

DIE CHRONIKEN VON BAAL



REGEL-VORSCHAU

Die Chroniken von Baal wurden mit der Absicht geschrieben ein schnelles, flexibles und unterhaltsames Rollenspielsystem zu erschaffen, dass auf einem einzigen Grundmechanismus beruht.

Charakterwerte

Bei einem Charakter wird zwischen angeborenen und erlernten Fähigkeiten unterschieden. Die angeborenen Fähigkeiten, geistige wie körperliche, werden in den Attributen beschrieben. Erlernte Dinge werden durch die Fertigkeiten, unterteilt in Künste und Talente, dargestellt.

Die Attribute

Die angeborenen Fähigkeiten eines Charakters werden durch die sechs Attribute Physis, Geschick, Sinne, Verstand, Seele und Wille bestimmt.

Physis ist die Stärke, Statur und Konstitution des Charakters. Sie ist ein Maß, wie viel Kraft er aufbringen kann und wie viel der Charakter körperlich aushält.

Geschick bestimmt die Körperbeherrschung, Schnelligkeit, Beweglichkeit, Koordination und Fingerfertigkeit des Charakters.

Sinne gibt an, wie gut die Wahrnehmung des Charakters ist, wie schnell er etwas bemerkt, wie gut er hört, sieht, riecht. Der Einfachheit halber sind alle Sinne zusammengefasst.

Verstand beschreibt, wie schnell der Charakter Zusammenhänge erkennt und wie schnell und effektiv er Informationen aufnehmen und verarbeiten kann. Dies heißt jedoch nicht, dass man bei hohem Verstand gebildet sein muss, man kann auch wenig wissen, aber ein helles Köpfchen sein.

Seele gibt die spirituelle Stärke und Verbindung zu den Göttern an. Sie ist ein Maß dafür, wie sehr die Götter den Charakter begünstigen.

Wille steht dafür, wie willensstark ein Charakter ist, wie gut sein mentaler Widerstand ist, wie gut

Die Regeln sind mit vollster Absicht in einigen Bereichen offen gehalten. Dies beruht weder auf Faulheit, noch auf Ideenlosigkeit, sondern soll die Möglichkeit der freien Entfaltung bieten. Keine Regel ist in Stein gemeißelt. Es soll immer die Möglichkeit zur freien Improvisation geben. Sollte eine Regel in einer Situation keinen Sinn machen, zu umständlich oder nicht ausführlich genug sein, so wird ausdrücklich empfohlen, sie zu ändern, rauszuwerfen oder komplett neue Regeln hinzuzufügen, solange alle Spieler damit einverstanden sind.

Der eigene Verstand sollte immer Vorrang vor den gedruckten Regeln haben.

er sich durchsetzen und bestimmten Einflüssen auf seinen Geist, wie Hunger, Schlafentzug, Schmerzen, etc. widerstehen kann.

Diesen Attributen werden Prozentwerte zugeordnet, wobei höhere Werte für ein besseres Attribut stehen.

Jedes Attribut hat aber nicht einen Wert, sondern fünf voneinander abhängige Stufen mit abnehmenden Werten, diese Stufen werden mit den Buchstaben A bis E bezeichnet. Diese Stufen stehen für verschiedene Schwierigkeiten, auf die der Charakter treffen kann, je nachdem wie gut der Charakter auf einem bestimmten Gebiet ist oder welche Hindernisse sich ihm in den Weg stellen. Je niedriger die Stufe ist, desto geringer ist der Wert und damit die Chancen des Charakters.

| Stufe | Schwierigkeit |
|-------|------------------|
| A | einfach |
| B | durchschnittlich |
| C | herausfordernd |
| D | schwierig |
| E | sehr schwer |

Die Chroniken von Baal - Regelwerk-Vorschau

Das vorliegende Preview erlaubt nach längerer Zeit endlich einen Einblick in das endgültige Regelsystem der Chroniken von Baal. Die hier vorgestellten Mechanismen werden in diese Form auch das Grundregelwerk bestimmen.

Weitere Infos zum System, der Welt und der Entwicklung derselben finden sich unter

www.strangeminds.de

Texte, Bilder, etc. : Andreas „Nephilim“ Rexfort

email: webmaster@strangeminds.de

© 1996- 2004 A. Rexfort / Strangeminds

Für einen Charakter könnte das Physis-Attribut wie folgt aussehen:

| A | B | C | D | E |
|----|----|----|----|----|
| 60 | 50 | 40 | 30 | 20 |

Die Werte für die verschiedenen Stufen lassen sich in einer Tabelle im Anhang ablesen. Für die mathematisch Interessierten: Die Werte verringern sich auf jeder Stufe um ein sechstel von Stufe A.

Bog der Waldläufer will auf einen Baum klettern, der vom SL als glatt und rutschig beschrieben wird. Der SL bestimmt, dass dieser Baum schon eine echte Herausforderung darstellt und vergibt die Schwierigkeit C, es ist also das Geschick des Charakters auf Stufe C gefragt. Ein einfacher Baum mit vielen Ästen und rauher Rinde entspräche dann Schwierigkeit 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, 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 jene Fertigkeiten, die den Helden vom Bauern oder einfachem Bürger unterscheiden. Sie definieren meist die Rolle des Charakters in der Welt. Sie sind bedeutender als die 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 wieder. Künste sind nur mit Aufwand und manchmal auch dem nötigen Kleingeld zu erlernen. Zu den Künsten gehören Dinge wie die Kampffähigkeiten, das Sprechen von Magie, die geheimen Kenntnisse der Diebeszunft und viele weitere...

Jede Kunst bezieht sich überwiegend auf ein spezielles Attribut und besitzt eine eigene 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.

Die Schwierigkeit wird durch die Stufe der angewendeten Kunst bestimmt. Ansonsten gelten die

vorgestellten Regeln für Proben.

Krieger Kurgan besitzt die Kunst des Nahkampfes auf Stufe C. In der Beschreibung der Kunst im Fertigkeitenkapitel steht, dass sie sich primär auf das Attribut Physis bezieht. Um zu sehen, wie gut der Charakter kämpfen kann muss man sich also das Attribut Physis auf Stufe C angucken. Kurgans Stärke auf Stufe C ist 47, ja, Kurgan ist stolz auf sich.

In seltenen Fällen, wenn es ihm passender erscheint, kann der Erzähler festlegen, dass ein anderes Attribut für die Probe verwendet wird, da einige Künste durchaus mit mehreren Attributen Sinn machen können.

Kurgan will auf Entfernung die Kampffähigkeiten eines Gegners abschätzen, um zu wissen, ob er sich auf einen Kampf einlassen sollte. Hier spielt seine Physis keine Rolle, der SL lässt ihn auf Sinne würfeln unter der Stufe der Kunst C. Kurgans Sinne können leider nicht ganz mit seiner Physis mithalten also beschließt er, dass draufhauen auch eine gute Alternative ist.

Details zu den einzelnen Künsten finden sich im Kapitel über die Fertigkeiten.

Angeborene Fähigkeiten

Es gibt viele Aktionen, für die keine besonderen Kenntnisse vorhanden sein müssen, für die nur die körperlichen Voraussetzungen vorhanden sein müssen. Für solche Dinge, wie Klettern, Laufen, Lauschen, Schleichen gibt es keine Fertigkeiten, sie werden direkt über Attributproben geregelt. Wenn ein Charakter gut schleichen kann, dann liegt das daran, dass er sehr geschickt ist, aber nicht, daran, dass er viele Bücher darüber gelesen hat. Wird ein Charakter ein besserer Kletterer, so steigt sein Geschick, nicht eine Fertigkeit. Künste und Talente beschränken sich auf Dinge, die man sich extra aneignen muss, für die man Ausbildungen oder Übung braucht.

In den Fällen, in denen ein Charakter sich in einem solchen Bereich durch besondere Techniken o.ä. verbessern will, z.B. ein Ausbildung zum Fassadenkletterer machen will, die weit über übliche Kletterkünste hinausgeht, kann dies, unter Zustimmung des Erzählers, in Form einer Spezialisierung eines passenden Talentbereiches geschehen.

Talente

Die Liste möglicher Talente ist lang und um das System schnell und kurz zu halten, werden sie in vier Wissensbereichen zusammengefasst. Auf diese Weise wird die Buchhaltung reduziert und das Spiel vereinfacht.

Handwerk: Ohne diese Talente gäbe es keine

Bauwerke, Maschinen und sogar Kleidung, keine Dienstleistungen oder Transport. In diesen Bereich gehören alle Fertigkeiten, die für die Ausübung der verschiedenen handwerklichen Berufe wichtig sind. Wobei der Begriff Handwerk weit gefasst wird.

Natur: Alle Kenntnisse, die benötigt werden, um sich in der Natur zu behaupten, fallen in diesen Bereich, seines 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.

Jeder dieser Talentbereiche steht für einen Teil der Allgemeinbildung und hat eine Stufe, die jedoch, im Gegensatz zu den Künsten, nur von E bis C reicht, da die Allgemeinbildung nur einen bestimmten Bereich abdeckt.

Allgemeinbildung heißt in diesem Zusammenhang z.B. dass ein Charakter mit dem Bereich Natur allgemeine Kenntnisse über Tiere, Pflanzen, Orientierung, Wetter, Schleichen, etc. hat. Einige Dinge sind jedoch so speziell, dass sie nicht von der Allgemeinbildung abgedeckt werden oder für die die Allgemeinbildung nicht ausreicht, hier hat der Erzähler stets das letzte Wort.

Für solche Fälle gibt es Spezialisierun-

Kommunikative Talente

Zum Rollenspiel gehört Kommunikation, es besteht sogar fast ausschließlich daraus. Darauf sollte geachtet werden, wenn kommunikative Talente benutzt werden. Wenn der Charakter um einen Preis feilscht ist es meist unterhaltsamer die Diskussion auszuspielen, statt nur auf einen Wert zu würfeln. 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 Gespräch vorm Würfelwurf stehen. Anschließend kann man immer noch Würfeln um zu sehen, ob die Argumente gewirkt haben. Würfelwurf und Argumente dienen dann zusammen der Beurteilung der Aktion.

gen. Ein Gelehrter wird es wahrscheinlich nicht bei Grundkenntnissen in allen Bereichen lassen, sondern sich auf ein bestimmtes Gebiet konzentrieren. Dies bedeutet, dass sich auch mit spezielleren Fragen auskennt, auf die anderen Talente dieses Bereiches hat dies allerdings keinerlei Einfluss. Spezialisierungen gibt es in zwei Stufen, die zur Stufe des Talentbereiches hinzu gezählt werden, wenn sie eine Rolle bei einer Aktion spielen.



Ein Walddläufer mit Stufe C im Talentbereich Natur findet sich problemlos in der Wildnis zurück, kennt die geläufigen Tiere und Pflanzen und weiß wie er sich zu verhalten hat. Versucht er aber jetzt ein Tier anhand weniger Knochenfragmente zu identifizieren ist er mit seinem Latein am Ende. Der SL bestimmt, das dies über den allgemeinen Bereich Natur hinaus. Hätte der Charakter eine Spezialisierung wie „Tierkunde“ oder etwas ähnliches, so sähe das schon anders aus, zudem er das Talent dann noch eine Stufe höher, also auf B besitzen würde. Bei einer doppelten Spezialisierung wäre es sogar Stufe A, also kein Problem. Um die Knochen zu erkennen wäre das Attribut Sinne wohl am naheliegensten um besondere Merkmale zu entdecken.

Talente werden immer mit dem Attribut kombiniert, mit dem es in der Situation am meisten Sinn macht. Die mögliche 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.

Würfelpromen

Wie gut ein Charakter in einer bestimmten Sache ist lässt sich an seinem Attributwert auf der passenden Stufe erkennen. Aber wie überprüft man ob ein Charakter gut genug ist?

Hier kommen die Würfel ins Spiel. Auf die jeweiligen Werte des Charakters werden sogenannte Proben abgelegt. Für die Würfelpromen wird ein hundert seitiger Würfel (W100) verwendet. Muss ein Spieler eine Probe ablegen, so wird diese immer auf ein bestimmtes Attribut bezogen, dass für diese Probe eingesetzt wird. Die Schwierigkeit wird vom Spielleiter bestimmt oder ergibt sich aus den Künsten und Talenten des Charakters. Ist der gewürfelte Wert kleiner oder gleich dem Attributwert auf der bestimmten Stufe, so gilt die Probe als gelungen, ist der Wurf höher als der Wert, so ist etwas schief gegangen.

Manchmal ist es interessant, wie gut eine Aktion gelingt, z.B. in einem Wettbewerb, oder wenn es um Qualität geht. Hierbei gilt die Regel, dass eine gelungene Probe umso besser ist, je höher der gewürfelte Wert ist, solange er noch unter dem Attributwert liegt. Das bedeutet, dass der Attributwert auch immer die bestmögliche Qualität einer Aktion begrenzt. Ein Charakter mit einem höheren Attributwert hat eine bessere Chance mit einem hohen Wert zu bestehen, als ein Charakter mit niedrigerem Wert. Genauso verhält es sich mit Fehlern. Je weiter der Wurf über dem

Attributwurf liegt, desto schlimmer die Konsequenzen für den Charakter.

Diese Regel müssen nicht auf jede Probe angewendet werden, aber der Erzähler kann sie immer ins Spiel bringen, wenn es ihm angebracht erscheint. Ansonsten gilt, dass ein Wurf kleiner oder gleich dem Attributwurf geschafft ist.

Konflikte

Es kommt vor, dass zwei Charaktere entgegengesetzte Interessen haben und ihre Aktionen kollidieren. In solchen Fällen, wo Charaktere direkt gegeneinander antreten, kommt es zu einem Konflikt. Hierbei legen beide Charaktere eine Probe ab. Entsprechend den Regeln zum Ausgang von Proben gewinnt der Charakter mit dem höheren gelungenen Wurf den Konflikt, da er das bessere Ergebnis erzielt hat. Gelingt keine der beiden Proben, so kann der Erzähler bestimmen, dass der Charakter mit dem höheren Wert gewinnt, oder aber, dass es ein Unentschieden gegeben hat und der Konflikt in der nächsten Runde fortgesetzt wird.

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 eigentlich 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.

Kurgan und Garlock wollen gegeneinander Arm-drücken. Beide benutzen ihre Physis, der Einfachheit halber auf Stufe A. Kurgan hat eine Physis von 70, Garlock von 45. Okay, vielleicht nicht Garlocks beste Idee in anbetracht seines Gegners. Beide würfeln. Kurgan verwürfelt mit einer 83, Garlock schafft eine 34. Nicht schön, aber es reicht vollkommen, er drückt Kurgans Arm auf die Tischplatte, der große augen bekommt..

Hätte Garlocks Wurf über 45 gelegen, so hätte Kurgan gewonnen, da er den höhere Wert hat, auch wenn beide ihr Ziel nicht erreicht haben.

Alternativ hätte derSL das ganze auch als Unentschieden werten können und der Wettkampf wäre weitergegangen.

Wunden und Schaden

Es kommt immer wieder vor, dass ein Charakter verletzt wird, sei es durch einen Unfall, die Macht der Naturgewalten, die scharfen Zähne einer Bestie oder das Schwert eines Gegners. Zur Unterscheidung verschieden starker Verletzungen werden verschiedene Schadensstufen benutzt.

Geringer Schaden - oberflächliche Verletzungen, die nach kurzer Zeit verheilen oder gar keine Spuren hinterlassen. Blut fließt bei geringen Schäden selten und wenn dann wenig.

Leichter Schaden - sind kleine Verletzungen, Schnitte, Prellungen, die zwar schmerzen, aber keine dramatischen Folgen nach sich ziehen

Mittlerer Schaden - ordentliche Verletzungen, die Schmerzen verursachen und dem Charakter längere Zeit begleiten werden.

Schwerer Schaden - beträchtliche Verletzungen. Die Leistungsfähigkeit sinkt und das Opfer wird meist von Schmerzen übermannt.

tödlicher Schaden - nimmt ein Charakter eine tödlichen Schaden hin, so ist er schwer getroffen und liegt im sterben.

Andenken

Wunden können durchaus böse Andenken hinterlassen. Narben mögen unschön sein, aber es gibt auch weitaus schwerwiegendere Folgen. Fehlende Gliedmaßen, versteifte Gelenke, Behinderungen, etc. sind nur einige der möglichen Folgen. Gerade tödlicher Schaden, der so gerade noch geheilt werden konnte hinterlässt gerne seine Spuren. Wie solche Andenken aussehen sollte der Erzähler mit dem jeweiligen Spieler klären.

Was für ein Schaden bei einer Verletzungen auftritt bestimmt entweder der Erzähler direkt oder es wird ein Schadenswurf durchgeführt. Dabei wird mit einem W10 gewürfelt und ein Schadenswert hinzu gezählt. Dieser Schadenswert wird z.B. durch eine Waffe, durch die Tiefe eines Sturzes oder Hitze eines Feuers bestimmt und kann positiv oder negativ sein. Der daraus resultierende Wert ergibt den entstandenen Schaden. Schutzvorrichtungen wie Rüstungen, spezielle Zauber oder ähnliches können den Wert noch verringern. Werte für Waffen finden sich im Ausrüstungskapitel, andere Schadenswerte im Bereich für Spielleiter.

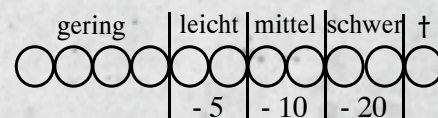
| Wurf | Schaden |
|---------|---------|
| 1 - 4 | gering |
| 5 - 7 | leicht |
| 8 - 9 | mittel |
| 10 - 11 | schwer |
| 12+ | tödlich |

Ist das Ergebnis null oder negativ, so reicht der Schaden nicht, um eine Wunde zu verursachen.

Kurgan trifft einen Gegner mit dem Langschwert. Dieses hat einen Schadenswert von +2. Er würfelt eine 5 was ein Ergebnis von 7 liefert. Der Gegner trägt eine Lederrüstung mit einem Schutz von -1. das hilft ihm aber auch nicht, mit einer 6 muss er immer noch einen leichten Schaden einstecken.

Schadensmonitor

Welchen Schaden ein Charakter hingenommen hat und wie viel er noch aushalten kann, wird am Schadensmonitor abgelesen.



Jeder Charakter kann eine feste Anzahl Verletzungen jeder Schadensstufe aushalten. Wird diese Anzahl überschritten, so wird jeder weitere Schaden dieser Stufe als eine Stufe schwerer betrachtet. Ist diese Stufe ebenfalls schon voll, so wird er noch schwerer. Zusätzlich wird ein Charakter durch den erlittenen Schaden in allem, was er tut, eingeschränkt, d.h. er muss einen Abzug auf alle Proben hinnehmen muss, die er mit dieser Verletzung ablegen muss. Der Abzug wird jedoch nur durch den schlimmsten Schaden des Charakters bestimmt, die Abzüge summieren sich nicht auf.

Kurgans Gegner musste eine leichte Wunde hinnehmen, deswegen macht der SL ein Kreuz in den ersten Kreis bei leichten Wunden. Alle Werte des Gegners werden ab jetzt um 5 Punkte gesenkt.

Sollte ein Wert durch einen Abzug durch Wunden auf null reduziert werden, so können diese Fähigkeiten zur Zeit nicht eingesetzt werden, weil der Charakter durch die Vewundung und die Schmerzen beeinflusst wird.

Eine tödliche Wunde heißt, dass der Charakter zu sterben beginnt. In diesem Fall ist eine schnelle Rettung angesagt. Der Charakter lebt in diesem Zustand ja nach Verletzung noch wenige Sekunden bis Minuten. In dieser Zeit kann er mittels Talenten, Künsten oder auf magischen Wege geheilt werden. Besitzt der Charakter kein Mittel zur Rettung oder kommt keine Hilfe, so stirbt er. Eine Form der Wiederbelebung gibt es auf Baal nicht, es ist an der Zeit, sich Gedanken über eine gute Sterbeszene zu machen.

Bei Schaden kann noch zwischen temporärem und langfristigem Schaden unterschieden werden. Zum temporären Schaden wird jener Schaden gezählt, der nicht durch die Haut dringt oder keine inneren Verletzungen zur Folge hat, z.B. durch Schlägereien, flache Stürze oder Stöße. Langfristiger Schaden ist jeder, bei dem echte Wunden entstehen, Knochenbrüche oder innere Verletzungen auftreten, an dem man also noch längere Zeit Spaß hat.

Beide Schadenstypen werden gleich gehandhabt, haben aber unterschiedliche Folgen. Temporärer Schaden besitzt zwar dieselben Abzüge, hält aber nur eine Zeit lang an und führt im schlimmsten Fall nur zur Bewusstlosigkeit. Nach einer gewissen Ruhezeit wird er vollständig weggestrichen. Langfristiger Schaden heilt langsam und endet im schlimmsten Fall mit dem Tod des Charakters.

Beide Schadenstypen können sich aufsummieren und erfordern somit eine unterschiedliche Markierung, z.B. mit einem Strich statt einem Kreuz, damit der oberflächliche Schaden weggestrichen werden kann.

Garlock kommt in eine Kneipenschlägerei. Kaum hat er sich von seinem Stuhl erhoben landet auch schon die erste Faust in seinem Gesicht und mit

ihm ein mittlerer Schaden als Strich auf seinem Charakterbogen, wenn auch nur als temporärer Schaden. Wütend knockt er den Gegner aus. Er merkt erst, dass die Schlägerei eskaliert, als er ein Messer zwischen die Rippen bekommt. Ein weiterer mittlerer Schaden, der im zweiten Feld für mittleren Schaden markiert wird, allerdings durch ein X, um ihn nicht mit dem ersten temporären Schaden zu verwechseln. Wundersamerweise kann er aus der Kneipe gelangen und legt sich erschöpft unter einen Baum und verbindet die Messerwunde.

Ohne es zu merken schläft er ein und erwacht erst einige Zeit später. Sein Kinn tut zwar noch weh, aber den temporären Schaden (den linken mittleren) darf er wegstreichen, da dieser ihn nicht länger behindert.

Als er aufsteht erinnert ihn allerdings ein stechender Schmerz daran, dass die Messerwunde ihn noch einige Zeit begleiten wird.



hingekom-
Der Fortschritt der
bei in „Heilungstagen“
Heilungstag gilt jeder
Charakter keinen erneu-
nimmt oder sich übermäßig anstrengt und vernünftige Ruhepausen einhält. Je nach ausmass der Wunden muss ein Charakter ein unterschiedliche Anzahl Heilungstage sammeln um zu heilen. Der schlimmste Schaden des Gegners ist dabei ausschlaggebend.

Heilung

Zeit, angemessene Behandlung oder Magie sind das einzige Mittel gegen

menen Schaden. Heilung wird hiergemessen. Als

Tag, an dem der

ten Schaden hin-

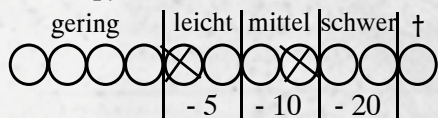
nimmt oder sich übermäßig anstrengt und vernünftige Ruhepausen einhält. Je nach ausmass der Wunden muss ein Charakter ein unterschiedliche Anzahl Heilungstage sammeln um zu heilen. Der schlimmste Schaden des Gegners ist dabei ausschlaggebend.

| Schaden | Heilungstage |
|---------|--------------|
| gering | 1 |
| leicht | 3 |
| mittel | 5 |
| schwer | 10 |
| tödlich | 20 |

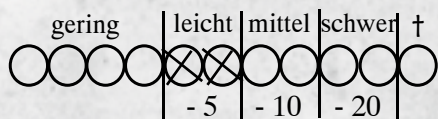
Hat der Charakter genug Heilungstage gesammelt, so wandert der schlimmste Schaden ein Feld nach links. Ist das Feld schon durch eine andere Schadensmarkierung blockiert, so muss diese zuerst geheilt

werden. Diese wandert dann allerdings nicht, sondern wird einfach entfernt.

Garlock hat immer noch seine leichte Wunde durch den Messerstich, sowie eine leichte Wunde aus dem Kampf.



Wenn er sonst keine Hilfe bekommt, so rückt seine schwerste Wunde, in diesem Fall die mittlere nach 5 Tagen ein Feld nach links. Weitere 5 Tage später wird sie zu einer leichten Wunde indem sie noch einmal nach links rutscht.



Als leichte Wunde bräuchte sie 3 Tage zum heilen, der Schaden kann aber nicht nach links rutschen, da das Feld blockiert ist. Deswegen wird in den nächsten 3 Tagen erst einmal die linke leichte Wunde geheilt. diese wird weggestrichen, die verbliebene leichte Wunde kann danach nach weiteren 3 Tagen weiter nach links rutschen.

⊙ Bewegung ⊙

Die genaue Bewegung spielt in den Regeln meist keine große Rolle. Es gilt: Je höher das Geschick, desto schneller ist der Charakter, je höher die Physis, desto besser die Ausdauer des Charakters.

Sind doch einmal genaue Werte gefragt, so kann ein Charakter in 10 Sekunden so viele Meter sprinten, wie sein Geschick auf Stufe A beträgt. Dabei wird aber von einem Sprint, ohne Gepäck und Belastung ausgegangen und der nur über sehr kurze Strecken zurückgelegt werden kann.

Auf der Reise schafft ein normal beladener Charakter problemlos so viele Kilometer, wie sein Physiswert D beträgt, wenn er normal wandert, nicht übermäßig belastet ist und das Terrain nicht schwierig ist.

⊙ Kraft ⊙

Für reine Kraftanstrengungen gilt folgende Regel: Jeder Charakter kann problemlos soviel Kilogramm Gepäck mit sich herumtragen, wie seiner Physis auf Stufe C entspricht, auch wenn seine Beweglichkeit dann schon stark eingeschränkt ist.

Maximal kann ein Charakter das doppelte des Physiswertes auf Stufe A stemmen, an Bewegung ist dann allerdings nicht mehr im geringsten zu denken.

Name:

Volk: Konzept:

Beschreibung:

ATTRIBUTE

| | A | B | C | D | E |
|----------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Physis | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Geschick | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Verstand | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Seele | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sinne | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Wille | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

KÜNSTE

| Name | Attribut | Stufe | Wert |
|----------------------|----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

TALENTE

| | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| Handwerk <input type="radio"/> | Bildung <input type="radio"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Gesellschaft <input type="radio"/> | Natur <input type="radio"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |

WUNDEN

| gering | leicht | mittel | schwer | † |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| | - 5 | - 10 | - 20 | |

Heilung

WESEN

Motiv

Leidenschaft

Auftreten

Einstellung

Erfahrung

AUSRÜSTUNG

Waffen Sch

Rüstung Sch

Sonstiges Geld

| A | B | C | D | E |
|----|----|----|----|----|
| 20 | 17 | 13 | 10 | 7 |
| 21 | 18 | 14 | 11 | 7 |
| 22 | 18 | 15 | 11 | 7 |
| 23 | 19 | 15 | 12 | 8 |
| 24 | 20 | 16 | 12 | 8 |
| 25 | 21 | 17 | 13 | 8 |
| 26 | 22 | 17 | 13 | 9 |
| 27 | 23 | 18 | 14 | 9 |
| 28 | 23 | 19 | 14 | 9 |
| 29 | 24 | 19 | 15 | 10 |
| 30 | 25 | 20 | 15 | 10 |
| 31 | 26 | 21 | 16 | 10 |
| 32 | 27 | 21 | 16 | 11 |
| 33 | 28 | 22 | 17 | 11 |
| 34 | 28 | 23 | 17 | 11 |
| 35 | 29 | 23 | 18 | 12 |
| 36 | 30 | 24 | 18 | 12 |
| 37 | 31 | 25 | 19 | 12 |
| 38 | 32 | 25 | 19 | 13 |
| 39 | 33 | 26 | 20 | 13 |
| 40 | 33 | 27 | 20 | 13 |
| 41 | 34 | 27 | 21 | 14 |
| 42 | 35 | 28 | 21 | 14 |
| 43 | 36 | 29 | 22 | 14 |
| 44 | 37 | 29 | 22 | 15 |
| 45 | 38 | 30 | 23 | 15 |
| 46 | 38 | 31 | 23 | 15 |
| 47 | 39 | 31 | 24 | 16 |
| 48 | 40 | 32 | 24 | 16 |
| 49 | 41 | 33 | 25 | 16 |
| 50 | 42 | 33 | 25 | 17 |
| 51 | 43 | 34 | 26 | 17 |
| 52 | 43 | 35 | 26 | 17 |
| 53 | 44 | 35 | 27 | 18 |
| 54 | 45 | 36 | 27 | 18 |
| 55 | 46 | 37 | 28 | 18 |
| 56 | 47 | 37 | 28 | 19 |
| 57 | 48 | 38 | 29 | 19 |
| 58 | 48 | 39 | 29 | 19 |
| 59 | 49 | 39 | 30 | 20 |
| 60 | 50 | 40 | 30 | 20 |
| 61 | 51 | 41 | 31 | 20 |
| 62 | 52 | 41 | 31 | 21 |
| 63 | 53 | 42 | 32 | 21 |
| 64 | 53 | 43 | 32 | 21 |
| 65 | 54 | 43 | 33 | 22 |

| A | B | C | D | E |
|-----|----|----|----|----|
| 66 | 55 | 44 | 33 | 22 |
| 67 | 56 | 45 | 34 | 22 |
| 68 | 57 | 45 | 34 | 23 |
| 69 | 58 | 46 | 35 | 23 |
| 70 | 58 | 47 | 35 | 23 |
| 71 | 59 | 47 | 36 | 24 |
| 72 | 60 | 48 | 36 | 24 |
| 73 | 61 | 49 | 37 | 24 |
| 74 | 62 | 49 | 37 | 25 |
| 75 | 63 | 50 | 38 | 25 |
| 76 | 63 | 51 | 38 | 25 |
| 77 | 64 | 51 | 39 | 26 |
| 78 | 65 | 52 | 39 | 26 |
| 79 | 66 | 53 | 40 | 26 |
| 80 | 67 | 53 | 40 | 27 |
| 81 | 68 | 54 | 41 | 27 |
| 82 | 68 | 55 | 41 | 27 |
| 83 | 69 | 55 | 42 | 28 |
| 84 | 70 | 56 | 42 | 28 |
| 85 | 71 | 57 | 43 | 28 |
| 86 | 72 | 57 | 43 | 29 |
| 87 | 73 | 58 | 44 | 29 |
| 88 | 73 | 59 | 44 | 29 |
| 89 | 74 | 59 | 45 | 30 |
| 90 | 75 | 60 | 45 | 30 |
| 91 | 76 | 61 | 46 | 30 |
| 92 | 77 | 61 | 46 | 31 |
| 93 | 78 | 62 | 47 | 31 |
| 94 | 78 | 63 | 47 | 31 |
| 95 | 79 | 63 | 48 | 32 |
| 96 | 80 | 64 | 48 | 32 |
| 97 | 81 | 65 | 49 | 32 |
| 98 | 82 | 65 | 49 | 33 |
| 99 | 83 | 66 | 50 | 33 |
| 100 | 83 | 67 | 50 | 33 |
| 101 | 84 | 67 | 51 | 34 |
| 102 | 85 | 68 | 51 | 34 |
| 103 | 86 | 69 | 52 | 34 |
| 104 | 87 | 69 | 52 | 35 |
| 105 | 88 | 70 | 53 | 35 |
| 106 | 88 | 71 | 53 | 35 |
| 107 | 89 | 71 | 54 | 36 |
| 108 | 90 | 72 | 54 | 36 |
| 109 | 91 | 73 | 55 | 36 |
| 110 | 92 | 73 | 55 | 37 |