwindigkeit eines Charakters. Sie ist direkt abhängig von dem Attribut Geschwindigkeit GE und verringert sich mit jedem Rüstungsteil, das man trägt.

Ein Kämpfer mit hoher Rüstung wird vermutlich nicht so leicht empfindlich getroffen, dafür ist ein leichtgerüsteter Assassine aber auch sehr viel schneller als der Plattenträger.

Spieltechnisch ist in einem Kampf der Charakter mit der höchsten Initiative als Erstes an der Reihe, dann folgt der mit der zweithöchsten Initiative und so weiter.

Die Initiativepunkte können auch als Zahlungsmittel für den Einsatz von Spezialfertigkeiten verwendet werden. Wenn der INI Pool schmilzt, ist der Charakter vielleicht nicht mehr als Erstes am Zug, aber dafür ist bis dahin sein Gegner vielleicht auch schon tot.

Spezialfertigkeiten sind DAS taktische Element in WON, um mit mächtigen Gegnern oder Gruppen von Gegnern auf elegante Art und Weise fertig zu werden, ohne den Kampf zu einer langwierigen Hack and Slay Würfelorgie verkommen zu lassen. Hierbei ist eine kluge Planung und Kombination der Spezialfertigkeiten der Schlüssel zum Erfolg. Und wenn die Proben die ersten paar Male schief gehen: Nicht verzagen, durch jeden Fehler lernt man!

## SEELENALTER

**Kurzbeschreibung:** Seelenalter (Seelenalter 13 = 37WI und 13LE)

**Beschreibung:**

Das Seelenalter ist ein Maßstab für die Erfahrung der Seele, die in einem Körper steckt.

Im System von WON - Wells of Nandoras RPG ist eine Seele eine bestimmte Form von Energie, die sich in der Welt bewegen kann, indem sie ein Gefäß, also einen Körper, steuert und Lebenserfahrung sammelt. Stirbt ein Körper, so wandert die Energie in etwas abgeschwächter Form nach einiger Zeit in den nächsten Körper, wobei die energetische Kapazität dabei immer schwächer wird.

Ein niedriges Seelenalter bedeutet also, dass die Seele erst in wenigen Körpern beheimatet war, und daher noch ein recht hohes Energieniveau besitzt. Je jünger die Seele ist, desto eher ist sie in der Lage, auf das Magische Geflecht zuzugreifen, das die Welt durchzieht und von Magiern nach eigenen Vorstellungen gewebt und geformt werden kann.

Gewanderte Seelen tragen zwar die gesammelten Lebenserfahrungen in sich, trotzdem kann ein neuer Körper sich nicht bewusst an die Erlebnisse eines älteren Wirts erinnern.

Ist die Energie der Seele zu schwach geworden, ist sie nicht mehr fähig, zu wandern, und muss zum "Quell der Ahnen" - einer mythischen Seelenschmiede - zurückkehren. Für die Sterblichen ist der Quell nur eine Legende und am Ehesten noch als Teil der Schöpfungsmythologie bekannt. Die Menschen halten ihn für ein Märchen.

Spieltechnisch liegt die Schwelle dieses erschöpften Seelenalters bei 50. Fünfzig durchwanderte Körper, fünfzig kürzere oder längere Lebenserfahrungen.

Hinweis: Es mag verlockend erscheinen, einen unmagischen Charakter mit Seelenalter 50 und damit maximaler Lebenskraft zu entwerfen. Aber sei gewarnt, wenn dein Charakter stirbt, ist er dann auch endgültig tot. Du spielst dabei ohne Sicherheitsleine, denn während jüngere Seelen durchaus in einen anderen Körper transferiert werden könnten, so ist für dein Konzept keine weitere Reinkarnation mehr möglich.

## WILLENSKRAFT (WI)

**Kurzbeschreibung:** Willenskraft

**Beschreibung:**

Der Maßstab für die Kraft deiner Seele. Willenskraft wird zum Zaubern benötigt und hat Einfluss auf die Resistenz gegen magische Angriffe.

Willenskraft regeneriert sich standardmässig mit 1d10 Punkten pro 3 Stunden Schlaf, kann aber auch durch die Fertigkeit "Heilkunde Geist" wiederhergestellt werden.

## LEBENSKRAFT (LE)

**Kurzbeschreibung:** Lebenskraft

**Beschreibung:**

Der Maßstab für die Robustheit und Langlebigkeit des fleischlichen Gefäßes, das von dir gesteuert wird (auch Körper genannt).

Lebenskraft regeneriert sich standardmässig mit 1d10 Punkten pro 3 Stunden Schlaf, kann aber auch durch die Fertigkeit "Heilkunde Wunden" wiederhergestellt werden.