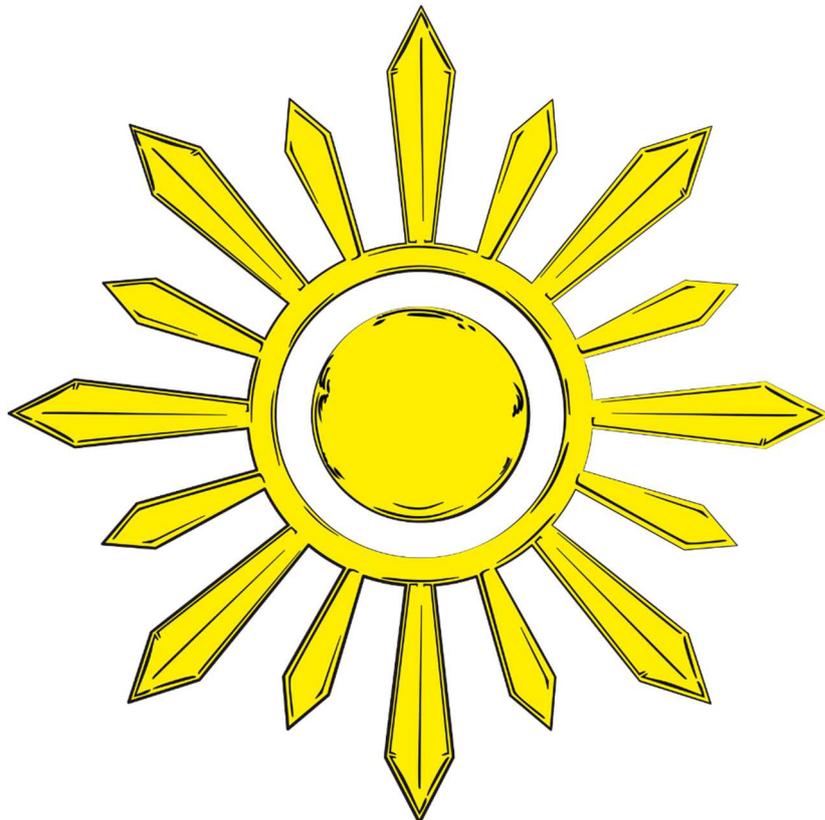


In Character PRÄSENTIERT

CODEx III

Regelwerkerweiterung
für Regnum-Solis

VERSION Regnum-Solis 24



INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	74
CHARAKTERERSTELLUNG	75
PAKETE FÜR REGNUM-SOLITEN	75
VOR- UND NACHTEILE	76
VORTEIL: GESPÜR FÜR PORTER (10)	76
VORTEIL: GEMEINSAM STARK (15).....	76
NACHTEIL: EHRENKODEX REGNUM-SOLIS (10)	77
FÄHIGKEITEN	77
PORTER (ES:KL x4)	77
PORTERSCHLÜSSEL (ES:KL x5)	77
WISSEN UM BESTIEN 1 – 4 [STUFE 4 MEISTER] (KL:KL x3/x6/x12/x21)	77
SPRÜCHE UND WUNDER	78
DÄMONOLOGIE & HEXEREI (SCHWARZ)	78
NEKROMANTIE & CHRONOMANTIE (VIOLETT)	7
GÖTTER AUS REGNUM-SOLIS	8
GLAUBENSASPEKTE	10
KONTAKT & WEITERE INFOS	11

EINFÜHRUNG



Dies ist eine optionale Erweiterung für das Regelwerk Codex III vom Verein Ariochs Erben.

Die Erweiterung wurde von InCharacter erstellt. InCharacter stellt Ariochs Erben die Erweiterung kostenfrei und ohne zeitliche Limitation inklusive aller Rechte (Veröffentlichung, Druck, Weitergabe, usw.) zur Verfügung. InCharacter behält sich jedoch vor, jederzeit Änderungen an dieser Erweiterung vorzunehmen und diese wieder Ariochs Erben zur Verfügung zu stellen.

Die Erweiterung darf auf beliebigen Spielen verwendet werden, jedoch muss der Hintergrund der Welt Regnum-Solis beachtet werden. Für Fragen zu der Welt rund um Regnum-Solis und/oder dem Hintergrund über Regnum-Solis, steht der Verein InCharacter jederzeit zur Verfügung. Für Fragen dazu oder bei Fragen zur Regelwerkserweiterung einfach eine E-Mail an:

regelwerk@regnum-solis.at

Ob Vorteile, Nachteile, Fähigkeiten, Sprüche/Wunder oder anderes aus diesem Regelwerk auf einem Spiel zugelassen werden, obliegt immer der SL der Veranstaltung. Die hier angeführten Punkte sind als Zusatz und nicht anstatt der entsprechenden Punkte im Codex III oder anderen Erweiterungen zu sehen.

Wir wünschen Euch Viel Spaß mit dieser Erweiterung.

Generell gilt innerhalb dieses Dokumentes:

Gendern: Im Fließtext wurde auf das korrekte Gendern geachtet, jedoch auf Grund der Übersichtlichkeit von Überschriften und Tabellen, sind nur die männlichen Formen angeführt, es sind aber auch dort immer die weiblichen Formen mitgemeint!

CHARAKTERERSTELLUNG



Da die Welt von Regnum-Solis eine sehr komplexe ist, bieten wir (die Orga von Regnum-Solis) gerne Unterstützung bei der Charaktererstellung an.

Ein Regnum-Solis Charakter, welcher in Ariochia gespielt werden soll, ist zwangsläufig Mitglied des Militärs und wird aus Regnum-Solis nach Ariochia, im Rahmen einer diplomatischen Mission und/oder einer Bestien Jagd Mission entsandt. Daher kann ein neuer Charakter nur Teil der Truppen auf Ariochia sein. Um eine homogene Gruppe zu bilden, ist hier bei der Charaktererstellung unbedingt mit der Regnum-Solis Orga Kontakt aufzunehmen. Du erreichst uns am besten unter:

orga@regnum-solis.at

Die Charaktererstellung eines Regnum-Solis Charakters ist einigen Regeln unterworfen:

- Im Ausland (also auch in Ariochia) sind alle Charaktere Mitglied einer diplomatischen Mission und/oder einer Bestien Jagd Mission.
- Die meisten Personen werden Mitglied des Militärs sein.
- Alle Personen in Regnum-Solis glauben an Sol und manchmal an einen speziellen Goldenen
- Alle Personen in Regnum-Solis können Lesen & Schreiben und mit einer Waffe umgehen
- Höhere Militärangehörige (ab Offizieren) sind geweiht
- Sehr viele Personen, die entsandt werden, haben Wissen Bestien
- Ein Spieler-Charakter kann nur einer Gottheit aus dem Pantheon Sol geweiht sein
- Ein Regnum-Solis Charakter kann kein Pazifist sein
- Ein Regnum-Solis Charakter kann keine Freundschaft zu Bestien oder sonstigen dunklen Wesen haben.
- Ein Regnum-Solis Charakter, der dem Militär angehört, hat immer den Nachteil Ehrenkodex Regnum-Solis.

PAKETE FÜR REGNUM-SOLITEN



Da es für Regnum-Solis Charaktere notwendig ist, einiges grundlegendes zu lernen, gibt es Vor- und Nachteile, die dies ein wenig ausgleichen. Hier eine kleine Übersicht, welcher Archetyp oder welche Spezies in Regnum-Solis, welche Fähigkeiten benötigt (dies sind Mindestfähigkeiten, höhere Stufen können immer gewählt werden).

Fähigkeit	Zivilist	Kämpfer	Heiler	Magier	Offizier	Gelehrter	Alchemist	Priester
Lesen & Schreiben	X	X	X	X	X	X	X	X
Waffe (Schwert o.a.)	X	o	X	X	X	X	X	X
Erste Hilfe	X	o	o	X	X	X	X	X
Religion Sol				X	X	X		X
Heilige Weihe					X			X
Zeremonienkunde 1								X
Konzentration 1				X				X
Wissen Bestien	1	1	1	2	2	2	1	2

X – Fähigkeit normalerweise für den Archetyp nicht notwendig
o – Fähigkeit die jede Person dieses Archetyps wahrscheinlich hat

Da ein Regnum-Solis Charakter einige Fähigkeiten benötigt, welche ein gleicher Charakter aus einer anderen Welt nicht hätte, erhält ein Regnum-Solis Charakter **zum Start 2 Livetage als Bonus** (10 GP). Diese einfach bei Erfahrung im Onlinegenerator als Bonus eintragen.

VOR- UND NACHTEILE



Vorteil: Gespür für Porter (10)

Dieser Vorteil lässt den Charakter Portpunkte und Portschlüssel fühlen, die in seiner Nähe sind. Eine genaue Lokalisierung ist nicht möglich.

Diese Gabe ist nicht sehr verbreitet, von 100 Portern verfügt nur einer darüber. Dieser Vorteil kann erspielt oder für „Regnum Solis“-Charaktere gekauft werden. In beiden Fällen muss eine Spielleitung den Vorteil bestätigen.

Wichtig: Der Vorteil "Gespür für Porter" befähigt einen nicht für Ports. Unerlässlich ist die abgeschlossene Ausbildung (erspielbar), der Vorteil "Porter" sowie Portschlüssel (erspielbar).

Vorteil: Gemeinsam stark (15)

Dieser Vorteil lässt den Charakter in einer Gruppe von mehr als 4 Regnum-Soliten, oder deren anerkannte Verbündeten (diese tragen das Gürtelwimpel aus Regnum-Solis) die Vorteile der Gruppe spüren. Die ganze Gruppe (alle Beteiligten müssen mitwirken) kann vor einem Kampf durch einen Schlachtruf, ein Gebet oder ähnliches (Dauer mindestens 30 Sekunden) zusätzliche Kräfte mobilisieren.

Ist ein Priester eine Gottheit aus dem Sol-Pantheon beteiligt, der einen Karmapunkt (unabhängig von den Teilnehmer*innen) investiert und mindestens 3 Minuten betet, halten die Vorteile eine Stunde an, oder bis verbraucht.

Ein Charakter mit diesem Vorteil erhält durch den Zusammenhalt der Gruppe für diesen Kampf:

- +1 Schaden auf Treffer mit einer Waffe gegen Bestien
- Es ist ihm*ihr möglich **EINEN** (und nur einen!) Ruf nach seiner Gruppe zu tätigen, auch wenn er*sie eigentlich schon bewusstlos ist. (zB. „Mitsteiter ich sterbe!“)

Und EINEN der folgenden Benefits:

Der*die Spieler*in kann, wenn mehr auf ihn*sie zutrifft wählen zwischen:

- Ein*e Magiekundige*r, wenn er*sie mehr als 1 MP hat, erhält der Charakter einen temporären MP, welcher als erster verbraucht wird.
- Ein wunderwirkender Charakter, wenn er*sie mehr als 1 KP hat, erhält der Charakter einen temporären KP, welcher als erster verbraucht wird und nicht geopfert werden kann (z.B. Höchste Not).
- Ein*e Alchemist*in, wenn er*sie mehr als 1 AP hat, erhält der Charakter einen temporären AP, welcher als erster verbraucht wird. Dieser hält auch nach dem Kampf für maximal 30 Minuten.
- Alle anderen erhalten +1 temporären LP, welcher als erster abgezogen wird, bis zum Ende des Kampfes.

Die Stärke der Gruppe kann maximal 5x pro Periode erzeugt werden.

Nachteil: Ehrenkodex Regnum-Solis (10)

Jeder Regnum-Solis Charakter, der dem Militär angehört, hat diesen Ehrenkodex.

Jeder Regnum-Solit ist ein Verbündeter - Hilf ihm!
Bestien sind das Übel – Bekämpfe sie
Achte und schätze Sol und die Goldenen, lasse nie eine Herabwürdigung zu
Achte jedes Leben, dass nicht der Dunkelheit dient
Erlöse Korruptierte

FÄHIGKEITEN



Porter (ES:KL x4)

Mit einer angeborenen Kraft und entsprechender Ausbildung kann man Portpunkte in Regnum Solis und in anderen Ländern nutzen. Für den eigenen Ausgangspunkt sowie für jeden Punkt, der angesteuert werden soll, werden die passenden Portschlüssel benötigt.

Porter müssen sich in der Hauptstadt von Regnum-Solis registrieren lassen und erhalten in weiterer Folge auch Aufträge von dort. Wird diese Art der Begabung festgestellt, so ist eine Meldung unabdingbar. Wird diese nicht durchgeführt, kann mit ernsthaften Konsequenzen gerechnet werden.

Porterschlüssel (ES:KL x5)

Der Charakter erhält einen bestimmten Portschlüssel für einen bestimmten Portpunkt in verschiedenen Welten. Dieser Vorteil kann erspielt oder für Regnum-Solis Charaktere gekauft werden. In beiden Fällen muss eine SL die Fähigkeit bestätigen und den passenden Gegenstand übergeben.

Wissen um Bestien 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL x3/x6/x12/x21)

Der Charakter kennt sich mit Bestien auf Regnum-Solis aus. Bestien auf anderen Welten werden ähnlich sein, können jedoch Abweichungen zeigen.

Stufe	Beschreibung
Stufe 1	Kennt Grundzüge vom Verhalten, Hierarchie u. Prinzipien, die man in der Bekämpfung von Bestien wissen muss. Der Charakter kennt Korruptierte, und niedere Bestien. Namentlich sind ihm keine Bestien bekannt.
Stufe 2	Kennt das Verhalten, Hierarchie u. Prinzipien, die man in der Bekämpfung von Bestien wissen muss. Der Charakter kennt Korruptierte, niedere Bestien und Bestien. Kennt die Grundzüge der Arten von niederen Bestien und deren Strategie. Namentlich sind ihm keine Bestien bekannt.
Stufe 3	Kennt das Verhalten, Hierarchie u. Prinzipien, die man in der Bekämpfung von Bestien wissen muss. Kann auf Grund des Aussehens bestimmen, welcher Klasse die Bestie angehört. Der Charakter kennt Korruptierte, niedere und höhere Bestien. Kennt Strategien sowie die Arten von Bestien am Schlachtfeld sind dem Charakter geläufig. Namentlich sind ihm die wichtigsten höheren Bestien bekannt.
Stufe 4	Kennt das Verhalten, Hierarchie u. Prinzipien, die man in der Bekämpfung von Bestien wissen muss. Kann auf Grund des Aussehens bestimmen, welcher Klasse die Bestie angehört, oder mit welcher höheren Bestie der Charakter es zu tun hat. Kennt Korruptierte, niedere und höhere Bestien, sowie deren Zusammenspiel. Namentlich sind ihm die meisten höheren Bestien bekannt. Auf Grund seiner Expertise ist es ihm möglich zu explorieren.



DÄMONOLOGIE & HEXEREI (SCHWARZ)

1. STUFE

Niedere Bestie vertreiben (S)

Dauer: Konzentration

Reichweite: Ruf

Eine niedere Bestie weicht zurück.

Lässt eine niedere Bestie vor dem*r Anwender*in zurückweichen. Solange sich der*die Anwender*in konzentriert, kann sich die niedere Bestie nicht mehr als fünf Meter nähern und dem zaubernden Charakter auch nicht in direkter Weise schaden. Ist das Machtpotential der Bestie zu hoch, kann sie den Zauber abschütteln. Auf andere Lebewesen hat der Zauber keine Wirkung.



2. STUFE

Bestie entdecken (S)

Dauer: Konzentration

Reichweite: Ruf

Der*die Anwender*in kann den Zauber auf sich selbst, oder auf eine andere Person sprechen.

Das Ziel kann erkennen, ob die Personen in seinem Sichtfeld Bestien (ab Niedere) sind, solange es sich darauf konzentriert und Auswirkungen einer Bestie auch an seinem Äußeren (wenn auch versteckt) sichtbar sind. Bestialisch Korruptierte können nicht erkannt werden.

Auch Auren von Bestien auf Gegenständen werden erkannt. Zauber die Bestien tarnen, oder deren Auren verbergen, werden jedoch nicht durchdrungen.

Niedere Bestie vernichten (S)

Dauer: Sofort

Reichweite: Ruf

Die Macht dieses Zaubers beendet die Existenz niederer Bestien sofort.

Reicht die Kraft nicht aus, ein Wesen augenblicklich zu zerstören, so verursacht der Zauber bei diesem zwei Schadenspunkte (auch bei Bestien und höheren Bestien). Auf andere Lebewesen hat der Zauber keine Wirkung.

Bestien Aura annehmen (S)

Dauer: Sofort

Reichweite: Ruf

Das Ziel des Spruchs nimmt die Merkmale einer Bestie an. Auch seine Aura ähnelt der einer Bestie. Niedere Bestien und Bestien werden den Charakter als einen von Ihren erkennen. Höhere Bestien erkennen den Schwindel und werden den Charakter angreifen.

Charaktere, welche nicht zumindest Starker Wille oder Starken Glaubens einer Guten oder Neutralen Gottheit sind, werden empfänglicher für Angebote der Dunkelheit. Agiert ein Charakter, der eine Bestien Aura angenommen hat als Bestie in dem er Charaktere, welche keine Bestien sind, angreift erhält er ein Angebot mit den Auswirkungen wie bei dem Spruch Korumpieren.

Bestie vertreiben (S)

Dauer: Konzentration

Reichweite: Ruf

Eine Bestie weicht zurück.

Lässt eine Bestie vor dem*r Anwender*in zurückweichen. Solange sich der*die Anwender*in konzentriert, kann sich die niedere Bestie nicht mehr als fünf Meter nähern und dem zaubernden Charakter auch nicht in direkter Weise schaden. Ist das Machtpotential der Bestie zu hoch, kann sie den Zauber abschütteln. Auf andere Lebewesen hat der Zauber keine Wirkung.

3. STUFE

Höhere Bestie vertreiben(S)

Dauer: Konzentration

Reichweite: Ruf

Eine Höhere Bestie weicht zurück.

Lässt eine Höhere Bestie vor dem*der Anwender*in zurückweichen. Solang sich der zauberwirkende Charakter konzentriert, kann sich die niedere Bestie nicht mehr als fünf Meter nähern und dem*r Anwender*in des Zaubers auch nicht in direkter Weise schaden. Ist das Machtpotential der Bestie zu hoch, kann sie den Zauber abschütteln. Auf andere Lebewesen hat der Zauber keine Wirkung.

Bestie vernichten(S)

Dauer: Sofort

Reichweite: Ruf

Die Macht dieses Zaubers beendet die Existenz Bestien sofort.

Reicht die Kraft nicht aus, ein Wesen augenblicklich zu zerstören, so verursacht der Zauber bei diesem 3 Schadenspunkte (auch bei Bestien und höheren Bestien). Auf andere Lebewesen hat der Zauber keine Wirkung.

4. STUFE

Höhere Bestie vernichten (S)

Dauer: Sofort

Reichweite: Ruf

Die Macht dieses Zaubers beendet die Existenz von höheren Bestien sofort.

Reicht die Kraft nicht aus, ein Wesen augenblicklich zu zerstören, so verursacht der Zauber bei diesem 5 Schadenspunkte (auch bei Bestien und höheren Bestien). Auf andere Lebewesen hat der Zauber keine Wirkung.

Korruptieren (KR)

Dauer: auf Dauer

Reichweite: Berührung

Dem Opfer wird ein Angebot der Dunkelheit gemacht, dem es nicht widerstehen kann. Das Opfer wird das Angebot annehmen, wenn nicht eines der folgenden Kriterien zutrifft:

- Charaktere mit Gut-Neutraler oder Gut-Rechtschaffender Gesinnung erkennen das Angebot und haben die Kraft es abzulehnen
- Charaktere mit Gut-Chaotischer Gesinnung haben die Wahl das Angebot anzunehmen
- Neutrale Charaktere (Rechtschaffen und Neutral) und Starker Wille oder Starken Glaubens einer Guten oder Neutralen Gottheit, erkennen im letzten Moment das Angebot und haben Probleme es abzulehnen, auch wenn es gerade noch so gelingen kann

- Immunität gegen den Spruch
- bereits korrumpiert, oder bereits eine niedere bis höhere Bestie

In allen anderen Fällen, oder wenn der Charakter das Angebot annimmt, erhält der Charakter einen Vorteil, eine Fähigkeit oder eine Attributs Verbesserung nach SL-Entscheidung (vermutlich das, was der Charakter am dringendsten braucht) sofort dazu. Die Saat des Bösen ist gesät. Unternimmt der Charakter nichts um die Dunkelheit loszuwerden ändert sich seine Gesinnung nach 1 LT um eine Stufe in Richtung Böse und nach 5 LT auf Böse.

Offensichtlich gibt es keine sofortige Veränderung des Charakters. Auch kann sich der Charakter nicht an das Angebot erinnern und ihm wird nur die Auswirkung bewusst.

Alle weiteren Veränderungen nach Rücksprache mit der SL!

Unternimmt der Charakter nicht unmittelbar etwas dagegen, wendet sich von der Dunkelheit ab und verliert dadurch den gewährten Vorteil sowie etwas nach SL-Entscheidung seines Charakters (ähnlich zum gewährten Vorteil) zusätzlich, ist die Veränderung nicht mehr rückgängig zu machen. Die Saat ist aus dem Körper mit Hilfe eines klerikalen Wunders (Zeremonie mit mind. den doppelten Kosten des Spruchs) zu entfernen.

NEKROMANTIE & CHRONOMANTIE (VIOLETT)

3. STUFE

Leiche versiegeln (KR)

Dauer: Konzentration

Reichweite: Berührung

Der*die Anwender*in wirkt den Zauber auf einen Leichnam in näherer Umgebung und schottet diesen magisch vor allen nicht physischen Zugriffen ab.

Wie beim Priesterlichen Grabsegen werden alle Zauber, die auf eine Leiche wirken, blockiert. (z.B. Tote befragen, Leichnam beleben, usw.)

GÖTTER AUS REGNUM-SOLIS



Pantheon	Gott	Gesinnung Gottheit	Gesinnung Priester	Aspekte	Symboliken
Sol	Sol	RG	RG / NG/ CG	Ordnung, Leben, Sonne	
Sol	Selena	RG	RG/NG/CG/RN/N	Mond, Schutz, Herdfeuer	
Sol	Nerus	NG	RG/NG/CG/RN/N/C N	Erde, Schwur, Armee, Bestienjäger	
Sol	Laverna	CG	RG/NG/CG/RN/N/C N	Feuer, Gerechter Zorn, List	
Sol	Quirin	N	RG/NG/CG/RN/N/C N	Ehrgeiz, Schwur, Wachsamkeit, Bestienjäger	
Sol	Kadir	NG	RG/NG/RN/N	Wissen, Zeit, Wissenschaft, Licht	
Sol	Marca	RG	RG/NG/RN/N	Winter, Gleichgewicht, Strategie, Meer	
Sol	Vico	NG	RG/NG/CG/RN/N/C N	Magie, Wissenschaft, Lehren, Bestienjäger	
Sol	Mya	NG	RG/NG/CG/RN/N/C N	Heilung, Natur, Bestienjäger, Fruchtbarkeit	
Sol	Tierra	RG	RG/NG/RN/N	Hoffnung, Seele, Licht, Bestienjäger	
Sol	Ellysa	RG	RG/NG/RN/N	Eid, Weisheit, Recht, Ehre	

Obscuritas	Obscuritas	CB	N/CN/NB/CB	Chaos, Zerstörung, Unendlichkeit, Seele	
Obscuritas	Diritas	NB	RN/N/RB/NB/CB	Tyrannie, Macht, Furcht	
Obscuritas	Exos	N	RN/N/CN/RB/NB/CB	Dunkelheit, Hass, Schwur	
Obscuritas	Vexar & Caterva	CB	N/CN/NB/CB	Zerstörung, Plagen, Rache	
Obscuritas	Poena & Tortor	RB	RN/N/RB/NB	Folter, Schmerz, Wachsamkeit, Angst	
Obscuritas	Grex	RB	RN/N/RB/NB	Krieg, Kampf, Ende	
Obscuritas	Morbus	CB	N/CN/NB/CB	Krankheit, Plagen, Lüge	
Obscuritas	Pellax	NB	RN/N/CN/RB/NB/CB	Furcht, Illusion, Rausch, Lust	
Obscuritas	Calvor, Dolus & Vanum	RB	RN/N/RB/NB	Täuschung, Taktik, Illusion	
Obscuritas	Scordalus	CB	N/CN/NB/CB	Zwietracht, Verschleierung, Lust, Hass	
Obscuritas	Anxifer	CB	RN/N/CN/RB/NB/CB	Angst, Ausdauer, Unglück	
Obscuritas	Despera	RB	RN/N/CN/RB/NB/CB	Seele, Tod, Ruhe	
Obscuritas	Oblivio	NB	RN/N/CN/RB/NB/CB	Vergessen, Mysterien, Macht	
Obscuritas	Amentia und Vesania	CB	RN/N/CN/RB/NB/CB	Wahnsinn, Verwirrung, Täuschung, Schönheit	

RG = Rechtschaffen/Gut, **NG** = Neutral/Gut, **CG** = Chaotisch/Gut, **RN** = Rechtschaffen/Neutral, **N** = Neutral, **CN** = Chaotisch/Neutral, **RB** = Rechtschaffen/Böse, **NB** = Neutral/Böse, **CB** = Chaotisch/Böse

GLAUBENSASPEKTE



Glaubensaspekt	Verhaltenskodex	Gesinnung	Magische Schulen	
Bestienjäger	Kämpfe gegen Bestien, wo immer du sie siehst, schütze andere vor ihnen, erlöse die, die sich nicht widersetzen konnten	Keine Bösen, keine chaotischen	DÄM & HEX	ERK & ILL

ALL = Allgemein, **BEH & VER** = Beherrschung & Verwandlung, **DÄM & HEX** = Dämonologie & Hexerei, **ERK & ILL** = Erkenntnis & Illusionsmagie, **KAM & HIN** = Kampf & Hinderung, **NAT & ELE** = Natur & Elementmagie, **NEK & CHR** = Nekromantie & Chronomantie, **SCH & GEG** = Schutz & Gegenmagie

KONTAKT & WEITERE INFOS



Dieses Regelwerk stellt die Grundmechaniken für eine einheitliche Spielbarkeit dar und alle beteiligten Personen (SL, SCs, NSCs, etc.) sollten sich daranhalten. Es ist jeder SL erlaubt, nach eigenen Wünschen kleine Abänderungen durchzuführen, falls dies benötigt und/oder gewünscht ist. Dabei sollte beachtet werden, dass der Spielfluss nicht gestört wird und es für alle Beteiligten FAIR bleibt!

Viele weiterführende Informationen findet ihr auf unserer Homepage:

<https://www.regnum-solis.at/>

Der Verein InCharacter & Ariochs Erben wünscht allen viel Spaß mit dem Zusatzregelwerk und begrüßt euch herzlich zu unseren Spielen!

Alle Ehre dem Licht!