

Glossar der Begriffe

Worte in **Fettschrift** weisen auf andere Einträge innerhalb des Glossars hin.

- * Zeigt eine **Aufwertung** an.
- S+x Zeigt die **Schwierigkeit** einer versuchten Aktion an.
- : Zeigt einen **Zuschlag** oder **Handicap** an.
- W Zeigt einen oder mehrere Grade der **Meisterschaft** an.

Ablehnung: Ein mittlerer Grad der negativen **Gemeinschaftsunterstützung**, der einen Widerstand der **Angelegenheit** anzeigt. Ablehnung ist das negative Äquivalent zur **Gewöhnlichen Unterstützung**.

Abschiedsschlag: Eine Aktion die ein **Akteur** mit dem Ziel den **Grad des Sieges** zu erhöhen unternimmt, nachdem sein **Gegner** besiegt wurde. Siehe auch **Coup de Grace**.

Adept: Ein zaubernder **Magiekundiger**. Es gibt zwei Arten von Adepten: **Magier**, die Mitglieder **religiöser Orden** sind und **Zauberer**, die diesen nicht angehören.

Adeptenebene: Die **Ebene** der **Zauberwelt** auf der sich die **Zauberknotten** befinden.

Affinität: Eine weitgefaßte Kategorie **magischer Fähigkeiten** die **Initiierten** und **Geweiheten** eines **Gottes** oder **Helden** zur Verfügung stehen. Affinitäten enthalten **Gottestaten**, die bestimmte Fähigkeiten darstellen, die der Gott oder Held in den Mythen vollbracht hat.

Ahnenanbetungs-Tradition: Eine animistische **Tradition**, die die Geister der Ahnen einer Familie oder eines Volkes anbetet. Ahnenanbetungs-Traditionen werden häufig von **Familienoberhäuptern**, anstatt von **Schamanen**, geführt.

Akteur: Ein **Charakter**, der die Aktion in einem **Test** beginnt.

Aktionspunkte (AP): Eine zahlenmäßiger Maßstab wie gut ein **Akteur** oder **Gegner** in einem **Erweiterten Wettstreit** seine Ziele erreicht. Aktionspunkte werden basierend auf der **Zielzahl** der ersten verwendeten **Fähigkeit** eines Tests errechnet, selbst wenn in einem späteren **Austausch** eine andere Fähigkeit verwendet wird. Wird oft mit AP abgekürzt.

Aktionspunkteinsatz/AP-Einsatz: Die Anzahl der Aktionspunkte die ein Akteur während eines **Austausches** „bietet“. Abhängig vom Würfelergebnis können die Aktionspunkte **verloren** oder **übertragen** werden oder keinen Effekt haben.

Aktionspunktverleih/AP-Verleih: Ein **Held** kann einem anderen Helden auf weltliche oder magische Weise **Aktionspunkte** leihen. Abhängig vom Würfelergebnis sind die Aktionspunkte verloren, werden zum Kameraden übertragen oder bevorteilen beide Helden.

Aktionspunktwissen/AP-Wissen: Nach dem ersten **Austausch** eines **Erweiterten Wettstreits** kann der Spieler die AP-Summe einer jeden Person erfragen, die während des Tests Punkte gewonnen oder verloren hat.

Alltägliche Unterstützung: Siehe **Neutrale Unterstützung**.

Ältere Völker: Jedes der nichtmenschlichen intelligenten Völker Gloranthas. Die wichtigsten Älteren Völker sind die Aldryami, oder Elfen; Mostali, oder Zwerge; Uz, oder Trolle; und Drachenmolche.

Anbetung: Jede Methode, die von Bewohnern der **Inneren Welt** benutzt wird, um mit Wesen der **Anderswelt** Verbindung aufzunehmen und umzugehen. Es gibt einige Formen der Anbetung, bei denen jede verwendet wird, um unterschiedliche Arten von Wesen zu kontaktieren oder um verschiedene Ergebnisse zu erzielen. Die gewöhnlichen Arten der Anbetung sind **Askese**, **Ekstatische Anbetung**, **Besänftigende Anbetung**, **Opfergaben** und **Verehrung**.

Anderes Ich: Ein **Geisterführer** oder Teil des Geistes des **Schamanen**, der während seiner **schamanischen Initiierung** erweckt wurde. Ein Anderes Ich führt und unterstützt den Schamanen und dient als seine Verbindung zur **Geisterebene**.

Anfangssumme der Aktionspunkte (AP): Die **Aktionspunkte** mit denen ein **Charakter** während eines **Erweiterten Wettstreits** beginnt, bevor **Aktionspunkteinsätze** gemacht wurden. Die Anfangssumme der AP entspricht der **Zielzahl** der benutzen **Fähigkeit**, nachdem **Modifikatoren** angewendet wurden.

Angeborene Fähigkeiten: Die **Fähigkeiten** und **Mindestfähigkeitswerte** die für ein Mitglied eines

der **Älteren Völker** typisch sind. Die Liste der angeborenen Fähigkeiten ist das Äquivalent zu **Volksschlagworten**.

Anbebot: Ein Objekt oder Tier das einem Wesen überreicht wird und nicht bei der **Anbetung geopfert** wird. Normalerweise wird dies bei der **Verehrung** eines **Heiligen** oder der **ekstatischen Anbetung** eines **Geistes** verwendet, um Liebe und Hingabe zu zeigen. Der Begriff bezieht sich auch auf das Bezahlen des Zehnten an einen **Gott**. Es gibt niemals Magie für ein Angebot.

Andere Seite / Anderswelt: Jede der zahlreichen magischen Welten, die mit der **Mundanen Welt** coexistiert. Es gibt einige Anderswelten, einschließlich der **Götterwelt**, der **Zauberebene** und der **Geisterwelt**.

Angelegenheit: Eine Aktion, Idee oder ein Problem, welches ein **Bittsteller** vorbringt, wenn er Unterstützung von einer **Gemeinschaft** sucht.

Animismus: Eines der vier grundlegenden **Magiesysteme**. Animismus beinhaltet **Ekstatische Anbetung** von Bewohnern der **Geisterebene**, im besonderen von **Großen Geistern**.

Anwesen: Ein Ort auf der **Götterebene**, zu einem bestimmten **Gott** oder einer **Göttin** gehört; wird manchmal auch **Region** genannt.

Askese: Eine Form der Nicht-**Anbetung** wie sie von den **Mystikern** angewendet wird. Sie umfaßt **Disziplinen**, Verzicht und Buße, um die Lehren einer mystischen Philosophie oder unpersönlichen Wesenheit zu lernen.

Aspekt: Ein „Anteil“ oder „Funktion“ eines **Großen Gottes**, die eigenständig angebetet wird, als ob sie ein **Gott**, mit eigenen **Affinitäten**, **Gottestaten** und **Geheimnis**, wäre.

Aufwertung: Eine Form der **Verstärkung**, die einen **Modifikator** auf die **Zielzahl** der **Fähigkeit** gibt.

Ausgang: Eine **Szene** die, in einigen **Episoden**, nach dem **Höhepunkt** geschieht, normalerweise um der Erzählung ein Gefühl von Vollständigkeit zu verleihen und lose Enden zuende zu führen.

Ausgelöste Episoden: Eine **Episode**, dessen Geschichte von einer Krise abhängt, die die **Helden** oder ihre **Gemeinschaften** trifft. Obwohl viele ausgelöste Episoden Zufallsereignisse sind, stellt jeder veröffentlichte **Geschichtsverlauf** eine Anzahl Vorgeschichten für diese Episoden zur Verfügung und gibt der **Erzählerin** einen Mechanismus um sie auszulösen.

Ausrüstungsmodifikator: Ein Wort (wie z.B. groß oder zerbrechlich), daß den **Rang** eines Ausrüstungsteils, wie einer Waffe oder Rüstung, modifiziert.

Ausrüstungsrang: Siehe **Rang**.

Außergewöhnliche Unterstützung: Der höchste Grad der **Gemeinschaftsunterstützung**. Er zeigt aktive Unterstützung der **Angelegenheit** an (was dem **Bittsteller** einen **Bonus** auf seinen Wurf gibt). Außergewöhnliche Unterstützung ist das Gegenstück zur **Verurteilung** und zeigt für gewöhnlich an, daß die **Gemeinschaft** den Erfolg oder Mißerfolg des Bittstellers direkt teilen wird.

Außerhalb der Tradition: Jeder **Geist** der nicht Teil der **Tradition** ist. Mitglieder der Tradition haben keine **Rituale** entwickelt, um mit dem Geist umzugehen und können für gewöhnlich damit rechnen, daß er feindselig oder wenigstens vorsichtig neutral ist. Bestimmte feindliche Geister werden für gewöhnlich als innerhalb der Tradition betrachtet, da die Anbeten Rituale entwickelt haben, um sich gegen sie zu verteidigen. Siehe auch **Innerhalb der Tradition**.

Austausch: Ein **Würfelwurf** und **Aktionspunkteinsatz** in einem **Erweiterten Wettstreit**. In verschiedenen **Austauschen** des **Wettstreits** sind der **Held** und sein **Gegner** abwechselnd Akteur und Gegner.

Automatischer Erfolg: Ein **Test** der keinen **Würfelwurf** erfordert, da kein ordentlicher Held bei diesem Versuch versagen würde.

Barriere: Siehe **Barriere in die Anderswelt**.

Barriere der Anderen Seite / Anderswelt: Eine magische Barriere, die ein **Magiekundiger** überwinden muß, um von der **Inneren Welt** zu einer der **Anderswelten** zu reisen. Abhängig von der **Ebene** zu der man reist hat diese Barriere einen **Widerstand** von 10W3 bis 10W9.

Bemerkenswerte Fähigkeiten: Die Fähigkeiten die einem durchschnittlichen Beispiel einer Kreatur oder **Erzählercharakter**s bekannt sind. Individuelle Gegner können jedenfalls bessere, schlechtere, weitere oder andere Fähigkeiten aufweisen.

Benommen: Der **Gesundheitszustand** in dem der **Charakter** keinen langanhaltenden physischen Schaden behält.

Berserker magie: Eine Form der Magie, die den **Charakter** in eine Kampfwut bringt, in der er jeden und alles auf seinem Weg angreifen wird. Berserker magie erfordert, daß der Charakter in

jeder **Runde** mindestens 1/2 seiner momentanen **Aktionspunkte** bietet, gibt ihm aber auch einen **Zuschlag**, der 1/4 seines **Fähigkeitswertes** der Berserkermaße entspricht.

Berufsschlagwort: Ein Typ **Schlagworte**, die die typischen **Fähigkeiten** eines **Charakters** dieses Berufes aufzeigt. Die Berufsschlagworte die einem **Helden** zur Verfügung stehen können durch seine Kultur und **Kaste** beschränkt sein.

Besänftigende Anbetung: Eine Art der **Opfergabe**, die feindlichen **Göttern** oder **Geistern** dargebracht wird, um sie davon abzuhalten einem Anbeter oder einer **Gemeinschaft** zu schaden.

Besessenheit: Zustand in dem ein **Geist** in den Körper eines **Charakters** eindringt um ihn zu kontrollieren oder zu beeinflussen. Besessenheit kann **verborgen** oder **dominant** sein, abhängig von der Art des Geistes. Siehe auch **kanalisieren**.

Bewohner: Ein Wesen der **Anderswelt**. Genauer gesagt, ein Wesen der Anderswelt mit keiner **Fähigkeit** über 20W3.

Bewunderung: Siehe **Ekstatische Anbetung**.

Bewußtlos: Ein Zustand der **Gesundheit**, der einen besiegten **Charakter** repräsentiert, der bewußtlos geschlagen wurde und keine Aktion unternehmen kann. Dies kann oder kann auch nicht mit anderen Gesundheitszuständen einher gehen.

Beziehung: Eine **Fähigkeit**, die die Verbindung zwischen einem **Held** und einem **Unterstützenden Charakter**, einer **Gemeinschaft** oder einer **Religion** ausdrückt.

Bezugslose Aktion: Eine Aktion, die während eines **Erweiterten Wettstreits** unternommen wird, die keinen direkten Bezug zum Besiegen des **Gegners** hat.

Bittsteller: Ein **Charakter** der auf seine **Gemeinschaft** zukommt, um Unterstützung für eine bestimmte **Angelegenheit** zu bekommen.

Bonus: Ein **Modifikator**, der die **Zielzahl** erhöht.

Chaostalent: Eine **magische Fähigkeit**, die eine chaotische Kreatur besitzt. Chaostalente können **angeborene Fähigkeiten** einer Spezies oder eines Individuums sein oder durch gewöhnliche **Integrierung** chaotischer **Geister** erlangt werden.

Charakter: Eine Person oder Kreatur in Glorantha, deren Aktionen in einem Hero Wars-

Spiel beteiligt sind. Charaktere können durch **Spieler** kontrolliert werden, wobei sie dann **Helden** genannt werden, oder durch die **Erzählerin**, wobei sie dann **Erzählercharaktere** genannt werden.

Charakterbezogene Episode: Eine **Episode** dessen Handlung durch die **Fähigkeiten**, **Persönlichkeitsmerkmale** oder **Beziehungen** eines oder mehrerer **Helden** vorangetrieben wird.

Coup de Grace / Gnadenstoß: Ein **Abschiedsschlag** um einen besiegten **Gegner** zu töten.

Disziplin: Eine bestimmte **physische Fertigkeit**, **mentale Fertigkeit** oder ein **Persönlichkeitsmerkmal** welche von **Mystikern** gelehrt und angewendet werden. Schüler und Meister bemühen sich die Disziplinen ihres **Pfades** (normalerweise eine von jeder Art) im **Gleichgewicht** zu halten, damit sie die **Übersinnlichkeit** erreichen können ohne den Versuchungen des Körpers, des Geistes oder der Seele zu erliegen.

Dojo: Genereller Begriff für jeden Ort an dem **Mystizismus** gelehrt wird. Genauer gesagt ist ein Dojo ein Ort, an dem die Philosophien des **manifesten Mystizismus**, ins besondere Kampfkünste, gelehrt werden.

Doktrin der (Kirche): Die Kenntnis und Gesetze einer bestimmten **Kirche** oder **Sekte**, die die Geschichte und Regeln der **Religion** wiedergibt.

Domäne: Ein Gebiet der **Geisterebene** in dem ein bestimmter **Geist** oder **Größerer Geist** beheimatet ist.

Dominante Besessenheit: Art der **Besessenheit**, in der der **Geist** seiner Wirtskörper völlig kontrolliert, wie z.B. bei einer Besessenheit durch ein Gespenst.

Ebene (1): Eine der vier metaphysischen Einteilungen Gloranthas, welche die **Innere Welt** und die drei **Anderswelten** umfaßt: **Götterebene**, **Zauberebene** und **Geisterebene**.

Ebene (2): Eine separate Stufe der Existenz (weltlich oder magisch), innerhalb einer bestimmten **Anderswelt**.

Einfacher Test: Ein **Test** mit **Widerstand**, in dem jede Seite nur einen **Würfelwurf** durchführt, um das Ergebnis zu bestimmen.

Ekstatische Anbetung: Art der **Anbetung**, die von **animistischen** Kulturen durchgeführt wird; auch als **Bewunderung** bekannt. Ekstatische Anbetung umfaßt den Versuch der Anbeter ihr

Bewußtsein so zu verändern, daß sie die **Geister** besser wahrnehmen und verstehen können. Die Anbetung beinhaltet normalerweise Massenzereemonien mit Musik, Tanz, Einnahme von Halluzinogenen und andere Trance verursachende Dinge.

Element: Eine der fünf primären Formen der Materie, aus der die Welt erschaffen wurde. Die fünf klassischen Elemente sind (in Reihenfolge nach ihrer Erschaffung): Dunkelheit, Wasser, Erde, Feuer/Himmel und Luft/Sturm.

Elementar (1): Ein Wesen der **Anderswelt** von der **Zauberebene**, welches mit einem der fünf hauptsächlichen **Elemente** verbunden ist und daß leicht von **Zauberern** beschworen und kontrolliert werden kann.

Elementar (2): Jeder **Geist, mindere Gott** oder Wesen der Zauberei, das mit einem der fünf hauptsächlichen Elemente verbunden ist, und leicht von sowohl Sterblichen wie auch Unsterblichen beschworen und kontrolliert werden kann.

Elementare Staffelung: Eine weitverbreitete magische Beziehung zwischen den fünf hauptsächlichen Elementen, ausgedrückt durch eine Reihe von Siegen: Luft besiegt Wasser, Wasser besiegt Feuer, Feuer besiegt Dunkelheit, Dunkelheit besiegt Erde und Erde besiegt Luft. Wann immer ein **Test** einen dieser uralten Siege mit einschließt, erhält der **Akteur** einen **Zuschlag** oder ein **Handicap**, abhängig davon ob er oder seine Magie das siegreiche oder das besiegte Element repräsentiert.

Entfernung: Ein Maß dafür wie weit ein **Magiekundiger** seine Magie effektiv auf ein Ziel anwenden kann. Je weiter die Entfernung, desto größer der **Malus** den der Magiekundige erleidet.

Episode: Eine Sitzung eines Hero Wars-Spiels, in dem die Spielerhelden auf die Situation und Widersacher reagieren, die die **Erzählerin** für sie vorbereitet hat. Genauer gesagt, eine veröffentlichte Erzählung oder ein Abenteuer für Hero Wars, daß einen **Richtwert**, **Schlüsselereignisse**, eine Handlung, einige **Szenen**, einen **Höhepunkt** und Spielwerte und Motivationen der **Erzählercharaktere**, die in die Erzählung verstrickt sind, enthält.

Erfolg: Bei einem **Würfelwurf** gleich oder weniger seiner **Zielzahl** würfeln. Wird auch einfacher Erfolg genannt.

Erfolgsgrad: Siegesgrad der **Fehlschlags / Erfolgs**.

Erleuchteter Meister: Siehe **Gründer**.

Erweiterter Wettstreit: Ein **Test** mit einem **Widerstand**, der länger als einen einzigen **Würfelwurf** dauert. Ein Erweiterter Wettstreit umfaßt einige **Austausche** und ist entschieden, wenn ein Teilnehmer auf oder unter 0 AP reduziert wird.

Erzählende Methode: Ein Stil der Charaktererschaffung, in der der **Spieler** eine kurze Beschreibung verfaßt, welche die **Fähigkeiten** und Vergangenheit seines **Helden** beschreibt.

Erzählercharakter: Ein von der **Erzählerin** kontrollierter **Charakter**, der den Spieler-Helden Hilfe, Informationen oder Widerstand entgegenbringt. Erzählercharaktere können jede Fähigkeit haben die auch ein Held hat.

Erzählerin: Die Rolle, die einer der **Spieler** einnimmt, um ein Spiel von Hero Wars zu überschauen. Die Erzählerin konfrontiert die **Helden** der Spieler mit Herausforderungen, während sie versuchen ihre Ziele in der Welt Glorantha zu erreichen.

Erzählerin entscheidet: Ein Ergebnis eines **Wettstreits** in dem sowohl der **Akteur** wie auch der **Gegner** das selbe Ergebnis erzielt haben, was erfordert, daß die Erzählerin entscheidet welche Seite einen Sieg errungen hat, wenn es einen gibt.

Essentieller Körper: Der Teil einer Person der sich permanent auf der **Adeptenebene** der **Zauberwelt** befindet. Wenn ein **Adept** ein **Portal der Macht** benutzt projiziert er sein Bewußtsein in seinen essentiellen Körper, der dann zwischen den **Knoten** herumreist. Siehe auch **Psyche**.

Fähigkeit: Jede Art von Fertigkeit, Magie oder anderes Merkmal, daß von einem Charakter in einer Erzählung benutzt werden kann. Die häufigsten sind **weltliche Fähigkeiten**, **magische Fähigkeiten**, **Beziehungen** und **Persönlichkeitsmerkmale**.

Fähigkeitswert: Ein Zahlerwert der einer **Fähigkeit** gegeben wird, um seine relative Stärke oder Wichtigkeit anzuzeigen. Je höher der Fähigkeitswert ist, desto besser ist der Charakter in dieser Fähigkeit. In **Tests** wird gegen den Fähigkeitswert gewürfelt. Siehe auch **Zielzahl**.

Fähigkeitswurf: Ein **Test** ohne **Widerstand**, in dem der Würfelwurf mit der **Zielzahl** der verwendeten **Fähigkeit** verglichen wird.

Falsche Domäne: Ein Gebiet der **Götterebene** oder **Zauberebene**, die „erschaffen“ wird, wenn einem **Bewohner** einer dieser Welten **ekstatische Anbetung** dargebracht wird.

Animisten die diese falsche Domäne betreten erleiden wenigstens einen *gefährlich Andersweltsicherheit*-Modifikator.

Falscher Knoten: Ein Gebiet der **Götterebene** oder **Geisterebene**, die „erschaffen“ wird, wenn einem **Bewohner** einer dieser Welten **Verehrung** dargebracht wird.

Falscher Tempel: Ein Gebiet der **Zauberebene** oder **Geisterebene**, die „erschaffen“ wird, wenn einem **Bewohner** einer dieser Welten **Opfergaben** dargebracht wird.

Familie: Siehe **Verwandte**.

Familienoberhaupt: Ein niederer **Magiekundiger** einer **animistischen** Tradition (normalerweise einer **Ahnenanbetungs-Tradition**), der wegen seiner Position, als ältestes Mitglied der Familie, magische Kräfte besitzt. Eine Tradition hat für gewöhnlich entweder nur **Schamanen** oder Familienoberhäupte, sie kann aber beide haben.

Fehlgerichtete Anbetung: Der Vorgang einem Wesen der **Anderswelt** die „inkorrekte“ Art der **Anbetung** zu geben, das heißt, **Opfergaben** an einen **Heiligen** oder **Geist**, **Verehrung** an einen **Gott** oder Geist oder **Ekstatische Anbetung** an einen Gott oder Heiligen. Mehr Energie, Opfergaben und Hingabe muß dem Wesen gegeben werden, um seine **magischen Fähigkeiten** zu erlernen, was in Hero Wars durch erhöhte Kosten der **Heldenpunkte** ausgedrückt wird, um sie zu erlernen oder zu erhöhen.

Fehlschlag: Bei einem **Würfelwurf** eine Zahl erhalten die größer ist als deine **Zielzahl**.

Fertigkeit: Siehe **weltliche Fähigkeit**.

Fertigkeitsgeist: Ein **Geist**, der eine **Fähigkeit** bereitstellt, wenn er **integriert** oder in einen **Fetisch** gebunden wird.

Fetisch: Ein physisches Objekt, in das ein **Geist** gebunden ist, was dem Geist gestattet, auf Befehl des Besitzers hin, Magie zu wirken. Ein Fetisch wird nicht als **Verzauberung** angesehen.

Fluch: Ein magischer Effekt, der durch **Liturgisten** eines **Niederer Ordens** hervorgerufen wird, indem sie sich auf ihren Patronsheiligen berufen. Ein Fluch betrifft nur bestimmte Gegner des Ordens, die in dem Fluch genannt werden. Ihm kann Widerstand geleistet werden.

Form: Siehe **Knoten**.

Fortgeschrittene: **Schlagworte**, die Berufe repräsentieren, die gewöhnlich anfänglichen Charakteren nicht zur Verfügung stehen; häufig politischer Art. Die **Erzählerin** kann den **Spielern** gestatten die Fortgeschrittenen Schlagworte zu wählen, wenn sie eine hochgradige Kampagne spielt.

Fortsetzungsepisode: Eine von der **Erzählerin** erdachte **Episode**, die zusammen mit anderen Episoden eine größere Erzählung bildet. Jede Episode fungiert als eine Einrichtung dieser größeren Erzählung.

Fremdweltmodifikator: Siehe **Andere Seite/Anderswelt Sicherheit**.

Frömmigkeit / Ehrfurcht: Eine **Beziehung**, die die Hingabe eines Charakters zu **Pantheon** oder **Gottheit**; **Kirche** oder **Orden**; **Animistische Tradition**; oder **Mystischem Pfad** bewertet.

Funktionale Tradition: Eine animistische **Tradition** die sich auf eine bestimmte Funktion konzentriert, wie z.B. heilen, exorzieren oder Führung eines Clans. Funktionale Traditionen können durch spezialisierte Mitglieder (wie den **Geheiligten Häuptlingen**) geführt werden, für gewöhnlich damit **Schamanen** gemeint.

Gabe: Eine **Fähigkeit**, die ein **Gott** einem Anbeter, für gewöhnlich einem **Geweihten**, gibt. So lange der Anbeter einem bestimmten **Geas** folge leistet, kann er die Gabe voll auskosten, die häufig eine **magische Fähigkeit** ist. Wenn das Geas jedoch gebrochen wird, geht die Gabe verloren.

Garten der Versuchung: **Mystische** Bezeichnung, die auf alle **Anderswelten** gemeinsam angewendet wird.

Geas: Eine magische Voraussetzung oder ein Verbot, das ein **Gott** einem Anbeter auferlegt, wofür der **Charakter** im Gegenzug eine **Gabe** erhält.

Gefolgsman: Ein **Unterstützender Charakter** dessen Fähigkeiten niedriger sind als die des **Helden**. Ein Gefolgsman hilft dem Helden und kann zu jeder Zeit ersetzt werden.

Gefühlsgeist: Ein **Geist**, der einen Bonus auf alle **Fähigkeiten** gibt, die das „Gefühl“ des Geistes unterstützen: Chaos hassen, Kindern helfen, Trolle bekämpfen etc. Gefühlsgeister werden für gewöhnlich **integriert**, anstatt in einen **Fetisch** gebunden.

Gegner: Der **Charakter** der auf die Aktionen des **Akteurs** in einem Wettstreit reagiert.

Geheiligter Häuptling: Ein minderer **Magiekundiger** einer **animistischen** Tradition (normalerweise einer **funktionalen Tradition**), der aufgrund seines Berufes oder sozialen Position, magische Kräfte besitzt. Eine **Tradition** hat für gewöhnlich entweder nur **Schamanen** oder geheiligte Häuptlinge, kann aber beide besitzen.

Geheimnis: Die größte **magische Fähigkeit**, die eine magische Organisation lehrt, die die Innerste Natur eines angebeteten **Gottes**, **Heiligen** oder **Großen Geistes** repräsentiert. Nur hingebungsvolle Mitglieder, die die anderen **magischen Fähigkeiten** der Organisation gemeistert haben, können das Geheimnis erlernen.

Geist: Jeder Bewohner der **Geisterebene**. Viele Geister können **magische Fähigkeiten** bereitstellen, wenn sie in einen **Fetisch** gebunden oder in einen Körper eines Anbeters **integriert** werden. Die häufigsten Arten von Geistern die Animisten magische Fähigkeiten gewähren sind **Fertigkeitsgeister** und **Gefühlsgeister**.

Geisterebene / -welt: Eine der drei **Anderswelten**. Bewohner der Geisterebene sind **Geister** und werden von **Animisten** angebetet.

Geisterkult: Eine **Gemeinde** die einem **Geist** **Opfergaben** darbringt. Diese **fehlergerichtete Anbetung** gibt den Anbetern eine **Affinität** und **Gottestaten**, aber zu erhöhten Kosten.

Gemeinde: Eine **Gemeinschaft** mit einer gemeinschaftlichen **Religion** und **Tempel**, dessen Mitglieder miteinander beten.

Gemeinschaft (1): Eine Gruppe von Menschen die ein gemeinsames Ziel oder eine gemeinsame Beziehung haben. Gemeinschaften haben viele Formen: **Gemeinden**, **Regierungen**, **Gilden**, **Heldengruppen**, **Ligen** und **Verwandte** sind die häufigsten Beispiele die in Hero Wars beschrieben werden.

Gemeinschaft (2): Eine Gruppe mit der ein Charakter eine definierte Beziehung hat. Ein Charakter kann gleichzeitig vielen Gemeinschaften angehören.

Gemeinschaftsanbetung: Anbetung eines **Pantheons**, wie sie von einer **Gemeinschaft** durchgeführt wird, anstatt der Anbetung eines einzelnen **Gottes** durch **Initiierte** und **Geweihte**.

Gemeinschaftsbeteiligung: Der **Bonus** den Mitglieder einer **Gemeinschaft** geben, die eine Person während eines **Rituals** oder einer **Heldenqueste** unterstützen.

Gemeinschaftsunterstützung: Menge der Unterstützung oder Gegnerschaft die eine **Gemeinschaft** einem **Bittsteller**, der für eine **Angelegenheit** Hilfe sucht, gibt. Die **Beziehung** des Helden mit der Gemeinschaft wird als **Fähigkeit** verwendet, um den **Grad der Unterstützung** zu ermitteln den er erhält.

Geringe Niederlage / Geringer Sieg: Eine **Siegestufe**, die einen klaren Sieg für die eine oder andere Seite anzeigt. Normalerweise hat sie eine nachhaltige Wirkung.

Geschichtsverlauf: Eine veröffentlichte Hero Wars **Serie**, die die Ereignisse einer bestimmten Zeit beleuchtet. **Episoden** in der Serie können jedes Typs sein.

Gesetzesebene: Die normalerweise unerreichbare **Ebene** der **Zauberwelt**, die den Intellekt Gottes enthält; siehe auch **Trost**.

Gesund: Ein **Charakter** ohne Wunden oder Verletzungen irgendeiner Art.

Gesundheit: Ein Anzeiger für Wunden oder Krankheiten, an denen ein Charakter leidet. Charaktere mit schlechter Gesundheit erhalten **Modifikatoren** auf ihre **Zielzahl** der **Fähigkeiten** und können daran sterben. Vom Besten zum Schlechtesten sind die Stadien der Gesundheit: **gesund**, **benommen**, **verletzt**, **verwundet**, **sterbend**, **tot**. Ein Charakter kann auch **bewußtlos** sein.

Gesundheitszustand: Siehe **Gesundheit**.

Geweihter/Weihe: Ein **theistischer** Anbetor der 60% oder mehr seiner Zeit einem einzigen **Gott** weiht. Geweihte erhalten wegen ihrer Hingabe spezielle Magie: Sie können bestimmte **Gottestaten** und das **Geheimnis** ihres Gottes lernen.

Gewöhnliche Unterstützung: Ein mittlerer Grad der **Gemeinschaftsunterstützung**, der eine Zustimmung der **Angelegenheit** anzeigt. Gewöhnliche Unterstützung ist das Äquivalent zur **Ablehnung**.

Gilde: Eine **Gemeinschaft** die durch einen gemeinsamen Beruf oder Arbeitsplatz definiert wird.

Gleichgewicht: Mystische Voraussetzung, daß die **Disziplinen** von Geist, Körper und Seele sich im selben Rahmen bewegen müssen. In Hero Wars muß ein **Schüler** seine **Fähigkeitswerte**, der Disziplinen seiner Schule, innerhalb von 5 Punkten miteinander halten, um **Kräfte** erlernen zu können. Er muß sie innerhalb von 10 Punkten

miteinander halten um in der Lage zu sein die Kräfte zu benutzen.

Gleichzeitiger Wettstreit: Ein **Test** in dem einige **Erweiterte Wettstreite** gleichzeitig, aber voneinander unabhängig, gelöst werden.

Gott, Göttin: Ein Wesen der **Anderswelt** der **Götterebene**. Genauer gesagt, ein angebetetes Wesen der Anderswelt der Götterebene, dessen primäre **Fähigkeit** mindestens 1W4 beträgt.

Götterebene / -welt: Eine der drei **Anderswelten**. Die Götterebene ist unterteilt in verschiedene **Reiche**. Bewohner der Götterebene werden **Götter** und **Göttinnen** genannt und werden von **Theisten** angebetet.

Gottestat: Eine bestimmte **magische Fähigkeit** die von einem **Gott** oder **Held** im Gegenzug für **Anbetung** gelehrt wird. Gottestaten können als Teil einer **Affinität** oder als alleinstehende Fähigkeit erlernt werden.

Gottheit: Allgemeiner Begriff um einen **Gott** oder eine **Göttin** zu beschreiben.

Göttliche Hilfe: Eine Form der **theistischen** Magie, die von **Gemeinschaftsanbetern** verwendet wird, um einen **Gott** ihres **Pantheons** um allgemeine Hilfe zu bitten.

Grad des Fehlschlags / Erfolgs: Das Ergebnis eines Fehlschlags oder Erfolgs des **Würfelwurfs** eines **Charakters**. Es gibt vier Grade, von höchsten zum schlechtesten: **Kritischer Erfolg**, **Erfolg**, **Fehlschlag** und **Patzer**.

Grad des Sieges: Der Grad mit dem ein **Charakter** einen **Wettstreit** gewonnen oder verloren hat. Es gibt einige Grade, vom größten zum letzten: **Vollständig**, **Größer**, **Gering**, **Knapp** und **Unentschieden** oder **Erzählerin entscheidet**. Der **Akteur** und **Gegner** erhalten immer äquivalente Grade des Sieges und der Niederlage: Wenn einer einen Vollständigen Sieg erringt, erleidet der andere eine Vollständige Niederlage.

Größenordnung: Die grundsätzliche Machtstufe einer **Serie**, die die Art und Schwierigkeit der Herausforderungen reflektiert, denen **Spielerhelden** begegnen werden. Die Hero Wars-Regeln beschreiben eine *mittlere* Größenordnung.

Größere Niederlage / Größerer Sieg: Eine **Siegessstufe**, die normalerweise langanhaltende Konsequenzen für alle Teilnehmer hat.

Großer Gott, Große Göttin: Eine **übersinnliche** Gottheit, die normalerweise dem Pantheon einer

Kultur vorsteht. Eine große Gottheit hat viele Aspekte oder Einflusbereiche, normalerweise einschließlich einiger Formen der Herrschaft.

Großer Geist: Ein Bewohner der **Geisterebene**, der das Objekt **ekstatischer Anbetung** ist, für die das Wesen im Gegenzug **Geister** vergibt.

Großes Geheimnis: Das **Geheimnis** eines **Großes Gottes**. Ein großes Geheimnis ist normalerweise **übersinnlicher** Natur und es zu lernen resultiert darin, daß der Charakter aus dem Spiel entfernt wird.

Gründer (1): Der Gründer eines mystischen **Pfades**, der häufig auch Erleuchteter Meister genannt wird.

Gründer (2): Die Person, die einen **Zaubererorden** etabliert hat.

(Gründer) Philosophie: Der Glauben und die Praktiken die ein **Erleuchteter Meister** seinen Anhängern lehrt. Jede Philosophie gibt die **Disziplinen** vor, die von den Schülern gelernt werden, besitzt eine lange und strenge Liste von Entsagungen, die Anwender befolgen müssen, und bestimmt die bestimmten **Kräfte**, die gelehrt werden.

Grundwiderstand: Der **Widerstand**, der benutzt wird, wenn keine **Fähigkeit** oder kein Attribut einer versuchten Aktion entgegensteht; gewöhnlich hat er einen Wert von 14.

Grundzielzahl: Die **Zielzahl** die benutzt wird, wenn kein **Fähigkeitswert** angegeben wurde oder wenn keine passende **Fähigkeit** bekannt ist. Die meisten **weltlichen Fähigkeiten** haben eine Grundzielzahl von 6; die meisten **magischen Fähigkeiten** haben eine Grundzielzahl von 0. Siehe auch **Widerstand**.

Gruppenwettstreit: Ein **Test**, mit mehreren Teilnehmern auf einer oder mehreren Seiten. Es gibt zwei Arten des Gruppenwettstreits: Ein **Einfacher Gruppenwettstreit**, in dem ein einziger **Würfelwurf** pro Seite über Sieg oder Niederlage entscheidet; und ein Erweiterter Gruppenwettstreit, in dem jede **Runde Aktionspunkteinsätze** und Würfelwürfe einschließt und die Summe der AP einer jeden Seite über Sieg oder Niederlage entscheidet.

Handicap: Eine Art der **Verzauberung** die von einem **Aktionspunkteinsatz** abgezogen wird, wenn der **Gegner AP verlieren** oder **übertragen** muß. Siehe auch **Zuschlag**.

Heilige Person (1): Ein minderere **Magiekundiger** einer **animistischen** Tradition, der eine angeborene Sensibilität für die **Geisterebene** hat

und dadurch magische Kräfte erhält. Eine **Tradition** besitzt für gewöhnlich entweder **Schamanen** oder Heilige Personen, kann aber beides haben.

Heilige Person (2): Siehe **Natürliche Ehrfurcht**.

Heiligenebene: Die **Ebene** der **Zauberwelt**, die die **Knoten** der **Heiligen** und **Gründer** enthält.

Heiliger: Ein Individuum, daß den Glauben der Malkioni so hervorragend ausdrückt, daß nach seinem Tod zu ihm Kontakt aufgenommen werden kann und es den Gläubigen **Magie** verleihen kann. Heilige werden **verehrt** und stellen dadurch einen Weg für ihre Anhänger dar den Unsichtbaren Gott anzubeten.

Heiligtum: Eine Art von **Tempel**, das durch die Taten eines Wesens der **Anderswelt** geweiht wurde.

Heilung: Die Entfernung von Wunden und Verletzungen durch **Magie**. Es gibt zwei Arten der Heilung: *Mindere Heilung* entfernt eine oder mehrere **Verletzungen** eines Charakters, während *Größere Heilung* alle Verletzungen und **Verwundungen** entfernt, selbst wenn ein Charakter **Sterbend** ist. Die meiste Heilung reduziert den Grad der Verwundung um einen: von sterbend zu verwundet, von verwundet zu verletzt oder verletzt zu **gesund**, aber einige mächtige Heilmagie ist in der Lage einen Charakter völlig zu heilen, egal wie stark verwundet er ist.

Heim: Siehe **Knoten**.

Held (1): Ein **Charakter** in *Hero Wars* dessen Aktionen durch einen der **Spieler** bestimmt werden.

Held (2): Eine berühmte und mächtige Person der Geschichte oder Mythologie Gloranthas. Genauer gesagt, ein Charakter in *Hero Wars*, der, in wenigstens einer **Fähigkeit**, einen **Fähigkeitswert** von 1W3 oder mehr besitzt.

Heldenebene: Der größte, gewöhnlichste und am leichtesten zu erreichende Teil der **Götterwelt**. Ein Teilgebiet des **Reichs** eines jeden **Pantheons** ist Teil der Heldenebene, wie auch die Grenzen zwischen den Reichen und die Länder an den Rändern der **Inneren Welt**.

Heldengruppe: Eine Gruppe oder **Gemeinschaft**, die aktiv in die Kämpfe der Heldenkriege verstrickt ist. Eine Heldengruppe kann aus jeder Art von Gemeinschaft bestehen; viele sind Söldnergruppen.

Heldenkult: Anbetung eines **Helden** der Vorfahren oder der Kultur als einen **Gott**. Siehe auch **Minderer Gott**, **Subkult**.

Heldenpunkte: Ein Maß für den Fortschritt, den der **Charakter** durch die **Erzählerin** erhalten hat. Heldenpunkte sind die Währung des Spiels und können benutzt werden, um einen Wurf **hochzustufen** oder permanente Veränderungen an einem Charakter vorzunehmen.

Heldenqueste: Eine Reise oder Queste eines **Helden** in die **Anderswelt**. Heldenquesten leben normalerweise eine Mythe oder Erzählung ihrer **Religion** nach und geben siegreichen Helden **magische Fähigkeiten**.

Heldenverkörperung: Art der **Inkarnation**, in der ein **Held** oder **Gott** von dem **Charakter** beschworen wird, um seinen Körper zu übernehmen, wodurch seine Fähigkeiten durch die des Helden oder Gottes ersetzt werden.

Hintergrundgeschichte: Eine beschreibende Geschichte, die von einem **Spieler** für seinen **Charakter** entwickelt wurde, aber nicht Teil der Charaktererschaffung ist, aber hilft seine Motivationen und Handlungen zu erklären.

Hochstufen: Eine Veränderung des **Grades des Fehlschlags / Erfolgs** den man auf einen **Würfelwurf** erhält. Es gibt zwei Arten: Eine *Hochstufung* erhöht den Grad des Erfolges eines Wurfes (z.B. von **Patzer** zu einem einfachen **Fehlschlag**), während eine *Abstufung* den Grad des Erfolges verschlechtert (z.B. von einem **Kritischen Erfolg** zu einem einfachen **Erfolg**). Hochstufungen beeinflussen niemals den **Grad des Sieges** der in einem **Test** errungen wird.

Höhepunkt: Die letzte **Szene** einer **Episode**, in der die wichtigsten und spannendsten Ereignisse geschehen. Der Höhepunkt ist das eigentliche Ende der Episode, an dem die wichtigsten Handlungselemente abgeschlossen werden.

Hoher Orden: Ein religiöser **Orden** der **Kirche** der Malkioni, dessen Mitglieder **Magier** mit einschließen und möglicherweise **Liturgisten**.

Hölle: Ein **Leben nach dem Tode** der Schmerzen, des Elends und der Bestrafung. Siehe auch **Paradies**.

Hsunchen-Tradition: Eine animistische **Tradition**, die ein **Tiertotem** anbetet. Mitglieder **inkarnieren** Tiergeister in ihrem Körper und können das **Geheimnis** lernen sich in ihr Totemtier zu verwandeln. Hsunchen-Traditionen werden für gewöhnlich von **Schamanen** geführt.

Identitätskrise: Eine spezielle Art des **Wettstreits**, um die **Inkarnation** eines **Gottes**, **Helden** oder **Geistes** eines Gegners zu schwächen oder zu beenden.

Illuminierung: Eine philosophische oder emotionale Erkenntnis, die, oft unvorbereitet, die **theistische**, **animistische** oder **zaubernde** religiöse Verbindung eines Charakters mit der **mystischen** austauscht.

Improvisationsmodifikator: Ein **Malus** zwischen – 1 und –20 (Basis – 3), der von der **Erzählerin** auferlegt wird, wenn der **Charakter** eine **Fähigkeit** benutzt, die nicht für den momentanen **Test** geeignet ist.

Initiiertes, Initiierung: Ein Theist, der einen einzigen Gott als seine Hauptgottheit anbetet. Ein Initiierter widmet 30% oder mehr seiner Zeit dem Gott und kann die **Affinitäten** des Gottes erlernen. Allgemeiner gesagt ist dies jeder Initiierte oder Geweihte eines Gottes.

Inkarnation: Eine Form der fortgeschrittenen Magie in dem einem Wesen der **Anderswelt** gestattet wird in den Körper eines **Charakters** einzudringen und ihn zu kontrollieren. Zwei Formen der Inkarnation existieren: **Heldenverkörperung**, in der der Charakter zu einem Avatar eines **Helden** oder **Gottes** wird; und **Kanalisation**, in der ein **Geist** den Körper des Charakters **besetzt**.

Innere Ebene / Welt: Die normale, alltägliche Welt, in der die Sterblichen leben. Sie wird auch Welt der Menschen, Mundane Welt, Physische Welt oder Mittlere Welt genannt.

Innerhalb der Tradition: Ein **Geist**, der als Teil der **Tradition** angesehen wird. Mitglieder der Tradition haben spezielle **Rituale** und Beziehungen mit Geistern die innerhalb der Tradition sind und können normalerweise darauf zählen, daß sie freundlich sind. Feindliche Geister können als innerhalb der Tradition angesehen werden, da die Anbeter bestimmte Rituale kennen um sich gegen sie zu verteidigen. Siehe auch **Außerhalb der Tradition**.

Integrierung: Die Handlung einen **Geist** in den Körper des Anbeters aufzunehmen. Diese Aufnahme gibt dem Anbeter ein **Talent**, eine einzige **magische Fähigkeit** des Geistes.

Irrtümlicher Übergang: Die versehentliche Bewegung einer Person der **Inneren Welt** durch einen **Machtpunkt** in eine **Anderswelt**.

Kampf: Eine Art von **Test**, der dazu dient einen **Gegner** zu verletzen.

Kämpfender Orden: Siehe **Niederer Orden**.

Kampffähigkeit / -fertigkeit: Eine Art der **physischen Fähigkeit**, die im **Kampf** verwendet wird um einen Gegner zu verletzen. Es gibt zwei Hauptarten der Kampffähigkeiten: *Nahkampf* und *Fernkampf*, von denen jede viele spezifische Arten der Kampffertigkeiten hat.

Kanalisieren: Art der **Inkarnation**, wie sie von **Animisten** durchgeführt wird. Ein freundlicher Geist wird dazu aufgefordert den Körper eines Charakters **dominant zu besetzen** und erhält die Kontrolle, bis er sich entscheidet ihn wieder zu verlassen.

Kapitel: Ein Teil eines **hohen Ordens**. Kapitel eines Ordens sind sich normalerweise sehr ähnlich.

Kaplan: Ein **Liturgist**, der einer Militäreinheit oder Organisation dient. Kapläne haben normalerweise, zusätzlich zu ihren religiösen und magischen Fähigkeiten, einige Kampffertigkeiten. Sie können einem **niederen Orden** angehören oder auch nicht.

Kaste: Ein strenges Sozialsystem, daß es in den meisten **zaubernden** Kulturen gibt. Eine Person wird in ihre Kaste hineingeboren und muß, in den meisten Fällen, ihr restliches Leben darin verbringen. Die **Berufsschlagworte** und **Magieschlagworte**, die einem **Charakter** zugänglich sind, werden durch seine Kaste stark eingeschränkt.

Kirche: Eine der vielen Sekten der Religion der Malkioni. Die meisten Kirchen erhalten ihre grundsätzliche Ideologie aus *Das Beständige Buch*, aber alle haben unterschiedlichen **Klerus**, **Gläubige** und bestimmte **Doktrinen**, bis zu dem Punkt, daß viele über die Jahrhunderte hinweg gegeneinander Krieg geführt haben.

Klerus: Die ordinierten Mitglieder einer jeden **Kirche** der Malkioni. Der Klerus leitet den Gottesdienst und die Gebete, lesen aus den heiligen Büchern vor und sind die Geistlichen der **Laienmitglieder** ihrer Kirche. Der Großteil des Klerus besteht aus **Liturgisten**, aber einige sind auch **Magier**.

Knappe Niederlage / Knapper Sieg: Eine **Siegestufe** die einen winzigen Grad des Sieges oder der Niederlage ohne langanhaltende Konsequenzen anzeigt.

Knoten: Ein Ort auf der **Zauberebene**, der die **Psyche** oder schleichende Macht eines **Heiligen**, **Gründers** oder Wesens der **Anderswelt** darstellt. **Zauberer** und **Magier** reisen zu Knoten um **Zauber** zu lernen, um ihren

Heiligen oder Gründer zu kontaktieren oder um ein Wesen der Anderswelt (wie z.B. ein **Elementar**) auf die **Innere Welt** zu beschwören.

Kollektivbewertung: Ein **Fähigkeitswert** der einer Gruppe, normalerweise schwacher, Gegner gegeben wird, deren Fähigkeit als Gruppe der Fähigkeit eines einzelnen Gegners (gewöhnlich einem **Helden**) entgegengestellt wird. Die Verwendung der Kollektivbewertung kann einige Tests stark vereinfachen.

Kombinierte Anbetung: Die Aktion zwei Arten der **Anbetung** zu benutzen um ein einzelnes Wesen zu kontaktieren, wie z.B. einem **Gott** oder **Geist** sowohl **Opfergaben** wie auch **Ekstatische Anbetung** zu geben. Allgemeiner gesagt, eine Kultur, die routiniert zwei Arten der Anbetung verwendet, obwohl individuelle Wesen normalerweise nur eine Art der Anbetung erhalten.

Kontakt: Ein **Unterstützender Charakter**, der die Fähigkeit repräsentiert Kollegen, Informanten oder andere Verbindungen um Informationen oder Hilfe zu bitten.

Konter: Eine Art der mystischen **Kraft** die benutzt wird Angriffen oder anderen Phänomenen der **Inneren Welt** zu widerstehen oder sie zu ignorieren. Der bekannteste Konter der Mystiker ist als **Wiederlegen** bekannt.

Kraft: Eine **magische Fähigkeit**, die von einer mystischen **Schule** gelehrt wird. Eine Kraft ist entweder eine abwehrende Fähigkeit, **Konter** genannt, oder eine offensive Fähigkeit, **Schlag** genannt.

Kritischer, Kritischer Erfolg: Ein natürlicher Wurf von „1“ bei einem **Würfelwurf**.

Kritische Station: Eine **Station** einer **Heldenqueste**, in der der Quester ein bestimmtes Ergebnis erreichen muß (normalerweise irgendeinen **Grad des Erfolges**), ansonsten endet die Heldenqueste sofort.

Kulturschlagwort: Eine Art von **Schlagwort**, daß die typischen Fähigkeiten einer Person dieser Kultur anzeigt. Die Kulturschlagworte, die einem Spielerhelden zur Verfügung stehen, können durch die **Erzählerin** eingeschränkt werden.

Laienmitgliedschaft: Gewöhnliche Mitgliedschaft in einer Zauber-**Kirche**. Laienmitglieder erhalten die Vorteile der **Segen**, die von einem **Liturgisten** gesprochen werden.

Leben nach dem Tode: Ein Ort in der **Anderswelt**, in dem die geistige Essenz eines **Charakters** nach seinem Tode eingeht. Ein

Leben nach dem Tode ist normalerweise entweder ein **Paradies** oder eine **Hölle** für den Anbeter, abhängig von dem was er während seines Lebens getan hat.

Lebensstandart: Ein Maß für das **Vermögen**, das einem typischen Mitglied dieses Berufs oder sozialen Status zugänglich ist. Normalerweise erhält man dies als Teil eines **Berufsschlagwortes**.

Leben von (Heiliger): Ein magischer Text eines **niederen Ordens**, der das Leben und die Lehren des **Heiligen** des Ordens darstellt und der **Segen** enthalten kann oder auch nicht.

Lehrling (1): Ein Schüler eines **Adepten**, der die **Zauberbücher** und **Zauber**; die von seiner **Schule** oder seinem **Kapitel** gelehrt werden, noch nicht gemeistert hat.

Lehrling (2): Ein Schüler **eines Schamanen**, der sein **Anderes Ich** noch nicht erweckt hat.

Letzte Aktion: Der Versuch eine Aktion durchzuführen, nachdem man in einem **Erweiterten Gruppenwettstreit** besiegt wurde.

Liga: Eine **Gemeinschaft** die durch ein gemeinsames Interesse oder Ziel ihrer Mitglieder definiert wird.

Listenmethode: Eine Stil der Charaktererschaffung, in der der **Spieler** die hauptsächlichsten **Fähigkeiten** seines **Helden** auflistet.

Liturgist: Ein Mitglied des **Klerus** in **zaubernden** Kulturen. Es gibt zwei Arten von Liturgisten: **Weltliche Liturgisten**, die keinem **Orden** angehören, aber **Laienmitglieder** ihrer **Kirche** predigen und ihr dienen; und **Reguläre Liturgisten**, die einem Orden angehören und dessen Mitgliedern dienen.

Lokale Tradition: Eine animistische **Tradition**, die sich darauf konzentriert mit den Geistern eines bestimmten geographischen Gebietes umzugehen. Lokale Traditionen werden häufig von **Schamanen** geführt, anstatt von, oder zusätzlich zu, den **Heiligen Personen** oder spezialisierten Anführern wie den **Geheiligten Häuptlingen**.

Lunarer Zyklus: Ein Zyklus der magischen Kraft, die die meisten **Magiekundigen** die mit dem Roten Mond verbunden sind betrifft. Dies gibt ihnen mehr Macht während einiger Phasen des Mondes und weniger Macht während anderer.

Macht: Die gesamte Stärke eines **Geistes**, unabhängig von seiner **Zielzahl** in irgendeiner

bestimmten Fähigkeit. Wenn ein Geist einem **Schamanen** gegenübertritt benutzt er seine Macht, anstatt seiner höchsten magischen Fähigkeit. Wenn ein Geist **integriert** oder in einen **Fetisch** gebannt wird, wird seine **magische Fähigkeit** mit einer Zielzahl benutzt, die seiner Macht entspricht, selbst wenn der Fähigkeitswert des Geistes höher oder niedriger ist.

Machtpunkt: Ein schwacher Punkt in der **Barriere** zwischen der **Inneren Welt** und der **Anderswelt**, dessen **Widerstand** weniger als die gewöhnlichen 10W3 ist.

Magie: Die Energie einer der **Anderswelten**, in die **Innere Welt** gebracht. Magie nimmt unterschiedliche Formen an, abhängig vom **Magiesystem** und der spezifischen Anderswelt von der sie bezogen wird.

Magie der anderen Seite / Anderswelt: Eine **magische Fähigkeit** oder ein **Ritual**, daß eine Reise zur **Anderen Seite** erfordert, um sie zu auszuführen.

Magieebene / Welt: Siehe **Zauberebene**.

Magiekundiger: Eine Person die Magie benutzt. Genauer gesagt, eine Person, die darin geübt ist Magie als Hauptfähigkeit zu benutzen, normalerweise ein **Geweihter**, **Schamane**, **Zauberer** oder **Magier**.

Magier: Ein **Adept**, dessen **Orden** ein Teil der **Kirche** der Malkioni ist.

Magieraum: Ein Raum in einer zaubernden **Schule** oder einem religiösen **Orden**, der benutzt wird, um ein **Portal der Macht** zu erschaffen und eine Verbindung zur **Zauberebene** zu schaffen. Normalerweise werden Magieräume hierfür schon seit Jahrhunderten verwendet und haben häufig gewaltige magische Verteidigungen.

Magieschlagwort: Eine Art von **Schlagwort**, das die typischen **Fähigkeiten** eines Charakters aufzeigt, der einer magischen Organisation angehört, einschließlich Grundinformationen über das Wesen der **Anderswelt**, das angebetet wird. Die Magieschlagworte die einem Spielerhelden zur Verfügung stehen, können durch Kultur, Kaste und Beruf eingeschränkt sein.

Magiesystem: Glauben, Ritualen und Praktiken um Magie aus einer **Anderswelt** in die **Innere Welt** zu bringen. Es gibt vier weitverbreitete Magiesysteme in Glorantha: **Theismus**, **Zauberei**, **Animismus** und **Mystizismus**.

Magische Fähigkeit: Eine **Fähigkeit**, die das Wissen und die Benutzung von **Magie** erfordert.

Es gibt viele verschiedene Arten magischer Fähigkeiten, die Anwendern der verschiedenen Magiearten zugänglich sind: **Theisten** benutzen **Affinitäten** und **Gottestaten**, **Zauberer** benutzen **Zauber** und **Segen**, **Animisten** benutzen **Talente** und **Fetische** und **Mystiker** benutzen **Kräfte**.

Magische Heimverteidigung: Die Magie, die eine **Gemeinschaft** vor den Angriffen von Wesen der **Anderswelt** und feindlichen **Magiekundigen** schützt. Magische Heimverteidigungen werden für gewöhnlich einmal pro Jahr in einem Ritual, das von der gesamten Gemeinschaft unterstützt wird, „erneuert“.

Magischer Widerstand: Der **Widerstand**, die einer **magischen Fähigkeit** entgegenwirkt. Lebende Wesen benutzen normalerweise ihren **persönlichen Widerstand**. Wenn die Magie kein bestimmtes Ziel hat ist der **Grundwiderstand** gegen Magie 14.

Malus: Ein **Modifikator**, der die **Zielzahl** vermindert. Ein Malus kann sich als eine spezielle Anpassung (z.B. -10) oder als ein prozentualer Verlust äußern (z.B. - 50%, welches eine Zielzahl von 20 auf 10 oder von 10W auf 15 reduzieren würde).

Malus für mehrere Angreifer: Ein Malus dafür, daß man sich in einer Runde gegen mehr als einen Gegner verteidigen muß, entspricht -3 für jeden Gegner nach dem ersten.

Malus für mehrere Ziele: Ein Malus dafür, daß man in einer Runde mehr als einen Gegner angreift, entspricht -3 für jeden Gegner nach dem ersten.

Manifestation: Eine Handlung, Kreatur, ein Objekt oder Glaube von dem die Anbeter annehmen, daß sie das Wesen der **Anderswelt**, das sie anbeten, symbolisiert, repräsentiert oder manifestiert.

Manifester Mystizismus: Stil des **Mystizismus**, in dem der **Schüler** versucht die Welt hinter sich zulassen, indem er sie verinnerlicht oder „eins mit allem wird“. Manifester Mystizismus hat oft die Form einer Kampfkunstschule. Siehe auch **orthodoxer Mystizismus**.

Meisterschaft: Eine **Zielzahl** oder ein **Fähigkeitswert** über 20 zeigt einen oder mehr Meisterschaftsgrade an. Jede 20 Punkte oder Teil davon über 20 zählen als ein Meisterschaftsgrad: 21 wird zu 1W, 41 wird zu 1W2, usw. In einem **Erweiterten Wettstreit** gibt jede Meisterschaft 20 **Aktionspunkte** und kann auch benutzt werden, um **Würfelwürfe** eines Charakters **hochzustufen**. Wenn beide Gegner

Meisterschaften besitzen, werden sich eine oder mehrere Meisterschaften gegenseitig **aufheben**.

Meisterschaften ausgleichen: Wenn beide **Charaktere** eines **Wettstreits** eine oder mehrere **Meisterschaften** besitzen, gleichen sich die Meisterschaften gegenseitig aus, belassen entweder eine oder beide Charaktere ohne Meisterschaften. Obwohl dies die Wettstreitergebnisse beeinflusst, errechnen beide Charaktere ihre **Anfangssumme der Aktionspunkte**, bevor die Meisterschaften ausgeglichen werden.

Menschenebene/-welt: Siehe **Innere Welt**.

Mentale Fähigkeit / Fertigkeit: Eine Art der **weltlichen Fähigkeit**, die nachdenken und Verstand, anstatt körperlicher Aktivitäten, umfaßt.

Minderer Aspekt: Ein **Aspekt** eines normalen **Gottes**, anstatt eines **Großen Gottes**, entspricht in Macht und Anbetung einem **minderen Gott**.

Minderer Gott: Ein **Bewohner** der **Götterebene**, der nicht mächtig genug ist um **Gott** genannt zu werden, der aber direkte **Anbetung** erhält. Siehe auch **Heldenkult**, **Subkult**.

Minderes Geheimnis: Ein **Geheimnis**, das ein **minderer Gott** oder **minderer Aspekt** lehrt. Mindere Geheimnisse sind für gewöhnlich schwach und scheinen für Außenseiter häufig lächerlich zu sein.

Modifikator: Jede Veränderung der **Zielzahl** einer **Fähigkeit**. Modifikatoren können durch **Aufbesserungen**, **Gesundheit**, **Improvisationsmodifikatoren**, **mehrere Angreifer** oder **mehrere Ziele**, **Andersweltsicherheit** oder andere Faktoren ausgelöst werden. Ein Modifikator der die Zielzahl erhöht ist ein **Bonus**, einer der die Zielzahl vermindert wird **Malus** genannt. Modifikatoren werden immer auf die Zielzahl angewendet, nicht auf den **Würfelwurf**.

Monotheismus: Eine **Religion**, die an einen einzelnen **Gott** glaubt, obwohl sie andere Wesen der Anderswelt als Diener dieses Einen Gottes anerkennen kann. Monotheismus gibt es in Glorantha, bei den Malkioni Genertelas.

Mundane Ebene / Welt: Siehe **Innere Welt**.

Mystizismus: Eines der vier grundlegenden **Magiesysteme**. Mystizismus umfaßt **asketische Praktiken**, die unternommen werden um die **Übersinnlichkeit** entweder dadurch zu erreichen, daß die Welt hinter sich gelassen (**orthodoxer Mystizismus**) oder in sich aufgenommen wird (**manifeste Mystizismus**).

Anders als die anderen Magiesysteme, welche auf die **Anbetung** von Wesenheiten einer spezifischen **Anderswelt** gründen, führen Mystiker keine Anbetung durch und es gibt keine **Mystische Ebene**.

Mythologie / Mythen von (Gott): Eine Anzahl Geschichten über einen **Gott** oder eine **Göttin**, die ihre Taten der Götterzeit darstellt und die die Form der **Anbetung** ihrer Anhänger festlegt. Als eine **Fähigkeit**, ist dies die Voraussetzung zum **Heldenquesten**.

Nachteil: Etwas Negatives eines **Charakters**, daß wichtig genug ist auf seinem Charakterbogen mit einem **Fähigkeitswert** festgehalten zu werden. Nachteile schwächen den Charakter, geben seinem Spieler aber auch mehr Kontrolle über die, von der Erzählerin präsentierten, Herausforderungen, denen er begegnen wird.

Natürliche Frömmigkeit: Ein Mitglied einer **Kirche** der Malkioni, das eine **Frömmigkeit** von mehr als 20 erreicht hat, was durch seine **Beziehung Mitglied der (Sekte) Kirche** ausgedrückt wird.

Natürlicher Widerstand: Der **Widerstand**, der einer **Fähigkeit**, die in der natürlichen Welt angewendet wird, entgegenwirkt, wie z.B. Klettern oder Springen. Der Widerstand hängt von der Schwierigkeit des Hindernisses ab. Wenn keine spezielle Fähigkeit oder kein Attribut vorhanden ist, so ist der **Grundwiderstand** 14.

Neutrale Unterstützung, Alltägliche Unterstützung: Ein neutraler oder selbstverständlicher Grad der **Gemeinschaftsunterstützung**, der weder Unterstützung noch Widerstand einer **Angelegenheit** anzeigt. Nur gewöhnliche Vorteile stehen dem **Bittsteller** zur Verfügung.

Nichttödlicher Kampf: Eine Art des **Kampfes**, die nicht dazu dient einem **Gegner** großen Schaden zuzufügen. Das stärkste Resultat, den ein besiegter Gegner erleiden kann, ist eine **Verletzung**.

Niederer Orden: Ein religiöser **Orden** einer Kirche der Malkioni, dessen Mitglieder **Liturgisten** und **Laienmitglieder** umfassen, nicht aber **Magier**. Liturgisten sprechen die **Segen** des Ordens auf ihre Mitglieder und **Flüche** des Ordens (wenn er welche hat) auf bestimmte Feinde. Niedere Orden sind oft als **Kämpfende Orden** organisiert.

Niederlage: Auf der Verliererseite eines **Wettstreits** zu sein. Siehe **Grad des Sieges**.

Offenheit: Eine Beschreibung des Grades der Kontrolle, die die **Erzählerin** bei der Charaktererschaffung über die Verfügbarkeit von **Schlagworten** behalten möchte.

Opfergabe: Eine Art der **Anbetung**, die für gewöhnlich **Gottheiten** gegeben wird, die im Gegenzug **Magie** bereitstellen. Opfergaben umfaßt die Zerstörung (häufig durch Feuer) oder den Verlust von etwas, das für die Anbeter wertvoll ist.

Orden: Eine Organisation die einen bestimmten **Heiligen** oder **Gründer** verehrt. Orden können in zwei Arten unterteilt werden: **Religiöse Orden**, die ein Teil der **Kirche** sind, und **Zaubererorden**, die Gruppen von **Zauberern** sind, die ihren Gründer verehren.

Orthodoxer Mystizismus: Stil des **Mystizismus**, in dem der **Schüler** versucht die Welt zu überwinden indem er sich selbst von ihr löst. Orthodoxer Mystizismus nimmt normalerweise die Form von Klöstern an. Siehe auch **Manifester Mystizismus**.

Pantheon: Eine Gruppe von **Gottheiten**, die **Gemeinschaftsanbetung** miteinander teilen.

Paradies: Ein **Leben nach dem Tode** der Vergnügen, Freude oder Belohnung. Siehe auch **Hölle**.

Patron: Ein **Unterstützender Charakter**, dessen **Fähigkeiten** häufig, aber nicht immer, größer sind als die des Helden. Der Held folgt oder arbeitet für einen Patron, der ihm Unterstützung geben oder Gehorsam einfordern könnte.

Patzer: Der natürliche Wurf einer „20“ bei einem **Würfeln**.

Persönlicher Widerstand: Der **magische Widerstand** den ein lebendes Ziel bietet. In den meisten Fällen verwendet ein Lebewesen seine beste **magische Fähigkeit** um einem magischen Effekt zu widerstehen, egal ob sie als Verteidigung gegen einen Angriff „passend“ ist oder nicht. Wenn das Ziel keine magischen Fähigkeiten besitzt, ist der **Grundwiderstand** gegen Magie 14.

Persönliche Weihe/Geweihter: Eine Art der **Anbetung** in der ein **Charakter** eine direkte Beziehung mit einem **Gott** oder einer **Göttin** hat, ohne daß die Vermittlung durch einen **Priester** oder ähnlichen Spezialisten nötig wäre.

Persönlichkeit, Persönlichkeitsmerkmal: Eine Fähigkeit die ein Gefühl- oder Verhaltensmerkmal beschreibt. Ein Persönlichkeitsmerkmal kann

entweder eine **Fähigkeit** oder ein **Nachteil** sein, abhängig von der Beschreibung des **Charakters**.

Pfad: Eine Anzahl Anweisungen und Lehren, die von **Mystikern** benutzt werden, um ihnen den Weg zur **Übersinnlichkeit** zu weisen. Ein **Pfad** der von einem **Erleuchteten Meister** gegründet wurde, kann einige **Schulen** haben, die dies lehren.

Philosophie: Siehe **(Gründer) Philosophie**.

Physische Ebene / Welt: Siehe **Innere Ebene / Welt**.

Physische Fähigkeit / Fertigkeit: Eine **weltliche Fähigkeit**, die eher Stärke, Geschicklichkeit und physische Anstrengung erfordert, als geistige Aktivität.

Physischer Kontakt: Einige **Magie** erhält einen **Bonus**, wenn der **Magiekundige** sein Ziel mit seiner bloßen Haut berührt. Einige Magie erfordert **Vorgescriebenen Physischen Kontakt** um überhaupt eine Chance zu haben zu funktionieren, in dem Fall erhält man keinen Bonus.

Portal der Macht: Ein **Ritual** oder **spezieller Gegenstand**, der von einem **Zauberer** oder **Magier** verwendet wird, um Verbindung mit einem **Knoten** herzustellen.

Priester: Ein Beruf, der Untergebenheit und Anbetung eines **Gottes** umfaßt. Die meisten Priester in theistischen **Kulturen** sind **Geweihte** ihres Gottes.

Prophet: Ein **Gründer** einer **Sekte** oder **Kirche** der Malkioni.

Psyche: Der Teil eines **Adepten**, der auf der **Heiligenebene** präsent ist. Wenn ein Adept von der **Adeptenebene** zur Heiligenebene reist, läßt er seinen **essentiellen Körper** zurück, so daß seine Psyche zwischen der Psyche der **Heiligen** und **Gründern** wandelt.

Punkt: Siehe **Knoten**.

Questenherausforderung: Ein Einsatz der Anderswelt, in dem zwei Gruppen in einem **Erweiterten Wettstreit Fähigkeiten** einsetzen, in der die besiegte Gruppe die Fähigkeit verliert und die siegreiche diese erhält.

Rang: Vergleichender Wert, der einem Ausrüstungsteil zugeordnet wird, normalerweise einer Waffe oder Rüstung. Während des **Kampfes** wird der Unterschied zwischen dem Waffenrang des Angreifers und dem Rüstungsrank des Verteidigers als **Zuschlag**

oder **Handicap** für das **AP-Gebot** des Angreifers gezählt.

Reich: Das Heim eines **Pantheons** auf der **Götterebene**.

Reichweite: Die maximale Entfernung, die eine Fernkampf-Waffe ohne **Malus** geworfen oder geschossen werden kann. Ohne Magie kann keine Waffe weiter als ihre doppelte Reichweite eingesetzt werden, selbst nicht mit einem Malus.

Regierung: Eine **Gemeinschaft**, die durch eine gemeinsame politische Struktur und Staatsangehörigkeit definiert wird. Regierungen können von sehr klein (wie z.B. ein Clan) bis zu sehr groß (wie z.B. ein großes Imperium) reichen und kommt in vielen Formen vor.

Region: Siehe **Anwesen**.

Regulärer Liturgist: Ein **Liturgist**, der Mitglied eines **Ordens** ist. Reguläre Liturgisten haben Zugang zu sowohl den gewöhnlichen **Segen** ihrer **Kirche** wie den speziellen Segen ihres Ordens.

Reihenfolge der Aktionen: Die Reihenfolge in der **Helden** in einem **Erweiterten Gruppenwettbewerb**, basierend auf der Anzahl der **AP**, agieren. Die Reihenfolge der Aktionen wird sich jede **Runde** ändern, wie sich auch die AP der Helden verändern.

Religion (1): Ein einheitliches System der **Anbetung** und des Glaubens. Eine Religion kann groß sein und politischen Einfluß haben oder kann eine kleine Gruppe lokaler Anbetter sein. Eine Religion muß normalerweise einer der vier **Magiesysteme** angehören, obwohl der Einschluß einer zweiten Art Magie, durch **kombinierte Anbetung**, möglich ist.

Religion (2): Eine **Gemeinschaft**, die durch die **Anbetung** eines **Gottes**, **Heiligen**, oder **Großen Geistes** definiert wird.

Religiöser Orden: Jeder **Orden**, der Teil einer **Kirche** ist. Es gibt zwei Arten der religiösen Orden: **niedere Orden**, die **Liturgisten** und Laienmitglieder als Mitglieder haben und **hohe Orden**, die **Magier** und möglicherweise Liturgisten als Mitglieder haben.

Ressourcen: Personen, Ausrüstung und Magie, die einer Organisation, wie z.B. einer **Heldengruppe**, zur Verfügung steht. Spielerhelden die der Organisation beitreten können Zugang zu diesen Ressourcen erhalten oder auch nicht.

Regel von (Heiliger): Ein magischer Text eines **hohen Ordens**, der das Leben und die Lehren des **Heiligen** Patrons des Ordens beschreibt und der Zauber enthalten kann oder auch nicht.

Richtwert: Ein Wert der einer **Episode** zugewiesen wird, um die Machtstufe anzuzeigen für die sie gedacht ist. **Erzählerinnen** deren **Spielercharaktere** höhere oder niedrigere **Fähigkeiten** haben als der Richtwert, sollten die **Fähigkeitswerte** der **Gegner** dieser Episode anpassen.

Ritual: Eine Reihe von Aktionen die auf bestimmte Weise durchgeführt werden, um die **Anderswelt** zu erreichen, oder die Fähigkeit eines **Magiekundigen** zu erhöhen Magie zu bewirken.

Runde: Eine Unterteilung der Aktionen eines **Erweiterten Gruppenwettstreits**, während der jeder **Charakter** einen **Austausch** vornehmen kann.

Rune: Ein magisches Symbol, das die Macht der Anderswelt konzentriert. Runen werden benutzt um magische Konzepte, Wesen der Anderswelt oder grundlegende Aspekte des Universums zu repräsentieren.

Runenmetall: Ein reines Metall, das eine Affinität eines bestimmten **Elementes** oder eine andere Runenkraft besitzt. Wenn sie **verzaubert** sind bekommen Runenmetalle weitere und stärkere spezielle **magische Fähigkeiten**, als die, welche die Verzauberung selbst bewirkt.

Rüstungsrang: Siehe **Rang**.

Schamane: Ein Magiekundiger einer **animistischen** Religion, der darin bewandert ist in die **Geisterwelt** zu reisen und mit **Geistern** umzugehen.

Schamanische Flucht: Spezielle Fähigkeit, die von **Schamanen** benutzt wird, um zu jeder Zeit eine sofortige Flucht aus der **Geisterwelt** zu gewährleisten. Normalerweise wird sie benutzt, wenn ein **Wettstreit** gegen einen mächtigen **Geist** verloren wird.

Schamanische Initiierung: Das **Ritual**, in dem ein **Lehrling** von einem **Schamanen** in die **Geisterebene** geführt wird und ihm hilft sein **Anderes Ich** zu erwecken, zu finden oder sich mit ihm zu verbünden.

Schamanischer Kreis: Ein **Machtpunkt**, der von einem **Schamanen** erschaffen wird, um die **Geisterwelt** zu betreten oder **Geister** zu treffen.

Schlag: Eine offensive mystische **Kraft**, die benutzt wird um Gegner anzugreifen. Ein Schlag erfordert, daß der Spieler alle seine verbleibenden **AP** einsetzt und bewirkt normalerweise einen speziellen Effekt, wenn der Spieler irgendeinen **Grad des Sieges** im **Wettstreit** erreicht. Bestimmte Arten der mystischen Fähigkeiten, wie z.B. *Durch Wände laufen*, werden für Spielzwecke als Schläge behandelt.

Schlagwort: Eine verkürzte Beschreibung der typischen **Fähigkeiten** eines beginnenden **Helden**. Die vier häufigsten Arten der Schlagworte sind das *Volksschlagwort*, **Kulturschlagwort**, **Berufsschlagwort** und **Magieschlagwort**, welche die **Fähigkeiten** eines typischen Mitglieds des Volkes, der Kultur, des Berufs oder magischen Organisation beschreiben. Siehe auch **Angeborene Fähigkeiten**.

Schleichend: Eine Art von Gift das langsam voranschreitet. Einige Zeit nach dem das Opfer gebissen oder gestochen wurde beginnt das Gift zu wirken, für gewöhnlich in Form eines **Erweiterten Wettstreits**, in dem das Gift eine **Zielzahl** in Höhe der **Wirksamkeit** und **Aktionspunkte** in Höhe der Wirksamkeit, mal der Anzahl der Häufigkeit der Stiche oder Bisse hat.

Schlüsselereignisse: Eine Sektion am Anfang einer veröffentlichten **Episode**, die die Grundidee und das erwartete Ergebnis zusammenfaßt.

Schmerzende Wunden: Eine besonders Entkräftende Wunde oder Verletzung, die einen **Charakter** sofort in Mitleidenschaft zieht. Wenn die **Erzählerin** meint, daß eine bestimmte Schlacht von hoher erzählerischer Wichtigkeit ist, dann erhält ein Kampfteilnehmer jedes mal, wenn er mehr als 15 **Aktionspunkte** in einem einzigen **Austausch** verliert, eine schmerzende Wunde, die funktioniert als ob der Charakter in einem anderen **Wettstreit verletzt** wurde.

Schnellstartmethode: Eine Art der Charaktererschaffung, bei der der **Spieler** sich für Grundinformationen entscheidet (einschließlich der besten **Fähigkeit** des **Helden**) und dann die anderen Fähigkeiten und die Geschichte definiert, wenn es nötig ist.

Schrein: Ein erbauter **Tempel**, der von einem Wesen der **Anderswelt** geweiht wurde.

Schule (1): Eine Unterteilung eines **Zaubererordens**, ähnlich den **Kapiteln** eines **religiösen Ordens**. Schulen der Zauberei können sich voneinander unterscheiden, selbst wenn sie einen gemeinsamen **Gründer** haben.

Schule (2): Universeller Begriff der in Hero Wars für jeden Ort verwendet wird, an dem **Mystizismus** gelehrt wird. Siehe auch **Dojo**.

Schüler: Ein Mitglied einer mystischen **Schule** oder eines **Dojos**, der die **Disziplinen** und **Kräfte** der lehrenden Organisation noch nicht gemeistert hat.

Schutzbefehlener: Ein **Unterstützender Charakter**, dessen Fähigkeiten normalerweise sehr viel niedriger als die des Helden sind und auf die aufgepaßt werden muß, die gerettet werden müssen oder anderweitig vom Helden abhängig sind. Ein Schutzbefehlener wird als **Nachteil**, anstatt als **Fähigkeit** angesehen.

Schwächend: Eine Art von Gift, das ein schnelles Voranschreiten der Symptome aufweist. Das Gift wird zu einem separaten **Gegner**, mit einer **Zielzahl** und **Aktionspunkten** die seiner **Wirksamkeit** entsprechen. Jeder einzelne Biß oder Stich zählt als ein weiterer Gegner, was dazu führen kann, daß der Held einen **Malus für mehrere Angreifer** erleidet.

Schwierigkeit: Ein Maßstab der Fertigkeit und Befähigung, die nötig sind bestimmte Taten durchzuführen, ausgedrückt durch eine **Modifikation** des **Widerstandes**, der einem **Akteur** in einem **Test** entgegensteht. Zum Beispiel zeigt S+20 an, daß der normale Widerstand (ob natürlich oder persönlich) um 20 erhöht wird, von 14 auf 34, also 14W.

Segen: Ein magischer Effekt, der von einem **Liturgisten** herbeigeführt wird, indem er seinen **Patronsheiligen** anruft. Ein Segen hat einen bestimmten Effekt auf alle Mitglieder der **Gemeinde**, die Mitglieder des Ordens sind.

Sekte: Siehe **Kirche**.

Serie: Eine Gruppe zusammenhängender **Episoden**, die eine größere Erzählung der **Spielerhelden** bilden.

Sicherheit der anderen Seite / Anderswelt: Ein Maß dafür wie sicher ein **Magiekundiger** in den unterschiedlichen Gebieten der verschiedenen **Anderswelten** ist. Die Sicherheit der Anderswelt wird als ein **Modifikator** der Fähigkeiten des Magiekundigen ausgedrückt, bestimmt durch die Sicherheit des Gebietes oder der **Ebene**: *Bevorzugt, Sicher, Gefährlich* oder *Fremd*.

Sieg: Auf der gewinnenden Seite eines Wettstreits sein.

Sofort: Eine Art des Gifts, das sofortige Wirkung zeigt. Die **Runde** nach der das Gift eingenommen wurde muß das Opfer einen

Einfachen Wettstreit, mit einer passenden **Fähigkeit**, gegen die **Wirksamkeit** des Gifts machen.

Sofortige Magie: Eine **magische Fähigkeit**, die sofort **Wirkung** zeigt und keine **Wirkungsdauer** hat.

Spezieller Geist: Ein **Geist**, der ausschließlich einer bestimmten **Tradition** angehört.

Spieler: Eine Person die Hero Wars spielt, entweder als **Erzählerin**, die das Spiel leitet, oder als **Held**, einen der „Stars“ der Erzählung. Im Gegensatz zu **Charakter**.

Station: Eine bestimmte „**Szene**“ einer bekannten **Heldenqueste**. Die Aktionen und **Würfelwürfe** des **Helden** bestimmen seinen **Grad des Sieges** und geben einen **Überhangswert**. Bestimmte Stationen sind **kritische Stationen**, an denen jeder Grad des Fehlschlags die Queste sofort beendet und die Quester zurück in die **Weltliche Ebene** zwingt.

Stehlen: Eine Art der **Zauberei**, die einem **Gegner** bestimmte **Fähigkeiten** entzieht und sie in einem **Stehlenvorrat** speichert. Der Zauberer kann die Punkte des Stehlenvorrats als **Zuschlag** benutzen, wenn er **Zauber** wirkt. Es gibt Zauber um fünf Arten von Fähigkeiten zu stehlen: *Magisches stehlen*, *Mentales stehlen*, *Persönlichkeit stehlen*, *Physisches stehlen* und *Beziehungen stehlen*.

Sterbend: Der schlechteste **Gesundheitszustand**, außer **Tot** zu sein. Wenn er sterbend ist kann ein Charakter keine bemerkenswerten Aktionen durchführen und wird sterben, wenn er nicht versorgt wird.

Stufe der Unterstützung: Der Grad mit dem eine Gemeinschaft einen **Bittsteller** unterstützt. Die sieben Stufen der Unterstützung sind: **Außerordentliche Unterstützung**, **Vollständige Unterstützung**, **Gewöhnliche Unterstützung**, **Neutrale Unterstützung**, **Ablehnung**, **Verbot** und **Verurteilung**.

Subkult: Ein minderer Aspekt eines Gottes. Siehe auch **Heldenkult**, **minderer Gott**.

Szene: Eine Sektion einer **Episode**, von der erwartet wird, daß ein bestimmtes Ereignis oder eine bestimmte Aktion geschieht.

Tabelle der Gewöhnlichen Konsequenzen: Eine Tabelle, die den **Grad des Sieges** mit dem **Grad des Erfolges** eines **Erweiterten Wettstreits** vergleicht, wenn es keine **Gemeinschaftsbeteiligung** oder Aktivität der

Anderswelt gibt. Siehe auch **Tabelle der Heroischen Konsequenzen**.

Tabelle der Heroischen Konsequenzen: Eine Tabelle, die in einem **Erweiterten Wettstreit**, an dem einer oder mehrere Teilnehmer Hilfe durch **Gemeinschaftsunterstützung** bekommen hat oder in dem Aktivitäten der **Anderswelt** stattgefunden haben, den **Grad des Sieges** mit dem **Grad des Erfolges** vergleicht.

Talent: Eine **magische Fähigkeit**, die ein **Geist** bereitstellt, der in den **Charakter integriert** wurde. Ein Talent kann so oft benutzt werden wie man möchte und beginnt mit einer **Zielzahl** in der Höhe der **Macht** des Geistes.

Talisman: Ein Objekt, das einen oder mehr **Zauberknotten** mit der **physischen Ebene** verbindet. Ein zaubernder **Magiekundiger** muß den Talisman physisch berühren, um den **Zauber** zu wirken.

Tempel: Ein heiliger Bereich der **Anderswelt**, der sich in der **physischen Ebene** befindet. Ein Tempel kann entweder ein **Heiligtum** oder ein **Schrein** sein.

Test: Ein Ereignis oder eine Aktion, in der ein **Würfelwurf** benutzt wird, um das Ergebnis zu bestimmen. Es gibt einige Arten von Tests, vom einfachsten zum kompliziertesten: **Automatischer Erfolg**, **Fähigkeitswurf**, **Einfacher Wettstreit**, **Erweiterter Wettstreit** und **Gruppenwettstreit**.

Theismus: Eines der vier grundlegenden **Magiesysteme**. Theismus beinhaltet **Opfergaben** an die **Götter** der **Götterebene**.

Tödlich: Ein Gift, das den **Tot** verursacht, wenn es sein Opfer besiegt.

Tot: Der **Gesundheitszustand**, bei dem der **Charakter** getötet wurde und aus dem Spiel entfernt wird. Ein Toter Charakter kann durch spezielle **magische Fähigkeiten** wiedererweckt werden.

Totem: Der **Geist** eines Tieres, der von einer **Hsunchen-Tradition** angebetet wird.

Tradition: Ein Wissensbereich, der von **Animisten** benutzt wird, um **Magie** zu bewirken. Eine Tradition enthält eine Liste bekannter **Geister** (sowohl freundlich, wie auch feindlich) und umfaßt **Rituale** wie man sie kontaktiert, besänftigt, besiegt oder sich gegen sie verteidigt.

Traditioneller Geist: Siehe **Innerhalb der Tradition**.

Traditionswissen: Das Wissen und die Mythen, die den Kern und die Muster der animistischen Anbetung einer bestimmten **Tradition** ausmachen.

Tugend: Ein **Persönlichkeitsmerkmal**, das ein Wesen der **Anderswelt** von einem **Charakter**, der es anbetet, fordert oder erwartet.

Übersinnlichkeit: Ein **Wesen**, das außerhalb der gewöhnlichen Verbindung mit der **Inneren Welt** ist. Einige übersinnliche Wesen werden angebetet indem **Opfergaben** oder **Verehrung** verwendet werden, normalerweise durch **Aspekte** oder mindere Wesen wie z.B. **Heilige**. Andere übersinnliche Wesen haben die Welt hinter sich gelassen und lehren nur durch ihre Vorbildfunktion.

Übertrag: Ein Maßstab für den Erfolg, den ein Held während vorheriger **Stationen** einer **Heldenqueste** erreicht hat. Am Ende der Queste entscheidet die entgeltliche Übertragungssumme den **Grad des Fehlschlags/Erfolgs**, den der Held in der Queste errungen hat.

Übertragung: Das Ergebnis eines **Erweiterten Wettstreits**, in dem ein **Charakter Aktionspunkte** verliert, die sein **Gegner** erhält.

Unsichtbares Maß: Der Name den **Zauberer** der **Zauberebene** geben.

Unterstützender Charakter: Eine Person, mit der ein **Charakter** eine definierte Beziehung hat. Ein Unterstützender Charakter kann jede der vielen Formen haben: **Widersacher**, **Verbündeter**, **Kontakt**, **Schutzbefohler**, **Gefolgsmann** oder **Patron**. Die meisten Unterstützten Charaktere werden als **Fähigkeiten** behandelt, aber Schutzbefohlene und Widersacher werden als **Nachteile** angesehen.

Unterwelt: Ein Teil der **Anderswelt**, der „unter“ der **physischen Ebene** liegt und normalerweise mit dem **Element** Dunkelheit assoziiert ist. Siehe auch **Hölle**.

Verborgene Besessenheit: Art der **Besessenheit**, in der ein fremder **Geist** seinem Wirt beeinflusst ohne ihn zu kontrollieren, wie z.B. die Krankheit, die durch einen Krankheitsgeist verursacht wird.

Verbot: Ein niedriger Grad der negativen **Gemeinschaftsunterstützung**, der aktiven Widerstand gegen die **Angelegenheit** anzeigt (die den **Bittsteller** dazu zwingen kann einen negativen **Modifikator** auf seinen Wurf zu erleiden). Das Verbot ist das negative Gegenstück zur **Vollständigen Unterstützung**.

Verbündeter(1): Ein **Unterstützender Charakter** dessen **Fähigkeiten** mit dem des Helden auf einer Stufe stehen. Ein Verbündeter wird dem Helden gelegentlich helfen und wird ihn genauso häufig um Hilfe bitten.

Verbündeter(2): Siehe **Verbündeter Geist**.

Verbündeter Geist: Ein **Geist**, der ein **Familienoberhaupt**, eine **Heilige Person** oder einen **Geheiligten Häuptling** beschützt, berät und auf andere Weise assistiert.

Verehrung: Art der **Anbetung**, die von **zaubernden** Kulturen ausgeübt wird. Verehrung gibt einem hohen Wesen Anbetung (am häufigsten dem Unsichtbaren Gott) indem die **Propheten** und **Heiligen**, die ihm während ihres Lebens nahe standen, verehrt werden. Verehrung besteht aus passiven Gebeten, die von **Gemeinden**, unter Leitung eines **Liturgisten**, ausgeübt werden. **Zauberer** beten nicht auf diese Art, aber ihre Interaktion mit ihren **Gründern** ist eine Art der Verehrung.

Verletzt: Eine mindere Wunde oder Verletzung die einen - 1 **Malus** auf alle Fähigkeiten gibt.

Verlust: Ein Ergebnis in einem **Wettstreit**, das verlangt, daß der **Charakter Aktionspunkte** verliert.

Vermögen: Eine **Fähigkeit**, die das materielle Vermögen und die erhältlichen Ressourcen eines **Charakters** beschreibt.

Verstärkung: Jede Veränderung einer Fähigkeit eines Charakters, auf magischem oder weltlichem Weg erlangt. Eine Verstärkung kann eine von vielen Arten sein: **Aktionspunkt-Verleih**, **Aufwertung**, **Zuschlag**, **Handicap** oder **Malus**.

Vertrauter: Ein hilfreicher **Geist**, der sich einen physischen Körper genommen hat den er bewohnt, oder der ihm gegeben wurde.

Verurteilung: Der niedrigste Grad der **Gemeinschaftsunterstützung**, der völligen Widerstand gegen die **Angelegenheit** (welches dem **Bittsteller** einen negativen **Modifikator** auf seinen Wurf einbringen wird) anzeigt. Verurteilung ist das negative Gegenstück zur **Außerordentlichen Unterstützung**.

Verwandte: Eine **Gemeinschaft**, die sich durch Familienbeziehungen ausdrückt, obwohl die genaue Definition, wen dies mit Einschließt, mit der Kultur variiert.

Verwundet: Eine größere Wunde oder Krankheit die einen -50% **Malus** auf alle Aktionen gibt.

Verzauberung: Eine Art der Magie, in der ein Objekt mit einer **magischen Fähigkeit** erfüllt wird. Siehe auch **Fetisch**.

Verzögerte Magie: Eine Form der **Magie**, die gewirkt wird, aber keinen sofortigen Effekt hat, sondern nur aktiviert wird, wenn ein bestimmter Auslöser geschieht. Der Auslöser kann ein Ereignis oder eine gesprochene Phrase sein. Wenn sie einmal aktiviert wurde hat die Magie die gewöhnliche **Wirkungsdauer**.

Verzweiflungseinsatz: Der Vorgang, bei dem ein **Charakter** mehr **Aktionspunkte** einsetzt, als er momentan besitzt; bis hin zu seiner **Aktionspunktsumme zu Beginn**. Ein Verzweiflungseinsatz kann nur von einem **Helden** oder entsprechendem **Erzählercharakter** gemacht werden.

Vollständige Niederlage / Vollständiger Sieg: Der größte **Grad des Fehlschlages/Erfolges** der in einem **Test** erreicht werden kann.

Vollständige Unterstützung: Eine hohe Stufe der **Gemeinschaftsunterstützung**, die aktive Unterstützung der **Angelegenheit** anzeigt. Die **Gemeinschaft** hat sich selbst jedoch nicht mit dem **Bittsteller** magisch verbunden und teilt so nicht direkt seinen Erfolg oder Fehlschlag. Vollständige Unterstützung ist das Äquivalent zum **Verbot**.

Vorgeschichte: Die Handlung und die wichtigsten Punkte der Hintergrundgeschichte einer **Episode**.

Vorgeschriebene Verwendung von Heldenpunkten: **Fähigkeiten** oder **Nachteile**, die einem Charakter von der **Erzählerin**, anhand des Verlaufs des Spiels oder der Kampagne, aufgedrückt werden. Diese Fähigkeiten können die Ausgabe von **Heldenpunkten** erfordern oder auch nicht; ganz wie die Erzählerin möchte.

Vorübergehende Magie: Jeder magische Effekt, der über seine sofortige Wirkung hinaus anhält. Ein vorübergehender magischer Effekt dauert die Länge des **Wettstreits** in dem er gewirkt wurde, es sei denn die **Wirkungsdauer** wurde verlängert.

Waffenrang: Siehe **Rang**.

Weite der Offenheit: Siehe **Offenheit**.

Weltliche Fähigkeit / Fertigkeit: Jede **Fähigkeit**, die keinen Einsatz irgendeiner **Magie** erfordert. Es gibt zwei Hauptarten der weltlichen Fähigkeiten: **Physische Fähigkeiten** und **Mentale Fähigkeiten**. Eine bestimmte Fähigkeit kann entweder eine physische oder mentale

Fertigkeit sein, je nachdem wie sie vom Spieler oder der Erzählerin beschrieben wird.

Weltlicher Liturgist: Ein **Liturgist**, der nicht Teil eines **Ordens** ist, sondern statt dessen einem Dorf, einer Stadt, einem Adeligen, einer Armeeeinheit oder anderen weltlichen Organisation dient.

Wesenheit: Jedes Wesen der **Anderswelt**, daß zumindest eine **Fähigkeit** von 1W4 oder größer besitzt.

Wettstreit: Siehe **Erweiterter Wettstreit** und **Gruppenwettstreit**.

Widersacher: Ein **Unterstützender Charakter**, der sich dem Helden entgegenstellt. Ein Widersacher zählt als **Nachteil**, anstatt als **Fähigkeit**.

Widerlegen: Die häufigste Art des **Konters**. Wenn der Spieler irgendeinen **Grad des Sieges** erreicht, kann die spezielle wiederlegte Fähigkeit für den Rest eines **Erweiterten Wettstreits** nicht weiter gegen ihn angewandt werden.

Widerstand: Die Kraft, die einer versuchten Aktion entgegenwirkt. Dies kann die **Fähigkeit** eines gegnerischen Charakters oder ein **Grundwiderstand** sein.

Wirksamkeit: Die gesamte Stärke eines Giftes, die verwendet wird, um sowohl seine **Zielzahl** zu bestimmen, wie auch die Anzahl der **Aktionspunkte**, die es besitzt, wenn es ein Opfer „angreift“.

Wirkungsdauer: Ein Maß dafür wie lange eine magische Wirkung anhält. Je länger die Magie nach dem momentanen **Test** anhält, desto größer der **Malus** den der Magiekundige erleidet.

Wirt: Ein **Charakter**, der von einem **Geist** besessen ist oder der einen **Held**, **Gott** oder **Geist inkarniert** hat.

Wunder: Eine Tat des Unsichtbaren Gottes, der sich, als Antwort auf die Bitten einer **Gemeinde** der Malkioni, in der **inneren Welt** manifestiert.

Würfel: Ein 20seitiger Würfel, der verwendet wird um den **Grad des Fehlschlages/Erfolges** zu bestimmen.

Würfelwurf: Die Zahl (1 bis 20) die man erhält, wenn man einen **Würfel** wirft.

Zauber: Eine von einem **Magiekundigen** gelernte **magische Fähigkeit**, die durch eine Verbindung mit einem **Knoten** auf der

Zauberebene ihre Macht verliehen bekommt.
Zauber sind in **Zauberbüchern** enthalten.

Zauberbuch: Ein magisches Buch oder anderer Text der **Segen**, **Zauber** oder beides enthält, die zu einem spezifischen **Orden** gehören.

Zauberebene / -welt: Eine der drei **Anderswelten**. Die Zauberebene besteht aus **Knoten**, die Energie beinhalten, die **Zauberer** und **Magier** befähigt **Zauber** zu wirken.

Zauberei: Eines der vier grundlegenden **Magiesysteme**. Zauberei umfaßt die **Verehrung** der **Heiligen** oder **Gründer** auf der **Zauberebene**.

Zauberer: Ein **Adept**, dessen **Schule** und **Orden** außerhalb jeder **Kirche** der Malkioni ist.

Zaubererorden: Ein **Orden**, dessen **Gründer** ein **Zauberer** war. Seine Mitglieder stehen außerhalb der Hierarchie jeder **Kirche** der Malkioni. Individuelle Mitglieder können Mitglieder einer Kirche sein oder auch nicht.

Zauberknotten: Ein **Knoten** auf der **Adeptenebene**, der die magische Energie bereitstellt um einen **Zauber** zu wirken.

Zementieren: Die Ausgabe von **Heldenpunkten**, um zu sichern, daß eine **Fähigkeit**, ein Gegenstand oder eine **Beziehung**, die während des Spiels erhalten wurde, ein permanenter Teil des **Charakters** wird. Wenn etwas, das während des Spiels erhalten wurde, nicht zementiert wurde kann es nicht auf dem Charakterbogen festgehalten werden und der Vorteil, den es bereitstellt, hält nicht länger als die momentane **Episode** an.

Zentrale Welt: Siehe **Innere Ebene/Welt**.

Zeremonienmeister: Ein **Magiekundiger**, der ein **Ritual** leitet.

Zielzahl: Ein numerischer Wert einer **Fähigkeit**, gegen den in den verschiedenen **Tests** gewürfelt wird.

Zugewiesene Verbesserung: Eine Verbesserung einer **Fähigkeit** (oder eine neue Fähigkeit), die die **Erzählerin** einem **Helden** als Belohnung für den Erfolg in einer **Heldenqueste** gibt, ohne daß gefordert wird, daß er den Vorteil **zementiert**.

Zuschlag: Eine Art der **Verstärkung**, die einem **Aktionspunkteinsatz** hinzugefügt wird, wenn der Gegner AP **verliert** oder **übertragen** muß. Siehe auch **Handicap**.