Regelwerk der Rollenspielwelt "Anthadoa"

Regelwerk der Rollenspielwelt "Anthadoa" 1
Vorwort 4
Letzte Änderungen 5
Kapitel 1 Charakterbeschreibung 6
Das Talentsystem 6
Grundlagen des Talentsystems 7
Proben auf eine Eigenschaft oder ein Talent 9
Erfahrungspunkte 10
Allgemeine Basiseigenschaften eines Charakters 10
Erweiterte Basiseigenschaften eines Charakters 13
Einfache Talente 14
Komplexere Talente oder Handwerk 14
Charaktermodifikationen 15
Die Rasse – Die Zugehörigkeit zu einem Volk 15
Die geographische Herkunft 16
Ausbildung eines Charakters 17
Soziale Modifikationen 17
Das Alter eines Charakters 17
Charaktererschaffung 18
Steigerungen und Verbesserungen 20
Kapitel 2 Magie 23
Das Zaubersystem 23
Wie wird überhaupt gezaubert? 24
Kapitel 3 Kampf 27
Die Initiative 27
Ausdauer 28
Kapitel 4 Realisierung 29
Anhang A Das Talentsystem: Übersicht über die Basiseigenschaften 30
Die Basiseigenschaft „Ausdauer“ 30
Die Basiseigenschaft „Charisma“ 30
Die Basiseigenschaft „Empathie“ 30
Die Basiseigenschaft „Geschicklichkeit“ oder „Gewandtheit“ 30
Die Basiseigenschaft „Intuition“ 31
Die Basiseigenschaft „Klugheit“ oder „Intelligenz“ 31
Die Basiseigenschaft „Körperkraft“ 31

Die Basiseigenschaft „Lernfähigkeit“ 31
Anhang B Das Talentsystem: Übersicht über die erweiterten Basiseigenschaften 32
Die erweiterte Basiseigenschaft „Attacke-Grundwert“ 32
Die erweiterte Basiseigenschaft „Ausdauer“ 32
Die erweiterte Basiseigenschaft „Initiative-Grundwert“ 32
Die erweiterte Basiseigenschaft „Lebensenergie“ 32
Die erweiterte Basiseigenschaft „Parade-Grundwert“ 32
Anhang C Das Talentsystem: Übersicht über die vorhandenen Talente 33
Talent „angeln“ 33
Talent „Bogen/Armbrust schießen“ 33
Das Handwerk „Armbrustschütze“ 33
Das Handwerk „Artillerist“ 33
Das Handwerk „Bogenschütze“ 33
Talent „Boote steuern“ 33
Talent „fliegen“ 33
Talent „Holzbearbeitung“ 33
Das Handwerk „Schreiner“ oder „Tischler“ 33
Talent „kochen“ 33
Das Handwerk „Bäcker“ 33
Die Spezialisierung „Brotbäcker“ 34
Die Spezialisierung „Zuckerbäcker“ 34
Das Handwerk „Brauer“ 34
Die Spezialisierung „Bierbrauer“ 34
Die Spezialisierung „Schnapsbrenner“ 34
Die Spezialisierung „Winzer“ 34
Das Handwerk „Koch“ 34
Das Talent „lesen“ 34
Das Talent „Metallbearbeitung“ 34
Das Handwerk „Schmied“ 34
Die Spezialisierung „Feinschmied“ 34
Die Spezialisierung „Grobschmied“ oder „Werkzeugschmied“ 34
Die Spezialisierung „Hufschmied“ 34
Die Spezialisierung „Pfeilschmied“ 34
Die Spezialisierung „Waffenschmied“ 35
Das Handwerk „Kesselflicker“ 35
Das Handwerk „Scherenschleifer“ 35
Talent „Rechtskunde“ 35
Das Handwerk „Advocat“ 35

Das Handwerk „Justitiar“ 35
Das Handwerk „Notar“ 35
Talent „reiten“ 35
Talent „schreiben“ 35
Das Handwerk „Schreiber“ 35
Talent „Schwertkampf“ 35
Das Handwerk „Schwertkämpfer“ 35
Die Spezialisierung „Schwertmeister“ 35
Talent „schwimmen“ 36
Talent „Spielen“ 36
Das Handwerk „Falschspieler“ 36
Das Handwerk „Glücksspieler“ 36
Talent „Spuren suchen“ 36
Talent „Steinbearbeitung“ 36
Das Handwerk „Bergbau“ 36
Das Handwerk „Maurer“ 36
Die Spezialisierung „Festungsbau “ 36
Talent „tauchen“ 36
Talent „Wunden versorgen“ 36
Das Handwerk „Feldscher“ 36
Das Handwerk „Medicus“ 36
Talent „Zechen“ 37
Talent „xxx“ 37
Anhang D Index 38

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

Letzte Änderungen

12.04.2002 – Die erste Version des Regelwerks wurde erstellt und veröffentlicht. Sie besteht hauptsächlich aus dem Talentsystem sowie grundlegenden Gedanken zur gesamten Charakterbeschreibung.

01.05.2002 – Auf Anregung Jörgs sind inzwischen Beschreibungen der Basiseigenschaften eines Charakters hinzugekommen. Weiter habe ich versucht, die bisher verfassten Regeln mit ein paar Beispielen zu erklären. Außerdem habe ich einen längeren Abschnitt zur Charaktererschaffung geschrieben sowie ein paar Ideen und Gedanken zum Talentsystem für Zauber aufgeschrieben. Und ich habe diesen Abschnitt „Letzte Änderungen“ hinzugefügt, wo ich bei den die wichtigsten Veränderungen zwischen den verschiedenen Versionen des Regelwerks zusammenfassen werde.

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.

Ein solches Charakter-System sollte so flexibel sein, dass auch Wesen verschiedener Rassen davon beschrieben werden können, auch wenn diese sich in ihrem Wesen, ihrer Gestalt und ihrem Charakter sehr unterschiedlich sind. Doch neben den Figuren aus anderen Rassen besteht der Bedarf, auch die Tiere damit beschreiben zu können, mit denen die Charaktere zu tun haben, sei es das Pferd als Reittier oder den Wolf, der einen Charakter angreift.

Das Pferd eines Charakters droht zu scheuen, als direkt vor ihm plötzlich eine Ratte aus einem Abfluss springt. Um zu entscheiden, ob das Tier wirklich scheut, muss das Pferd eine Probe auf das Talent „Selbstbeherrschung“ machen. Misslingt diese, so kann man die Stärke des Pferdes mit der des Reiters vergleicht, wobei das Talent „Reiten“ des Charakters als Bonus zu seiner Stärke beachtet wird.

Besonders im Kampf muss auch die Gelegenheit bestehen, dass sich ein Charakter gegen ein angreifendes wildes Tier zur wehr setzen kann. Zwar wird der Kampf gegen solche Kreaturen immer anders ausgespielt als der Kampf zweier oder mehrerer Menschen gegeneinander, aber die regeltechnischen Grundlagen sollten identisch sein.

Das Talentsystem

Um die Eigenschaften eines Charakters beschreiben und mehrere Charaktere vergleichen 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
≤ 0%	Ein permanenter Eigenschaftswert für einen Charakter in dieser Höhe ist nicht zulässig.
1 – 20%	Nur unter Einfluss von Magie, Artefakten oder alchemistischen Tinkturen kann ein Charakter einen so niedrigen Eigenschaftswert erhalten. Dieser sollte niemals permanent sein, sondern nur zeitlich begrenzt sein. Permanent sollte ein solcher Wert nur bei Tieren zu finden sein.
21 – 40%	Der Charakter beherrscht diese Eigenschaft schlecht, was besonders bei einem Wert von weniger als30% deutlich auffällt.
41 – 60%	Der Charakter beherrscht diese Eigenschaft durchschnittlich. Ist für die Eigenschaft eines Charakters keine Modifikation des Basiswertes angegeben, so gilt ein Standardwert von 50% auf dieser Eigenschaft.
61 – 80%	Die Eigenschaft wird überdurchschnittlich gut beherrscht,
81 – 90%	Der Charakter beherrscht diese Eigenschaft auffallend gut, so dass der Charakter auch eine gewisse Bekanntheit erhält – sei es direkt durch diesen hohen Eigenschaftswert oder durch die zu der Eigenschaft gehörenden Talente.
91 – 100%	Die Eigenschaft wird meisterlich beherrscht, der Charakter ist als Meister dieser Eigenschaft bekannt. Eine Steigerung in diese Höhe sollte nur schwer möglich sein.
> 100%	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.

Talentwert	Einfache Talente
< 0%	Der Charakter hat nie etwas von diesem Talent gehört; er kann es nur unter Anleitung anwenden.
0%	Ein Charakter kann versuchen, dieses Talent anzuwenden, genauso wie ein kleines Kind versuchen kann, zu schreiben. Der Erfolg ist aber eher fragwürdig.
1 – 20%	Der Charakter kann etwas mit den Grundzügen eines Talentes anfangen
21 – 40%	Mit diesem Wert beherrscht der Charakter auch langsam die Grundzüge des Talentes.
41 – 60%	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
61 – 80%	
81 – 100%	
> 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.

220

Talentwert	Handwerk
< 0%	Der Charakter hat nie etwas von diesem Handwerk gehört; er kann es nicht aktiv anwenden.
0 – 10%	Der Charakter hat eine gewisse Grundkenntnis von diesem Handwerk, kann es aber nicht aktiv anwenden
11 – 30%	Der Charakter beherrscht die Grundfertigkeiten des Handwerks.
31 – 50%	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
51 – 70%	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.
71 – 90%	Mit einem Wert von mehr als 70% beherrscht der Charakter sein Handwerk wie ein Meister des Faches.
91 – 100%	Bei einem Fertigkeitswert über 90% ist die Beherrschung dieses Handwerks meisterlich. Die Dienste eines solchen Meisters sind sehr begehrt.
> 100%	Talentwerte 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.

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 Modifikationen 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 in die 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 Intelligenz oder Stärke eines Charakters.

Die Intelligenz eines Charakters sagt nichts über die aktuellen Werte der Wissenstalente aus, über die er verfügt. Ein hoher Intelligenz ist aber ein Hinweis darauf, dass ein Charakter gut in der Lage ist, ver-

schiedene bereits bekannte Wissenstalente zu verbessern. Die Lernfähigkeit dagegen ist ein Maß dafür, wie viele von Grund auf verschiedene komplexe Talente der Charakter erlernen könnte, wenn er eine entsprechende Menge Erfahrungspunkte investiert.

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 unter anderem als Grundlage dafür genutzt, wie schnell und mit welchem Aufwand ein Charakter ein bestimmtes Talent erlernen kann.

Ein Charakter, der über einen hohen Intelligenzwert verfügt, kann seine Wissenstalente besonders leicht (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 Stärke oder Geschicklichkeit höher ist als die des „klügeren" Charakters.

Jeder Charakter verfügt dabei vom Beginn seines Lebens an über alle Basiseigenschaften. Ist für einen Charakter nach Anwendung aller Modifikationen aus Rasse, Herkunft und erlerntem Handwerk noch kein Grundwert für eine Basiseigenschaft angegeben, so gilt ein Basiswert von 50% auf dieser Eigenschaft.

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. Allerdings 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 Stärke oder Ausdauer 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 Intelligenz wie auch seine Stärke 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 seiner Stärke 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 Intelligenz oder die Lernfähigkeit auch auf einen Wert oberhalb von 50% zu steigern, wenn die geführten Diskussionen entsprechend tiefgehend sind. Dann wäre allerdings zu überlegen, ob der Charakter vielleicht 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 Handelsta-

lent, wenn zufällig ein mitteilsamer Händler mit in der Kutsche sitzt. Eine solche „Fortbildung“ ist zwar auch für den zu Fuß oder zu Pferd reisenden Charakter abends am Lagerfeuer möglich, aber zum einen sind solche Gelehrten recht selten am Lagerfeuer anzutreffen, zum anderen sind konzentrierte und tiefgehende Diskussionen auf dem Pferderücken oder am Lagerfeuer schwieriger zu führen als in der relativen Bequemlichkeit einer Kutsche.

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

Die Basiseigenschaften eines Charakters in der Rollenspielwelt von „Anthadoa“ sind aufgetrennt in drei verschiedene Gebiete: die körperliche, geistige sowie (magische) Basiseigenschaften.

Die körperlichen Eigenschaften beschreiben die körperliche Verfassung eines Charakters, sei es die rohe Kraft, die Art, wie ein Charakter seinen Körper einsetzen kann und auch unter seinen Willen zwingen kann. Folgende drei körperliche Eigenschaften gibt es:

Stärke: Diese Basiseigenschaft beschreibt die Fähigkeit eines Charakters, seine Muskelkraft einzusetzen.
Die Ausdauer sollte nicht wesentlich höher sein als das Doppelte der Stärke, aber auch nicht wesentlich kleiner als die Hälfte der Stärke.

Gewandtheit oder **Geschicklichkeit**: Im Gegensatz zum Einsatz von reiner Muskelkraft wird häufig eine gewisse Technik benötigt, wie man diese Kraft einsetzen kann. Manchmal können sich Kraft und Technik ergänzen, andere Aufgaben lassen sich nur durch reine Kraft oder nur durch Technik bewältigen.

Ausdauer: Bei anderen Gelegenheiten ist zusätzlich eine gewisse Ausdauer notwendig. Die Ausdauer gibt an, wie lange ein Charakter eine Kraftanstrengung aufrecht erhalten kann.
Die Ausdauer sollte nicht wesentlich höher sein als das Doppelte der Stärke, aber auch nicht wesentlich kleiner als die Hälfte der Stärke.

Die zweite Gruppe von Basiseigenschaften fasst die geistigen Fähigkeiten zusammen. Mit Hilfe dieser Basiseigenschaften lassen sich alle die Dinge beschreiben, die mit der Lernfähigkeit des Charakters zusammenhängen. Die geistigen Basiseigenschaften umfassen folgende Gebiete:

Intelligenz: Diese Basiseigenschaft gibt an, inwieweit ein Charakter aus seinem bisherigen Wissen logische Schlüsse ziehen kann. Mit diesem Talent wird auch gesteuert, wie gut ein Charakter sein bisheriges Wissen und seine Fähigkeiten weiter vertiefen kann, sprich: wie schnell ein Charakter ein schon erlerntes Talent weiter steigern kann.

Lernfähigkeit: Eine andere Art von Wissen besteht aus den Erinnerungen des Charakters. Die Geschwindigkeit, mit der dieses Wissen erweitert werden kann, hängt von der Lernfähigkeit dieses Charakters ab.

Intuition: Intuition ist zum einen die Fähigkeit, eine gegebene Situation innerhalb von kurzer Zeit zu erfassen und darauf zu reagieren, zum anderen auch auf ein gewisses „Gefühl im Bauch“ zu reagieren.

Der dritte und letzte Bereich der Basiseigenschaften ist schwieriger zu beschreiben. Er befasst sich mit den gesellschaftlichen Grundfähigkeiten des Charakters sowie mit seinen magischen Fähigkeiten.

Charisma: Diese Basiseigenschaft beschreibt die Wirkung eines Charakters auf seine Umgebung. Das Charisma gibt weniger das Aussehen als die Ausstrahlung eines Charakters wieder. Unter anderem gibt diese Basiseigenschaft dabei an, inwiefern ein Charakter seine Umgebung beeinflussen oder sogar manipulieren kann.

Empathie: Im Gegensatz zum Charisma gibt diese Basiseigenschaft nicht die Ausstrahlung , sondern vielmehr die Empfänglichkeit für die Ausstrahlung Anderer an. Damit ist sie besonders geeignet, um das Gespür eines Charakters dafür darzustellen, wie man seine Umgebung manipulieren kann.

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.

Gibt es eigentlich ein Talent oder eine Eigenschaft „Glück"? Wäre dann wohl am ehesten eine „erweiterte Basiseigenschaft" – in die anderen Kategorien passt es

eher nicht... vgl. auch mit dem Handwerk „Glücksspiel(er)“ auf Seite 36. Aber ich halte eine solche Eigenschaft „Glück“ für sehr schwierig...

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. Alternativ 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 Modifikationen 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 komplexes Talent, 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“).

Charaktermodifikationen

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 zum einen die Ausgangswerte der Basiseigenschaften und der erweiterten Basiseigenschaften, zum anderen legt sie auch fest, 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.

Genauso muss es aber auch möglich sein, extreme Kombinationen der Herkunft zuzulassen:

Hersedim stammt aus der Mitte Anthadoas, von dort, wo die Große Wüste bis an die Küste des Meeres heranreicht. Bei der Erstellung des Charakters werden daher sowohl die Modifikationen für „Wüste“ wie

auch für „Küste“ herangezogen – eventuell etwas an den Hintergrund Hersedims angepasst, aber dennoch können beide Modifikationen verwendet werden. Ähnlich kann auch ein Charakter erstellt werden, der an einer der größeren Oasen in der Mitte der Wüste aufgewachsen ist.

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 Modifikationen

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 Fähigkeiten 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

Die Erschaffung eines Charakters für „Anthadoa“ erfolgt in wenigen Schritten. Als erstes wird bestimmt, welcher Rasse der Charakter angehören soll. Danach entscheidet sich der Spieler, aus welchem Gebiet Anthadoas der Charakter stammt und welche Modifikationen durch diese Herkunft auf ihn angewandt werden können. Optional kann er nun auch noch eine Profession wählen, die er ausüben will. Alternativ kann er statt dessen einen entsprechende Menge an Erfahrungspunkten erhalten, mit deren Hilfe er sich seinen eigenen „Traumberuf“ zusammenstellen kann. Optional können nun noch andere Modifikationen, wie sie zum Beispiel durch ein höheres Alter des Charakters zu Beginn hervorgerufen werden können, vorgenommen werden. Zum Schluss erhält der Charakter noch einen zusätzlichen Betrag von Erfahrungspunkten, um den Charakter seinen eigenen Vorstellungen entsprechend ausbauen zu können.

Aus den Modifikationen „Rasse“, „Herkunft“ und „Profession“ erhalten alle Talente und Fähigkeiten, deren Beherrschung oder Nicht-Beherrschung den Charakter auszeichnen, drei Werte zugewiesen: einen Minimalwert, der bei der Charaktererschaffung nicht unterschritten werden sollte, einen Maximalwert, der auch im Laufe des Lebens des Charakters nicht überschritten werden sollte, sowie einen Standardwert irgendwo dazwischen, der dem Wert entspricht, den der Charakter in dieser Eigenschaft oder dieser Fähigkeit hat, wenn er ihn noch nicht gesteigert hat.

> *Jene kleinen Gestalten vom Volke der Ellinge, die in einigen Teilen Anthadoas anzutreffen sind, sind meistens eher schwächlich. Ihre Rasse besitzt daher ein Stärke von mindestens 20% und höchstens 50% normalerweise etwa 35%.*

> *Für die Profession „Schmied“ gibt es als Voraussetzung eine minimale Stärke von 40%, eine maximale Stärke gibt es nicht (also 100%).*

Einschränkungen, die aus den verschiedenen Modifikationen erfolgen, werden entsprechend verrechnet. Wenn dabei die Situation auftritt, dass minimal und maximal zulässige Werte nicht zueinander passen, so ist diese Kombination von Modifikationen nicht möglich.

> *Ein Elling-Schmied darf also keine Stärke unter 40% habe. Ein Charakter aus einer anderen Rassee, die als Einschränkung eine maximale Stärke von nur 35% hat, kann somit keinen Schmid hervorbringen.*

Genauer haben diese Entscheidungen zur Rasse, Herkunft oder Profession eines Charakters folgende Auswirkungen:

Rasse: Mit der Wahl einer Rasse legt der Spieler als zuallererst einmal das grundlegende Aussehen des Charakters fest. Weiter werden auch die Ausgangswerte für die Basiseigenschaften sowie die erweiterten Basiseigenschaften gesetzt. Außerdem können aus der Wahl der Rasse einzelne Einschränkungen in Talenten folgen, die der Charakter erlernen kann. Dafür besitzen viele Rassen auch spezielle Talente, die Charaktere anderer Rassen gar nicht oder nur schwer erlernen können.
Dabei werden etwa 300 EP auf den Charakter verteilt.

Herkunft: Die Herkunft beeinflusst hauptsächlich Talente sowie – in einem geringeren Maß – die komplexen Talente. Dabei werden die Ausgangswerte einzelne Talente oder Talentgruppen erhöht, während die Ausgangswerte andere Talente beziehungsweise Talentgruppen in gleichem Maße gesenkt werden.

Da hierbei eigentlich nur eine Verschiebung von Erfahrungspunkten durchgeführt wird, sollte ein Charakter durch diese Herkunft keinen Erfahrungspunkt gutgeschrieben bekommen. Dadurch soll auch die Anwendung mehrerer Herkunfts-Modifikationen ermöglicht werden.

Profession oder **Handwerk**: Je nach Lebenslauf des Charakters ist es wahrscheinlich, dass er irgend eine Art von Ausbildung genossen hat. Diese Ausbildung steigert meisten ein komplexes Handwerk bis auf etwa 40% sowie eine entsprechende Steigerung des dazugehörenden Talents, so dass der Charakter in diesem Handwerk etwa den Gesellenstatus erhält. Weiter werden ein bis zwei verwandte komplexe Talente auf etwa 20% gesteigert. Die restlichen Punkte werden auf geeignete Talente verteilt, die zu dem erlernten Handwerk passen.

Die Ausbildung in einer Profession dauert, wenn nichts anderes angegeben ist, etwa vier Jahre. Durch die Wahl eines Handwerks erhält ein Charakter etwa 200 EP gutgeschrieben. Den gleichen Betrag erhält er zur freien Verfügung, wenn er sich entscheidet, keine zum Beginn seiner Karriere keine Profession auszuwählen.

Die Dauer der Ausbildung beeinflusst auch, wie viele Erfahrungspunkte durch diese gewählte Profession verschoben werden können. Je länger die Ausbildung dauerte, desto weniger Zeit blieb dem Charakter, seine Jugend wie andere Heranwachsende seiner Rasse und seiner Herkunft zu gestalten, und desto mehr wurde die Jugend gerade durch die Ausbildung bestimmt.

Ein Charakter, der mit 16 Jahren in den Dienst seines Herrschers tritt und in die Stadtgarde aufgenommen wird, hat bis dahin eine relativ „normale“ Kindheit und Jugend genossen. Ein Magier dagegen, der bereits seit dem vierten oder fünften Lebensjahr in seiner Akademie lebt, hatte wenig Gelegenheit, in der Kindheit das gleiche zu erleben und zu erlernen, was dieser junge Gardist erlebt und erlernt hat.

Alter: Das bisher vorgestellte System geht davon aus, dass ein Charakter das Abenteurerleben kurz nach Abschluss seiner Ausbildung beginnt. Sollte er statt dessen früher oder später diesen Weg einschlagen, so sollte sich dies auch auf die Ausgestaltung des Charakters niederschlagen.

Ist der Charakter älter, so kann man als Richtwert etwa 50 für jedes zusätzliche Jahr Berufserfahrung anrechnen. Diese Erfahrungspunkte sollten hauptsächlich der Profession entsprechend investiert werden. Liegt eine Zeit von mehr als vier Jahre zwischen dem Abschluss der Ausbildung und dem Beginn des Abenteurerlebens, so kann der Charakter bei einem Einsatz von 200 EP auch eine zusätzliche Profession bis zum Gesellenstatus erlernen.

Beginnt der Charakter seine Abenteurerlaufbahn zu Beginn oder währen seiner Ausbildung, so sollten die Erfahrungen dieser Profession der Länge der Ausbildung entsprechend eingerechnet werden. Weiter sollten die Basiseigenschaften für jedes von der Ausbildung fehlende Jahr

um 2% verringert werden.
Jüngere Charaktere sollten in Absprache zwischen Spielleiter und Spieler erschaffen werden, da hier eine allgemeine Regelung der Verteilung der Erfahrungspunkte nur sehr schwer durchführbar ist.

Freie Erfahrungspunkte: Zum Schluss kann der Charakter noch 200 EP in die Steigerung beliebiger Eigenschaften oder Talente investieren, um so eine endgültige Ausgestaltung des neu erstellten Charakters zu erreichen. Dabei kann er auch bereits verteilte Erfahrungspunkte wieder zurücknehmen. Beim senken vorhandener Eigenschafts- oder Talentwerte erhält er immer so viele Erfahrungspunkte zurück, wie er umgekehrt zu einer Steigerung hätte investieren müssen. Diese Verschiebung von Erfahrungspunkten ist jedoch nur bei der Charaktererstellung möglich, nicht aber später bei den Charaktersteigerungen.

Eine detailliertere Beschreibung über die Hintergründe der einzelnen Modifikationen kann man im Abschnitt „Charaktermodifikationen“ finden.

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

Das Zaubersystem

Problem: Wie kann man ein Zaubersystem (d.h. ein System von erlernbaren Zaubern oder Zaubersprüchen) entwickeln, das zu dem oben beschriebenen Talentsystem passt? Eine Möglichkeit wäre ein Talent „Magiekunde“/“Magiekenntnis“ im obigen Talentsystem, von dem dann verschiedene Handwerke abgeleitet werden, die entweder den magischen Charaktere (d.h. die Handwerke „Druide“, „Hexe“, „Magier“, ...) oder aber den möglichen Ausprägungen der Magie („Elementarbeschwörung Feuer“, „Verständigungszauber“, „Dämonenbeschwörung“, „Heilungszauber“ ...) entsprechen. Anstelle der Spezialfähigkeiten gibt es dann die einzelnen Zaubersprüche. Wenn die Sprüche allerdings genauso schwer erlernbar sind wie die Spezialfähigkeiten, dann kann ein Magier schlecht mehr als drei oder vier verschiedene Zauber auf etwa 30% erlernen – wenig sinnvoll. Also entweder die Sprüche einfacher erlernbar machen oder das Maximum der Punkte auf 20% heruntersetzen (Proben dann auch auf W20).

Oder: Probe wird auf (Handwerk „Feuerzauber“) + (Spruch-Wert „Feuerpfeil“) abgelegt. Aber dann ist eine Differenzierung zwischen gutem und schlechtem Beherrschen eines Zaubers sehr schwer – der entsprechende TaW wird bei etwa 10% liegen....

Wie wird dann gesteigert? Ich würde sagen, dass Zaubersprüche sowieso (fast) nur durch einen Lehrer zu erlernen oder verbessern sind. Höchstens durch fleißiges Benutzen des Zaubers (also nicht nur ein einzelnes Mal verwenden).

Ich stelle mir vor, dass ein „normaler“ (d.h. nicht magiebegabten) Charakter zu Anfang ein Handwerk als Geselle (ca. 40-50%) beherrscht und weiter entweder ein Handwerk und eine Spezialisierung oder zwei Handwerke auf etwa 20% erlernt hat (siehe auch auf Seite 19 bei der Beschreibung der Profession eines Charakters). Ein magisch begabter Charakter dagegen wird wahrscheinlich drei oder vier Sprüche seines Spezialgebietes relativ gut beherrschen (etwa 40 Prozent[1]), des weiteren nochmals fünf oder sechs Sprüche dieses Gebietes zumindest kennen und anwenden können (etwa 20 Prozent) und schließlich noch zwei oder drei Sprüche aus anderen Gebieten kennen, aber nur unter Mühen anwenden können (etwa 10 – 20 Prozent). Um diese Fähigkeiten mit einem „Zauberwert“ (entsprechend dem Talentwert) zu versehen, müsste jeder Zauber einen Wert zwischen 0 und 20 haben.

Der Schwarzmagier Zezath hat einen Talentwert „Magiekenntnis“ (das Basistalent für die magischen Handwerke) von 45% sowie einen Talentwert „Dämonenbeschwörung“ von 50%. Für den Fall, dass eine Beschwörung fehlschlägt, beherrscht er auch die Bereiche „Antimagie“ (15%) und „Heilung“ (10%).

Damit kann er 50 Punkte auf Zauber der „Dämonenbeschwörung“ verteilen sowie 15 Punkte auf Antimagie-Sprüche und 10 Punkte auf Heil-Zauber.

Einmal auf die Sprüche verteilte Punkte können logischerweise außer bei der Charaktererschaffung später nicht wieder von einem Zauber auf einen anderen verschoben werden.

[1] Ich schreibe Prozent, um diesen Wert von den „normalen“ Talentwerten zu unterscheiden.

Der maximale Wert eines Zaubers sollte allerdings von der Art des Zaubers abhängig sein, so dass es einfache Zauber gibt, die ein Magier etwa beherrscht oder nicht beherrscht, und andere komplexe Zauber, wo die Fähigkeiten wesentlich feiner unterschieden werden.

Ein Magier, der sich häufig mit der Herstellung alchimistischer Tinkturen beschäftigt, entwickelte einen Zauber, mit dessen Hilfe er die Seiten der Bücher umblättern kann, während er seine Tinkturen mischt. Dies ist ein einfacher Spruch, den ein Magier entweder beherrscht (Talentwert 1) oder nicht beherrscht (Talentwert 0).

Ein Zauber zur Beschwörung und Unterwerfung von Dämonen dagegen ist wesentlich komplexer, es gibt viele Stufen zwischen dem Nicht-Beherrschen des Zaubers (Talentwert 0) und der meisterlichen Beherrschung des Zaubers (Talentwert 20).

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.
Wirkungsdauer/ 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 Feuerpfeils:

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.

Wirkungsdauer / 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 Feuerpfeilen wird zum Beispiel von vielen Magiern zum Entzünden eines Feuers oder eines Lichtes benutzt. 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 gewissen 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 gegensätzliche 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 Paraphenalia 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 nicht über 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 ausgelöst 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.

Ist ein Charakter an der Reihe, so kann er sich auch entscheiden, mit seiner Aktion noch etwas zu warten. Dazu würfelt er mit einem mit einem W10 und addiert diesen Wert zu seinem bisherigen Initiativewert hinzu, um dadurch einen neuen Initiativewert zu erhalten. In einer Kampfrunde kann er sein Aktion allerdings nur einmal verschieben. Alternativ kann der Charakter natürlich auch jederzeit vollständig auf eine Aktion in der Kampfrunde verzichten.

Haben zwei oder mehr Charaktere den gleichen Initiative-Wert ermittelt, so erfolgen ihre Aktionen zeitgleich. Dies bedeutet, dass alle betroffenen Spieler ihre Aktionen ankündigen[2] 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.

[2] 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.

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 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.

Der Schaden, der durch eine Verletzung durch Waffen oder Sturz entsteht, schlägt sich nicht nur in einer Senkung der Lebensenergie nieder, sondern kann je nach Art und Ursache der Verletzung auch auf die Stärke, Ausdauer oder Gewandtheit des Charakters in unterschiedlichem Maße beeinflussen. Dieser Schaden regeneriert genauso wie der „normale“ Schaden auf der Lebensenergie, je nach Pflege der Verletzungen kann es jedoch sein, dass die Regeneration unterschiedlich lange dauert.

Kapitel 4 Realisierung

Charaktererschaffung als Programm,

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

Hilfsprogramm für Zufallsbegegnungen/-Ereignisse...

Anhang A Das Talentsystem: Übersicht über die Basiseigenschaften

Die Basiseigenschaft „Ausdauer“

Bei anderen Gelegenheiten ist zusätzlich eine gewisse Ausdauer notwendig. Die Ausdauer gibt an, wie lange ein Charakter eine Kraftanstrengung aufrecht erhalten kann.

Die Ausdauer sollte nicht wesentlich höher sein als das Doppelte der Kraft, aber auch nicht wesentlich kleiner als die Hälfte der Kraft

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 „Empathie“

Im Gegensatz zum Charisma gibt diese Basiseigenschaft nicht die Ausstrahlung , sondern vielmehr die Empfänglichkeit für die Ausstrahlung Anderer an. Damit ist sie besonders geeignet, um das Gespür eines Charakters dafür darzustellen, wie man seine Umgebung manipulieren kann.

Die Basiseigenschaft „Geschicklichkeit“ oder „Gewandtheit“

Im Gegensatz zum Einsatz von reiner Muskelkraft wird häufig eine gewisse Technik benötigt, wie man diese Kraft einsetzen kann. Manchmal können sich Kraft und Technik ergänzen, andere Aufgaben lassen sich nur durch reine Kraft oder nur durch Technik bewältigen.... 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 auch Fingerfertigkeit: die Gewandtheit und die Fingerfertigkeit unterscheiden sich darin, wie Körperteil-Übergreifend sie sind, nicht aber darin, dass sie beide die Beherrschung des Körpers – sei es im Großen oder im kleinen – voraussetzen.

Die Basiseigenschaft „Intuition“

Intuition ist zum einen die Fähigkeit, eine gegebene Situation innerhalb von kurzer Zeit zu erfassen und darauf zu reagieren, zum anderen auch auf ein gewisses „Gefühl im Bauch“ zu reagieren.

Die Basiseigenschaft „Klugheit“ oder „Intelligenz“

Diese Basiseigenschaft gibt an, inwieweit ein Charakter aus seinem bisherigen Wissen logische Schlüsse ziehen kann. Mit diesem Talent wird auch gesteuert, wie gut ein Charakter sein bisheriges Wissen und seine Fähigkeiten weiter vertiefen kann, sprich: wie schnell ein Charakter ein schon erlerntes Talent weiter steigern kann.

Die Basiseigenschaft „Körperkraft“

Diese Basiseigenschaft beschreibt die Fähigkeit eines Charakters, seine Muskelkraft einzusetzen.

Die Ausdauer sollte nicht wesentlich höher sein als das Doppelte der Kraft, aber auch nicht wesentlich kleiner als die Hälfte der Kraft.

Die Basiseigenschaft „Lernfähigkeit“

Eine andere Art von Wissen besteht aus den Erinnerungen des Charakters. Die Geschwindigkeit, mit der dieses Wissen erweitert werden kann, hängt von der Lernfähigkeit dieses Charakters ab.

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 „Spielen“

Hiervon wird die Kenntnis von verschiedenen Gesellschaftsspielen zusammengefasst. Charaktere mit einem hohen „Spielen“-Wert kennen viele ihrem Kulturkreis entstammende Spiele und auch die bekannteren Spiele anderer Völker.

Das Handwerk „Falschspieler“

Ein Falschspieler ist in der Lage, unbedarftere Mitspieler über den Tisch zu ziehen und damit Geld zu verdienen. Er kann Karten oder Würfel zinken und versteht es, die Mitspieler so abzulenken, dass er unbemerkt Spielfiguren auf einem Spielbrett verschieben kann.

Das Handwerk „Glücksspieler“

Im Gegensatz zum Falschspiel kann der Charakter ohne den Einsatz von Tricks ein Spiel gewinnen – er hat ein gewisses Talent dafür, seine Chancen zu erspüren und sich dementsprechend zu verhalten. Häufig ist das Spiel für ihn aber auch eine Sucht, von der er nicht lassen kann.

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“

1280

Anhang D Index

Attacke-Grundwert 32
Ausdauer 28, 32
Basiseigenschaft 10
(magische) Eigenschaften
Charisma 13, 30
Empathie 13, 30
Intuition 31
Ausdauer 30
Charisma 30
Empathie 30
Erweiterte Basiseigenschaften ... 13
geistige Eigenschaften 12
Intelligenz 12, 31
Intuition 12
Klugheit 31
Lernfähigkeit 12, 31
Geschicklichkeit 30
Gewandtheit 30
Intelligenz 31
Intuition 31
Klugheit 31
Körperkraft 31
körperliche Eigenschaften 12
Ausdauer 12, 30
Geschicklichkeit 12, 30
Gewandtheit 12, 30
Kraft 12
körperlichen Eigenschaften
Kraft 31
Lernfähigkeit 31
Übersicht über die Basiseigenschaften 30
Charisma 30
Einfache Talente 14
Empathie 30
Erfahrungspunkte 10, 20
Erweiterte Basiseigenschaften 13
Attacke-Grundwert 32
Ausdauer 32
Initiative-Grundwert 32
Lebensenergie 32
Parade-Grundwert 32
Übersicht über die erweiterten Basiseigenschaften 32
Geschicklichkeit 30
Gewandtheit 30
Handwerk 14
Advocat 35
Armbrustschütze 33
Artillerist 33
Bäcker 33
Brotbäcker 34
Zuckerbäcker 34
Bergbau 36
Bogenschütze 33
Brauer 34
Bierbrauer 34
Schnapsbrenner 34
Winzer 34
Falschspieler 36
Feldscher 36
Glücksspieler 36
Justitiar 35
Kesselflicker 35
Koch 34
Maurer 36
Festungsbau 36
Medicus 36
Notar 35
Scherenschleifer 35

Schmied 34
Feinschmied 34
Grobschmied 34
Hufschmied 34
Pfeilschmied 34
Waffenschmied 35
Werkzeugschmied 34
Schreiber 35
Schreiner 33
Schwertkämpfer 35
Schwertmeister 35
Tischler 33
Initiative 27
Initiative-Grundwert 32
Intelligenz 31
Intuition 31
Kampf 27
Ausdauer 28
Initiative 27
Klugheit 31
Komplexere Talente 14
Körperkraft 31
Lebensenergie 32
Lernfähigkeit 31
Magie 23
Parade-Grundwert 32
Talent
angeln 33
Bogen/Armbrust schießen 33
Boote steuern 33
fliegen 33
Holzbearbeitung 33
kochen 33
lesen 34
Metallbearbeitung 34
Rechtskunde 35
reiten 35
schreiben 35
Schwertkampf 35
schwimmen 36
Spielen 36
Spuren suchen 36
Steinbearbeitung 36
tauchen 36
Wunden versorgen 36
xxx 37
Zechen 37
Talentsystem
Erfahrungspunkte 10
Grundlagen 7
Übersicht über die Basiseigenschaften 30
Übersicht über die erweiterten Basiseigenschaften 32
Übersicht über die Talente 33
Übersicht
Basiseigenschaften 30
erweiterten Basiseigenschaften 32
Talente 33