

# ARACLIA



**REGELREFERENZ DESTINY**

Araclia  
Regelreferenz Destiny v1.0

© Alexander Schiebel | AceOfDice 1997-2014  
[www.aceofdice.com](http://www.aceofdice.com)

Umschlagillustration von Marco Morte

~ REGELREFERENZ ~

# ARACLIA & DESTINY

## RASSENFÄHIGKEITEN

Zusätzlich zu den regulären Talenten können Spielercharaktere in Araclia aus den ihrer Rasse entsprechenden Rassentalenten wählen. Diese werden wie reguläre Talente erlernt, d.h. sie können auch nur auf einander aufbauend entwickelt werden.

### CASHATAXA

**(0) Krallenkampf.** Du würfelst waffenlose Attacken mit deinen Krallen auf Geschick/Kampf und verursachst im Trefferfall EW-g Schadenspunkte.

**(1) Unberechenbar.** Der EW deines Ausweichens ist augenblicklich um W6 erhöht. Misslungene Proben gelingen dadurch.

**(2) Katzenfall.** Schaden, den du durch Sturz oder Aufprall erleidest, wird augenblicklich um 4W6 reduziert.

**(3) Neun Leben.** Deine Konstitution steigt augenblicklich auf 0, und du bleibst bei Bewusstsein.

### COLWULVEN

**(0) Witterung.** Proben, mit denen du deinen Geruchssinn zum Einsatz bringst, werden optimistisch gewürfelt.

**(1) Wölfisches Erbe.** Du sprichst und verstehst die *Sprache der Wölfe* und kannst einen solchen herbeirufen, sofern er im Umkreis von 1 km seinen natürlichen Lebensraum hat.

**(2) Wolfsgestalt.** Du verwandelst dich, nicht aber was du an dir trägst, in einen Wolf. Deine

Konstitution bleibt unverändert. In Natur und Kampf gilt dein jeweils bester Wert, in Geschick und Magie dein jeweils schlechtester. Du kannst nur Colwulven-Talente zum Einsatz bringen.

**(3) Kehlbiss.** Du beißt deinem unmittelbaren Gegner mit 4W6 Schadenspunkten in die Kehle. Seine Verbündeten erleiden angesichts des blutigen Schauspiels 2W6 zu verteilenden moralischen Schaden. Zähle jeweils W6 hinzu, wenn du dich in Wolfsgestalt befindest.

### GAMANTULEN

**(0) Haut aus Stein.** Du hast einen natürlichen, nicht-kumulativen Rüstschutz von 1.

**(1) Felsenstark.** Du deutest eine Stärke-Probeprobe augenblicklich optimistisch.

**(2) Teil des Felses.** Du verschmilzt augenblicklich mit einer Gesteinsformation, die mindestens deinen Dimensionen entsprechen muss, und du kannst darin beliebig lange verharren.

**(3) Beben.** Du stampfst auf und triffst einen Nerv im Erdboden. Es kommt zu einem mittelstarken Erdbeben. Auswirkungen nach Maßgabe des Spielleiters.

### HARISIN (SCHATTENWANDLER)

**(0) Nachtsicht.** Das Licht des Nachthimmels ist für dich eine ebenso gute Lichtquelle wie strahlender Sonnenschein.

**(1) Schatten aussenden.** Dein Schatten löst sich maximal 30 Meter von dir. Du teilst seine Wahrnehmung. Der Schatten kann nicht fliegen, schweben oder durch Hindernisse dringen.

(2) **Tieftraurig.** Du versetzt eine zu berührende Person in tiefe Depression mit Auswirkungen je nach Persönlichkeit und Situation.

(3) **Mondenstrahl.** Du bündelst das Mondlicht in deinen Augen zu einem kaltgleißenden Strahl, der bei einem Wesen oder einem Gegenstand in der Nähe 4W6 Schadenspunkte und 4W6 Behinderungspunkte verursacht.

## LYNUEEN

(o) **Kraft der Erde.** Versenkst du deine Füße/Wurzeln in natürlichem Boden, so kannst du Destiny-Punkte im Verhältnis 1:2 in Konstitution umwandeln.

(1) **Vogelsang.** Du rufst einen Vogel zu dir und schickst ihn an einen beliebigen Ort. Du spürst den Zeitpunkt, da er dort eintrifft. Der Vogel rezitiert für dich eine kurze Botschaft oder ermöglicht es dir, durch ihn hindurch zu zaubern.

(2) **Baumgestalt.** Du verwandelst dich und alles, was du an dir trägst, in einen kleinen, schlanken Baum, dessen Krone auf etwa der doppelten Höhe deiner sonstigen Körpergröße liegt.

(3) **Dawadis Fluch.** Du hetzt alle umgebenden Kleinlebewesen (KON 12, 3 SP/KR, Schwarm) auf einen nahen Gegner. Die Werte des Schwarms steigen mit jeder Kampfrunde um 1. Die Tierwelt lässt vom Gegner ab, falls es ihm gelingt, 1 Kilometer zwischen sich und dem Ursprungsort des Fluchs zu bringen.

## SSAKATA

(o) **Goldgespür.** Du schmeckst die Reinheit von Edelmetallen und Edelsteinen und spürst, wenn du dich konzentrierst, das Vorhandensein von Reichtümern und Schätzen in der Nähe.

(1) **Schlangensblick.** Ein Gegner in unmittelbarer Nähe, dem du in die Augen siehst, ist für einen kurzen Augenblick wie gelähmt und erleidet augenblicklich 6 Behinderungspunkte, bei weiterer Anwendung 3 BEP.

(2) **Schlangengleich.** wie Talent Simulatio (s. Destiny-Regelwerk).

(3) **Teilung.** Du gebirst im Laufe einiger Minuten aus dir selbst einen Zwilling und gibst ihm einen beliebigen Teil deiner Konstitution ab. Du kannst euch beide bis zum Ende der Szene unabhängig voneinander steuern, danach stirbt dein alter Körper.

## TROSH

(o) **Harmlos.** Solange du keine aggressive Handlung setzt, wirst du von keiner Person als Gegner angesehen.

(1) **Trosh-Augen.** Du siehst im Dunkeln als hättest du eine Kerze als Lichtquelle, und im Halbdunkel doppelt so gut wie jeder andere.

(2) **Klammertrosh.** Du springst deinen Gegner von hinten an und umklammerst ihn. Er erleidet 4W6 Behinderungspunkte.

(3) **Paradoxer Abgang.** Du gehst einfach weg und tauchst in dieser oder in der nächsten Szene zu einem beliebigen Zeitpunkt am Ort der Handlung wieder auf. An die Zeit dazwischen kannst du dich nicht erinnern.

## KRELVETEN

(o) **Asketisch.** Du benötigst von allem - Luft, Wasser, Nahrung - nur die Hälfte.

(1) **Shartrars Vermächtnis.** Du spürst Alter oder Zeiträume, z.B. wie alt ein Bauwerk ist oder wie lange ein Gegenstand an einer bestimmte Stelle lag.

(2) **Schrecklicher Treffer.** Du verursachst augenblicklich mit einem Treffer ebenso viel moralischen Schaden wie Schadenspunkte.

(3) **Rache der Geister.** Die Geister deiner Ahnen fahren durch alle Gegner in deiner Nähe hindurch und erfüllen sie mit Eiskälte und 7W6 Demoralisierungspunkten (aufzuteilen und aufzurunden).

# KREATURIUM

Im folgenden sind die Destiny-Kampfwerte der Araclia-spezifischen Kreaturen zusammen gefasst. Kampfwerte sonstiger Tiere und Kreaturen finden sich im Destiny- bzw. Destiny Beginner-Regelwerk.

- Arkhat:** KAM 33, KON 45, EW+3 SP, QP 135
- Baluff:** KAM 34, KON 2, EW-k SP, QP 6
- Bar'sh:** KAM 26, KON 5, EW-k SP, QP 10
- Baumspinne:** KAM 34, KON 5, EW-k SP, Gift XFDS, QP 15
- Blauschimmerlöwe:** KAM 46, KON 40, EW+3 SP, #AT:2, QP 185
- Boschkol:** KAM 36, KON 15, EW SP, Dunkel-sicht, QP 45
- Charas-Python:** KAM 53, KON 18, EW+2 SP, RS 1 Behinderung, QP 90
- Dachstuhlsitzer:** KAM 33, KON 27, EW+1 SP, #AT:2, Dunkel-sicht, QP 106
- Dherungaalspiz:** KAM 32, KON 18, EW-g SP, #AT:3, Säure, QP 154
- Drciaugenkrokodil:** KAM 42, KON 21, EW+3 SP Wasser, QP 84
- Falnang:** KAM 55, KON 14, EW SP, Behinde-rung, QP 70
- Felsmaul:** KAM 33, KON 1, EW+3 SP, RS 2, QP 3
- Flammenaak:** KAM 36, KON 14, EW SP, Feuer, QP 42
- Gadrah:** KAM 33, KON 14, EW-g SP, QP 42
- Gebren:** KAM 46, KON 23, EW SP, QP 92
- Gewitterfalke:** KAM 46, KON 9, SP, #AT:2, Blitzschlag, QP 111
- Goldfuchs:** KAM 32, KON 5, 1 SP, QP 15
- Grabtummler:** KAM 36, KON 15, EW-g SP, QP 45
- Grauer Malmer:** KAM 43, KON 15, EW SP, RS 2, QP 60
- Kargalos:** KAM 33, KON 9, EW-k SP, QP 27
- Kristallion:** KAM 46, KON 1, EW-g SP, Magie-resistenz, QP 54
- Lochspinne:** KAM 36, KON 2, EW-k SP, QP 6
- Lotosschlange:** KAM 26, KON 1, Gift FSD, QP 2

- Mamyo:** KAM 16, KON 23, EW-g SP, RS 1, QP 23
- Moderkriecher:** KAM 33, KON 23, EW SP, RS 1, Säure, QP 69
- Mondhörnchen:** KAM 36, KON 5, 1 SP, QP 15
- Nalchium (Irrfuß):** KAM 43, KON 14, EW-g SP, QP 56
- Nesse:** KAM 43, KON 5, EW-k SP Gift XS, Was-ser, QP 20
- Olgato-Echse:** KAM 42, KON 5, 1 SP, QP 20
- Pi-Pyu:** KAM 23, KON 5, EW-k SP, Wasser, QP 10
- Ploquapa:** KAM 16, KON 3, SP Gift DFX, QP 3
- Schatteneule:** KAM 34, KON 5, EW-g SP, Dun-kelsicht, QP 15
- Schlamm-schnapper:** KAM 46, KON 14, EW-g SP, Wasser, QP 56
- Schneelöwe:** KAM 46, KON 40, EW+2 SP, #AT:2, QP 185
- Schrat:** KAM 33, KON 41, EW+4 SP, Dunkel-sicht, QP 123
- Shahane-Skorpion:** KAM 16, KON 1, Gift SDF, QP 1
- Silberpapagei:** KAM 32, KON 3, 1 SP, QP 9
- Skelettadler:** KAM 51, KON 9, EW-g SP, RS 2, Regeneration, QP 45
- Stiyonnischer Menschenaffe:** KAM 33, KON 33, EW+2 SP, QP 99
- Sumpfschreck:** KAM 36, KON 18, EW-g SP, #AT:3, QP 104
- Tanzende Sisqua:** KAM 36, KON 18, EW-g SP, #AT:2, QP 79
- Tentakelmolch:** KAM 33, KON 23, EW-g SP, #AT:3, Behinderung, QP 119
- Todeslianen:** KAM 42, KON 14, EW-k SP, #AT:3, Behinderung, QP 106
- Weißvipser:** KAM 26, KON 1, Gift FSD, QP 2
- Yklytu-Spinne:** KAM 16, KON 1, Gift FDS, QP 1