

Arkane Hintergründe Revision 1.1 (16.4.2013)

Arkaner Hintergrund (Jedi)

Arkane Fertigkeit: Jedikräfte einsetzen (Willenskraft)

Anfängliche Macht-Punkte: 10

Anfängliche Mächte: 2

Regeltechnisch entspricht dieser Hintergrund "Arkaner Hintergrund (Wunder)".

Jedi sind ausgebildete Machtnutzer, die jahrelang die Kontrolle über die Macht erlernt haben und der Philosophie der Hellen Seite folgen.

Wer so strikt dem Pfad der Hellen Seite folgt, muss stets beherrscht mit seinen Kräften umgehen. Die Jedi folgen einem Kodex um nicht der Dunklen Seite zu erliegen.

Den Kodex brechen: Verstößt ein Jedi gegen seinen Kodex, so überfällt ihn Reue und er beschließt die Macht für eine Weile nicht zu nutzen um nicht dem Rausch der Dunklen Seite zu verfallen. Der Nachteil funktioniert genau wie der Nachteil Sündigen.

Für einen Jedi der alten Republik könnten folgende Verstöße gegen den Kodex gelten.

Leichter Verstoß: Emotionales Handeln, Hilfsbedürftigen Hilfe verweigern, Streit nicht schlichten

Schwerer Verstoß: Unfriede stiften, Einsatz der Macht zu persönlichem Vorteil

Unverzeihlicher Verstoß: Leben verachten, Herrschsucht

Arkaner Hintergrund (Zwielichtwanderer)

Arkane Fertigkeit: Macht nutzen (Verstand)

Anfängliche Macht-Punkte: 10

Anfängliche Mächte: 3

Regeltechnisch entspricht dieser Hintergrund "Arkaner Hintergrund (Magie)".

Viele Machtanwender ohne dogmatischen Hintergrund (z.B. aus primitiven Kulturen) oder solche die diesem entsagen (Jedi/Sith die die andere Seite studieren) können diesen Hintergrund wählen.

Zwielichtwanderer suchen die perfekte Balance zwischen Heller und Dunkler Seite. Daher leiden sie unter der Verzehung durch die Dunklen Seite, wenn sie von ihnen Besitz ergreift.

Dunkler Sog: Ist der Zwielichtwanderer unachtsam, greift die Dunkle Seite nach ihm. Nur durch starke Konzentration kann er den Fall zur Dunklen Seite abwenden. Dieser Akt zehrt so an dem Machtanwender, dass es ihn sogar zu verletzten vermag. Der Nachteil funktioniert genau wie der Nachteil Rückschlag.

Arkaner Hintergrund (Dunkle Seite)

Arkane Fertigkeit: Dunkle Kräfte rufen (Verstand)

Anfängliche Macht-Punkte: 10

Anfängliche Mächte: 3

Regeltechnisch entspricht dieser Hintergrund "Arkaner Hintergrund (Psionik)".

Ein Diener der Dunklen Seite kann die Kräfte der Macht zu seinem Vorteil entfesseln ohne irgendwelchen Regeln folgen zu müssen. Doch alles hat seinen Preis, denn die Dunkle Seite nimmt zerstörerischen Einfluss auf sie und die Verbündeten um sie herum.

Typische Diener der Dunklen Seite sind gefallene Jedi, die ihren Kodex verleugnet haben und sich nun von der Dunklen Seite der Macht treiben lassen.

Machtexplosion: In unkontrollierbaren Intervallen, bricht die unbändige Kraft der Dunklen Seite aus dem Machtanwender hervor und verletzt ihn selbst und manchmal auch Umstehende. Dieser

SAVAGE GALAXY

Nachteil funktioniert genau wie der Nachteil Hirnbrand.

Arkaner Hintergrund (Sith)

Arkane Fertigkeit: Sithkräfte einsetzen (Willenskraft)

Anfängliche Macht-Punkte: 10

Anfängliche Mächte: 2

Regeltechnisch entspricht dieser Hintergrund "Arkaner Hintergrund (Wunder)".

Sith sind ausgebildete Machtnutzer, die jahrelang die Kontrolle über die Macht erlernt haben und der Philosophie der Dunklen Seite folgen.

Durch die strenge Befolgung ihres Kodexes schaffen es die Sith die Dunkle Seite der Macht kontrollierbar einzusetzen, indem sie ihr regelmäßig nachgeben und ihre Emotionen nicht zu kontrollieren versuchen.

Den Kodex brechen: Verstößt ein Sith gegen seinen Kodex, so entzieht die Dunkle Seite ihm zeitweise seine Kräfte, was ihn schwächt und gegen seine Gegner hilflos macht. Der Nachteil funktioniert genau wie der Nachteil Sündigen.

Für einen Sith des alten Sith-Imperiums könnten folgende Verstöße gegen den Kodex gelten.

Leichter Verstoß: Emotionen verleugnen, Schwäche anderer nicht ausnutzen, Streit nicht anheizen

Schwerer Verstoß: Seine Stärke nicht regelmäßig beweisen, Selbstlos handeln

Unverzeihlicher Verstoß: Wege zu mehr Macht ausschlagen, Sich endgültig unterwerfen

Arkaner Hintergrund (Unausgebildeter Nutzer)

Arkane Fertigkeit: Machtkräfte einsetzen (Verstand)

Anfängliche Macht-Punkte: 5

Anfängliche Mächte: 3

Regeltechnisch entspricht dieser Hintergrund "Arkaner Hintergrund (Formelle Magie)"¹.

Machtnutzer die selbst gelernt haben ihre Kräfte zu kontrollieren, wandeln auf dem Pfad des Zwilichts. Ihre fehlende Ausbildung macht sie weniger mächtig aber auch weniger anfällig für die Verlockungen der dunklen Seite.

Schwacher Dunkler Ruf: Ist der Machtanwender unachtsam, ruft die Dunkle Seite nach ihm. Nur durch unter großer Konzentration kann er den Fall zur Dunklen Seite abwenden. Dieser Akt zehrt an dem Machtanwender. Der Nachteil funktioniert genau wie der Nachteil Formeller Rückschlag¹.

Arkaner Hintergrund (Unbewusster Nutzer)

Arkane Fertigkeit: Speziell (Keine Attributszuordnung)

Anfängliche Macht-Punkte: 20

Anfängliche Mächte: 1

Regeltechnisch entspricht dieser Hintergrund "Arkaner Hintergrund (Superkräfte)".

Unbewusste Machtnutzer beherrschen ihre Kräfte nicht und können sich häufig nur auf wenige Kräfte berufen. Sie entwickeln nur langsam einen Zugang zur Macht. Üblicherweise beherrschen sie neutrale Mächte.

Da sie ihre Fähigkeiten einsetzen als würden sie atmen, wirkt die Dunkle Seite der Macht nicht so verführerisch auf sie. Stattdessen handeln sie so, wie sie es für Richtig halten, sie sind so gut oder böse wie sie es wollen.

Arkane Hintergründe ohne die Macht

Nicht jeder Arkane Hintergrund steht mit der Macht in Verbindung, hochentwickelte Technologie kann die gleichen Effekte hervorrufen wie Machtkräfte.

Arkaner Hintergrund (Chemie)

Arkane Fertigkeit: Chemikalien herstellen (Verstand)

Anfängliche Macht-Punkte: 10

Anfängliche Mächte: 3

Regeltechnisch entspricht dieser Hintergrund "Arkaner Hintergrund (Alchemie)"¹.

Chemiker erstellen in ihren Laboren verschiedene Substanzen wie Stimulanzmittel, Sprengstoffe oder Heilmittel, die sie später einsetzen können. Sie binden ihre Machtpunkte in verschiedenen Mitteln, für den späteren Gebrauch durch sie oder einen anderen.

Chemieunfall: Der Nachteil funktioniert genau wie der Nachteil Alchemistischer Rückschlag¹.

Arkaner Hintergrund (Exotische Technik)

¹ Aus dem Savage Worlds: Fantasy Kompendium.

Arkane Fertigkeit: Gerät einsetzen (Verstand)

Anfängliche Macht-Punkte: 10

Anfängliche Mächte: 1

Regeltechnisch entspricht dieser Hintergrund "Arkaner Hintergrund (Verrückte Wissenschaft)".

Manche Techniker verstehen es, das technische Wissen fortschrittlicher Kulturen wie der Gree oder Rakata für sich und andere zu nutzen. Sie entwickeln Geräte wie tragbare Tarn- oder Schildgeneratoren und hocheffektive Strahlenwaffen.

Komplikationen: Fortschrittliche Technologie, die man nicht vollständig versteht, ist nicht ganz zuverlässig einsetzbar. So kommt es ab und an zu Fehlfunktionen, die das Gerät unbrauchbar machen, bis es repariert wird. Der Nachteil funktioniert genau wie der Nachteil Fehlfunktion.

Revisionsdetails

Alle Arkanen Hintergründe wurden in ihrer Form der des Regelwerks.

Der Arkane Hintergrund (Helle Seite) wurde in Arkaner Hintergrund (Jedi) umbenannt und mit einem neuen Beispielskodex versehen.

Der Arkane Hintergrund (Zwielicht) wurde in Arkaner Hintergrund (Zwielichtwanderer) umbenannt.

Der Arkane Hintergrund (Sith) wurde ergänzt um eine Alternative für Arkaner Hintergrund (Dunkle Seite) zu bieten. Da die alten Sith einen Kodex besitzen, unterscheidet sich dieser Hintergrund nur in seinem Kodex und den zugänglichen Mächten von dem der Jedi.

Der Arkane Hintergrund (Unausgebildeter Nutzer) wurde ergänzt um erfahrene Machtnutzer darzustellen, die aufgrund ihrer fehlenden Ausbildung jedoch bestimmten Einschränkungen unterliegen.

Mächte des Arkanen Hintergrunds (Unbewusste Nutzer) sind nun nicht mehr auf das Ziel "selbst" beschränkt. Formulierungen wurden entfernt, die diesen Hintergrund für unausgebildete Nutzer geeignet bezeichnen.

Das Kapitel "Technik und die Macht" wurde durch das Kapitel "Arkane Hintergründe ohne die Macht" ersetzt, das die Arkanen Hintergründe (Chemie) und (Exotische Technik) enthält.

Das Kapitel "Fallen & Läutern" wurde entfernt. Der komplexe Prozess des Fallens oder der Läuterung sollte zur Geschichte passend individuell für jeden Charakter behandelt werden.



Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR.

Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.