Regelwerk der Rollenspielwelt "Anthadoa"

Regelwerk der Rollenspielwelt "Anthadoa" 1
Vorwort 4
Kapitel 1 Charakterbeschreibung 5
Das Talentsystem 5
Grundlagen des Talentsystems 6
Proben auf eine Eigenschaft oder ein Talent 8
Erfahrungspunkte 8
Allgemeine Basiseigenschaften eines Charakters 9
Erweiterte Basiseigenschaften eines Charakters 10
Einfache Talente 11
Komplexere Talente oder Handwerk 12
Charaktermodifikatoren 13
Die Rasse – Die Zugehörigkeit zu einem Volk 13
Die geographische Herkunft 13
Ausbildung eines Charakters 14
Soziale Modifikatoren 14
Das Alter eines Charakters 14
Charaktererschaffung 15
Steigerungen und Verbesserungen 15
Kapitel 2 Magie 18
Wie wird überhaupt gezaubert? 18
Kapitel 3 Kampf 21
Die Initiative 21
Ausdauer 22
Kapitel 4 Realisierung 23
Anhang A Das Talentsystem: Übersicht über die Basiseigenschaften 24
Die Basiseigenschaft „Charisma“ 24
Die Basiseigenschaft „Geschicklichkeit“ 24
Die Basiseigenschaft „Klugheit“ 24
Die Basiseigenschaft „Körperkraft“ 24
Anhang B Das Talentsystem: Übersicht über die erweiterten Basiseigenschaften 25
Die erweiterte Basiseigenschaft „Attacke-Grundwert“ 25
Die erweiterte Basiseigenschaft „Ausdauer“ 25
Die erweiterte Basiseigenschaft „Initiative-Grundwert“ 25
Die erweiterte Basiseigenschaft „Lebensenergie“ 25

Die erweiterte Basiseigenschaft „Parade-Grundwert“ 25
Anhang C Das Talentsystem: Übersicht über die vorhandenen Talente 26
Talent „angeln“ 26
Talent „Bogen/Armbrust schießen“ 26
Das Handwerk „Armbrustschütze“ 26
Das Handwerk „Artillerist“ 26
Das Handwerk „Bogenschütze“ 26
Talent „Boote steuern“ 26
Talent „fliegen“ 26
Talent „Holzbearbeitung“ 26
Das Handwerk „Schreiner“ oder „Tischler“ 26
Talent „kochen“ 26
Das Handwerk „Bäcker“ 26
Das Handwerk „Brauer“ 27
Das Handwerk „Koch“ 27
Das Talent „lesen“ 27
Das Talent „Metallbearbeitung“ 27
Das Handwerk „Schmied“ 27
Das Handwerk „Kesselflicker“ 28
Das Handwerk „Scherenschleifer“ 28
Talent „Rechtskunde“ 28
Das Handwerk „Advocat“ 28
Das Handwerk „Justitiar“ 28
Das Handwerk „Notar“ 28
Talent „reiten“ 28
Talent „schreiben“ 28
Das Handwerk „Schreiber“ 28
Talent „Schwertkampf“ 28
Das Handwerk „Schwertkämpfer“ 28
Talent „schwimmen“ 29
Talent „Spuren suchen“ 29
Talent „Steinbearbeitung“ 29
Das Handwerk „Bergbau“ 29
Das Handwerk „Maurer“ 29
Talent „tauchen“ 29
Talent „Wunden versorgen“ 29
Das Handwerk „Feldscher“ 29
Das Handwerk „Medicus“ 29
Talent „Zechen“ 29

Talent „xxx“ 29
Anhang D Index 30

Vorwort

Müschede, den 12. April 2002

... Ich wollte immer schon mal ein Vorwort für ein solch wunderbares Monumentalwerk wie dieses schreiben!...

Nachdem die Welt „Anthadoa“ seit inzwischen fast drei Jahren existiert (die ersten Ideen sowie eine erste grobe Landkarte von Anthadoa entstanden im November 1999) und diese Welt auch für alle erreichbar eine Heimat im Internet gefunden hat (seit März/April 2000, also ziemlich genau seit zwei Jahren), ist dies nun der erste größere Ansatz, zu dieser Welt eine Reihe von Regeln zu entwickeln, die das Rollenspiel auf „unserer Welt“ ermöglicht.

Letztes Wochenende haben Jochen und ich uns bei dem einen oder anderen Bier mal hingesetzt und einen groben Rahmen abgesteckt, wie wir uns die Realisierung eines solchen Regelwerks vorstellen, welche Grundeigenschaften es haben sollte und was innerhalb dieses Regelwerkes nicht machbar sein soll.

Irgendwann beschlossen wir, nicht nur darüber zu diskutieren, sondern unsere Vorstellungen auch aufzuschreiben (wie gesagt, hatten wir zu dieser Zeit bereits ein paar Biere beseitigt, was vielleicht auch das eine oder andere Regeldetail erklärt...). Meinen kostbaren Urlaub in der Woche danach habe ich dafür geopfert, die von uns verfassten Stichworte etwas zu ordnen. Herausgekommen ist dabei nach dieser einen Woche ein Werk von 30 Seiten (inklusive des Inhaltsverzeichnisses und eines Index und nach dem Entschluss, ein Vorwort zu verfassen, um die 30-Seiten-Grenze zu erreichen), in das ich auch einiges eingeordnet habe, was wir in früheren Diskussionen oder in kurzen Notizen auf der „Anthadoa“-Website schon angeregt haben.

Ich werde mich bemühen, dieses Regelwerk weiter zu vervollständigen und zu verbessern. Aktuelle Versionen werde ich mehr oder weniger regelmäßig an alle Interessenten weiterleiten.

Ludger Keilig

Kapitel 1 Charakterbeschreibung

Bei der Entwicklung eines Regelwerkes für Rollenspiel-Charaktere stellt sich zuerst die Frage, was aus einer beliebigen Figur in der Rollenspiel-Welt einen Charakter macht und durch welche Eigenschaften dieser Charakter beschrieben wird. Weiter wird eine Möglichkeit gesucht, diese Eigenschaften des Charakters, die ja sein Erscheinung, seine Fähigkeiten und seine Möglichkeiten beschreiben sollen, systematisch zu erfassen und in einem späteren Schritt auch weiterzuentwickeln.

Das Talentsystem

Um die Eigenschaften eines Charakters beschreiben und mehrere Charaktere beschreiben zu können, müssen die Eigenschaften dieser Figuren auf einzelne Zahlenwerte reduziert werden. Dabei muss abgewägt werden zwischen der Komplexität und der Realitätstreue eines solchen Systems auf der einen Seite und der Spielbarkeit auf der anderen Seite. Ein optimales –und eigentlich utopisches– System sollte Realitätsnähe mit einem Minimum an numerischen Überhang verbinden.

Die Erfahrung im Spiel hat gezeigt, dass ein starres System mit vielen Talenten zur Beschreibung der Fähigkeiten eines Charakters zwar ein realitätsnahes Spiel erlaubt, dass dem Spieler nur wenige Grenzen setzt, aber gleichzeitig verursacht ein solches System einen gewissen Overhead in der Verwaltung dieses Charakters, da auch Talente, die eigentlich nie benutzt werden, in den Charakterbögen mit aufgeführt und beachtet werden müssen.

> *Auch in einem System von etwa hundert verschiedenen Talenten, über die ein Charakter verfügen kann, bildet sich häufig schon nach relativ kurzer Zeit ein Standardsatz von zwanzig, dreißig, vielleicht sogar vierzig Talenten heraus, die ein Spieler seinen Charakter immer wieder einsetzen lässt. Das macht schließlich ja auch den Unterschied zwischen einem Krieger und einen Magier aus und ist sicherlich auch so beabsichtigt, aber dennoch muss jeder Magier das Grundgerüst eines Kriegers mit sich herumschleppen, ebenso umgekehrt.*

Eine Reduktion der Zahl der verwendeten Talente führt dann allerdings nicht zu einem besseren System, sondern reißt Lücken, so dass sich einzelne Charaktere nicht mehr voll entfalten können.

Andererseits wäre es häufig interessant, vorhandene Talente weiter aufzuteilen, sobald ein Charakter es zur Meisterschaft in diesem Talent gebracht hat und sich nun weiter spezialisieren will.

> *Ein Charakter, der nur hin und wieder mal am Lagerfeuer kocht, ist mit einem Talent „kochen“ zufrieden, das er steigern kann, um das Magendrücken nach dem Mahl zu minimieren. Will ein Zwerg in seiner Freizeit sein eigenes Bier brauen, ist dies mit dem Talent „kochen“ dagegen nur noch begrenzt möglich. Und der Abenteurer, der sich als Koch in eine feine Gesellschaft einschleichen will, wäre besser dran, wenn er ein Talent „Zuckerbäcker“ statt des einfachen „kochen“ hätte.*

Der Ansatz, auf den dieses Regelwerk für die Rollenspielwelt Anthadoa zurückgreifen will, versucht einen Mittelweg mit einem kleinen Basissystem, dass die gemeinsamen Grundeigenschaften der aller Charaktere ermöglicht sowie einem

erweiterten Teil, der die Eigenschaften beinhaltet, die nicht alle Charaktere haben und der mit dem Charakter zusammen wachsen kann.

Grundlagen des Talentsystems

Jeder Eigenschaft und jeder Fähigkeit eines Charakters, die aktiv verwendet wird, wird ein Prozentwert zugewiesen, der in etwa angibt, wie gut der Charakter diese Fähigkeit beherrscht oder wie weit eine Eigenschaft ausgebildet ist.

Die folgende Tabelle soll einen groben Überblick bieten über den Zusammenhang zwischen der Höhe eines Talent- oder Handwerkswertes und der Fähigkeiten, die der Charakter damit besitzt.

Talentwert	Eigenschaften	Einfache Talente	Handwerk
< 0%		Der Charakter hat nie etwas von diesem Talent gehört; er kann es nur unter Anleitung anwenden.	Der Charakter hat nie etwas von diesem Handwerk gehört; er kann es nicht aktiv anwenden.
0%		Ein Charakter kann versuchen, dieses Talent anzuwenden, genauso wie ein kleines Kind versuchen kann, zu schreiben. Der Erfolg ist aber eher fragwürdig.	Der Charakter hat eine gewisse Grundkenntnis von diesem Handwerk, kann es aber nicht aktiv anwenden
1 – 10%		Der Charakter kann etwas mit den Grundzügen eines Talentes anfangen	
11 – 20%			Der Charakter beherrscht die Grundfertigkeiten des Handwerks.
21 – 30%		Mit diesem Wert beherrscht der Charakter auch langsam die Grundzüge des Talentes.	
31 – 40%			Neben den Grundfertigkeiten beherrscht der Charakter jetzt auch weiterführende Fertigkeiten. Ein Charakter, der dieses Handwerk nicht als Lehrberuf erlernt hat, sollte selten über diese Grenze hinauskommen. Jetzt könnte er beginnen, sich in diesem Handwerk weiter zu spezialisieren, falls er einen Lehrmeister dafür findet
41 – 50%		Die Grundzüge sind nun kein Problem mehr. Der Charakter könnte sich auch mit gewissen Erfolgsaussichten an weiterführenden Aufgaben versuchen. Eine Fertigkeit von mehr als 40% in einem Talent ist notwendig, um ein aus diesem Talent abgeleitetes Handwerk zu erlernen	
51 – 60%			Mit einem Wert von mehr als 50% gilt ein Charakter als Geselle seines Handwerks. Er beherrscht sein Handwerk und könnte in diesem Beruf angestellt werden.
61 – 70%			
71 – 80%			Mit einem Wert von mehr als 70% beherrscht der Charakter sein Handwerk wie ein Meister des Faches.
81 – 90%			
91 – 100%			Bei einem Fertigkeitswert über 90% ist die Beherrschung dieses Handwerks meisterlich. Die Dienste eines solchen Meisters sind sehr begehrt.
> 100%	Talent- und Eigenschaftswerte über 100% sollten die absolute Ausnahme sein und entsprechend nur den absoluten Meistern eines Talentes vorbehalten sein. Eine Steigerung auf solche Werte ist durch den Einsatz von Erfahrungspunkten ist nicht möglich, sondern kann höchstens durch meisterliche Proben hervorgerufen werden. Doch auch dann sollte der Spielleiter solch hohe Talentwerte nur in Ausnahmen zulassen.		

170 Dazu bekommt jedes Talent einen Standardwert, der den Fähigkeiten einer Person entspricht, die dieses Talent nie aktiv benutzt hat, also den Wert 0%. Weiter werden durch die Rasse, die Herkunft und den Beruf eines Charakters Modifikati-

onen für einzelne Talente oder Talentgruppen festgelegt sowie ein Rahmen für die mögliche Steigerung von Talenten gegeben.

Als Beispiel für die Einschränkung einer Talentgruppe: Ein Zwerg hat durch seine Abstammung aus den Stollen und Schächten der Berge nur wenig Kontakt zum offenen Wasser. Daher werden alle Talente, die einen Bezug zu offenen Gewässern haben, generell mit einem Malus von 10% belegt. Eine Ausnahme bildet dabei das Talent „Boote steuern“ mit einem Modifikator von ± 0%, da sie gelegentlich Boote über unterirdische Seen steuern müssen. Auf diese Weise sind alle Talente wie „Schwimmen“, „Angeln“ oder „Tauchen“ mit diesem Malus belegt.

Andererseits kann ein Schwertkämpfer einen generellen Bonus von 10% auf alle Klingenwaffen erhalten, deren Größe und Gewicht vergleichbar ist mit seinem Schwert, sowie einen Bonus von 5% auf solche Klingenwaffen, deren Größe und Gewicht um weniger als 50% von dem seiner Standardwaffe abweicht.

Der oben erwähnte Rahmen für die Steigerung von Talenten gibt dabei an, um wie viele Punkte ein Talent in einem Ansatz steigerbar ist und wie viele Erfahrungspunkte dafür investiert werden müssen.

Proben auf eine Eigenschaft oder ein Talent

...Prozentsystem: mit 1xW100 oder mit 5xW20? Mit 1xW100 sind alle Würfelergebnisse gleich wahrscheinlich, mit 5xW20 sind können 1 bis 4 nicht erwürfelt werden und Ergebnisse um die 50 (genauer: 52,5 ± ...) sind wahrscheinlicher als extrem niedrige oder extrem hohe Ergebnisse.

Erfahrungspunkte

Sobald ein Charakter etwas Neues erlebt oder etwas ihm bisher Unbekanntes sieht, nimmt er diese für ihn neuen Erfahrungen auf. Genauso lernt er auch durch die wiederholte Anwendung eigentlich schon bekannter Talente oder Handwerke immer etwas dazu. Um diesen Lernprozess in eine Weiterentwicklung des Charakters umwandeln zu können, erhält der Charakter in entsprechenden Situationen Erfahrungspunkte. Diese Erfahrungspunkte können dazu verwendet werden, um spezielle Talente oder Handwerke beziehungsweise sogar Basiseigenschaften des Charakters seinen Erlebnissen anzupassen.

Der Zwerg Abrosch hat sich nach langer Zeit in den Bergwerken seiner Ahnen entschlossen, der Welt unter Tage den Rücken zu kehren. Er schließt sich einer Gruppe von Abenteurern an, die auf Pferden Anthadoa bereisen. Nach einer Woche auf den Pferderücken erhält Abrosch einen entsprechenden Betrag an Erfahrungspunkten, die er indie Steigerung jener Talente investieren kann, die er in den letzten Tagen(für ihn) ungewohnt häufig verwendet hat. So könnte er zum Beispiel sein Talent „Reiten“ erhöhen oder sein Wissen von den Menschen und der Landschaft, die er im Moment durchreist.

Der Söldner Kerax dagegen, der –soweit er sich daran erinnert– sein ganzes Leben mit und auf Pferden verbracht hat, hat in der gleichen Zeit nicht viel Neues erlebt. Da er noch ein paar Erfahrungspunkte von

früheren Erlebnissen übrig hat, kann der diese Punkte jetzt dennoch verwenden, um seine Kenntnis von den Zwergen zu erhöhen – schließlich reist ein Angehöriger dieses Volkes seit einer Woch in seiner Gruppe mit–, oder er kann ebenfalls seine Kenntnis von Land und Leuten verbessern. Zum Verbessern seiner Reitfähigkeiten reicht diese Woche dagegen nicht aus – es sei denn, er führt jeden Abend ein entsprechendes Reittraining aus, das dann allerdings auch mit entsprechenden Erfahrungspunkten honoriert werden würde.

Im Allgemeinen sind diese Erfahrungspunkte nicht an ein bestimmtes Talent gebunden. Allerdings sollten Talente nur dann gesteigert werden, wenn sich ein Charakter auch eine entsprechende Zeit lang mit diesem Talent beschäftigt hat. Ebenso sollte eine (zeitlich) intensive Beschäftigung mit einem Talent oder einem Handwert sowohl eine entsprechende Menge an Erfahrungspunkten vom Spielleiter wie auch eine geeignete Talentsteigerung des Charakters nach sich ziehen. Bei solch einer intensiven Beschäftigung mit einem Talent oder Handwerk kann der Spielleiter natürlich auch direkt anstelle der Erfahrungspunkte einen oder mehrere Punkte auf das Talent geben.

Allgemeine Basiseigenschaften eines Charakters

Unter den Basiseigenschaften werden alle Eigenschaften zusammengefasst, die einen Grundeindruck von einem Charakter vermitteln können. Dazu zählen solche Eigenschaften wie Klugheit oder Körperkraft.

Die Klugheit sagt nichts über die Wissenstalente aus, über die ein Charakter verfügt. Ein hoher Klugheitswert ist aber ein Hinweis darauf, dass ein Charakter gut in der Lage ist, verschiedene Wissenstalente zu erlernen oder zu verbessern.

Etwas Problematisch bei diesen Eigenschaften ist es, dass sie eher unscharf ausdrücken, in welchem Fall sie anzuwenden sind.

Eine Basiseigenschaft „Geschicklichkeit“, wie sie in verschiedenen Systemen verfügbar ist, kann viel bedeuten: Handwerkliche Geschicklichkeit, eine gute Körperbeherrschung wie bei einem Artisten oder auch die Fingerfertigkeit eines Charakters.

In der Rollenspielwelt „Anthadoa“ werden die Basiseigenschaften als Grundlage dafür genutzt, wie schnell und mit welchem Aufwand ein Charakter ein bestimmtes Talent erlernen kann.

Ein Charakter, der über einen hohen Klugheitswert verfügt, kann seine Wissenstalente leichter (durch den Einsatz von nur wenigen Erfahrungspunkten) steigern. Ein „dümmerer“ Charakter muss dagegen mehr Erfahrungspunkte investieren, um ein Wissenstalent zu steigern. Dagegen hat der „dümmere“ Charakter Vorteile beim Steigern von körperlichen Talenten, wenn seine Körperkraft oder Geschicklichkeit höher ist als die des „klügeren“ Charakters.

Jeder Charakter verfügt dabei vom Beginn seines Lebens an über alle Basiseigenschaften.

Basiseigenschaften sind wesentlich schwerer zu steigern als die Talente oder Handwerke; um eine Basiseigenschaft gar auf einen überdurchschnittlichen Wert zu steigern, muss der Charakter sehr viele Erfahrungspunkte investieren. Aller-

dings sind diese Steigerungen bis auf einen Standardwert von 50% jederzeit durchführbar, sobald der Charakter sich in dieser Eigenschaft betätigt hat. Durch die breite Bedeutung der Basiseigenschaften ist dies sehr häufig der Fall.

Selbst der Archivar in der Bibliothek hat die Möglichkeit, seine Körperkraft auf ein gewisses Maß zu steigern, da er zum Beispiel häufig schwere Bücher durch seinen Arbeitsplatz tragen muss oder lange Wege zurücklegen muss, um ein bestimmtes Dokument in den verzweigten Archiven zu finden.

Ein reisender Charakter könnte sowohl seine Klugheit wie auch seine Körperkraft auf bis zu 50% steigern, wenn er zum Beispiel zu Fuß oder mit einem Reittier unterwegs ist. Ist er dagegen in einer Kutsche unterwegs, ist eine Steigerung der Körperkraft nur dann sinnvoll, wenn er sich bereit erklärt, dem Kutscher bei einigen Dingen zur hand zu gehen und sich auch mal die Hände schmutzig macht. Bei einer Kutschenreise bietet sich dagegen vielleicht die Möglichkeit, während langer Unterhaltungen mit den Mitreisenden die Klugheit auch auf einen Wert oberhalb von 50% zu steigern, wenn die geführten Diskussionen entsprechend tiefgehend sind. Dann wäre allerdings eher zu überlegen, ob der Charakter nicht eher ein spezielleres Wissenstalent erhöht, wie zum Beispiel die Kenntnis von einer bestimmten Religion oder einem Gott, wenn der Mitreisende ein Priester ist, oder ein Handelstalent, wenn zufällig ein mitteilsamer Händler mit in der Kutsche sitzt. Eine solche „Fortbildung“ ist zwar auch für den zu Fuß oder zu Pferd reisenden abends am Lagerfeuer möglich, aber solche Gelehrten sind selten am Lagerfeuer anzutreffen.

Eine Steigerung auf überdurchschnittliche Werte ist auf diese Weise jedoch nicht durchführbar.

Basiswerte:

- Kraft
- Intelligenz
- Intuition
- (Geschicklichkeit – was ist Talent und was ist Basiseigenschaft)

Nur als Werte für den Fall, dass kein Talent vorhanden ist (z.B. Zwerg A hat noch nie Spuren gesucht, hat also noch kein Talent, dann wird der Basiswert aus Intuition und ... ausgerechnet..., wenn Probe erfolgreich, dann hat –falls er es wünscht– A das neue steigerbare Talent ‚Spurensuche’)

Dienen nicht als Berechnungsgrundlage für die eigentlichen Proben (wie es etwa bei DSA ist)!

Basiswerte sind steigerbar (aber teuer), aber dann werden die entsprechenden bereits erlernten Talentwerte nicht neu berechnet!!!

Basiswerte sind nicht solche Sachen wie NG, GG, AG, ... (vgl. DSA); die sollten einfach ausgespielt werden

Erweiterte Basiseigenschaften eines Charakters

Die Erweiterten Basiseigenschaften sind eine Ergänzung der allgemeinen Basiseigenschaften. Hier findet man solche Werte wie die Lebensenergie oder die Ausdauer eines Charakters genauso wie einen Initiative-, Attacke- und Parade-

Grundwert. Viele dieser Werte sind Grundwerte, die später mit verschiedenen Talenten verrechnet werden.

Der Initiative-Grundwert dient zur Ermittlung der Aktionsreihenfolge beim Kampf oder in schnell ablaufenden Situationen, wo er mit einem Würfelwurf verrechnet wird. Für sich alleine genommen reflektiert er die Reaktionsfähigkeit eines Charakters.

Die Attacke- und Parade-Grundwerte werden mit den Waffentalenten verrechnet, um mit einer Probe auf den errechneten Wert den Erfolg einer Attacke oder Parade bestimmen zu können.

Zu den erweiterten Basiseigenschaften zählen im Gegensatz zu den anderen Eigenschaftsgruppen auch eine Reihe von Werten, die nicht dem Prozentsystem der übrigen Talente entsprechen, wie zum Beispiel der Initiative-Grundwert, der Werte zwischen 0 und 20 annehmen kann.

Jeder Charakter verfügt von Anfang an über alle diese Talente,

Die erweiterten Basiseigenschaften können einfacher gesteigert werden als die normalen Basiseigenschaften.

Einfache Talente

Als einfache Talente werden all die Fähigkeiten bezeichnet, die als Oberbegriff für eine bestimmte Tätigkeit stehen und die alleine noch keine Berufs- oder Handwerksbeschreibung beinhalten. Gleichzeitig gilt, dass einfache Talente ohne eine spezielle Ausbildung ausgeübt werden können.

Das Talent „kochen“ zählt zu den einfachen Talenten, das Handwerk „Koch“ dagegen gehört zu den komplexen Talenten – es ist halt ein Handwerk, das erlernt werden muss.

Während seiner Abenteurerlaufbahn kann sich ein Charakter praktisch beliebig viele Talente aneignen. Alternativ kann er auch die Meisterschaft in nur einzelnen Talenten anstreben, um dieses Talent später in einem Handwerk zu verwenden oder sich weiter zu spezialisieren.

Diese Talente liegen normalerweise zwischen 0% und 100%. Ein Talentwert von 0% bei einem einfachen Talent bedeutet, dass der entsprechende Charakter sich noch nie mit dieser Fähigkeit beschäftigt hat. Da es sich hierbei um Talente handelt, die keine spezielle Ausbildung verlangen, kann jedoch auch ein Talent mit einem Talentwert von 0% eingesetzt werden.

Durch Mali auf Talente oder Talentgruppen kann es jedoch auch passieren, dass ein noch nie verwendetes Talent einen Talentwert von weniger als 0% besitzt. Dann ist dieses Talent von dem Charakter selber nicht anwendbar, es sei denn, er findet einen anderen Charakter, der in dem gleichen Talent einen Talentwert von 10% oder mehr besitzt. Alternativ reicht es aus, wenn dieser „Lehrer“ ein aus dem Talent abgeleitetet Handwerk aktiv beherrscht.

Der Thûb Tsetas hat, da sein Volk nur weiche Metalle wie Gold kennt, keine Kenntnis von der Metallbearbeitung, d.h. sein Talentwert „Metallbearbeitung“ liegt bei –5%. Um dennoch das Messer pflegen zu können, das ihm sein Freund, der Zwerg Artosch (Metallbearbeitung auf 25%), geschenkt hat, muss ihn der Zwerg entsprechend einweisen. Al-

ternativ kann sich Tsetas natürlich von einem beliebigen Schmied in die Kunst der Messerpflege einweisen lassen.

Alle Talente, für die keine Modifikationen angegeben sind, beherrscht ein Charakter mit dem Talentwert 0%.

Einfache Talente:

- (z.B. „Schwertkampf“)

Komplexere Talente oder Handwerk

Unter komplexen Talenten oder Handwerk versteht man all die Fähigkeiten, die man erst mit einem entsprechenden Zeitaufwand erlernen muss, bevor man sie effektiv anwenden kann. Die komplexen Talente sind spezieller auf einzelne bestimmte Aufgaben zugeschnitten, als dies bei den allgemeinen Talenten der Fall ist.

Ebenso wie bei den Talenten gilt, dass ein Talent, für das keine Modifikatoren angegeben sind, den Talentwert 0% besitzt. Anders aber als die Talente ist ein Handwerk erst dann verwendbar, wenn der Talentwert auf 10% oder mehr gesteigert wurde. Falls der Startwert nicht durch die Modifikationen bereits über diese Grenze gehoben wurde, ist für diese erste Steigerung ein Lehrmeister erforderlich. Zusätzlich muss zum Erlernen eines Handwerkes das dazugehörige Talent auf einem Talentwert von mehr als 40% sein.

Handwerke können auch weiter spezialisiert werden, so dass sich ein Schmied zum Beispiel zum Waffenschmied weiterbilden kann. Prinzipiell entspricht eine solche Spezialisierung einem normalen Handwerk. Bevor man sich so spezialisieren kann, muss man das zugrunde liegende Handwerk mit einem Talentwert von mehr als 20% beherrschen. Weiter ist auch hierbei ein Lehrer erforderlich.

Komplexe Talente:

- Jeder Beruf
- Wissenstalente
- Kampftalente
- (z.B. der Beruf „Schwertkämpfer“)

Es gibt Einschränkungen in der Zahl der komplexen Talente, die ein Charakter erlernen kann (Zahl abhängig von der Intelligenz der Person); ein „normaler“ Charakter sollte über maximal vier oder fünf Handwerksfähigkeiten verfügen können, minimal kann ein Charakter bis zu zwei Handwerke erlernen, höchstens aber acht.

Einzelne Rassen können bestimmte komplexe Talente nicht lernen (oder kann als einzige ein bestimmtes komplexes Element erlernen)

Idee: Rasse X kann Telepathie als kompTal, Rasse Y muss es als Magie erlernen.

Frage: wie (als Talent/komplexes Talent? Oder anders?) wird überhaupt die Magie gezählt?

Empfehlung: Bei komplexen/einfachen Talenten kann (Meisterentscheid) ein höherer Startwert für ein neues Talent vereinbart werden, falls der entsprechende

Charakter bereits ein (besser mehrere) ähnliche Talente beherrscht. Etwa TaW(„xxx“)/4=Basis-Wert Handwerk xxx sowie TaW(„xxx“)/2=TaW(„xxa“).

Charaktermodifikatoren

Die verschiedenen Fähigkeiten, mit denen ein Charakter das Spiel beginnt, erhält er im Lauf seines Lebens bis zu diesem Zeitpunkt. Die Art und Ausprägung dieser Talente wird durch eine Reihe von Faktoren bestimmt, wie die Rasse oder die Herkunft eines Charakters. Da das Charaktersystem für die Rollenspielwelt Anthadoa dem Spieler die Möglichkeit geben soll, einen eigenen Charakter nach einem Baukastensystem zu erstellen, werden hier die einzelnen „Bauteile“ erklärt, aus denen sich die Fähigkeiten und Möglichkeiten eines Charakters ergeben.

Die Rasse – Die Zugehörigkeit zu einem Volk

Den größten Einfluss auf einen Charakter hat wohl seine Zugehörigkeit zu einer Rasse, sei es ein Mensch, ein Zwerg oder ein Kobold. Diese Zugehörigkeit verleiht ihm die Grundzüge seines Aussehens und erlaubt es ihm, rassenspezifische Talente zu erlernen.

Die Rasse „Zwerg“ verleiht ein anderes Aussehen als die Rasse „Mensch“ oder die Rasse „Thûb“ beziehungsweise „Echsenmensch“. Die bei den letzteren vorhandenen Flügel verleihen dieser Rasse auch das Talent „fliegen“. Ein Angehöriger des Zwergenvolkes verfügt dagegen über das Talent „Bergbau“ oder „Festungsbau“.

Gleichzeitig kann diese Zugehörigkeit den Charakter aber auch einschränken, sei es, das die körperliche Voraussetzungen für ein Talent von einer Rasse nicht erfüllt werden, sei es, dass ein Talent aus gesellschaftlichen oder kulturellen Gründen für eine Rasse verschlossen ist.

Beispiele ...

Die Rasse eines Charakters beeinflusst, wie gut oder schlecht der Charakter einzelne Talente lernen kann und wie weit er es in diesem Talent bringen kann.

Obwohl auch jeder Mensch das Handwerk „Bergbau“ erlernen kann, tun sich die Menschen schwerer mit dem Erlernen dieses Handwerks als etwa die Zwerge. Dies bedeutet nicht, dass Zwerge automatisch die besseren Bergleute sind, aber sie besitzen ein deutliche ausgeprägtes Gespür für den zu bearbeitenden Stein, der vielen menschlichen Bergleuten fehlt. Trotzdem gibt es unter den Menschen genauso meisterhafte Bergleute wie es Zwerge gibt, die noch nie einen Stollen betreten haben.

Die geographische Herkunft

Genauso wie die Rasse eines Charakters beeinflusst auch die Herkunft die mögliche Ausbildung seiner Talente. Dabei ist die Herkunft in zwei Teilbereiche unterteilt. Zum einen gibt es Unterschiede in der Entwicklung eines Charakters, deren Grund in den sozialen und kulturellen Bezügen des Landes oder Reiches liegen, aus dem der Charakter stammt. Zum anderen spielt es auch eine Rolle, ob der Charakter aus einem kleinem Dorf oder einer großen Stadt stammt, ob er an der Küste oder am Rand eines Waldes lebt. Diese zweite Form der Modifikationen

beschränkt sich auf die Verschiebung von Talentpunkten, um die Anwendung mehrerer Schemata dieser Art zu erlauben.

Entsprechend kann ein Charakter, der aus einer Küstenstadt –also einer Stadt an einer Küste– stammt, einen Bonus von 5% auf alle Talente rund um das Wasser wie etwa „Schwimmen“, „Angeln“ oder „Boote fahren“ erhalten, um dann einen ebenso großen Malus auf alle die Talente zu erhalten, die mit dem Wald zu tun haben. Aus der „Stadt“ würde er dagegen ein Bonus von 5% auf gesellschaftliche Talente erhalten, während Talente, die für ein Überleben in der Wildnis benötigt werden, einen entsprechenden Malus erhalten.

Ausbildung eines Charakters

Einen weiteren großen Einfluss auf die Ausgestaltung eines Charakters hat die Wahl eines Berufes. Hier wird ein Großteil der „komplexen Talente“ festgelegt, über die der Held zum Beginn seiner Karriere verfügt. Außerdem erlernt er eine Reihe von einfachen Talenten, die zur Anwendung seines Berufes benötigt werden.

So erlernt ein Krieger neben seinem Handwerk „Schwertkämpfer“ auch das Talent „Wunden versorgen“ – wenn er auch nicht so viel Wissen von der Heilung hat wie ein ausgebildeter Feldscher oder Medicus, so weiß er dennoch so viel, um einen Wundbrand zu verhindern und einfache Verletzungen, die in einer Schlacht entstehen können, zu verarzten.

Soziale Modifikatoren

Auch die soziale Herkunft eines Charakters zeigt sich in seinen erlernten Fähigkeiten. Da jedoch häufig die Wahl des Berufes schon abhängig ist vom sozialen Stand des Charakters, ist eine Anpassung der Charaktereigenschaften im Allgemeinen nicht nötig. Sie sollte nur dann vorgenommen werden, wenn der Held einen Beruf ergreift, der nicht seinem sozialen Stand entspricht – und auch dann nur in Absprache mit dem Meister der Rollenspielrunde.

Das Alter eines Charakters

Üblicherweise beginnt ein Charakter seine Laufbahn als Abenteurer oder Held in einer Rollenspielgruppe kurz nach dem Abschluss seiner Ausbildung. Darauf sind auch die Angaben zur Erschaffung eines Helden zugeschnitten. Manchmal ist es aber auch interessant, einen Charakter zu spielen, der jünger oder wesentlich älter ist. In diesem Fall müssen die Fähigkeiten des Charakters entsprechend angepasst werden.

Für einen Charakter, der das Abenteurerleben unmittelbar vor oder während seiner Ausbildung beginnt, können die entsprechen Modifikationen der Ausbildung zuerst weggelassen werden und später, wenn ein weiterer Ausbildungsabschnitt abgeschlossen ist, werden die Fähigkeiten nach und nach entsprechend angepasst.

Sollte nach Abschluss der Ausbildung einige Zeit vergangen sein, bevor der Charakter sich einer Gruppe von Abenteurern angeschlossen hat, können die Fähig-

keiten entsprechend angepasst werden. Der Charakter hat sich in seinem Beruf fortgebildet und verbessert, ist vielleicht sogar in eine andere Stadt gezogen, in der seine Berufsaussichten besser waren. In diesem Fall können die berufsbezogenen Talente weiter gesteigert werden und eventuelle Wohnortwechsel berücksichtigt werden. Dabei kann man sich unter Berücksichtigung der vergangenen Zeit –nach Absprache mit dem Spielmeister der Gruppe– an den Boni aus den Herkunfts- und Ausbildungsmodifikationen orientieren. Die Mali können dabei ignoriert werden.

Charaktererschaffung

Modifikatoren bei der Charaktererschaffung:

- Rasse (bestimmt Maxima/Minima der Werte, schließt eventuell einige Charakterausgestaltungen aus)
- Herkunft (geograph.)
- Beruf/Profession (hier fließt auch der soziale Stand ein) (bestimmt die eigentlichen Startwerte der Talente)
- Evtl. Abgleich mit dem Aussehen (anderenfalls legen die Werte das Aussehen fest!)
- Alter

Zur Erschaffung ein festes Kontingent an Steigerungspunkten bereits vergeben (entsprechen einem Minimum der Charakterwerte dieser Rasse/Herkunft!?!?), ein paar zur Charakterausgestaltung. Modifikationen der Startwerte nach Unten sind möglich, aber nicht so viele wie nach oben.

Steigerungen und Verbesserungen

Im Laufe eines (oder mehrerer) Abenteuer erhält ein Charakter vom Spielleiter Erfahrungspunkte, die in etwa dem entsprechen, was der Held neues gesehen oder erlebt hat. Er kann diese Erfahrungspunkte jederzeit dazu verwenden, seine Fähigleiten oder seine Basiseigenschaften weiter auszubauen. Als Grundlage für solche Steigerungen gilt nur: Während eines Abenteuers können nur die Talente gesteigert werden, die auch aktiv genutzt wurden. Wie weit diese Talente gesteigert werden können, hängt dabei auch immer davon ab, wie intensiv dieses Talent genutzt wurde.

> *Auf seiner Kneipentour durch die Stadt sieht ein Zwerg den Namenszug einer dieser Kneipen am Schild vor der Tür. Da er noch ein paar Erfahrungspunkte zur Verfügung hat, will er ein Talent steigern. Obwohl er tatsächlich ein ganzes Kneipenschild alleine entziffert hat, reicht dies jedoch noch nicht aus, sein Talent „lesen“ zu steigern. Das Talent „zechen“ könnte er dagegen nach diesem Abend um einige Punkte steigern.*

Um Talente oder Handwerksfähigkeiten zu erlernen oder zu verbessern, die während des Abenteuers nicht oder nicht häufig genug eingesetzt wurden, muss er die Zeit zwischen den Abenteuern verwenden. Der Spieler spricht mit dem Spielleiter ab, womit sich der Charakter in seiner freien Zeit beschäftigt. Die Möglichkeiten

sind eventuell beschränkt, wenn Voraussetzungen zum Erlernen oder Steigern nicht gegeben sind.

Um Wildnis-Talente zu steigern, muss sich der Charakter selbstverständlich eine gewisse Zeit in der Wildnis aufhalten. Ebenso kann er Talente wie „Schwimmen“ oder „Angeln“ nicht weiter vertiefen, wenn er sich in der wasserlosen Wüste befindet.

Um ein komplexes Talent oder ein Handwerk von Grund auf zu erlernen, muss sich der Charakter einen entsprechenden Lehrmeister suchen. Anschließend muss er sich eine ausreichende Zeit lang –je nach Handwerk mindestens drei bis sechs Monate– von diesem Lehrmeister in das entsprechende Handwerk einweisen lassen. Dabei wird zunächst das dem Handwerk zugrunde liegender Talent bis auf 40% gesteigert, falls dieser Wert bisher noch nicht erreicht wurde. Erst danach kann sich der Charakter dem Studium des Handwerks widmen. Nach Abschluss dieser Lehrzeit beherrscht der Charakter dieses Handwerk mit einem Talent von 10% und kann es aktiv anwenden. Sollte der Charakter über eine geeignete Vorbildung verfügen, also das dem Handwerk zugrunde liegende Talent auf einem Talentwert über 40% sein, kann eventuell die Lehrzeit verkürzt oder der erreichte Talentwert für das Handwerk entsprechend erhöht werden.

Falls der Charakter einen Handwerksmeister findet, der bereit ist, ihn als Lehrling aufzunehmen, kann der Charakter natürlich jederzeit eine normale Lehre beginnen. Die dauert dann zwar etwa drei bis vier Jahre –eventuell weniger, wenn der Charakter schon entsprechend vorgebildet ist–, dafür kann er sich anschließend den entsprechenden Bonus dieses Handwerks gutschreiben. Eine solche Zweitausbildung kostet wegen des langen Zeitaufwandes keine Erfahrungspunkte, allerdings muss eventuell Geld für Unterbringung und Verpflegung bezahlt werden.

Um ein Handwerkstalent weiter zu steigern, muss der Charakter unter Anleitung eines entsprechenden Lehrmeisters arbeiten. Je nachdem, wie viel Zeit er in diese Ausbildung steckt, kann dann das Handwerkstalent gesteigert werden.

All diesen Methoden zur Steigerung eines Handwerkstalent ist gemeinsam, dass die sehr zeitintensiv sind. Es ist daher nicht möglich, solche Steigerungen „mal eben so“ nebenbei durchzuführen, sondern der Charakter muss die Zeit finden, sich ganz auf seine Weiterbildung zu konzentrieren. Als Richtwert sollte gelten, dass er sich pro Woche höchstens um einen Punkt steigern kann.

Steigerungen bis zu einem gewissen Grad (abhängig von Talent und Rasse,..., maximal das Doppelte vom Startwert) selbstständig (learning by doing), darüber nur bei einem Lehrer oder durch meisterliche Probe...

Solange der Charakter sich selber fortbildet, ist eine Spezialisierung (z.B. Schmied → Hufschmied) nicht/nur schwer möglich; sie kann nur dann erfolgen, wenn der Charakter einen Lehrmeister in Anspruch nimmt.

Je nach Talent/Eigenschaftstyp: Basiseigenschaften sehr teuer, komplexe T. teuer, einfache T. billig.

Steigerung von schlecht nach mäßig billiger als von gut auf sehr gut...

Kosten des Lernen abhängig vom Talent? Nein, Talente der gleichen Gruppe sind gleich teuer (bei gleichen Randbedingungen).

Erfolgt die Steigerung automatisch (sobald die nötigen EP gezahlt wurden), oder zufällig (z.B. nur, wenn eine Probe erfolgreich war)? Eher automatisch. Ausnahme: Wenn eine meisterliche Probe ausgeführt wurde, kann der entsprechende Charakter einen Steigerungsversuch unternehmen, d.h. er legt eine Probe auf das entsprechende Talent ab und kann das Talent um einen gewissen Betrag steigern, falls die Probe gelingt. Misslingt die Probe dagegen, so bleibt das Talent auf seinem ursprünglichen Wert.

Bei einem Lehrer kann man immer nur so weit lernen, wie der Lehrer das Talent beherrscht.

Man kann während des Abenteuers nur lernen, wenn man sich aktiv mit dem Talent beschäftigt. Die Häufigkeit der Steigerungen sollte an der Beschäftigungsdauer gemessen werden (Meisterentscheid). Außerhalb des Abenteuers kann man sich aktiv mit zu lernenden Talenten beschäftigen (Zeitdauer beachten). Hängt die Zeitdauer von dem bisherigen Talentwert ab?

Der Unterschied zwischen „learning by doing“ und „learning by teacher“ liegt in den Kosten – Lehrer kostet weniger Erfahrungspunkte!

Kapitel 2 Magie

Wie wird überhaupt gezaubert?

Grundidee: jeder Zauber besteht aus einem 'Grundzauber' und einer Reihe von Spruch- sowie Proben-Modifikationen. Die Anwendung dieser Spruch-Modifikationen muß vor dem Sprechen des Zaubers (das heißt, vor dem Ablegen der Zauberprobe) angekündigt werden.

Grundzauber:	Feuerpfeil
Beschreibung:	läßt einen magischen Feuerpfeil entstehen, der in gerader Linie auf ein Ziel in Sichtweite des Zauberers verschossen wird. Sobald der Feuerpfeil die Hand des Zauberers verlassen hat, ist es nicht mehr möglich, auf die Flugbahn des Geschosses Einfluß zu nehmen. Sollte sich das Ziel aus der Flugbahn des Geschosses bewegen, so verpufft der Pfeil wirkungslos am Ende der maximalen Reichweite, falls er vorher nicht auf ein anderes Ziel trifft. In diesem Falls richtet er dort den normalen Schaden an.
Wirkung:	Beim Auftreffen auf das Ziel erleidet dieses Schaden durch das Feuer, weiter können sich entflammbare Stoffe, die von dem Zauber getroffen werden, entzünden. Sollten sich keine entflammbaren Stoffe im Wirkungsbereich des Feuerpfeiles befinden, so erl&oum;scht das Feuer nach einer Sekunde.
Grundschaden:	Ein einfacher Feuerpfeil verursacht direkt 1W6 Trefferpunkte, die durch geeignete Rüstung gemildert werden können; außerdem erleidet das Opfer durch eventuell entstehende Folgebrände weiteren Schaden.
Kosten:	Der Zauber kostet 1W8 AE.
Reichweite:	10 Schritt
Zauberdauer:	10 Sekunden für den Zauber.
Wirkunsdauer/ Geschwindigkeit:	Der Zauber wirkt sofort. Nach dem Sprechen des Zaubers bewegt sich der Feuerpfeil mit einer Geschwindigkeit von etwa 10 Schritt je Sekunde auf sein Ziel zu; nach dem Auftreffen auf ein Ziel verliert das Feuer seinen magischen Charakter, es gilt ab jetzt nur noch als normales Feuer.
Erfahrungsstufen:	Auf diesen Spruch können bis zu 10 Erfahrungsstufen verwendet werden.

Dieser Spruch (und auch jeder andere, für den nichts Gegenteiliges gesagt wird) kann nun wie folgt in seinem Schaden, der Zauberdauer und/oder seiner Reichweite modifiziert werden, womit gleichzeitig auch die Kosten für den Zauber variiert werden:

mögliche Modifikationen des Feuerpfeiles:

Grundschaden:

Der Schaden kann auf das Doppelte des Grundschadens erhöht werden, wobei sich gleichzeitig die Kosten für diesen Zauber im gleichen Maße erhöhen. Als Basis der Berechnung und Schaden zählt dabei immer der im Grundzauber angegebene Würfeltyp. Wird zum Beispiel der möglichen Schaden auf 4W6 erhöht, so steigen die für diesen Zauber einzusetzenden Kosten auf 4W8 AE.

Halbiert man die Wirksamkeit des Zaubers, so verringern sich auch die für diesen Zauber zu entrichtenden Kosten.

Schaden Kosten

1W6 1W8

1W3 1W4

1W2 1W3

1W2-1 1W2

Die nebenstehende Tabelle zeigt an, welche Kosten für welchen erwünschten Schaden anfallen. In einzelnen Fällen ist es auch möglich, einen entsprechend eingeschränkten Zauber zu sprechen, für den nur 1W2-1 AE zu zahlen ist. Bei dieser Zaubervariante steigt aber gleichzeitig auch das Risiko, Astralenergie in einen erfolgreichen Zauber zu investieren, ohne dafür einen entsprechenden Effekt zu erhalten.

Reichweite:

Genauso wie die Wirkung kann auch die Reichweite des Zaubers sowohl verdoppelt wie auch halbiert werden. Auch hierbei verändern sich die Kosten im gleichen Maße wie die erwünschte Modifikation; um also die Reichweite zum Beispiel zu verdoppeln, müssen 2W8 AE investiert werden, verringert man dagegen die Reichweite von 10 auf 5 Schritt, so kostet der Zauber nur noch 1W4 AE. Die unterste Grenze der Verringerung der Reichweite eines Zaubers ist ein viertel der ursprünglichen Reichweite dieses Zaubers. Halbe Schritt werden dabei immer abgerundet.

Zauberdauer:

Die Zauberdauer kann genauso modifiziert werden wie die anderen beiden oben beschriebenen Zaubereigenschaften. Die Zauberdauer kann höchstens auf ein viertel der ursprünglichen Zauberdauer reduziert werden. Halbe Sekunden werden dabei immer aufgerundet.

Wirkunsdauer / Geschwindigkeit:

Insgesamt können höchstens so viele Modifikationen auf den Zauber angewendet werden, wie der Zaubernde als Erfahrungspunkte in diesem Zauber besitzt. Dabei zählt jede Verdopplung oder Halbierung der Zaubereigenschaften als eine Modifikation; eine vervierfachung der Reichweite ist also schon eine doppelte Modifikation. Es ist jedoch nicht möglich, auf diese Weise weniger als 1W2-1 AE für einen Zauber zu investieren. Auch ist es nicht möglich in einem einzigen Zauber gegensätzliche Modifikationen zu verwenden (wie zuerst die Reduktion des Schadens von 1W6 auf 1W3 und die anschließende Erhöhung des Schadens wieder auf 1W6 oder gar 2W3).

Eine beliebte Variante des obigen Feuerpfeiles wird zum Beispiel von vielen Magiern zum Entzünden eines Feuers oder eines Lichtes benuzt. Je nach Begabung des Zauberers wird er unterschiedlich viele der unten aufgeführten Schritte

Modifikation: Zauberkosten:

ursprünglicher Zauber 1W8 AE

1. Reduktion des Schadens von 1W6 auf 1W3 1W4 AE
2. Reduktion des Schadens von 1W3 auf 1W2 1W3 AE
3. Halbierung der Reichweite von 10 auf 5 Schritt 1W2 AE
4. Halbierung der Zauberdauer von 10 auf 5 Sekunde 1W3 AE

5. nochmalige Verringerung der Reichweite von 5 auf 2 (eigentlich 2 1/2) Schritt 1W2 AE

6. nochmalige Verringerung der Zauberdauer von 5 auf 3 (eigentlich 2 1/2) Sekunde 1W3 AE

7. nochmalige Verringerung des verursachten Schadens von 1W2 auf 1W2-1 1W2 AE

Spruch-Modifikationen und Zauberproben

Genauso wie es möglich ist, die Spruchkosten durch Änderungen der Auswirkungen eines Zaubers zu verändern, kann man in einem geqwissen Maße auch die Zauberprobe beeinflussen. Dazu schränkt der Zauberer die Wirksamkeit des Zaubers wie bei den Spruchmodifikationen beschrieben ein, ohne dabei die Senkung der Zauberkosten für sich in Anspruch zu nehmen. Für jede dieser Einschränkungen wird die Zauberprobe um 2 Punkte erleichtert. Die Anwendung dieser Probe-Modifikationen muß vor dem Sprechen des Zaubers (das heißt, vor dem Ablegen der Zauberprobe) angekündigt werden.

Es ist nicht möglich, auf eine Zaubereigenschaft mehr als eine Proben-Modifikation anzuwenden. Auch ist es nicht möglich, auf eine Eigenschaft gegensäzliche Spruch- und Proben-Modifikationen anzuwenden, also zuerst eine Verdopplung des Schadens und der Astralenergie und anschließend eine Halbierung des Schadens zur Erleichterung der Probe.

Auch der Einsatz von Paraphenaila kann die Zauberprobe verändern. Dies erfolgt nach Ermessen des Spielleiters; für falsch eingesetzte Paraphenalia kann er allerdings auch die Probe in geeigneter Weise erschweren oder andere Nebeneffekte eintreten lassen. Er braucht den Spieler vor dem Ablegen der Zauberprobe nichtüber eventuelle Wirkungen eingesetzter Paraphenalia zu unterrichten. Nachdem die Probe abgelegt wurde, kann er, besonders wenn der Einsatz der Paraphenalia das Gelingen oder Mißlingen des Zaubers ausgelößt haben, dies dem Spieler mitteilen.

Kapitel 3 Kampf

Die Initiative

Zur Bestimmung der Reihenfolge, in der die Charaktere ihre Aktionen ausführen dürfen, wird um die Initiative gewürfelt. Jeder Charakter hat einen Initiative-Basiswert, der bei der Erschaffung des Charakters bestimmt wird und später gegebenenfalls gesteigert werden kann.

Zur Bestimmung der Aktionsreihenfolge wird nun für jede Charakter mit einem W20 gewürfelt und der Initiative-Basiswert wird von dem Würfelwert abgezogen. Weiter werden eventuell vom Meister festgelegte Boni oder Mali mit diesem Wert verrechnet. Der Charakter mit dem niedrigsten Wert führt zuerst seine Aktionen aus, dann folgen die Charaktere mit höheren Werten.

Haben zwei oder mehr Charaktere den gleichen Initiative-Wert ermittelt, so erfolgen ihre Aktionen zeitgleich. Dies bedeutet, dass alle betroffenen Spieler ihre Aktionen ankündigen[1] und erst dann gemeinsam ausführen.

Der Krieger Tardir mir Initiative-Basiswert 5 greift den Schwarzmagier Zezath (Initiative-Basiswert 2) an. Da Zezath im Moment nicht mit einem Angriff rechnet, erhält er vom Meister einen Malus von 3 für die erste Kampfrunde.

In der ersten Kampfrunde würfelt er eine 4, also hat er einen Initiativewert von 4-2+Malus=4-2+3= 5. Tardir dagegen würfelt eine 10, hat also ebenfalls einen Initiativewert von 10-5=5. Tardir will angreifen. Zezath kündigt eine Parade an, da er so schnell keinen Zauber sprechen kann. Da Tardir jedoch der Angriff nicht gelingt, beraubt er Zezath seiner Aktion: dieser hat so feste mit dem Angriff gerechnet, dass er selber nicht zur Aktion kam.

In der nächsten Kampfrunde ergibt sich zufällig wieder der gleiche Initiativewert für beide Charaktere. Zezath kündigt wieder eine Parade an, Tardir dagegen will erst einen stärkenden Zaubertrank einnehmen. Damit kommt Zezath auch diese Runde wieder nicht zum Zuge.

Nachdem sich auch in der dritten Runde ein Gleichstand beim Initiativewert ergibt, beschließt Zezath, einen eigenen Angriff zu wagen. Tardir ist ebenfalls zum Angriff entschlossen. Zezaths Angriff gelingt sogar, so dass Tardir, dessen Attacke zu allem Unglück schon wieder misslang, nicht parieren kann.

Da es nicht möglich ist, Attacke und Parade gleichzeitig auszuführen, kann es daher vorkommen, dass ein Charakter eine erfolgreiche Attacke nicht parieren kann, da er selber gerade eine andere Aktion ausführt, obwohl er diese Attacke prinzipiell parieren könnte.

In einer Abwandlung der obigen Situation sind in der dritten Kampfrunde Helfer beider Parteien aufgetaucht. Da ihre ermittelten Initiativewerte

[1] Bevor die Spieler sich darum prügeln, wer seine Aktion als erstes ankündigen muss, sollte auch hier die Reihenfolge ausgewürfelt werden. Alternativ können die Spieler ihre Aktionen verdeckt auf einen Zettel schreiben und die Zettel gemeinsam aufdecken.

größer als die von Tardir und Zezath sind, dürfen sie erst nach diesen beiden handeln. Tardirs Helfer greifen Zezath an, ebenso umgekehrt. Da in dieser Runde weder Tardir noch Zezath eine Parade durchgeführt hat, können sie beide versuchen, die nächste erfolgreiche Attacke ihrer Gegner zu parieren. Dies gilt natürlich nur für die erste erfolgreiche Attacke, die auch parierbar ist, d.h. nicht in den Rücken geführt ist.

Es ist mit diesem System auch möglich, dass sich zwei Kontrahenten gegenseitig kampfunfähig machen, da die Aktionen von Charakteren mit gleichem Initiativewert gleichzeitig ablaufen.

Ausdauer

Um ein realistisches Verhalten im Kampf zu erhalten, kann man die Ausdauer eines Charakters heranziehen. Dazu wird nach jedem Angriff der Ausdauerwert des Charakters um einen Punkt verringert. Sinkt dadurch der aktuelle Ausdauerwert auf weniger als zwei drittel des maximalen Ausdauerwertes, so kann der Charakter nur noch jede zweite Runde angreifen und innerhalb von zwei Kampfrunden nur einmal parieren. Sinkt der aktuelle Ausdauerwert nun weiter auf weniger als ein drittel des maximalen Wertes, so kann der Charakter nur noch alle drei Runden einmal angreifen und innerhalb von drei Runden nur einmal parieren. Sinkt der aktuelle Ausdauerwert auf Null, so kann der Kampf nicht fortgesetzt werden.

Kapitel 4 Realisierung

Charaktererschaffung als Programm,

Eigenschaftsvergleich als Unterstützung für den Kampf (wie gut verteidigt diese Waffe gegen diese andere Waffe, ...)

770 Hilfsprogramm für Zufallsbegegnungen/-Ereignisse...

Anhang A Das Talentsystem: Übersicht über die Basiseigenschaften

Die Basiseigenschaft „Charisma“

Es ist schwierig, das Aussehen eines Charakters in einen Zahlenwert zu pressen. Das soll diese Basiseigenschaft auch weniger tun als vielmehr etwas einfangen, wie der Charakter auf andere Personen seiner Rasse wirkt.

Eine Person mit einem hohen Charisma-Wert wird von den Personen als Autoritätsperson angesehen. Er wird hach seiner Meinung gefragt, und seine Anregungen werden schneller angenommen als die von einem Charakter mit geringerem Charisma. Eine solche Person hat eine gewisse Ausstrahlung

Genauso kann ein hoher Charisma-Wert auch eine einschüchternde Wirkung auf andere Personen haben, wie zum Beispiel der Anführer einer Bande von Strauchdieben, die ein Dorf terrorisieren, dem sich aber keiner entgegenzustellen wagt..

Die Basiseigenschaft „Geschicklichkeit“

... als Beschreibung der körperlichen Geschicklichkeit/Gewandtheit des Charakters, wie sehr beherrscht der Charakter seinen Körper, vielleicht auch wie sehr kann der Charakter seinen Körper seinem Willen unterwerfen...

... Geschicklichkeit ist NICHT Fingerfertigkeit!

Die Basiseigenschaft „Klugheit“

Die Basiseigenschaft „Körperkraft“

Anhang B Das Talentsystem: Übersicht über die erweiterten Basiseigenschaften

Die erweiterte Basiseigenschaft „Attacke-Grundwert“

Die erweiterte Basiseigenschaft „Ausdauer“

Die erweiterte Basiseigenschaft „Initiative-Grundwert“

Die erweiterte Basiseigenschaft „Lebensenergie“

Die erweiterte Basiseigenschaft „Parade-Grundwert“

Anhang C Das Talentsystem: Übersicht über die vorhandenen Talente

... bisher nur als Überblick über die in den obigen Beispielen erwähnten (einfachen und komplexen) Talenten...

Die Talente sind im folgenden alphabetisch geordnet, die ihnen zugeordneten Handwerke sowie Spezialisierungen sind ihnen nachgeordnet.

Talent „angeln“

Talent „Bogen/Armbrust schießen“

Das Handwerk „Armbrustschütze“

Das Handwerk „Artillerist“

Das Handwerk „Bogenschütze“

Talent „Boote steuern“

Talent „fliegen“

Talent „Holzbearbeitung“

Das Handwerk „Schreiner“ oder „Tischler“

Talent „kochen“

Das Talent „kochen“ dient als Basis für alle Tätigkeiten, die mit der Herstellung und Verfeinerung von Lebensmitteln zu tun hat.

Das Handwerk „Bäcker“

Die Spezialisierung „Brotbäcker“

Die Spezialisierung „Zuckerbäcker“

Das Handwerk „Brauer“

Die Spezialisierung „Bierbrauer“

Die Spezialisierung „Schnapsbrenner“

Die Spezialisierung „Winzer“

... hier beschränkt auf das Herstellen von Wein und ähnlichen Getränken, ohne den eigentlichen Weinanbau!

Das Handwerk „Koch“

Das Talent „lesen“

Das Talent „Metallbearbeitung“

Dieses Talent dient als Basistalent für alle Arten der Metallbe- und -verarbeitung. Auch die Pflege und Erhaltung von Metallgegenständen –sei es das Pflege oder Ausbessern schartig gewordener Waffen, das Schärfen von Scheren oder das notdürftige Flicken eines Eimers oder eines Topfes– wird von diesem Talent beinhaltet.

Das Handwerk „Schmied“

Die Spezialisierung „Feinschmied“

Die Spezialisierung „Grobschmied“ oder „Werkzeugschmied“

Die Spezialisierung „Hufschmied“

Die Spezialisierung „Pfeilschmied“

Diese Talent ist selten als eigenständiger Beruf zu finden. Nur in großen Städten mit großer Militärgarnison kann ein Pfeilschmied alleine von dieser Arbeit leben.

Ansonsten findet man häufig Waffen- oder Feinschmiede, die zusätzlich Pfeil- und Speerspitzen herstellen.

Die Spezialisierung „Waffenschmied“

Das Handwerk „Kesselflicker“

Das Handwerk „Scherenschleifer“

Häufig sind es umherziehende Handwerker, die durch kleine Dörfer ziehen und ihre Dienste anbieten. Sie können Klingen aller Art schärfen und kleinere Macken beseitigen. Ebenso können sie abgebrochenen Klingen „normaler“ Küchenmesser ersetzen. Allerdings ist es ihnen normalerweise nicht möglich, Klingen selber zu schmieden.

Talent „Rechtskunde“

Das Handwerk „Advocat“

Das Handwerk „Justitiar“

Das Handwerk „Notar“

Talent „reiten“

... halt die hohe Kunst des Reitens, sowie die Grundlagen der Pferde- beziehungsweise Reittierpflege

Talent „schreiben“

Das Handwerk „Schreiber“

Talent „Schwertkampf“

Das Talent „Schwertkampf“ dient als Grundlage für alle Kampfformen mit Klingenwaffen.

Das Handwerk „Schwertkämpfer“

Die Spezialisierung „Schwertmeister“

Talent „schwimmen“

Talent „Spuren suchen“

Talent „Steinbearbeitung“

Das Handwerk „Bergbau“

Das Handwerk „Maurer“

Die Spezialisierung „Festungsbau “

... oder zählt das als eigenes Handwerk?

Talent „tauchen“

Talent „Wunden versorgen“

Das Handwerk „Feldscher“

... militärische Variante des Medicus’

Das Handwerk „Medicus“

... zivile Variante des Feldschers

Talent „Zechen“

Talent „xxx“

Anhang D Index

Attacke-Grundwert 25
Ausdauer 22, 25
Basiseigenschaft 9
  Charisma 24
  Erweiterte Basiseigenschaften ... 10
  Geschicklichkeit 24
  Klugheit 24
  Körperkraft 24
  Übersicht über die Basiseigenschaften 24
Einfache Talente 11
Erfahrungspunkte 8, 15
Erweiterte Basiseigenschaften 10
  Attacke-Grundwert 25
  Ausdauer 25
  Initiative-Grundwert 25
  Lebensenergie 25
  Parade-Grundwert 25
  Übersicht über die erweiterten Basiseigenschaften 25
Handwerk 12
  Advocat 28
  Armbrustschütze 26
  Artillerist 26
  Bäcker 26
    Brotbäcker 27
    Zuckerbäcker 27
  Bergbau 29
  Bogenschütze 26
  Brauer 27
    Bierbrauer 27
    Schnapsbrenner 27
    Winzer 27
  Feldscher 29
  Justitiar 28
  Kesselflicker 28
  Koch 27
  Maurer 29
    Festungsbau 29
  Medicus 29
  Notar 28
  Scherenschleifer 28
  Schmied 27
    Feinschmied 27
    Grobschmied 27
    Hufschmied 27
    Pfeilschmied 27
    Waffenschmied 28
    Werkzeugschmied 27
  Schreiber 28
  Schreiner 26
  Schwertkämpfer 28
    Schwertmeister 28
  Tischler 26
Initiative 21
Initiative-Grundwert 25
Kampf 21
  Ausdauer 22
  Initiative 21
Komplexere Talente 12
Lebensenergie 25
Magie 18
Parade-Grundwert 25
Talent
  angeln 26
  Bogen/Armbrust schießen 26
  Boote steuern 26
  fliegen 26
  Holzbearbeitung 26
  kochen 26
  lesen 27

Metallbearbeitung 27
Rechtskunde 28
reiten 28
schreiben 28
Schwertkampf 28
schwimmen 29
Spuren suchen 29
Steinbearbeitung 29
tauchen 29
Wunden versorgen 29
xxx 29
Zechen 29
Talentsystem 5
Erfahrungspunkte 8
Grundlagen 6
Übersicht über die Basiseigenschaften 24
Übersicht über die erweiterten Basiseigenschaften 25
Übersicht über die Talente 26
Übersicht
Basiseigenschaften 24
erweiterten Basiseigenschaften 25
Talente 26