MEDIUM

Ein Medium hat von Geburt an, einen seltsamen Hang zum Übersinnlichen; zur Überwelt. Sie werden in allen Schichten, Kulturen und Regionen geboren, was für das Individuum, nicht immer von Vorteil ist. Viele Leute meiden sie, da ihr merkwürdiges Benimm, sowie ihre oft traumtänzerische Ader, den gemeinen Bürger abschreckt. Andere suchen die Media sogar regelmäßig auf, um über sie, Kontakt zum Jenseits auf nehmen zu können.
Vor allem in ländlichen Regionen jedoch, kommt es nur zu oft vor, dass ein Medium verspottet, vielleicht sogar als geisteskrank abgestempelt wird. Beinahe instinktiv, sieht sich jedes Medium, als Stadtmensch, denn in größeren Städten werden sie eher akzeptiert und weniger gefürchtet und beachtet. Der Schutz in der Masse ermöglicht es dem Einzelnen, seine oft sehr gauklerische Natur aus zu leben, so kam es schon vor, dass sich ein Medium, aus kniffligen Situationen frei kaufen konnte. Vorrangig mit Informationen, die nicht nur von redseligen Kunden und belauschenswerten Gesprächen, einflussreicher Personen stammten, sondern durchaus auch von verstorbenen Angehörigen oder Feinden, desjenigen, der sich in seiner Torheit mit einem Medium, dem Kind der Unterstadt anlegt.
Dieses sonst urbane Phänomen, begibt sich jedoch selten auch auf Reisen, durch umliegende Dörfer, vielleicht aus Neugier, vielleicht um die vermeintliche Scharlatanerie, gut bezahlt, unter die Bevölkerung zu bringen oder auch nur, um zu beweisen, wie viel Wahres an ihrer "Kunst der Geister" zu finden ist.

SECHSTER SINN

Da die Media mit einem starken Hang zur Übernatürlichkeit geboren wurden, haben sie Wege, mit dieser allumfassenden Geisterwelt zu kommunizieren und sie zu erkennen. Mit ihrem sechsten Sinn, können sie Übersinnliches eher wahrnehmen, als nicht-medial-begabte Wesen. Sollte es ein Medium mit einem Wesen der Überwelt zu tun bekommen, kann er sogar unter Umständen, mit guten Worten auf sie einwirken. (Media erhalten +1 auf Wahrnehmung, falls es sich um Geister, Flüche, Untote, göttliche Eingriffe, etc. handelt. Zudem +1 auf Einflussnahme, sollte sich das Medium im Gespräch, mit als solche **erkannte** übernatürliche Wesen befinden.)

MAGIE

Alle Media haben durch Unterstützung von Geistern aus der Überwelt, Zugriff auf die Liste "Freie Magie". Außerdem, können sie sowohl die schwarze **oder** die weiße Spruchliste erlenen. (Welche der Spieler wählt, beeinflusst den Geist, der dem Medium zur Seite steht.) Da sie jedoch stets auf die Hilfe ihres geisterhaften Begleiters, angewiesen sind, um zu zaubern, sollten sie stets auf ihr Wohlergehen achten. Ein Medium kann unabhängig von seinem Schutzgeist magische Gegenstände verstehen.

SCHUTZGEIST

Ab Stufe 5, kann ein Medium den Schutzgeist erkennen, der ihn von Geburt an begleitet, und sich mit ihm anfreunden (Frühestens jedoch, nachdem sich der Spieler für die schwarze **oder** weiße Spruchliste entschieden hat). In der Regel, unterstützen Geister ihr Medium, ein Leben lang.

Media, die in weißer Magie geschult sind, haben gutmütige Geister als Begleiter (diese sind friedlich, gesprächig und wohlgesonnen. Indes überraschen sie manchmal mit schlechten Witzen).
Der gutmütgie Geist kann dem Medium alle sechs Stunden, einmalig +1 auf ein Wissens-, Wahrnehmungs- oder Naturmanöver verleihen.

Media, die mit schwarzer Magie hantieren, haben listige Geister Als Begleiter (sie sind keineswegs böse, treiben aber gerne Schabernack. Trotzdem sind sie treu und verletzen Unschuldige nie mit Absicht).
Der listige Geist gewährt dem Medium alle sechs Stunden, einmalig +1 auf ein Wissens-, Einflussnahme- oder Listmanöver.

Diese Schutzgeister sind unsichtbar, bis sie durch Zauber, o.ä. verletzt werden oder in den Kampf gegen die Feinde des Mediums eingreifen.
Der Versuch, den Schutzgeist eines Medium, ohne dessen Zustimmung, zu erkennen, gilt als absurdes Manöver (MS 18). Sollte das Medium dem Erkennungsversuch zustimmen, sinkt die schwierigkeit auf schwer (MS 10). Den Geist zu erkennen erfordert ein Erkennungsmanöver (Intelligenzbonus + den Rang in der Fertigkeit Wahrnehmung oder "Wissen: Kunst der Geister")

Der Geist eines Mediums gilt nicht als beschworen. Er kann nur durch Zauber, beschworene Kreaturen oder andere übernatürliche Wesen verletzt und gebannt werden. Wird der Geist gebannt, indem seine TP unter 0 Sinken, erscheint er in frühestens einem Tag wieder aus der Überwelt; da Media ihren Schutzgeist als Fokus für Magie benötigen, kann das Medium in dieser Zeit nicht zaubern.

Sollte sich der Schutzgeist tatsächlich auf einen Unterstützungskampf für sein Medium einlassen, sind dies seine Werte: Initiative -2, Kampfbonus +1,
beim Angriff auf beschworene Kreaturen: Schaden +1, gegen andere Geister +0, gegen natürliche, physische Gegner -6,
außerdem erhält er einen Trefferpunkt pro Stufe des Mediums + den Rang in der Fertigkeit "Wissen: Kunst der Geister".

KIND DER UNTERSTADT

In Städten fühlt sich ein Medium erst richtig wohl. Die Einsamkeit der Natur oder gar die Intoleranz in manchen dörflichen Gegenden, ist nichts für Media. In einer Stadt (Einwohnerzahl: mindestens vierstellig), bekommt das Medium daher +1 auf alle Manöver, außer den Kampf.

TREFFERPUNKTE

Ein Medium lebt am liebsten in der Stadt. Wenn es sein muss, sogar in Gossen oder Kanälen. Solange sie die Nähe zu einer großen Gemeinde haben können, leben die meisten Media unter jeder Bedingung, um diesen Zustand zu erhalten. Ein Medium erhält 6 Trefferpunkte + Konstitutions-Bonus pro Stufe.
(KO-Bonus +6) x Rang.

MAGIEPUNKTE

Media erhalten so viele Magiepunkte, wie sie Ränge in der Fertigkeit Magie entwickeln haben, multipliziert mit dem Ergebnis aus 3 + Charisma-Bonus.
(CH-Bonus +3) x Rang.

FERTIGKEITSKOSTEN

Athletik	3
Einflussnahme	2
Gezielte Sprüche	3
Kunst	1
List	2
Magie entwickeln	2/4
Natur	3
Reiten	2
Schwimmen	3
Spruchlisten	2/5
Waffen	3/5
Wahrnehmung	1
Wissen	1

AUTOR:
Tobias "DasTopsy" Heile