DIE CHRONIKEN VON BAAL

REGEL-VORSCHAU

REGELN

Wann immer im Spiel Worte nicht mehr reichen, um Vorkommnisse zu schildern oder Situationen zu klären, kommen die Regeln ins Spiel. Diese sollen vor allem Schnelligkeit und Flexibilität ermöglichen und viel Raum für die Erzählung lassen, ohne das Spiel auszubremsen. Zu diesem Zweck ist das Regelgerüst „weich“ gehalten, das heißt, es lässt sich leicht an Situationen anpassen, statt die Situationen den Regeln anzupassen. Die Mechanismen sind recht minimalistisch und offen und damit sehr dehnbar. Somit sind die Regeln darauf ausgelegt, möglichst viele Situationen mit demselben Mechanismus abzudecken, ohne Sonderregeln ins Spiel bringen zu müssen. Auf der anderen Seite heißt das aber auch, dass die Regeln weder genau sind, noch eine detaillierte Darstellung der Spielwelt in Werten darstellen. Die Regeln eigenen sich in sofern für Spielgruppen mit einem gewissen Konsens, was den Spielablauf betrifft. Streitigkeiten innerhalb der Spielgruppe können sie weniger klären.

Regelmechaniken

Jede Aktion verläuft nach demselben Schema. Den Kern des Regelwerks stellen zwei Mechanismen dar, Proben und Konflikte. Eine Probe ist eine schnelle Kontrolle, ob die Fähigkeiten eines Charakters ausreichen, eine bestimmte Sache zu erledigen, solange es keine direkte Gegenwehr gibt. Konflikte bilden den Kern des Regelsystems und treten dann auf, wenn mindestens zwei verschiedene Kräfte, Meinungen oder Absichten aufeinander treffen. Wie groß die Chancen eines Charakters sind, eine Probe zu bestehen oder einen Konflikt zu gewinnen, hängt von seinen Fähigkeiten ab, die durch Charakterwerte dargestellt werden.

Aus der Werkstatt...

Die Chroniken sind über 15 Jahre von einem zwanzigseitigen Heftchen auf ihren heutigen Stand gewachsen. Dabei haben sie sich natürlich gewaltig verändert, indem sie sich parallel mit dem Spielstil der Testgruppe entwickelten. Diese Entwicklung lief immer mehr in Richtung weniger Würfeleinsatz und mehr Erzählung. Obwohl der Würfelmechanismus seit damals derselbe ist, haben sich die Regeln stark verkürzt und die Mechanismen sich eher in Richtung Minimalismus bewegt. Viel klassischer Rollenspiel-Ballast wurde gezielt über Bord geworfen und das gesamte System auf einen Grundmechanismus reduziert. Darunter mag die Genauigkeit und der Detailgrad der Regeln gelitten haben, schnelles, dynamisches und erzählerisches Spiel war uns aber immer wichtiger als realistische oder komplexe Abbildung von Aktionen oder Spielwelt...

Charakterwerte

Was ein Charakter auf Baal kann, wird durch seine körperlichen Eigenschaften, bei Baal Attribute genannt, und seine theoretischen Kenntnisse, bei Baal Künste und Talente genannt, bestimmt.

Jeder Charakter besitzt sechs Attribute:

Physis bestimmt die Stärke, Statur und Konstitution des Charakters. Sie ist ein Maß dafür, wie viel Kraft er aufbringen kann, wie gut er bei Ausdauerleistungen ist und wie viel körperliche Belastung der Charakter aushält.

Geschick ist ein allgemeines Maß für die Körperbeherrschung, Schnelligkeit, Reflexe, Beweglichkeit, Koordination und Fingerfertigkeit des Charakters.

Sinne gibt an, wie gut die Wahrnehmung des Charakters ist. Dazu gehört auf der einen Seite, wie gut er hört, sieht, riecht, schmeckt und tastet, auf der anderen Seite aber auch, wie aufmerksam und aufnahmefähig ein Charakter im Allgemeinen ist.

Verstand beschreibt, wie schnell der Charakter Zusammenhänge erkennt und wie schnell und effektiv er Informationen aufnehmen und verarbeiten kann. Verstand ist kein Maß für Bildung, man kann auch wenig wissen, aber ein helles Köpfchen sein.

„Gesunder Menschenverstand™“, Mechanismus oder Mythos?

Viele Rollenspiele haben „goldene Regeln“ oder ähnliche Mechanismen, die zum Einsatz kommen, wenn sich eine Situation ergibt, die von den Regeln nicht richtig abgedeckt werden kann, oder wo die Regeln einfach keinen Sinn machen. In diesem Fall erhält meist der Spielleiter die Macht, die Regeln außer Kraft zu setzen und zu bestimmen, was passiert. Die Chroniken von Baal gehen da weiter. Hier wird systemübergreifend der Mythos „gesunder MenschenverstandTM“ (ab hier GMTM genannt) beschworen. Die Regeln der Chroniken von Baal sind sehr minimalistisch, sorgen dafür aber für eine sehr große Flexibilität, Anpassungsfähigkeit und Freiheit. Der Preis dafür sind wenige Einschränkungen oder Verbote. Hier gelten die Grenzen des gesunden MenschenverstandesTM. Die Chroniken von Baal erlauben es Spielleiter wie Spieler ausdrücklich mitzudenken: Macht etwas keinen Sinn, wirkt total übertrieben oder einfach unglaubwürdig, so ist es wahrscheinlich gegen die Regeln.

Seele beschreibt die Instinkte, Intuition, die innere Stärke und den Einklang mit der Welt. Dazu gehören auch Aspekte wie ein gutes Gespür oder Einfühlungsvermögen. Die Seele ist damit auch ein Maß für die innere Verbindung eines Charakters zu den Elementen.

Wille steht dafür, wie durchsetzungsstark ein Charakter ist, wie gut sein mentaler Widerstand ist, wie viel Energie er aufbringen kann, um seine Ziele zu erreichen, aber auch wie gut er bestimmten Einflüssen, wie z. B. Hunger, Müdigkeit und Schmerzen widerstehen kann.

Die Charakterwertebereiche reichen bei Baal von 1 bis 100 (in Ausnahmefällen auch höher). Sie entsprechen also in etwa der Prozentzahl der menschlichen Leistungsfähigkeit. Ein Wert von 1 ist eine absolut verkümmerte Eigenschaft, bei einer 100 ist das natürliche Limit eines Menschen auf Baal erreicht.

Jedes Attribut besitzt bei Baal fünf Stufen, von A bis E mit jeweils eigenen Werten, wobei sich die Werte von Stufe zu Stufe verringern. Diese Stufen kommen bei unterschiedlichen Schwierigkeiten oder beim Einsatz von Künsten und Talenten zum Tragen.

Für Rogar, einen zwergischen Kundschafter sieht das Physis-Attribut wie folgt aus:

	A	*B*	*C*	*D*	*E*
Physis	*60*	*50*	*40*	*30*	*20*

Die Werte für die verschiedenen Stufen werden bei der Anwendung von Fertigkeiten verwendet und finden sich im Anhang in einer Tabelle. Für die mathematisch Interessierten: Die Werte verringern sich auf jeder Stufe um ein sechstel des Wertes von Stufe A.

Die Fertigkeiten

Die Fähigkeiten, die ein Charakter während seines Lebens erlernt, werden Fertigkeiten genannt. Sie stehen für die Theorie, im Gegensatz zu den Attributen, die das körperliche Potential darstellen. Dabei werden die Fertigkeiten,

Aus der Werkstatt...

Interessanterweise war ich vor Baal überhaupt kein Freund von 100er-Systemen oder dem W100 im allgemeinen. Der Würfel war uncool, für Poolsysteme kam er nicht in Frage und mit der linearen Verteilung war er unter den meisten Rollenspieler in meinem Umfeld eher verpönt.

Der Würfelmechanismus mit Attributen und Stufen brauchte bei Baal aber eine hohe Auflösung. Mit Werten im 20er Bereich wirkte das ganze System zu grob. Also ein Test mit W100. Wie sich schnell herausstellte war der W100-Ansatz für die ursprüngliche Testgruppe genau richtig. Die Linearität war nicht so schön, fiel aber gar nicht so ins Gewicht. Die Spieler konnten sich unter einem 100er-System, ähnlich Prozentwerten, sofort vorstellen, was ihre Charakterwerte bedeuteten. Außerdem bietet ein System mit vielen kleinen Stufen auch viele kleine Steigerungsschritte. Das führt dazu, dass fast jeden Spielabend irgendeine Fähigkeit verbessert werden kann und die Spieler nicht mehrere Monate auf eine Verbesserung warten müssen.

nach ihrer Rolle im Spiel, in Künste und Talente aufgeteilt.

Die Talente bilden die Grundlage, die Allgemeinbildung, die sich ein Charakter angeeignet hat. Die Künste sind die Fertigkeiten, die den Helden vom Bauern oder Bürger unterscheiden. Sie definieren häufig die Rolle des Charakters in der Welt. Sie sind bedeutender und mächtiger als Talente, aber schwieriger zu lernen und fordern manchmal ihren Preis. Die Anwendung von beiden ist in der Praxis identisch, die Unterteilung betrifft hauptsächlich die Spielbalance.

Künste

Künste sind die Fertigkeiten, die den wahren Helden ausmachen. Sie spiegeln die Kräfte, Lebensweise und meist den Beruf eines Charakters wider. Sie sind meist nur mit Aufwand und manchmal auch dem nötigen Kleingeld zu erlernen. Zu den Künsten gehören Dinge wie die Kampffähigkeiten, die verschiedenen Wege des Zauberns, die geheimen Kenntnisse der Diebe und viele weitere.

Jede Kunst besitzt eine Stufe von E bis A, wobei Stufe E nur die Grundlagen umfasst, während man sich mit Stufe A in diesem Bereich ohne Zweifel zu den besten der ganzen Welt zählen kann. Jede Kunst ist außerdem einem Attribut zugeordnet, so beziehen sich die Kampfkünste z. B. auf den Physiswert des Charakters. Attribut und Stufe der Kunst ergeben zusammen den eigentlichen Wert der Fertigkeit.

> *Rogar hat die Kampfkunst Äxte (C). Das heißt seine Kampffähigkeit im Umgang mit Äxten entspricht seinem Physiswert auf Stufe C, also einer 40.*

Der Erzähler kann auch festlegen (oder ein Spieler vorschlagen), dass ein anderes Attribut für die Probe verwendet wird, da einige Künste durchaus mit mehreren Attributen Sinn machen können.

> *Rogar will die Kampffähigkeiten seines Gegenübers abschätzen. Hier spielt seine Physis keine Rolle, der Erzähler lässt ihn stattdessen auf Sinne würfeln (wieder unter Stufe C). Rogars Sinne können leider nicht ganz mit seiner Physis mithalten, also beschließt er, dass draufhauen auch eine gute Alternative ist.*

Eine Auflistung vorgefertigter Künste findet sich im Rahmen der Charaktererschaffung.

Talente

Die Talente sind die alltäglichen erlernten Eigenschaften. Eine umfangreiche Liste möglicher Talente wäre sehr lang und um das System schnell und kurz zu halten, werden sie in vier Bereichen zusammengefasst. Auf diese Weise wird die Buchhaltung reduziert und das Spiel vereinfacht.

Handwerk: Ohne diese Talente gäbe es keine Bauwerke, Maschinen und sogar Kleidung. In diesen Bereich gehören alle Fertigkeiten, die für die Ausübung der verschiedenen handwerklichen Berufe wichtig sind. Wobei der Begriff Handwerk weit gefasst sein kann.

Natur: Alle Kenntnisse, die benötigt werden, um sich in der Natur zu behaupten, fallen in diesen Bereich, seien das Wissen über Pflanzen und Tiere oder über die Tücken und Gefahren außerhalb befestigter Stadtmauern.

Bildung: Nicht jeder Charakter hatte das Glück, in seinem Leben Zugang zu Büchern oder geeigneten Lehrern zu haben. Was immer über die niedrigen Kenntnisse des normalen Volkes hinausgeht, seien es die hohen Wissenschaften, die feinen Künste, oder sonstiges Wissen, es findet sich in diesem Bereich.

Gesellschaft: Dieser Bereich umfasst alles, was mit sozialen Kontakten, Kommunikation oder Verhalten und Orientierung in Städten zu tun hat. Was immer man braucht, um sich unter Menschen (oder anderen Völkern) zurechtzufinden gehört in diese Kategorie.

Jeder dieser Talentbereiche hat bei jedem Charakter eine Stufe, die jedoch, im Gegensatz zu den Künsten, nur von E bis C reicht. Diese Stufen decken die Allgemeinbildung ab, im Bereich Natur z. B. allgemeine Kenntnisse über Tiere, Pflanzen, Orientierung, Wetter oder die Jagd oder im Bereich Handwerk Wissen über den allgemeinen Umgang mit Werkzeugen oder die grundlegenden Techniken. Spezielleres Wissen wird über

Angeborene Fähigkeiten

Es gibt viele Aktionen, für die keine besonderen Kenntnisse benötigt werden, für die nur die körperlichen Voraussetzungen vorhanden sein müssen. Für solche Dinge, wie Klettern, Laufen, Lauschen, Schleichen oder Prügeln gibt es keine Fertigkeiten, jeder Charakter beherrscht sie. Solche Fähigkeiten werden direkt über die Attribute geregelt, wobei als normale Schwierigkeitsstufe C verwendet wird. Wenn ein Charakter gut schleichen kann, dann liegt das daran, dass er sehr geschickt ist, aber nicht unbedingt daran, dass er viele Bücher darüber gelesen hat. Wird ein Charakter durch Übung ein besserer Kletterer, so steigt sein Geschick, nicht eine Fertigkeit. Künste und Talente beschränken sich auf theoretische Dinge, die man sich erst aneignen muss oder für die man eine Ausbildung braucht. In den Fällen, in denen ein Charakter sich in einem solchen Bereich durch besondere Techniken oder Kenntnisse verbessern will, z. B. eine Ausbildung zum Fassadenkletterer machen will, die weit über übliche Kletterkünste hinausgeht, kann dies, unter Zustimmung des Erzählers, in Form einer Spezialisierung eines passenden Talentbereiches oder sogar einer neuen Kunst geschehen. Diese erlauben dann aber auch Aktionen, die über das normale Menschenmögliche hinausgehen.

Kommunikative Fertigkeiten

Zum Rollenspiel gehört Kommunikation (eigentlich besteht es sogar fast ausschließlich daraus). Bei Baal ist es aber möglich das Rededuell genauso abzuhandeln wie ein Duell mit Waffen. Ob so etwas ausgespielt wird oder die Würfel entscheiden, hängt von der Wichtigkeit oder dem Geschmack der Spielgruppe ab. Für einige ist es unterhaltsamer Diskussionen auszuspielen, andere greifen lieber zu den Würfeln. Wünschenswert ist natürlich eine Kombination aus beidem. Gute Argumente und dann schauen, ob sie etwas bewirkt haben.Es gibt immer Situationen, wo lange Gespräche keinen Sinn machen, z. B. wenn ein Charakter über Stunden versucht, etwas in Erfahrung zu bringen. Wann immer möglich sollte bei sozialen Kontakten das Ausspielen des Gespräches Priorität vor dem Würfeln haben. Anschließend kann man immer noch würfeln, um zu sehen, ob die Argumente gewirkt haben. Würfelwurf und Argumente dienen dann zusammen der Beurteilung der Aktion.

Spezialisierungen abgedeckt. Ein Gelehrter wird sich z. B. auf ein bestimmtes Wissensgebiet konzentrieren, so wie ein Handwerker auf ein bestimmtes Gewerbe. Solche Spezialisierungen gibt es in zwei Stufen, die zur Stufe des Talentbereiches hinzu gezählt werden, wenn sie eine Rolle bei einer Aktion spielen.

Rogars Talente sehen wie folgt aus:

Handwerk	*D*
Tischlerei	*C*
Waffenschmied	*B*
Natur	*D*
Bildung	*F*
Gesellschaft	*E*

Rogar hat sich auf den Bereich Handwerk spezialisiert. Er besitzt eine einfache Spezialisierung im Bereich „Tischlerei“ und eine doppelte Spezialisierung im Bereich „Waffenschmied“. Für allgemeine handwerkliche Fragen benutzt Rogar Stufe D, geht es um Holz steigt seine Stufe auf C, bei der Herstellung von Waffen sogar auf Stufe B.

Talente beziehen sich nicht auf ein bestimmtes Attribut, sondern werden immer mit dem Attribut kombiniert, mit dem es in der Situation am meisten Sinn macht. Die Spezialisierung „Bootskunde“ kann z. B. mit Sinne angewendet werden, wenn es darum geht, gefährliche Strömungen zu finden, mit Verstand um die Qualität eines Bootes zu ermitteln oder mit Geschick oder Physis, um das Boot letztendlich durch gefährliche Passagen zu lenken.

Aktionen

Aktionen werden in den Chroniken von Baal in zwei Kategorien eingeteilt: Proben und Konflikte. Proben werden nur selten angewendet und sind eine schnelle Kontrolle, ob die Fähigkeiten eines Charakters ausreichen, eine bestimmte Sache zu erledigen, solange es keine Gegenwehr gibt. Konflikte wiederum bilden den Kern des Regelsystems und treten dann auf, wenn mindestens zwei verschiedene Kräfte, Meinungen oder Absichten aufeinander treffen.

Wann würfeln?

Die Chroniken von Baal setzen hundertseitige Würfel (W100) ein, sind aber eher für würfelarmes Spiel ausgelegt, das heißt, die Würfel kommen in der Regel erst dann zum Einsatz, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind.

Es muss etwas auf dem Spiel stehen! Solange es um nichts geht, ist Würfeln eigentlich überflüssig. Hat ein Charakter genug Zeit und auch keinen Druck, gelingen Handlungen einfach (oder bei abwegigen Dingen auch nicht). Keine Notwendigkeit Zeit mit Würfeln zu verschwenden, die für eine gute Geschichte benutzt werden kann. Versucht ein Charakter seine Fesseln zu lösen, so gelingt ihm das oder auch nicht, aber wenn die Frage ist, ob ein Charakter seine Fesseln lösen kann, wenn vor ihm seine große Liebe geopfert werden soll, sieht die Sache schon ganz anders aus. Kein Einsatz, keine Würfel...

- **Ohne Gegner ist es langweilig!** Eine Handlung ohne Gegenhandlung ist kein großes Problem. Interessant wird es erst, wenn verschiedene Kräfte aufeinander prallen und womöglich alle noch unterschiedliche Absichten haben. Die Regeln konzentrieren sich auf Konflikte, so dass immer mindestens zwei Parteien daran beteiligt sein sollten. Ohne Gegenwehr sollte aufs Würfeln soweit wie möglich verzichtet werden (oder nur eine kurze Probe abgelegt werden). Ein Dieb will eine Truhe knacken? Soll er doch , ist schließlich sein Beruf, aber interessant wird es, wenn die Frage ist, ob er die Truhe öffnen kann, bevor die Wachen ihn erwischen. Keine Gegenwehr, keine Würfel...

- **Keine Zeit für Belanglosigkeiten!** Spielt es eine Rolle, ob der Charakter den Preis auf dem Basar noch herunter handeln kann? Ist die Erforschung des Schlosskellers wirklich so wichtig? Spielabende sind eh meist zu kurz und unwichtige Nebenschauplätze dürfen gerne ohne Würfeleinsatz abgehakt werden (oder auch nur in einem Satz). Keine Bedeutung, keine Würfel....

Sollte keines der Kriterien erfüllt sein, so können die Würfel getrost auf dem Tisch liegen bleiben oder der Spielleiter hilft ein wenig nach...

Proben

Proben sollten schnell und einfach ablaufen und nicht zu viel Zeit verschwenden. Zur Überprüfung wird ein W100 geworfen. Ist das Ergebnis des Würfelwurfs kleiner oder gleich dem verwendeten Fähigkeitswert, ist die Probe gelungen. Bei angeborenen Fähigkeiten (siehe Kasten) gilt ein passendes Attribut auf Stufe C. Wenn die Qualität des Ergebnisses interessant ist, so fällt sie besser aus, je höher der gelungene Wurf ist (sofern er unter dem Fähigkeitswert bleibt). Beispiele für Proben sind das Erklimmen rutschiger Wände, das Öffnen von Schlössern, das Entziffern alter Schriften oder ähnliche Tätigkeiten. Häufiger werden Proben beim Zaubern angewendet (sofern die Magie nicht gegen lebende Ziele gerichtet ist).

Konflikte

Bei Konflikten treten generell mehrere Kräfte gegeneinander an. Kämpfe, Diskussionen, Beleidigungen, Verhandlungen und Feilschen sind Beispiele, in denen das Konfliktsystem eingesetzt werden kann.

Je nach Situation, Unterhaltungswert oder Bedeutung für den Spielverlauf kann ein Konflikt in viele kleine Schritte unterteilt oder als großes Ganzes abgehandelt werden. Ein Kampf kann als großes Duell am Ende des Spielabends jede Attacke, Finte, Parade oder jeden Treffer wiedergeben oder als einfache Kneipenschlägerei mit einem Würfelwurf abgehakt sein. Dasselbe gilt für eine Diskussion, bei der ein Würfelwurf reichen kann oder es wird jedes Argument ausgespielt (verbal oder nur mit den Würfeln), bis ein Teilnehmer keine Argumente mehr hat.

Zu Beginn eines Konflikts erklärt jeder Teilnehmer seine Absicht, oder das Ziel, dass er verfolgt. Sind nicht alle Absichten, die verwendeten Attribute, Künste oder Talente klar, so sollte dies geklärt werden. Anschließend würfeln alle Teilnehmer gleichzeitig. Derjenige, dessen gelungener Wurf (d. h. kleiner oder gleich dem verwendeten Wert) am höchsten ist, gewinnt den Konflikt, das heißt, er erreicht sein Ziel, oder kommt diesem zumindest näher. Schafft keiner der Teilnehmer den Wurf, kommt es auf die Situation an. Wenn es Sinn macht (GMTM), kann der Spielleiter einfach einen neuen Versuch erlauben. Wenn es keinen Sinn macht (oder zu lange dauert), gewinnt der Charakter mit dem höheren Fähigkeitswert den Konflikt.

> *Rogar will mit zwei anderen Zwergen um die Wette trinken (ein Konflikt auf die Eigenschaft „Physis“). Rogars Physis ist eine 60, Eirin hat eine 45 und Goald eine 70, für alle drei wird gleichzeitig gewürfelt. Rogar erhält eine 23, Eirin eine 37 und Goald eine 92. Goald hat seinen Wurf vergeigt und landet als erster unter dem Tisch. Rogar und Eirin haben ihre Proben geschafft, aber Eirin hat den höheren Wert gewürfelt. Rogar erfährt erst am nächsten Tag, dass er verloren hat, geweckt von einem Eimer Wasser im Gesicht.*

Um den Fortschritt bei längeren Konflikten festzuhalten, können „Treffer“ verwendet werden.

Treffer

Gewinnt ein Charakter eine Runde in einem längeren Konflikt, so kann der Gegner einen Treffer hinnehmen. Um das Treffersystem so vielseitig wie möglich zu machen, gibt es drei verschiedene Arten von Treffern, physische, geistige und seelische.

Physische Treffer stehen für alle körperlichen Wunden und Verletzungen. Sie sind die Folge von Waffentreffern oder Schlägen im Kampf oder auch von Stürzen oder körperlichen Unfällen. Physische Treffer behindern einen Charakter durch Schmerzen oder körperliche Einschränkungen.

Geistige Treffer zielen auf das Denkvermögen eines Charakters. Sie schränken das Argumentationsvermögen, die Fähigkeit klar zu denken, sowie die Fähigkeit zur Konzentration ein. Geistige Treffer entstehen durch gute Argumente, geschickte Bluffs, gezielte Lügen oder einfach Überrumpelung. Wird ein Gegner geistig getroffen, bedeutet das Verwirrung, Sprachlosigkeit, Kopfschmerzen oder ähnliche Einschränkungen.

Seelische Treffer zielen auf die Laune, Motivation, Ruhe und Gelassenheit des Charakters. Sie entstehen durch Beleidigungen,

Wer darf wann was?

Die Chroniken von Baal benutzen ein Konfliktsystem, d. h. normalerweise treten immer mehrere Gegner mit unterschiedlichen Absichten gegeneinander an. Der Gewinner des Konfliktes erreicht sein Ziel oder kommt diesem näher. Dabei spielt es erstmal keine Rolle, welche Aktionen die verschiedenen Charakter durchführen. Es ist durchaus möglich, einen Konflikt zwischen drei Charakteren durchzuführen, bei dem einer das Schwert schwingt, einer versucht, den Ersten mit Worten aufzuhalten, während der Dritte Magie benutzt. Es gibt keine separaten Kampfregeln mit Attacke und Parade oder ähnlichem, alles folgt demselben Mechanismus und ist kombinierbar, solange der gesunde Menschenverstand™ nichts dagegen sagt.

Zeitlich laufen dabei alle Handlungen parallel ab, feste Zeiteinheiten wie Sekunden oder „Runden“ gibt es nicht. Je nach Vorhaben der Konfliktteilnehmer kann ein Konflikt Sekundenbruchteile oder Stunden dauern. Bei der Abstimmung der Konfliktziele sollte der Zeitrahmen jedoch beachtet werden. Es macht keinen Sinn einen Konflikt zwischen zwei Personen zu führen, wenn die eine zuschlägt, die andere aber noch schnell ein Schwert schmieden will. Sollte bei der Erklärung der Absichten vor einem Konflikt nicht direkt klar sein, wieviel Zeit der Spieler für die Aktion einplant, so sollte dies besprochen werden.

Bloßstellung, Kränkung oder Peinlichkeiten, vor allem in der Öffentlichkeit. Seelische Treffer bringen den Charakter aus der Ruhe, aus dem Gleichgewicht und aus der Verfassung bis hin zum Wutanfall.

Treffer werden in fünf Kategorien eingeteilt: Geringe, leichte, mittlere, schwere und fatale Treffer. Um zu überprüfen, wie schwer ein Treffer ist, wird die hintere Stelle des gewürfelten Ergebnisses des Konfliktwurfes benutzt (z. B. bei einer gewürfelten 73 die 3). Dieses Ergebnis kann noch je nach Situation oder „Waffenwahl“ verändert werden. Schwere Waffen, fiese Tricks oder sonstige Dinge können den Schaden verstärken.

Ergebnis	1–4	5–7	8–9	10–11	12+
Treffer		gering	leicht	mittel	schwer	fatal

Direkte fatale Treffer sind also nur unter besonderen Umständen möglich.

Wie viele Treffer ein Charakter eingesteckt hat (und noch aushalten kann), wird in einer Treffertabelle markiert. Körperlicher, psychischer und sozialer Schaden besitzen jeweils ihre eigene Schadenstabelle.

Glücksfälle und Desaster

Eine optionale Erweiterung der Regel stellen Glücksfälle und Desaster dar. Sie stellen einen ganz besonderen Erfolg, bzw. ein extremes Missgeschick dar. Wie oben bereits gesagt, verläuft die Probe besser, je höher der gewürfelte Wert ist. Kommt der Wurf jedoch 5 Punkte oder näher an den Attributwert heran, so bedeutet dies einen Glücksfall, egal wie der eigentliche Attributwert ist, der Charakter hatte eben einfach die richtige Menge Glück zur richtigen Zeit. Die Aktion gelingt auf jeden Fall und nicht nur das, sie wird mit Bravour gemeistert, was je nach Aktion unterschiedliche Auswirkungen haben kann, die Entscheidung liegt beim Erzähler.

Würfelt man bei einer Probe jedoch einen Wert von 96 bis 100 so bedeutet dies, ungeachtet des Attributwertes, ein Desaster. Das heißt, dass die Aktion nicht nur fehlschlägt, sondern komplett daneben geht. Der Ausgang eines solchen Patzers ist von der Situation abhängig, aber meistens schmerzlich oder nachteilig für den Charakter, wieder entscheidet der Erzähler. Die Regeln für Glücksfälle und Desaster sind optional, d. h. der Erzähler kann bestimmen, wann solche Würfe berücksichtigt werden und wann nicht, abhängig von der Situation, in der sich die Charaktere befinden. Ein Glücksfall kann unwichtig sein, wenn der Charakter kocht, aber durchaus interessant, wenn er sich in einem Kampf befindet.

Bei jedem Treffer wird ein Feld der Treffertabelle markiert. Ist kein Feld der jeweiligen Trefferstufe mehr frei, so wird das nächste freie Feld rechts davon markiert. Ab der leichten Trefferstufe wird ein Charakter in all seinen Handlungen behindert, d. h. es gibt Abzüge auf alle Schwierigkeitsstufen. Dabei zählt jedoch immer nur der höchste Abzug der drei Schadensarten, allerdings für jede Art von Probe (es sei denn der Spielleiter sagt etwas anderes).

Nimmt der Charakter einen fatalen Treffer hin, das heißt das letzte Feld wird markiert, so ist der Konflikt verloren und kann auf diese Art und Weise nicht weitergeführt werden.

Wozu niedrige Stufen?

Niedrige Stufen in Talenten und Künsten resultieren in sehr niedrigen Werten, die einen Würfelerfolg fast unmöglich machen. Wozu also überhaupt niedrige Stufen verteilen? Wie zu Anfang des Kapitels beschrieben wurde, werden Würfelwürfe nur in besonderen Situationen nötig. Ansonsten werden entweder nur Werte verglichen oder es reicht das bloße Vorhandensein einer Fähigkeit. Vielleicht reicht Medizin(G) nicht aus, einem Verwundeten in der Hitze des Gefechts zu versorgen, abends am Lagerfeuer, mit der nötigen Ruhe, kann es jedoch vielleicht ohne Würfeleinsatz Wunder wirken.

Verlorene Konflikte und Konsequenzen

Verlorene Konflikte bedeuten, dass der Charakter sein Ziel nicht weiter verfolgen kann und die Konsequenzen des Konfliktes tragen muss. Bei physischen Konflikten ist der Charakter vor Schmerzen handlungsunfähig, bewusstlos oder bewegungsunfähig. Bei psychischen Konflikten hat der Charakter keine Argumente mehr, kann nicht klar denken oder ist ebenfalls bewusstlos. Bei seelischen Treffern ist der Charakter meist emotional behindert, sei es durch Verwirrung, Wut oder ähnlichem. Auf jeden Fall ist der Charakter nicht in der Lage auf dieselbe Art und Weise weiter zu machen und muss die Konsequenzen des Konfliktes tragen.

Konsequenzen können viele Formen abnehmen, aber in jedem Fall sollten sie zum Konflikt passen und die Lage für den betroffenen Charakter verkomplizieren. Konsequenzen bedeuten immer zusätzliche Probleme. Ein Charakter kann gefangen genommen, ausgeraubt oder im ganzen Dorf zur Lachnummer degradiert werden. Möglichkeiten verschließen sich ihm und er muss neue Wege finden. Strafe muss sein. Auf jeden Fall sollten Konsequenzen immer als Möglchkeit genutzt werden, die Geschichte interessanter zu gestalten.

Tod?

In vielen Rollenspielen bedeutet ein fataler physischer Treffer den Tod. Bei Baal ist das so nicht vorgesehen. Charaktere sind zu wertvoll, um sie durch einen unglücklichen Würfelwurf zu verlieren. In diesem System bedeutet der fatale Treffer nur, dass der Charakter kampfunfähig ist. Vieleicht ist er bewusstlos, gefesselt worden oder einfach nur zu erschöpft, um noch eine Waffe zu heben. Auf jeden Fall hat er verloren und muss die Konsequenzen tragen.

Das heißt auf der anderen Seite aber keineswegs, dass ein Charakter unsterblich ist. Zum einen kann jeder Spieler jederzeit selbst entscheiden, wann es seinen Charakter erwischt, selbstverständlich mit angemessenem Drama und Pathetik („Lauft schon mal vor, ich halte den Drachen auf!“). Kündigt ein Mitspieler eine Aktion an, die offensichtlich tödliche Folgen haben kann, so sollte der Spielleiter kurz darauf hinweisen, dass die Folge des verlorenen Konfliktes der Tod wäre. Bleibt der Spieler bei seinen Absichten, trägt er das Risiko und muss sich eventuell von seinem Charakter trennen. **Ohne Spielleiterwarnung sollte kein Charakter sterben**.

Wer es gerne riskanter mag, ignoriert den kompletten letzten Absatz einfach.

Aus der Werkstatt...

Ich hatte immer so meine Probleme mit dem Tod von Spielercharaktern, vor allem als Folge unglücklicher Würfelwürfe oder fragwürdiger Spielleiterentscheidungen. Unsere Charaktere waren mit viel Hintergrund ausgestattet und vor allem immer auf die ein oder andere Weise in den Geschichtsverlauf eingebunden. Außerdem fragte ich mich immer, was passiert wäre, wenn z.B. Frodo durch einen dummen Zufall vom Pferd gefallen und dabei umgekommen oder Conan von einem zufälligen Schwertstreich enthauptet worden wäre. Echte Helden sterben eben nicht (oder erst dann, wenn ihre Zeit wirklich gekommen ist)...

Gruppenkämpfe (Mook-Regel)

Bei größeren Auseinandersetzungen kann man leicht die Übersicht zwischen allen teilnehmenden Charakteren verlieren und die Menge der geworfenen Würfel sowie der Umfang der Buchhaltung nimmt schnell überhand.

Gruppen von Gegnern können deswegen vom Spielleiter wie ein einzelner Charakter behandelt werden. Solch eine Gruppe würfelt im Kampf nur einmal und jeder unterlegene Gegner (mit einem schlechteren Ergebnis) wird getroffen. Mit jedem Treffer, den so eine Gruppe selber einsteckt, sinkt ihre Mitgliederzahl (so könnte der Spielleiter der Gruppe z. B. so viele Trefferstufen zuweisen, wie sie Mitglieder hat). Schadensstufen gelten für alle Mitglieder der Gruppe.