

ÜBERSICHT: CHARAKTERERSTELLUNG

CHARAKTERERSTELLUNG

Willkommen bei der berühmten „Fünf-Minuten-Charaktererstellung“!

Zugegeben, ausgenommen ist das Einkaufen ... aber wer entscheidungsfreudig ist, kann in wenigen Minuten seine fertige Spielfigur — den „Charakter“ in den Händen halten. Viel Freude!

1 Charakterkonzept erstellen

Treffen Sie anfängliche Überlegungen, was Sie spielen wollen: Welchen Beruf soll Ihre Spielfigur haben, aus welchem Volk stammen, etc. Achtung: Einige Völker dürfen nicht alle Berufe ergreifen (siehe auch Tabelle unten *Übersichtstabelle Völker*).

2 Attribute entwickeln

Sie haben für den Start 35 Entwicklungspunkte. Diese können und sollten Sie restlos für die Erstellung Ihrer Spielfigur aufwenden. Im späteren Spielverlauf ist es unter anderem über eine optionale Regel noch möglich, die Attribute zu verbessern. Benutzen Sie die Tabelle auf Ihrem Charakterbogen (Sie finden diese direkt unter den Attributen), die Sie wie folgt lesen: In der roten Zeile suchen Sie sich Ihren Wunschwert aus. In der Zeile darüber finden Sie den Kaufpreis dazu. Wenn Sie beispielsweise eine 8 in Stärke haben wollen, dann kostet Sie das 10 Ihrer 35 Punkte. Beachten Sie, dass Sie mindestens eine 1 am Ende der Erstellung in jedem Attribut haben müssen. Ein Wert über 10 kann nicht erworben werden.

3 Anpassungen durch Volk anwenden

Schauen Sie nun in die *Übersichtstabelle Völker* und wenden Sie die Modifikatoren auf die Attributswerte an (nicht auf die Bonusse!). Wenn Sie beispielsweise einen Elfen spielen möchten, dann ziehen Sie von dem eben gekauften Stärkewert einen Punkt ab.

4 Attributsbonusse ausrechnen

Erst jetzt sind Sie bereit, die Attributsbonusse zu ermitteln. Nutzen Sie dazu erneut die Tabelle auf dem Charakterbogen.

Charaktererstellung: Übersichtstabelle Völker

Volk	ST	GE	KO	IN	CH	Berufe
Mensch	+0	+0	+0	+0	+0	Alle
Elf	-1	+1	-1	+0	+1	Keine Krieger
Zwerg	+0	-1	+2	+0	-1	Keine Zauberer
Halbling	-2	+1	+0	+0	+1	Alle
Gnom	+0	+1	-2	+1	+0	Alle

Volk	Sonstiges
Mensch	Einmalig zwei Ausbildungspunkte mehr auf der ersten Stufe
Elf	Verbesserte Sicht (+1 auf Manöver), Immunität gegen natürliche Krankheiten
Zwerg	Wärmesicht, einmalig +2 Trefferpunkte (erste Stufe), Bonus Geheimtüren und Fallen, +1 Rüstung
Halbling	Besonderer Schutz gegen Zauber (Zauberresistenz), +1 Rüstungsbonus
Gnom	Verständnis für Mechanik (+1 auf Manöver), Bonus Geheimtüren und Fallen, +1 Rüstungsbonus

5 Trefferpunkte errechnen

Sie können nun die Trefferpunkte Ihrer Figur ermitteln. Dazu nehmen Sie die folgende Tabelle. Beachten Sie dabei, dass der Konstitutions-Bonus (nicht der Konstitutionswert!) herangezogen wird.

Charaktererstellung: Trefferpunkte nach Berufen

Beruf	Trefferpunkte
Barde	(6 + KO-Bonus) x Stufe
Dieb	(6 + KO-Bonus) x Stufe
Krieger	(10 + KO-Bonus) x Stufe
Priester	(8 + KO-Bonus) x Stufe
Schamane	(6 + KO-Bonus) x Stufe
Waldläufer	(8 + KO-Bonus) x Stufe
Zauberer	(4 + KO-Bonus) x Stufe

6 Fertigkeiten ausbilden

Übertragen Sie die Kosten der Fertigkeiten aus der untenstehenden Tabelle *Fertigkeitskosten nach Berufen* auf Ihren Charakterbogen. In Abhängigkeit von Ihrem gewählten Beruf ist das Erlernen (und später auch Steigern) von Fertigkeiten unterschiedlich aufwendig. Sie haben acht Ausbildungspunkte (als Mensch haben Sie einmalig zu Beginn des Spiels zehn). Sie können Fertigkeiten nur einmal lernen (ankreuzen). Einige Fertigkeiten dürfen Sie auch zweimal erlernen. Diese haben bei den Kosten einen Trennstrich („/“) angegeben. Das erste Kreuz kostet so viele (weitere) Punkte, wie vor dem Trennstrich stehen, das zweite Kreuz dann so viele Punkte, wie nach dem Trennstrich stehen. Übrigens: Am Anfang reicht ein Kreuz, damit Ihre Figur einen Rang erreicht. Ein Rang entspricht einem Bonus von +1. Später brauchen Sie zwei oder sogar vier Kreuze für einen Rang.

Charaktererstellung: Übersichtstabelle Fertigkeitskosten nach Berufen

Fertigkeit	Barde	Dieb	Krieger	Priester	Schamane	Waldläufer	Zauberer
Athletik	2	1	1	2	2	2	3
Einflussnahme	1	1	2	1	1	2	2
Gezielte Sprüche	3	4	4	3	3	4	2
Kunst	1	1	1	1	1	1	1
List	2	2	2	4	3	3	4
Magie entwickeln	3/4	3/6	4/8	2/3	3/4	3/6	1/2
Natur	2	2	2	3	1	1	3
Reiten	2	2	1	2	2	1	3
Schwimmen	2	2	2	2	2	1	3
Spruchlisten	3/4	3/6	4/8	2/4	3/4	3/6	1/3
Waffen	3/5	2/4	1/3	2/4	3/6	2/3	4/8
Wahrnehmung	1	1	1	2	1	1	2
Wissen	1	2	2	1	1	2	1

7 Magiepunkte errechnen & Spruchlisten

Berechnen Sie nun Ihre Magiepunkte. Beachten Sie erneut, dass der Attributsbonus und nicht der Attributswert in die Formel einfließt. Der Multiplikator ist nicht wie bei den Trefferpunkten die Stufe, sondern Ihr Rang (nicht die Anzahl der Kreuze!) in der Fertigkeit *Magie entwickeln*. Nicht alle Berufe dürfen alle Spruchlisten lernen. Sie finden auf der nächsten Seite eine Liste mit den Einschränkungen. **Spruchlisten erlernen Sie über die Fertigkeiten.** Sie suchen sich beliebig viele Spruchlisten aus — jede ist eine gesonderte Fertigkeit und muss jeweils gelernt werden.

Charaktererstellung: Magiepunkte nach Berufen

Beruf	Magiepunkte
Barde	(CH-Bonus +3) x Rang <i>Magie entwickeln</i>
Dieb	(IN-Bonus +3) x Rang <i>Magie entwickeln</i>
Krieger	(IN-Bonus +3) x Rang <i>Magie entwickeln</i>
Priester	(CH-Bonus +3) x Rang <i>Magie entwickeln</i>
Schamane	(CH-Bonus +3) x Rang <i>Magie entwickeln</i>
Waldläufer	(IN-Bonus +3) x Rang <i>Magie entwickeln</i>
Zauberer	(IN-Bonus +3) x Rang <i>Magie entwickeln</i>

8 Startkapital auswürfeln

Werfen Sie nun einen Würfel, um Ihr Barvermögen zu Beginn des Spiels zu bestimmen: Würfelwurf x 5 Trionthaler (TT). Im Laufe des Spiels werden Sie noch Möglichkeiten haben, zu mehr Vermögen zu kommen.

9 Ausrüstung kaufen

Es liegt in der Natur der Sache, dass das Anfangsvermögen nicht ausreichen wird, um alle Wünsche zu erfüllen. Sie finden auf den Seiten 53 und 54 dieses Heftes eine üppige Auswahl an Ausrüstung. Übertragen Sie die Sachen nun.

& AUFSTIEG

AUFSTIEG

Haben Sie genügend Erfahrungen gesammelt und dürfen eine Stufe aufsteigen?
Herzlichen Glückwunsch!

10 Kampfbonus & Rüstung vermerken

Es ist äußerst praktisch, wenn Sie nun auf Ihrem Charakterblatt den Kampfbonus zu jeder gewählten Waffe vermerken. Der berechnet sich aus dem Fertigkeitensbonus (oder auch *Rang*) plus dem Attributbonus – bezogen auf die Waffen (siehe Waffentabelle). Schreiben Sie nun auch die Rüstung auf. Sie ergibt sich aus der verwendeten Rüstung. Beachten Sie, dass besondere Effekte, wie Magie oder Größe, dauerhaft oder zeitweilig hinzukommen können (Rüstungsbonus). Sie können hier auch etwaige Volksbonuse oder Besonderes, wie das *Heilige Symbol*, einrechnen.

11 Name wählen

(auch: Größe, Haarfarbe, Alter etc.)

12 Hintergrund erarbeiten

Bisher haben Sie nur einen Teil Ihrer Spielfigur erstellt. Es waren in der Regel messbare Werte. Ihre Spielfigur besteht aber auch aus Eigenschaften, die nicht in Werten ausgedrückt werden. Wo kommt sie her? Was treibt sie an, was sind ihre Ziele? Ist ihre Figur eher ehrgeizig, vielleicht jemand Gutherziger oder schnell wütend und aufbrausend? Überlegen Sie sich die Herkunft und das Auftreten Ihres Spielercharakters. Sie werden merken, dass Sie im Laufe des Spiels Ihre Figur in dem Bereich ständig verändern und auch selbst besser kennenlernen. Schon bald hat sie „echten“ Charakter ...

13 Besonderes

Alle Berufe haben besondere Fähigkeiten zu Beginn des Spiels. Diese finden Sie beim jeweiligen Beruf erläutert. Denken Sie auch an die besonderen Fähigkeiten durch das gewählte Volk.

Charaktererstellung:

Übersicht über Besonderheiten der Berufe (1. Stufe)

Beruf	Besonderheiten auf der ersten Stufe
Barde	Informationen +1, Zeichen (Geheimschrift), Gemeinsames Spiel (Magiepunkte-Pool)
Dieb	Schlösser (List) +1, Geheimtüren (Wahrnehmung) +1, Heimlichkeit +1, Überraschte mit doppeltem Schaden angreifen, Ausweichen (Athletik als Rüstung, nicht überrascht), Gift +1, mag. Gegenstände
Krieger	mag. Waffen / Rüstungen, alle Waffen mind. +0, bei 0 TP nicht bewusstlos, Drohen / Führen +1
Priester	Heiliges Symbol (+1 Rüstung), Schriftrollen, Heilen +1, Göttliche Waffen +0
Schamane	Fokus (Speicher für Zauber), Blutmagie (Trefferpunkte in Magiepunkte wandeln)
Waldläufer	Bogen/Armbrust mind. +0, Naturverbundenheit +1
Zauberer	Magie wahrnehmen, Grundzauber, Zauberbuch, Schriftrollen, Zauberstab (1 Zauber - gezielt)

A Fertigkeiten aus-/weiterbilden

Sie erhalten acht neue Ausbildungspunkte. Sie können nun, wie bei der Charaktererstellung, Fertigkeiten erlernen oder weiter ausbilden. Beachten Sie, dass die Kosten für den aktuellen Beruf Ihres Charakters gelten. Diese müssen für „ein Kreuz“ bezahlt werden. Kostet beispielsweise Athletik zwei Punkte, dann dürfen Sie es nur einmal pro Stufe lernen und dann auch nur ein Kästchen auf dem Charakterbogen ankreuzen. Anfangs entspricht ein Kasten auch einem

B Treffer- und Magiepunkte ermitteln

Die Trefferpunkte Ihres Spielercharakters ändern sich bei jedem Stufenanstieg. Es wird exakt dieselbe Berechnung wie bei der Charaktererstellung angesetzt. Der Konstitutionsbonus (nicht der Attributwert, sondern der Bonus daraus!) plus die Trefferpunkte des Berufes werden mit der Stufe multipliziert: [Attributbonus + TP des Berufes] x Stufe. Bei den Magiepunkten gibt es keine Erhöhung in Abhängigkeit zur Stufe.

C Besonderes

Manche Berufe erlauben neue spezielle Fähigkeiten, wenn Ihr Charakter eine bestimmte Stufen erreicht hat. Diese Informationen finden Sie bei den Berufen

Rang (und damit einem +1 Bonus). Später brauchen Sie aber zwei oder sogar vier „Kreuze“. Einige Fertigkeiten dürfen Sie zweimal pro Stufe erlernen. Diese haben bei den Kosten einen Trennstrich („/“) angegeben. Das erste Kreuz kostet so viele Punkte, wie vor dem Trennstrich stehen, das zweite Kreuz dann so viele Punkte, wie nach dem Trennstrich stehen. (Sie können auch Attribute mit den Ausbildungspunkten steigern, falls Sie mit dieser Option spielen, siehe Spielleiterheft, Seite 28)

Hier wird zunächst – wie bei den Trefferpunkten auch schon – der Attributbonus herangezogen. Dann wird Drei hinzugerechnet. Das Ergebnis wird mit dem Rang in der Fertigkeit *Magie entwickeln* multipliziert. Beachten Sie, dass je nach Beruf ein anderer Attributbonus einschlägig ist. Das finden Sie auch auf dem Charakterbogen gekennzeichnet.

Übrigens finden Sie da auch die Formeln.

jeweils aufgeführt. Falls Sie mit Talenten spielen (optionale Regel aus dem Spielleiterheft, Seite 24), dann erhalten Sie auf bestimmten Stufen auch ein neues Talent.

Charakteraufstieg: Stufenliste

Stufe	Optional	EP	Stufe	Optional	EP
1		0	11		64.000
2		1.000	12	4. Talent	76.000
3	1. Talent	4.000	13		89.000
4		8.000	14		103.000
5		13.000	15		118.000
6	2. Talent	19.000	16		134.000
7		26.000	17		151.000
8		34.000	18		169.000
9	3. Talent	43.000	19		188.000
10		53.000	20		208.000

Stufe 21: 250.000 EP, Stufe 22: 300.000 EP, jede weitere Stufe +50.000 EP

Übersichtstabelle: Spruchlisteneinschränkungen nach Berufen (Fertigkeiten)

Beruf	Spruchlisten
Barde	Bardenmagie, Schwarze Magie
Dieb	Schwarze Magie
Krieger	Weißer, Schwarzer und Wilder Magie
Priester	Zeichen & Wunder
Schamane	Schamanenmagie, Wilde Magie
Waldläufer	Wilde Magie
Zauberer	alle bis auf <i>Leitmagie</i> (Zeichen, Wunder, Schamanen- und Bardenmagie)

ÜBERSICHT: MANÖVER, KAMPF & ZAUBER

Immer wenn eine Situation herausfordernd wird, kommt es zu einem Manöver. Normale Tätigkeiten, wie beispielsweise das Laufen, brauchen keine Manöver. Wir unterstellen, dass die Spielfigur das stets schafft. Allerdings können sich die Bedingungen ändern, wenn es im Spiel stürmt, die Erde bebt und man aufbrechenden Spalten ausweichen muss, der Untergrund glitschig ist und steil ansteigt. Immer wenn wir uns fragen, ob unsere Spielfigur das schaffen kann, dann kommt es zu einem Manöver.

Das Manöver ist die grundlegende Spielmechanik. Auch das Formen von Zaubern und der Kampf funktionieren nach dem gleichen Prinzip. Um ein Manöver erfolgreich zu absolvieren, gibt es zunächst einen Zielwert — den wir auch Manöverschwierigkeit nennen. Diesen Wert müssen wir erreichen, um Erfolg zu haben. Der Spielleiter legt diese Manöverschwierigkeit fest. (Im Kampf ist es der Gegner, der mit seinem

Verteidigungswert den Zielwert bestimmt.) Sie werfen nun einen Würfel. Dabei repräsentiert der Würfel Glück und Pech. Hat Ihre Spielfigur eine gute Stelle beim Klettern erwischt oder findet sie einfach nicht den Einstieg in die Steilwand — das zeigt uns der Würfel. Bei einer 1 auf dem Würfel ist es immer ein Fehlschlag — das Manöver ist missglückt. Bei einer 0 (die für die 10 steht) dürfen Sie erneut würfeln und alles zusammenzählen: Es handelt sich um einen Besonderen Erfolg. Sie dürfen stets zwei weitere Werte hinzurechnen. Zum einen den Attributsbonus Ihrer Figur. Welches Attribut einschlägig ist, bestimmt der Spielleiter. Es kann sein, dass er sogar mehrere angibt — Sie wählen dann das höchste Attribut. Beispielsweise

könnte er zum Knacken eines Schlosses Intelligenz oder Geschicklichkeit nennen. Sie dürfen dann

eines aussuchen. Dieser Teil steht stellvertretend für die Grundeigenschaften Ihrer Spielfigur. Wer geschickter ist, kann eine Aufgabe leichter bewältigen (wenn sie davon abhängt) als jemand ungeschicktes. Die dritte Komponente ist die Erfahrung und das erlernte Wissen. Das wird durch den Fertigkeitenrang Ihrer Spielfigur ausgedrückt. Jeder Rang

steht für einen +1 Bonus. Wäre der Fertigkeitenrang in List beispielsweise 3, dann wäre der Bonus +3. Je erfahrener Ihr Spielercharakter ist, je höher also seine Stufe und seine Fertigkeitenränge sind, desto weniger Einfluss haben Grundeigenschaften und der Zufall.

Grund-Manöverschwierigkeit

Routine	5
sehr einfach	7
einfach	8
schwer	10
sehr schwer	12
äußerst schwer	14
blanker Leichtsinn	16
absurd	18

Zufall (Würfel)

1 — Fehlschlag
0 — erneut Würfeln

Grundeigenschaft (Ein Attributsbonus)

Es können mehrere vom Spielleiter zur Auswahl gestellt werden. Es darf nur einer gewählt werden.

Wissen & Erfahrung (Fertigkeitenrang)

Es können mehrere vom Spielleiter zur Auswahl gestellt werden. Es darf nur einer gewählt werden.

MS (Manöverschwierigkeit)

Wird vom Spielleiter vorgegeben.

Da die Werte bei einem Kampf mit Waffen in Abhängigkeit von der Waffe häufig gleich sind, gibt es den sogenannten Kampfbonus (KB). Dieser findet sich auf dem Charakterbogen zu jeder Waffe jeweils aufgeführt. Es ist äußerst praktisch, den dort zu vermerken. Er besteht aus den beiden Komponenten „Grundeigenschaft“ — also dem Attributsbonus — und dem Wissen und der Erfahrung im Umgang mit der Waffe — dem Fertigkeitenrang. Auch hier kann es sein, dass eine Waffe mehrere Attributsbonuse zulässt. Wählen Sie auch hier den für Sie Vorteilhaftesten aus. Grundsätzlich funktioniert nun das Kampfmanöver

wie das reguläre Manöver. Sie haben die Komponente Zufall, den Kampfbonus (bestehend aus den beiden anderen Teilen) und müssen damit den Zielwert **übertreffen** (hier reicht es nicht mehr aus, nur genauso gut zu sein). Der Zielwert ist abhängig vom Gegner. Wir nennen es nicht Manöverschwierigkeit, sondern Verteidigungswert. Beim Kampf gibt es zudem einen zusätzlichen taktischen Moment. Sie entscheiden, ob sich Ihre Spielfigur mehr auf den Angriff (die Offensive) oder die Abwehr (Defensive) konzentriert. Sie können daher den Kampfbonus frei dazwischen aufteilen. Wäre der Kampfbonus beispielsweise 5, dann

könnten Sie zwei als Offensivbonus erklären und drei als Defensivbonus. Nur der Offensivbonus wird dann beim Manöver eingerechnet, um festzustellen, ob ein Treffer vorliegt. Der Defensivbonus hingegen wird dann auf die Rüstung (plus etwaigen Rüstungsbonus) gerechnet und ergibt den Verteidigungswert. Wie stark der Treffer ist, hängt davon ab, um wie viele Punkte man den Verteidigungswert übertroffen hat. Hinzu kommt der Schaden der Waffe (oder des Zaubers). In jedem Fall ist bei einem Treffer aber das Ergebnis immer mindestens Eins.

Treffer

Angriffswert > Verteidigungswert

Schaden (mindestens 1)

Angriffswert - Verteidigungswert + Schadenswert der Waffe

Verteidigungswert

Rüstung + Defensivbonus

Defensivbonus

Kampfbonus - Offensivbonus

Rüstung

Rüstungsart + Rüstungsbonus

Angriffswert

Würfelwurf + Offensivbonus
(- Reichenweiten-Malus)

Offensivbonus

Kampfbonus - Defensivbonus

Kampfbonus

Attributsbonus + Rang Fertigkeit
(ungelernt -2)

Heilen - natürlich

1 + KO-Bonus pro Tag
(Magiepunkte pro Stunde 1 + Attributsbonus)
Wissen (Heilkunst) - beschleunigt
(...)

Heilen - magisch

Linderung (Weiße Magie, Rang 1)
Heilung (Wunder, Rang 1)
Heilen (Schamanenmagie, Rang 1)
Genesung (Wunder, Rang 2)
Wiedererweckung (Wunder, Rang 10)
Rituale
Tränke, Schriftrollen, Gegenstände, Salben, etc.
Göttliches Eingreifen
(...)

Zaubern funktioniert absolut analog dazu. Ein ungezielter Zauber gelingt in der Regel immer. In bestimmten Fällen ist ein Manöver notwendig, wenn es besonders herausfordernd ist. Gezielte

Zauber (siehe die jeweilige Spruchliste, letzte Spalte) hingegen werden wie Kampfmanöver abgewickelt. Das bedeutet auch, dass der Schaden auf dieselbe Art ermittelt wird — es kann durch den

Zauber einen zusätzlichen Schaden geben. Es folgt aber auch daraus, dass die anderen Kampfregeln analog gelten. (Die Waffenlänge entspricht dem Äquivalent: Waffenlos ist kurz, Stab z. B. lang.)