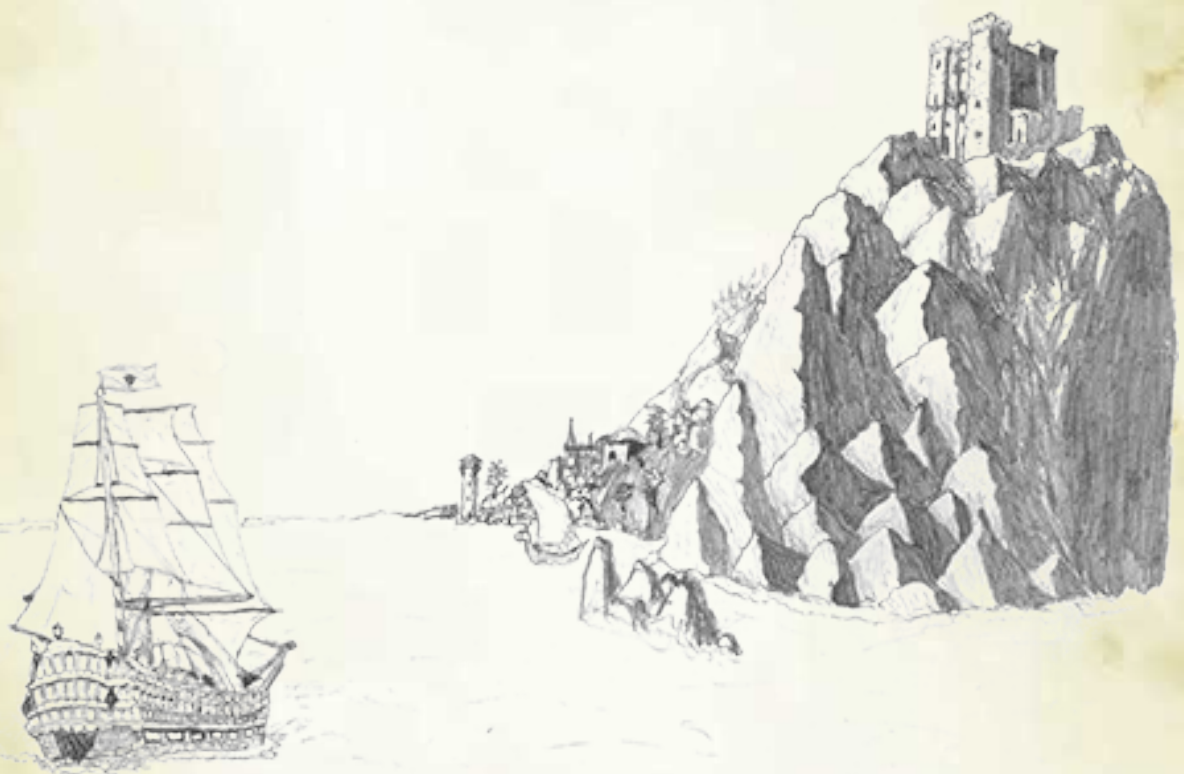


KURS

Klassisches Universelles Rollenspielsystem



light version 1.0

Erdacht und entwickelt von
Frank Both

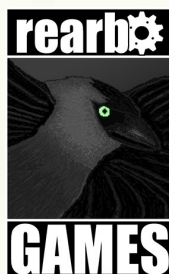
© Copyright rearbo Games. Alle Rechte vorbehalten.

IMPRESSUM

Idee & Entwicklung Frank Both
Text & Gestaltung Frank Both
Zeichnungen & Illustrationen Frank Both (überwiegend KI-generiert)
Titelbild Frank Both
Logo-Design Frank Both
Schriftarten Ana Senfilippo (Almendra)
Christian Thalmann (Cormorant)

Spieletester Max Mustermann, Frauke Musterfrau, Per Vers,
Otto Normalverbraucher, Reiner Zufall,
Lasmiranda Dennsiwillja, Santa Claus
(Die hier aufgeführten Namen sind lediglich Füllnamen für die Testversion.
Übereinstimmungen mit real existierenden Personen sind rein zufällig und
keinesfalls beabsichtigt)

Publiziert durch rearbo games
Meerkamp 97
D-26133 Oldenburg
www.rearbo.de



© rearbo Games. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk unterliegt dem Schutz des Urheberrechts und ist geistiges Eigentum von rearbo Games. Jegliche Vervielfältigungen, Nachbildungen, o.ä. von Teilen dieses Werks oder des Gesamtwerks, die nicht ausschließlich für den reinen privaten Gebrauch bestimmt sind, bedürfen einer ausdrücklichen, schriftlichen Zustimmung des Rechteinhabers, bzw. der Rechteinhaber.

Lizenzhinweis

rearbo Games stellt das Regelwerk für Dritte zur Verfügung, um auf dessen Basis z.B. Abenteuer, Regelerweiterungen, Brettspiele, Video- & Computerspiele, literarische Werke und ähnliches zu erstellen, auch für kommerzielle Zwecke. Ein Verweis auf das KURS-Regelwerk ist hierzu allerdings zwingend erforderlich. Der urheberrechtliche Schutz des „Grundregelwerks“ bleibt hiervon unberührt.

Erschienen am TT.MM.JJJJ

ISBN xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

INHALT

Einführung	5
Ein paar Worte zu KURS light	5
Was ist ein Rollenspiel?	5
Spielmaterial	5
Spielvorbereitung	6
Wie spielt man?	6
Wie gewinnt man?	7
Kapitel 1 - Grundlagen	8
Ablauf einer Spielrunde	8
Die Aktion	8
Würfel und Proben	9
Der Schwierigkeitsgrad	9
Die 6er-Regel (explodierende Würfel)	9
Die 1er-Regel und kritische Misserfolge	9
Halbe Würfel	9
Die Null-Würfel-Regel	9
Vergleichsproben (Charakter vs. Charakter)	10
Spielwerte von 6 oder höher	10
Kritischer Erfolg	10
Vorteil und Nachteil	10
Stets abrunden	11
Spezifisches erhält Vorzug gegen Allgemeines	11
Kapitel 2 - Charaktere	12
Der Name eines Charakters	12
Erfahrung und Stufen	12
Das Profil	12
Die Gottheit eines Charakters und deren Domänen	13
Gottheiten von Izeh	13
Sprachen	13
Sprachen lernen	14
Attribute	15
Attributswerte generieren	15
Attributswerte anpassen	16
Attribute anwenden und einsetzen	16
Attribute bei Stufenanstieg steigern	16
Überlebensskills	17
Überlebensskills bei Stufenanstieg steigern	19
Trefferpunkte & Mana	20
Trefferpunkte	20
Trefferpunkte steigern bei Stufenanstieg	21
Mana	21
Mana steigern bei Stufenanstieg	21

INHALT

Einführung

Willkommen bei KURS, dem klassischen und universellen Rollenspielsystem. KURS entführt Euch in Welten voller fantastischer Abenteuer, in denen sagenhafte Schätze und Ruhm auf Euch warten. Geht mit Raffinesse, Geschick und Magie auf spannende Questen und Reisen und stellt Euch den gefährlichsten Kreaturen entgegen! Schlüpf in die Rollen mutiger Charaktere und erforscht mit ihnen Städte, Gewässer und dunkle Gemäuer voller Geheimnisse und Gefahren! Ob als starker Krieger mit Schwert und Schild, als gerissener Schurke mit Dolch und Dietrich oder als Magier mit mächtiger Zauberei – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

EIN PAAR WORTE ZU KURS LIGHT

KURS light ist eine kostenlose, aber auch gekürzte Version des Grundregelwerks und ausgelegt für Fantasy-Rollenspiele. Das bedeutet, es sind nicht alle Klassen, Zauber und Items enthalten, die im Grundregelwerk vorkommen werden und die Klassen, die in KURS light vorkommen, sind nur bis zur 10. Stufe ausgearbeitet. Und dennoch ist KURS light ein voll spielbares Rollenspielsystem, dass sich auch zum Spielen längerer Kampagnen eignet.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Am einfachsten kann man sich ein Rollenspiel wie einen interaktiven Roman oder Film vorstellen, mit dem Unterschied, dass im Rollenspiel die Geschichte und dessen Verlauf weder abgeschlossen noch fest vorgegeben sind. Die Geschichte, bzw. das Abenteuer wird mit den Spielern durch das Spielen erst erlebt und geschrieben. Lediglich die Spielumgebung, sprich die Schauplätze werden vorgegeben. Die Spieler jedoch müssen sich an kein Drehbuch halten, sondern können in dieser Spielwelt frei agieren und sich frei bewegen. Die Grenzen werden nur von der eigenen Fantasie gesetzt (und natürlich von den Grenzen, die durch die Spielregeln vorgegeben werden).

Ihr wolltet schon immer mal ein Hauptdarsteller in einer Geschichte sein? – Das Rollenspiel macht es möglich. Hier erschafft Ihr einen Charakter ganz nach Euren eigenen Vorstellungen und nutzt diesen, um mit der fantastischen Spielwelt zu interagieren. Von nun an beeinflussen Eure Entscheidungen und Euer Handeln maßgeblich über den Ablauf und ggf. auch den Ausgang der Geschichte.

Rollenspiele funktionieren überwiegend erzählerisch, können aber auch mit Figuren und Bodenplänen gespielt werden. Für die Spieler geht es meistens darum, bestimmte Missionen durchzuspielen oder schlicht gegen das Böse zu kämpfen. Ein Teilnehmer der Runde übernimmt die Spielleitung. Die Spielleitung hat die hohe Aufgabe, die Spieler durch das Abenteuer zu führen, die Ereignisse in der Spielwelt zu bestimmen, sämtliche Nichtspielercharaktere (darunter auch die Antagonisten) zu verkörpern und darüber hinaus auch die Rolle des Schiedsrichters und Moderators zu übernehmen. Zusammen könnt Ihr dann großes Kino mit spannender Unterhaltung direkt am heimischen Spieltisch erleben! Viel Vergnügen!

SPIELMATERIAL

Um KURS optimal spielen zu können, benötigt Ihr neben diesem Regelbuch noch ein paar Dinge als Spielmaterial:

- **Stift & Papier** sowie eine **Kopie des Charakterbogens** (den Ihr auf der letzten Seite des Buches findet)
- **5 Würfel mit den Zahlen 1-6 (oder kurz: W6) in einer Farbe**
- Ein **Abenteuerbuch** oder vergleichbares Skript

Optional können auch Bodenpläne, Spielfiguren, Spielkarten (Items & Equipment) oder auch Spielgeld genutzt werden. Diese sind aber nicht zwingend erforderlich. Nutzt davon das, was für Euch und Eurer Spielrunde zur guten Stimmung und Atmosphäre beiträgt!



GLOSSAR

Abenteurer: Geschichte und Handlungsrahmen, in der Spieler mit ihren Spielercharakteren interagieren dürfen

Erfahrungspunkte (EP): Belohnung, die Spielercharaktere für das Lösen von Questen und Auseinandersetzungen (Kämpfe) erhalten, um ihre Charaktere zu verbessern

Gruppenabenteurer: Abenteuer das mit einer Gruppe von Spielern und einer Spielleitung gespielt wird

Kampagne: Eine Serie mehrerer Abenteuer, die zumeist von der gleichen Spielrunde mit den gleichen Spielercharakteren gespielt werden

Kampf: Auseinandersetzung mit feindlichen Nichtspielercharakteren

Mission: Groß- oder Hauptauftrag innerhalb eines Abenteuers

Nebenplot: Nebenauftrag oder Nebenschauplatz in einem Abenteuer, der hauptsächlich zum Sammeln von Schätzen und Erfahrungspunkten dient, im wesentlichen aber nicht zur Lösung des Abenteuers beiträgt

Nichtspielercharakter (NSC): Charaktere wie Personen und Kreaturen, die von der Spielleitung geführt und verkörpert werden

Queste: Auftrag innerhalb eines Abenteuers

Soloabenteurer: Abenteuer für Einzelspieler, das in nummerierten Abschnitten unterteilt ist und Entscheidungsmöglichkeiten per Abschnittsverweis vorgibt

Spielercharakter (SC): Charakter, der von einem Spieler gespielt wird

Spielleiter / Spielleitung (SL): Teilnehmer aus der Spielrunde, der die Spieler mit ihren Spielercharakteren durch das Abenteuer führt, sämtliche Nichtspielercharaktere verkörpert und dabei als Regisseur, Moderator und Schiedsrichter agiert

SPIELVORBEREITUNG

Spielt Ihr als Gruppe, so benötigt jeder Spieler (bis auf den Spielleiter) einen ausgearbeiteten Charakter (näheres dazu im Kapitel „Charaktererschaffung“ ab Seite xx). Der Spielleiter nimmt das Abenteuer in die Hand. Eine Gruppe von 3 bis 5 Spielern und dem Spielleiter erscheint als ideal. Theoretisch könnten auch mehr als 5 Spieler teilnehmen, es wäre allerdings zu bedenken, dass der Aufwand für den Spielleiter mit jedem weiteren Spieler stetig wächst und das Spiel für die SL zunehmend unübersichtlicher wird. Eine SL sollte daher nur so viele SCs für das Spiel zulassen, wie sie auch verwalten kann.

Idealerweise hat die Spielleitung das Abenteuer schon im Vorfeld studiert und kennt die wichtigsten Eckdaten des Abenteuers.

Spielt Ihr alleine eine Partie ohne weitere Mitspieler so braucht Ihr außer Euren eigenen Spielercharakter nichts weiter vorbereiten und haltet zum Spielen ein Soloabenteuer bereit.

In einem Soloabenteuer sind nummerierte Abschnitte zu lesen, die jedoch nicht der Reihe nach wie in einem Roman gelesen werden, sondern wo darauf zu achten ist, auf welche weiteren Abschnitte es zum Weiterlesen verweist.

WIE SPIELT MAN?

Spielt Ihr in einer Gruppe mit Spielleitung, so eröffnet der Spielleiter mit der Beschreibung des Szenarios. Entweder liest der Spielleiter das Szenario aus dem Abenteuerband (oder aus dem vorliegenden Skript) vor oder erzählt es frei aus dem Kopf heraus. Anschließend fordert der Spielleiter die Spieler nacheinander zum Handeln auf. Dies könnte z.B. so aussehen:

„Ihr seid in der Taverne ‚Zum Goldbrunnen‘ in einem Dorf namens ‚Lodrin‘. Die Taverne ist relativ gut besucht. Ihr seht einen Schankraum mit 10 Tischen und Sitzbänken und einer Bar. Die Hocker vor der Bar sind allesamt leer. Hinter der Bar seht Ihr einen kräftig gebauten Wirt beim Gläser putzen. Was möchtet Ihr tun?“

Nun kommen die Spieler ins Spiel, die jetzt nacheinander ihre Aktion ansagen, in etwa so:

„Ich setze mich an die Bar und spreche den Wirt an: »He Wirt! Wie laufen so die Geschäfte?«

...worauf der Spielleiter wiederum folgendermaßen reagieren kann:

EINFÜHRUNG

„Der Wirt blickt zu Euch auf und spricht: ...“

So oder so ähnlich könnte eine Spieleröffnung aussehen. Dieses Muster würde sich wie ein roter Faden durch das komplette Abenteuer ziehen. – Der Spielleiter beschreibt das Szenario, die Spieler sagen ihre Aktionen an und der Spielleiter sagt darauf, was passiert.

Im Soloabenteuer übernimmt der Einzelspieler sowohl die Rolle des eigenen Charakters als auch die des Spielleiters. D.h. er steuert in Kämpfen auch die NSCs.

WIE GEWINNT MAN?

Anders als bei klassischen Gesellschaftsspielen, wo es am Ende des Spiels normalerweise einen Sieger gibt, steht beim Rollenspiel mehr die Spannung und Atmosphäre im Mittelpunkt. Im Klartext: Es gibt keinen alleinigen Gewinner, sondern die ganze Spielrunde einschließlich des Spielleiters gewinnt, wenn am Ende eine unterhaltsame Partie geschaffen wurde. Denn auch wenn der Spielleiter u.a. die Gegenspieler der Abenteuergruppe verkörpert, ist es nicht Aufgabe des Spielleiters, die Gruppe frühzeitig sterben zu lassen, sondern vorrangig das Abenteuer zu leiten.



Kapitel I

Grundlagen

In diesem Kapitel beschäftigen wir uns mit den Grundlagen und der Spielmechanik. Diese bilden die Basis des Spiels und vermitteln ein Grundverständnis, wie dieses System funktioniert. Hier lernt Ihr, wie Ihr Aktionen einleitet und Spielwerte einsetzt. Mit diesen Regeln solltet Ihr Euch vertraut machen, denn sie begleiten Euch das gesamte Spiel über!

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Eine Spielrunde durchläuft 5 Phasen, bevor die nächste Spielrunde eingeläutet wird. Die 5 Phasen sind folgende:

Phase 1 – Die Spielleitung (Spielleiterin oder Spielleiter) beschreibt erzählerisch das aktuelle Szenario und anschließend, welche Besonderheiten und Details den Spielercharakteren in dieser Szene bzw. am jeweiligen Standort direkt auffallen, ob Nichtspielercharaktere anwesend sind, etc., etc.. Danach fordert die Spielleitung die Spieler zum Handeln auf.

Phase 2 – Je nach dem ob Ihr als Spielrunde die Reihenfolge der Spieler nach Sitzordnung, im oder gegen den Uhrzeigersinn oder gar durch Auswürfeln bestimmen wollt, ist nun der erste Spielercharakter an der Reihe. Sie oder er sagt nun eine Aktion an, die sie oder er durchführen möchte. Hierbei gilt immer auch die Regel „gesagt → getan“ bzw. „nicht gesagt → nicht getan“. Dies schließt auch alle Konsequenzen mit ein, positive wie auch negative.

Phase 3 – Setzt der Spielercharakter zu einer Aktion an, dessen Ausgang nicht von vornherein klar ist, muss ein Würfelwurf entscheiden, ob die Aktion gelingt oder nicht gelingt. Wann eine Probe auf einen bestimmten Spielwert erforderlich ist, entscheidet die Spielleitung. Diese Regel gilt übrigens auch für alle Nichtspielercharaktere.

Phase 4 – Hat die Spielerin oder der Spieler eine Aktion angesagt (und ggf. eine Würfelprobe abgegeben) gibt die Spielleitung eine Rückmeldung, was infolge dieser Aktion als nächstes passiert.

Phase 5 – Die Phasen 2 bis 4 werden nun so oft wiederholt, bis alle Charaktere am Zug waren. Wenn alle Spieler und ggf. auch Nichtspielercharaktere am Zug waren, ist die Spielrunde abgeschlossen und die nächste Spielrunde beginnt wieder ab Phase 1. Ausgenommen von der Spielreihenfolge sind Spielercharaktere und Nichtspielercharaktere, die aus bestimmten Gründen inaktiv, außer Gefecht gesetzt sind oder aus anderen Gründen am aktuellen Szenario nicht teilnehmen.

DIE AKTION

Charaktere können in einem Rollenspiel alle erdenklichen Aktionen ausführen, die man sich nur vorstellen kann:

Charaktere können sich bewegen, mit anderen Charakteren sprechen, Gegenstände mitnehmen (sofern sie nicht zu groß und zu schwer sind) oder mit Gegenständen interagieren, jemanden angreifen oder, falls der Charakter der Zauberei mächtig ist, einen Zauberspruch sprechen, und und und. Die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt.

Bedenkt aber immer, dass auch in der Fantasiewelt Naturgesetze gelten und somit Aktionen ausgeschlossen sind, die die natürlichen Fähigkeiten eines Charakters übersteigen. So werden Charaktere z.B. nicht in der Lage sein, ohne ein entsprechendes Hilfsmittel zu fliegen oder trocken ein Gewässer zu überqueren, so wie im wirklichen Leben halt auch.

Knifflige oder gefährliche Aktionen werden normalerweise ausgewürfelt (Spielleiterentscheidung). Anhand des Würfelwurfes entscheidet sich, ob die Aktion gelungen oder misslungen ist. Je nach Art der Aktion und nach Ausgangslage muss die Spielleitung hierzu einen Schwierigkeitsgrad festlegen, wovon abhängt wie viele Erfolge vonnöten sind, damit die Aktion gelingt.

Manche Aktionen benötigen auch Ressourcen, wie z.B. ein Seil zum hoch- oder hinunterklettern oder ein passender Schlüssel um ein Schloss zu öffnen. Fehlen solche Ressourcen und Hilfsmittel, kann der SL auch einen höheren Schwierigkeitsgrad für die Probe festlegen.

Routineaktionen können dagegen auch ohne Probe als gelungen durchgewunken werden.

KAPITEL I – GRUNDLAGEN

WÜRFEL & PROBEN

Um Proben abzulegen, dürfen so viele Würfel genutzt werden, wie der entsprechende Spielwert es zulässt. Attribute bekommen die Anzahl der Würfel ihrem jeweiligen Wert zugewiesen (im Regelfall ist es der halbe Attributswert), bei Fertigkeiten ist es der „Gesamt“-Spielwert, der als Maß für die Anzahl der Würfel genommen wird.

Für die Proben kommen die klassischen 6-seitigen Würfel zum Einsatz. Jeder Würfel, der einen Wert zwischen 4 und 6 zeigt, gilt als Erfolg. Würfel, die eine Zahl zwischen 1 und 3 zeigen, gelten nicht als Erfolg. Wie viele Erfolge benötigt werden bestimmt entweder der Schwierigkeitsgrad oder bei Vergleichsproben die Erfolgsanzahl des Probengegners.

Die Qualität eines Erfolgs wird nicht an den Würfelaugen unterschieden. Heißt im Klartext, eine gewürfelte 4 ist gleichwertig mit einer gewürfelten 5. Beide Zahlen werden als Erfolg verbucht.

DER SCHWIERIGKEITSGRAD

Der Schwierigkeitsgrad (kurz **SG**) ist ein Maß dafür, wie anspruchsvoll eine Aktion ist, um diese erfolgreich zu schaffen. Für einen SG der Stufe „normal“ werden bspw. 2 Erfolge benötigt, damit die Aktion vollständig gelingt. Läge nur 1 Erfolg vor, wäre es zumindest ein Teilerfolg, der bei Wiederholung der Probe mit einem weiteren Teilerfolg zu einem vollen Erfolg aufgewertet werden kann. Zu berücksichtigen ist allerdings, dass ein Teilerfolg Zeit kostet, was in brenzligen Spielsituationen sich nicht unerheblich auswirken kann. Zeigt kein einziger Würfel einen Erfolg, so gilt die Aktion als misslungen.

Der Schwierigkeitsgrad einer Aktion wird von der SL bestimmt. Eine Orientierungshilfe bietet die nebenstehende Tabelle (Tabelle 1.1). Entscheidet die SL bspw. dass die Erfolgsaussichten einer Aktion für „unmöglich“ befunden werden, so kann die SL auch die Probe verbieten und die Aktion als automatisch gescheitert bewerten.

DIE 6ER-REGEL (EXPLODIERENDE WÜRFEL)

Zeigen ein oder mehrere Würfel eine 6, so dürfen diese Würfel sowohl zunächst als Erfolg gezählt werden und zudem dürfen 6er auch erneut gewürfelt werden, so lange bis keine 6 mehr fällt. Dieses Feature bezeichnet man auch als „explodierende Würfel“. Damit ist es möglich, auch mehr Erfolge zu erzielen, als man an Würfeln verfügt.

DIE 1ER-REGEL UND KRITISCHE MISSERFOLGE

Im Normalfall bedeutet eine 1 lediglich einen Misserfolg. Zeigen jedoch ALLE verfügbaren Würfel beim Wurf eine 1, so gilt dies als kritischer Misserfolg, auch Patzer genannt. Patzer können zusätzliche negative Effekte beinhalten, sei es bspw. der Charakter beim Versuch, ein Schloss zu knacken, den Dietrich im Schloss abbricht oder (im Kampf) bei einem Angriffsversuch selbst zu Fall kommt. Die SL darf entscheiden, ob er den Effekt auswürfelt oder schlicht bestimmt oder ob sie dem Spieler noch einmal eine zusätzliche Würfelchance anbietet, um den Patzer auszubügeln.

Eine 1 die nach einer 6 im Rahmen eines explodierenden Würfels gewürfelt wird, wird dagegen nie als Patzer gewertet.

HALBE WÜRFEL

Hat ein Charakter einen Spielwert mit einer 5 hinter dem Komma (bspw. 3.5), so wird in der Regel abgerundet. Hätte der Charakter also einen Wert von 3.5, so hat er effektiv 3 Würfel zur Verfügung. Es sei denn dieser Charakter führt eine Vergleichsprobe gegen einen Gegner aus, dessen Spielwert darunter liegt (in diesem Falle also 3.0 oder weniger). Sofern dies der Fall ist, darf der Charakter mit den 3.5 Würfeln wegen Vorteil einen vierten Würfel einsetzen.

DIE NULL-WÜRFEL-REGEL

Liegt der Spielwert eines Charakters unterhalb von 1, so hat dieser effektiv keinen einzigen Würfel zur Verfügung, um die Probe abzulegen. Damit dieser Charakter trotzdem die Probe ablegen kann, darf er einen einzigen Würfel verwenden, wobei allerdings nur noch 6en als Erfolge gewertet werden (4en und 5en dagegen nicht).

Hat der Charakter sogar einen Spielwert unterhalb von 0, so kann er definitiv keine Probe in der entsprechenden Disziplin ablegen.



TABELLE 1.1

SG der Aktion	Anforderung
einfach	1 Erfolg
normal	2 Erfolge
knifflig	3 Erfolge
schwer	4 Erfolge
heroisch	5 Erfolge
immens	6 Erfolge
absurd	7 Erfolge
unmöglich	--



KAPITEL I - GRUNDLAGEN

VERGLEICHSPROBEN (CHARAKTER VS. CHARAKTER)

Anders als beim Würfeln gegen einen Schwierigkeitsgrad, wird gegen die Erfolge des Gegners gewürfelt. Derjenige, der mehr Erfolge als der Gegner erzielen kann, gewinnt die Oberhand. Bei Erfolgs-Gleichstand kann entweder auf Remis entschieden werden oder es kommt noch einmal zu einem Stechen, um zu ermitteln, wer aus dem Vergleich als Sieger hervorgeht.

Man unterscheidet hier zwischen linearen und nichtlinearen Vergleichsproben. Eine lineare Vergleichsprobe könnte z.B. ein Kräfteressen zweier Kontrahenten sein (also Stärke gegen Stärke bzw. Athletik gegen Athletik). Eine nichtlineare Vergleichsprobe ist, wenn zwei unterschiedliche Disziplinen verglichen werden (z.B. wenn Charakter A sich an Charakter B vorbei schleichen möchte, so würfelt Charakter A auf Heimlichkeit und Charakter B auf Wachsamkeit).



SPIELWERTE VON 6 ODER HÖHER

Wenn ein Charakter in einer Fertigkeit einen herausragenden Wert erreicht hat (sprich: einen Wert von 6 oder höher) und darauf eine Probe ablegen möchte, so hat dieser dennoch das Maximum von 5 Würfeln zur Verfügung. Allerdings mit dem Unterschied, dass der sechste Würfel, der theoretisch zur Verfügung stünde, als automatischer Erfolg verbucht wird, so als hätte man damit eine 4 oder eine 5 gewürfelt. Hätte der Charakter sogar eine 7 in einem Spielwert, so kann dieser schon 2 automatische Erfolge verbuchen, usw..

KRITISCHER ERFOLG

Immer wenn der jeweilige Charakter bei der Würfelprobe mindestens 3 Erfolge mehr erzielen konnte als notwendig, so spricht man von einem kritischen Erfolg. Auch ein kritischer Erfolg kann besondere Effekte haben, bspw. dass die Aktion besonders elegant und beeindruckend aussieht oder die Aktion eine größere Wirkung hervorruft, als sie es unter normalen Umständen täte. Art und Umfang des kritischen Erfolgs bestimmt schlussendlich die SL.

VORTEIL UND NACHTEIL

Charaktere können sich sowohl einen Vorteil für eine bestimmte Aktion herausspielen oder in einigen Situationen bei einer Aktion mit einem Nachteil behaftet sein. Ein Vorteil könnte sein, wenn die SCs einen Überraschungsmoment gegen etwaige NSCs für ihre Aktion ausnutzen können. Ein Nachteil wäre es z.B., wenn ein Charakter versuchen würde, mit schwerer Last durch ein Gewässer zu schwimmen.

Je nach dem wie groß der Vorteil ist, dürfen entsprechende Charaktere 1 bis 2 zusätzliche Würfel bei ihrer Probe verwenden, bzw. 1 bis 2 weniger Würfel je nach Größe des Nachteils (SL-Entscheid).

KAPITEL I - GRUNDLAGEN

STETS ABRUNDEN

Entstehen durch Berechnungen, sei es als Summe oder als Ergebnis einer Teilung, Zahlen mit Stellen hinter dem Komma, so wird (wenn nicht ausdrücklich anders angegeben) die Zahl zur nächstkleineren Gesamtzahl abgerundet, auch wenn es sich bei der Nachkommastelle um eine 5 oder einer größeren Zahl handelt.

SPEZIFISCHES ERHÄLT VORZUG GEGEN ALLGEMEINES

Immer wenn eine spezifische Regel mit einer allgemeinen Regel in Konflikt steht, so bekommt die spezifische Regel den Vorzug. Falls also ein Charakter eine Aktion unter normalen Umständen nicht ausführen kann, so kann dieser Charakter diese Aktion dennoch ausführen, wenn er eine Fähigkeit besitzt, die ihm diese spezielle Aktion erlaubt.

Kapitel II

Charaktere

Jeder Charakter verfügt über Daten und Spielwerte, die die Stärken und Schwächen definieren. Spielercharaktere können zudem noch eine kurze Hintergrundgeschichte besitzen und sind abgesehen von direkten Antagonisten genauer ausgearbeitet wie die meisten gewöhnlichen NSCs. In diesem Kapitel soll es genau um diese Daten und Spielwerte gehen, begonnen mit dem Profil über Attribute bis hin zu den Fertigkeiten und Talenten.

DER NAME EINES CHARAKTERS

Was zunächst noch nebensächlich aber für den Spielspaß nicht unerheblich sein kann, ist die Wahl des Namens für einen Charakter. Daher sollte der Name mit Bedacht gewählt werden, denn gerade wenn es sich um einen Spielercharakter oder einen schurkigen Antagonisten handelt, tragen gut gewählte Namen sehr zur Stimmung der Spielrunde bei. Deshalb sollten solche Namen nicht ZU simpel oder abgedroschen daherkommen, sondern einen gewissen Charme beinhalten und sowohl zum Charakter als auch zum Setting passen. Insbesondere Spielercharaktere begleiten den Spieler manchmal über mehrere Abenteuer (Kampagnen) hinweg. Da macht es Sinn, sich etwas Zeit für die Namensfindung zu nehmen, um einen Namen zu finden, der auch nach mehreren Spielrunden immer noch Freude bereitet. Es spricht auch nichts dagegen, sich den Namen des Charakters bis zum Schluss der Charaktergenerierung aufzuheben. Manchmal fällt einem eher ein passender Name ein, wenn man schon einige Daten und Werte auf dem Papier stehen hat. Wem dennoch kein passender Name einfallen mag, kann sich auch Namensgeneratoren aus dem Internet zu Hilfe nehmen.

TABELLE 2.1

Stufe	EP
0	0
1	100
2	400
3	900
4	1600
5	2500
6	3600
7	4900
8	6400
9	8100
10	10000

Erfahrungspunkte (EP) können durch das Lösen von Questen oder das Überwinden von Feinden in Kämpfen erworben werden.

ERFAHRUNG UND STUFEN

Die Erfahrung und die Stufe eines Charakters geben eine grobe Auskunft über dessen erworbenes Wissen, Können und Potential. Je höher die Stufe, desto weiter entwickelt ist dieser Charakter. Die Höhe der Stufe ist mit der Anzahl der gesammelten Erfahrungspunkte (kurz: EP) verknüpft. Will heißen, immer wenn ein Charakter eine bestimmte Schwelle an Erfahrungspunkten erreicht, kann er eine Stufe aufsteigen und darf damit einige seiner Spielwerte verbessern. Die notwendigen EP für jede Stufe ist aus nebenstehender Tabelle (Tabelle 2.1.) zu entnehmen.

Ein frisch generierter Charakter startet immer mit der Stufe Null. Steht ein Abenteuer an, für das die Spielercharaktere zu Spielbeginn noch zu unerfahren sind, kann die SL den Spielern auch einen Gratis-Aufstieg von einer oder mehreren Stufen gewähren.

DAS PROFIL

Ein Profil dient dazu, wesentliche Eckdaten eines Charakters zu erfassen, in etwa wie in einem Steckbrief. Einige Angaben sind stark spielentscheidend, andere wiederum weniger.

VOLK: Die Wahl der Spezies wirkt sich schon deutlich auf die Fähigkeiten und Talente des Charakters aus. Dennoch sollte diese Wahl nicht nach den zu erwartenden Vorteilen getroffen werden, sondern danach, welche Spezies man tatsächlich am liebsten spielen möchte. Zur Auswahl stehen Elf, Gnom, Halbelf, Halbling, Mensch und Zwerg. Die genaue Beschreibung der Völker findet Ihr im Buch ab Seite xy.

KLASSE: Je nach dem, welchen Werdegang, welcher Berufung der Charakter nachgehen soll, sollte die richtige Wahl der Klasse getroffen werden. Daher stellt sich die Frage, ob der Charakter ein geschickter Nahkämpfer sein soll, ob er sich als wortgewandter Charismatiker in der Gesellschaft am wohlsten fühlt oder ob aus ihm mal ein Meister der arkaner Künste werden soll. Die unterschiedlichen Klassen sowie deren Beschreibung findet Ihr in diesem Buch ab Seite xy.

KAPITEL II - CHARAKTERE

ALTER: In der light-Version von KURS hat das Alter keinen Einfluss auf die Fähigkeiten des Charakters. Falls es dennoch gewünscht ist, können altersentsprechende Vor- und Nachteile mit der SL besprochen werden. So kann bspw. ein ins Alter gekommener Charakter Defizite in seiner Stärke und Geschicklichkeit aufweisen, dafür aber Vorzüge in Wissen und Erfahrung erhalten. Bedenkt bitte, dass die Wahl des Alters zur jeweiligen Spezies passen sollte. So gilt ein Mensch mit 75 Jahren bereits als alt, während ein Elf im selben Alter gerade als junger Erwachsener zu händeln ist. Angaben zu Alter und Lebenserwartung findet Ihr ebenfalls in den jeweiligen Beschreibungen der Völker.

GESCHLECHT: Das Geschlecht des Charakters kann frei gewählt werden und hat keinerlei Auswirkungen auf die Fähigkeiten und Spielwerte.

GRÖSSE & GRÖSSENKATEGORIE: Die Größe nimmt nur insofern Einfluss auf das Spiel, wenn es darum geht, nach Gegenständen zu greifen die vielleicht nur noch gerade so in Reichweite des Charakters liegen. Ansonsten nimmt die Größe keinen Einfluss auf die Spielwerte. Die Größenkategorie kann jedoch darüber entscheiden, wie leicht oder schwer ein Charakter durch Fernkampf-Angriffe getroffen werden kann. Die meisten humanoiden Völker sind mittelgroß. Lediglich Gnome und Halblinge gelten als klein.

GEWICHT: Auch das Gewicht nimmt keinen Einfluss auf die Spielwerte, kann aber darüber entscheiden, ob ein Untergrund den Charakter trägt oder ob dieser nachgibt. Ebenso kann davon abhängen ob bspw. bei einer Trittplatte ein Mechanismus ausgelöst wird oder eben nicht.

DIE GOTTHEIT EINES CHARAKTERS UND DEREN DOMÄNEN

Um es gleich vorweg zu nehmen: Es ist nicht notwendig, sich eine Gottheit auszuwählen, wenn man als Spieler beschließt, dass der Charakter an keiner Göttin oder an keinen Gott glauben soll. Nur für Kleriker ist die Wahl einer Gottheit zwingend erforderlich, da es für sie als göttliche Diener unmittelbar mit ihrer Klasse zusammenhängt. Die Domänen geben darüber hinaus Auskunft darüber, welche Domänenzauber ein Kleriker lernen kann.

Die 12 göttlichen Domänen sind folgende: *Böses, Erde, Feuer, Gutes, Handwerk, Krieg, Luft, Reisen, Sonne, Tricks, Wasser* und *Wissen*. Jede Gottheit bedient 2 Domänen aus dieser Reihe. Lediglich Böses und Gutes lässt sich nicht gleichzeitig bedienen.

Ein Spieler kann sich sowohl eine Gottheit ausdenken (einschließlich den Namen) und diesen 2 Domänen zuweisen oder sich aus der Liste der Gottheiten der Kampagnenwelt „Izeh“ eine auswählen.

GOTTHEITEN VON IZEH

Die folgende Tabelle (Tabelle 2.2) stellt in groben Zügen einige der Gottheiten der Kampagnenwelt „Izeh“ vor:

TABELLE 2.2.

Gottheit	Beiname und Aspekte	Domänen
Nur	Gott der Sonne, der Herrschaft und der Gesetze	Gutes, Sonne
Taladrije	Göttin des Lebens, der Fruchtbarkeit und der Erneuerung	Gutes, Wasser
Qunaidos	Gott der Meere und der Schifffahrt	Reisen, Wasser
Corg	Gott der Arbeit, des Handwerks und des Schmiedefeuers	Feuer, Handwerk
Thovadamus	Gott der Weisheit, des Wissens und der Magie	Gutes, Wissen
Xo	Gott des Windes, der Stürme und des Donners	Gutes, Luft
Uthanje	Göttin der Erde, des Ackerbaus und der Ernte	Gutes, Erde
Iternikus	Gott der Wege, der Straßen und des Handels	Reisen, Tricks
Lord Velhork	Gott des Krieges und der Unbarmherzigkeit	Böses, Krieg
Paraghunis	Gott der Finsternis und der Unterwelt	Böses, Erde
Siwaphne	Göttin der Inkuben und Sukkuben	Böses, Tricks

SPRACHEN

Unabhängig von der gespielten Kampagnenwelt gibt es in KURS eine Reihe verschiedener Sprachen:

Handelssprache: Die mit Abstand (auch völkerübergreifend) am häufigsten gesprochene Sprache. Menschen und Halblinge nutzen nahezu ausschließlich die Handelssprache als Muttersprache.

Elfisch: Elfisch ist DIE vorrangige Sprache der Elfen und derer, die mit den Elfen in deren Gemeinschaft leben, zu denen teilweise auch Menschen und Halbelfen gehören. Außerdem wird sie häufig auch von Magiekundigen gesprochen.

KAPITEL II - CHARAKTERE

Gnomisch: Gnomisch sprechen in erster Linie die Gnome. Doch auch Kobolde und diverse Feenwesen verständigen sich auf Gnomisch.

Zwergisch: Auch wenn die meisten Zwerge der Handelssprache mächtig sind, so wird unter Zwergen nahezu ausschließlich Zwergisch gesprochen. Charaktere anderer Völker, die sehr häufig Kontakt zu Zwergen haben, sind oft auch dieser Sprache mächtig.

Echsisch: Dies ist eine seltene Sprache, die fast ausschließlich vom Echsenvolk selbst gesprochen wird und für andere humanoide Völker schwer zu erlernen ist.

Orkisch / Goblinisch: Diese teilweise recht primitive Sprache wird so ziemlich von allen goblinoiden Völkern gesprochen und ist relativ leicht zu erlernen. Selbst Oger nutzen diese Sprache, da sie sonst über keine eigene Sprache verfügen.

Drachisch: Nur sehr wenige humanoide Charaktere sind dieser schwierigen Sprache mächtig. Wer sie aber beherrscht, ist aber in der Lage, besser mit Drachen zu verhandeln.

SPRACHEN LERNEN

Zu Spielstart bzw. bei der Charaktergenerierung darf man die Erstsprache, also die Muttersprache, kostenlos auswählen. Für weitere Sprachen fallen Lernkosten an. Der Vorrat an Lernpunkten errechnet sich aus:

VERSTANDs-Wert + Ränge in der Fertigkeit „Wissen“

Während des Spiels können NUR durch den Erwerb neuer Wissens-Ränge neue Sprachen gelernt werden. Übergebliebene Lernpunkte können auch stufenübergreifend angespart werden. Die Lernkosten für die genannten Sprachen sind folgende:

Handelssprache:	2 Lernpunkte
Elfisch:	4 Lernpunkte
Gnomisch:	3 Lernpunkte
Zwergisch:	3 Lernpunkte
Echsisch:	5 Lernpunkte
Orkisch / Goblinisch:	1 Lernpunkt
Drachisch:	6 Lernpunkte

Die Sprachkenntnisse sollten auch mit der Hintergrundgeschichte des Charakters zusammenpassen. Der Erwerb bestimmter Sprachen sollte daher auch einer Sinnfrage unterliegen. Wenn ein menschlicher Charakter „Elfisch“ als Muttersprache wählt, so sollte auch aus seiner Hintergrundgeschichte hervorgehen, dass dieser auch unter Elfen aufgewachsen ist. Sollten solche Konstellationen allerdings nur gewählt werden, um einen mathematischen Vorteil zu ermöglichen (um so günstiger an eine Sprache heranzukommen), ist die SL auch dazu aufgefordert, solche Vorgehensweisen zu unterbinden. Gleiches sollte auch gelten, wenn ein Charakter die Fremdsprache „Orkisch/Goblinisch“ nur deshalb wählt, nur weil er gerade noch Lernpunkte übrig behalten hat, die die Spielerin oder der Spieler noch auf geschickte Weise aufbrauchen möchte. Wenn dagegen bspw. ein Zauberer mehrere Sprachen erlernt, so ergibt es schon dadurch Sinn, dass er diese Sprachen für seine Studien benötigt.



Kapitel II – Abschnitt A

Attribute

ATTRIBUTE

Die Attribute eines Charakters bilden das Grundgerüst für dessen physische und geistige Fähigkeiten. Jeder Charakter verfügt über zwei physische Attribute (Stärke und Geschicklichkeit) und zwei geistige Attribute (Verstand und Charisma). Sie bestimmen auch darüber, wie gut ein Charakter seine Fertigkeiten anwenden kann.

Attribute sind in 3 Werte-Kategorien unterteilt: Den Attributswert, den Attributswürfel und den Attributsmodifikator. Sie alle nehmen auch Einfluss über davon abgeleitete Spielwerte. Die Zusammenhänge zwischen Attributswert, Würfel und Modifikatoren könnt Ihr aus nebenstehender Tabelle (Tabelle 2.3) entnehmen.

Dabei gelten Werte von 2 oder schlechter als schwach, Werte von 3 oder 4 als durchschnittlich, Werte von 5 oder 6 als stark und Werte über 6 schon als heroisch. Der Wert 9 ist praktisch der höchste Wert, den Spielercharaktere in einem Attribut erreichen können.

STÄRKE

Stärke (Abk. **ST**) ist das Maß für körperliche Kraft, Ausdauer und physischer Durchsetzungsfähigkeit. Dieses Attribut wirkt sich auf die *Zähigkeit*, die *Trefferpunkte*, den *Trefferschaden* sowie auf die Fertigkeiten *Angriff*, *Athletik*, *Einschüchtern* und *Parade* aus.

GESCHICKLICHKEIT

Geschicklichkeit (Abk. **GE**) beschreibt die Agilität, Fingerfertigkeit und Koordinationsfähigkeit eines Charakters. Die Geschicklichkeit wirkt sich auf die *Reflexe* sowie auf die Fertigkeiten *Ausweichen*, *Fernkampf*, *Geschickte Hand*, *Heimlichkeit* und *Körperbeherrschung* aus.

VERSTAND

Das Attribut Verstand (Abk. **VE**) umfasst Intelligenz, Weisheit, Lernfähigkeit und geistige Widerstandsfähigkeit. Damit wirkt es sich auf den *Willen*, (je nach Klasse) auf *Mana* sowie auf die Fertigkeiten *Fahrzeuge*, *Heilkunde*, *Intuition*, *Natur*, *Wachsamkeit*, *Wissen* und (je nach Klasse) auf *Zaubern* aus.

CHARISMA

Charisma (Abk. **CH**) ist ein Maß für die Persönlichkeit, Ausstrahlung, Leidenschaft und Anziehungskraft eines Charakters. Charisma wirkt sich auf die *Initiative*, (je nach Klasse) auf *Mana* sowie auf die Fertigkeiten *Gesellschaft*, *Musizieren*, *Überzeugen*, *Umgang mit Tieren* und (je nach Klasse) auf *Zaubern* aus.

ATTRIBUTEWERTE GENERIEREN

Es gibt zwei Möglichkeiten Attributswerte zu generieren. Die erste Möglichkeit ist, die Attributswerte auszuwürfeln. Die zweite Möglichkeit besteht darin, einen vorgefertigten Pool an Werten zu verwenden.

AUSWÜRFELN: Zum Auswürfeln der Attribute nehmen wir 4 sechsseitige Würfel und würfeln. In diesem Verfahren werden 6er NICHT neu gewürfelt. Dafür dürfen aber 1er neu gewürfelt werden. Am Ende sollten vier Werte zwischen 2 und 6 bestehen, die Ihr beliebig auf die Attribute verteilen dürft. Mit diesem Verfahren können sowohl sehr gute Charaktere als auch sehr schwache Charaktere generiert werden.

POOL: Hier erhaltet Ihr vorgefertigte Werte, die Ihr beliebig auf die Attribute verteilen könnt. Dieses Verfahren hat den Vorteil, dass Ihr immer ausbalancierte Charaktere erhaltet mit Stärken und Schwächen. Ihr dürft einen beliebigen Pool aus der Auswahl wählen.

Pool 1: 6, 4, 3, 2 / **Pool 2:** 6, 5, 2, 2 / **Pool 3:** 5, 5, 3, 3 / **Pool 4:** 5, 5, 5, 2 / **Pool 5:** 4, 4, 4, 4

TABELLE 2.3

Wert	Würfel	Modifik.
0	0	-2
1	0,5	-1
2	1	-1
3	1,5	0
4	2	0
5	2,5	+1
6	3	+1
7	3,5	+2
8	4	+2
9	4,5	+3

ATTRIBUTSWERTE ANPASSEN

Nachdem die Werte erst einmal generiert wurden, gilt es, diese je nach Wahl der Volkszugehörigkeit des Charakters entsprechend anzupassen. Je nach Volk können Anpassungen beliebig vorgenommen werden oder sind vorgegeben. Abhängig davon, welche Klasse für den Charakter gewählt werden soll, sollten die Anpassungen entsprechend auch erfolgen, denn für manche Klassen sind bestimmte Attribute besonders wichtig, während andere Attribute tendenziell vernachlässigbar sind. So brauchen Zauberkundige meistens höhere Verstands- und Charisma-Werte, während Kämpfer in der Regel hohe Stärke- und Geschicklichkeitswerte benötigen. Manche Klassen erfordern sogar einen Mindestwert in einem oder zwei bestimmten Attributen, um die gewünschte Klasse wählen zu können. Die Anpassungen der Attribute nach Volkszugehörigkeit bei Spielstart sehen wie folgt aus:

Elfen: Elfen dürfen ein beliebiges Attribut (außer Stärke) um 1 steigern.

Gnome: Gnome erhalten je +1 auf GE und VE, dafür aber einen Abzug von 1 auf ST.

Halbelfen: Halbelfen dürfen ein beliebiges Attribut (außer ST) um 1 steigern.

Halblinge: Halblinge erhalten +2 auf GE, dafür aber einen Abzug von 1 auf ST.

Menschen: Menschen dürfen ein beliebiges Attribut um 1 steigern.

Zwerge: Zwerge erhalten +2 auf ST, dafür aber einen Abzug von 1 auf CH.

Die Mindestanforderungen an die Charaktere hinsichtlich ihrer Attributswerte, um eine der 8 verfügbaren Klassen zu spielen, sind folgende:

Barde: min. 4 in Charisma

Dieb: min. 4 in Geschicklichkeit

Kleriker: min. 4 in Verstand

Krieger: min. 4 in ST oder GE

Paladin: min. 4 in ST und in CH

Seefahrer: min. 4 in ST oder GE

Waldläufer: min. 4 in Geschicklichkeit

Zauberer: min. 4 in VE und in CH

ATTRIBUTE ANWENDEN UND EINSETZEN

Attribute und deren Werte werden überwiegend dazu verwendet, um davon abgeleitete Spielwerte zu bestimmen und zu berechnen. Attribute werden äußerst selten für sich allein auf die Probe gestellt. In der Regel kann eine Probe mittels einer Fertigkeit oder einem anderen Wert durchgeführt werden. Sollte tatsächlich einmal eine Aktion eine Probe erfordern, die nicht durch eine Fertigkeit oder einem vergleichbaren Spielwert bedient werden kann, so kann auf Grundlage des Attribut-Wertes „Würfel“ auch direkt auf Stärke, Geschicklichkeit, Verstand oder Charisma gewürfelt werden.

ATTRIBUTE BEI STUFENANSTIEG STEIGERN

Attribute sind elementare Werte, die starken Einfluss auf weiterführende Fähigkeiten wie u.a. Fertigkeiten und Überlebensskills haben.

Daher darf nur alle 5 Stufen ein Attribut nach Wahl um 1 gesteigert werden. Die damit verknüpften Werte wie „Würfel“ oder ggf. „Modifikator“ werden ebenfalls entsprechend mit angepasst.

Kapitel II – Abschnitt B Überlebensskills

ÜBERLEBENSSKILLS

Wie der Name schon andeutet, dienen Überlebensskills dazu, Charakteren einen Ausweg aus brenzligen oder bedrohlichen Situationen zu ermöglichen. Doch was sind Überlebensskills eigentlich? Jeder Charakter verfügt über die 4 Überlebensskills *Zähigkeit*, *Reflexe*, *Willen* und *Initiative*. Wie man erahnen kann, dienen diese Spielwerte dazu, verhängnisvolle Einwirkungen auf den Charakter zu widerstehen oder die Handlungsfähigkeit zu behalten. Diese Überlebensskills können nicht für aktive Aktionen eingesetzt werden, sondern deren Einsatz erfolgt in der Regel durch Aufforderung seitens der Spielleitung in den entsprechenden Spielsituationen.

Der Spielwert eines Überlebensskills gibt an, wie viele Würfel ein Charakter zur Abwendung eines gegen ihn gerichteten Ereignisses zur Verfügung hat. Sollte der Charakter über keine Würfel in einem Überlebensskill verfügen, so greift hier die „Null-Würfel-Regel“.

ZÄHIGKEIT

Zähigkeit (kurz: ZÄH) ist die physische Widerstandskraft eines Charakters gegen Gifte, Krankheiten oder gegen den Tod. Der Spielwert (Anzahl der Würfel) bei der Charaktergenerierung errechnet sich wie folgt:

1 + ST-Modifikator + etwaiger Volksmodifikator + etwaiger Klassenmodifikator

Volksmodifikator: Gnome, Halblinge und Zwerge erhalten zusätzlich +1 auf ihre ZÄH

Klassenmodifikator: Krieger, Seefahrer und Waldläufer erhalten zusätzlich +1 auf ihre Zähigkeit

Zähigkeitswürfe werden in Erfolgen gerechnet und aufgewogen. Sie kommen in folgenden Situationen zum Einsatz:

Widerstand gegen Gift: Immer wenn ein Charakter mit Gift in Kontakt kommt, macht der jeweilige Spieler einen Widerstandswurf gegen das Gift. Hat das Gift bspw. eine Giftstufe von 4, so werden 4 Erfolge benötigt, um das Gift vollständig zu kompensieren. Werden dagegen durch den ZÄH-Wurf bspw. nur 2 Erfolge erzielt, so wirkt das Gift noch mit einer Giftstufe von 2.

Widerstand gegen Krankheiten: Funktioniert ähnlich wie *Widerstand gegen Gift*. Wenn Gefahr droht, sich mit einer Krankheit zu infizieren, wird auf ZÄH gewürfelt. Hat die Krankheit eine Stufe von 3, werden 3 Erfolge benötigt, um einer Ansteckung zu entgehen. Werden nach diesem Beispiel nur 2 Erfolge erzielt, wirkt die Krankheit zunächst mit Stufe 1 (Differenz zwischen Krankheitsstufe und Erfolge).

Dem Tod entinnen: Hat der Charakter mehr Wunden hinnehmen müssen, als er laut seines Trefferpunkte-Maximums verkraften kann, so darf er einen ZÄH-Wurf gegen Tod durchführen. Es werden genauso viele Erfolge benötigt, wie das TP-Maximum überschritten wurde. Wenn der Charakter bspw. 7 Trefferpunkte als Maximum hat und ihm insgesamt 9 Schadenspunkte zugefügt wurden, so muss er beim ZÄH-Wurf 2 Erfolge erzielen, um dem Tod zu entkommen. Gelingt der ZÄH-Wurf, so wird der Schaden bis auf das TP-Maximum des Charakters herunter reduziert, so dass dieser effektiv bei Null TP verbleibt. Misslingt der Wurf, so muss der Charakter einen missglückten Versuch verbuchen und darf in der nächsten Runde einen weiteren Versuch vornehmen. Charaktere bis zur Stufe 3 stehen 3 Versuche zur Verfügung, ab Stufe 4 sind es 4 Versuche, ab Stufe 7 sind es 5 Versuche und auf Stufe 10 sogar 6 Versuche. Solange ein Charakter sich im Zustand „sterbend“ befindet, kann ihm auch mittels Heiltränke oder der Anwendung der Fertigkeit „Heilkunde“ geholfen werden. Eine Heilung kann den nächsten ZÄH-Versuch entweder entsprechend erleichtern oder gänzlich obsolet machen. Überlebt der Charakter, so hat er für kommende ZÄH-Würfe wieder alle Versuche zur Verfügung.

REFLEXE

Die Reflexe (kurz: REF) sind ein Maß, auf plötzliche, bedrohliche Ereignisse schnell und direkt reagieren zu können, um sich möglichst unbeschadet aus der Gefahrenzone zu entfernen. Entsprechende Ereignisse können Explosionen, Angriffszauber oder eben auch das Auslösen einer Falle sein.

Der Reflexe-Spielwert bei Spielstart errechnet sich folgendermaßen:

1 + GE-Modifikator + etwaiger Volksmodifikator + etwaiger Klassenmodifikator

Volksmodifikator: Elfen, Gnome und Halblinge erhalten zusätzlich +1 auf ihre Reflexe

Klassenmodifikator: Barde, Dieb und Waldläufer erhalten zusätzlich +1 auf ihre Reflexe

Reflex-Würfe werden ebenfalls in Erfolgen gerechnet. Sie können bei folgenden Ereignissen zum Einsatz kommen:

Entrinnen: Infolge bestimmter Angriffszauber, einer Explosion oder ähnlichen Einwirkungen steht dem Charakter ein Reflex-Wurf zu, um die Wirkung des Ereignisses zu minimieren oder gänzlich zu neutralisieren. Die Auswirkungen werden in dem Maß herabgestuft, wie der Charakter beim Reflex-Wurf Erfolge erzielt hat. Will heißen: Sollte bspw. ein Angriffszauber mit 4E auf den Charakter einwirken und er konnte 3 Erfolge beim Reflex-Wurf erzielen, so wirkt auf ihn der Zauber effektiv nur noch mit 1E.

Auslösen einer Falle: Sollte der Charakter bspw. durch das Übersehen einer Trittplatte, eines Zugdrahtes oder durch ein Missgeschick beim Versuch ein Schloss zu knacken eine Falle auslösen, so kann dieser durch einen erfolgreichen Reflex-Wurf dieser Falle entgehen. Die Anzahl der Erfolge, die für den Reflex-Wurf benötigt werden, hängt davon ab, welchem Gefährlichkeitsgrad (Schwierigkeitsgrad) die Falle angehört.

WILLEN

Willensstärke oder Willen (kurz: WIL) ist ein Messwert für die geistige Widerstandsfähigkeit. Zum Beispiel gegen Zauber aus der Schule der „Geistesbeeinflussung“. Ein erfolgreicher Willenswurf kann die Wirkung eines solchen Zaubers abmildern oder gar ganz aufheben, je nach dem wie stark der Ausgangszauber ist.

Der Willen errechnet sich bei Spielstart wie folgt:

1 + VE-Modifikator + etwaiger Volksmodifikator + etwaiger Klassenmodifikator

Volksmodifikator: Zwerge erhalten zusätzlich +1 auf ihren Willen

Klassenmodifikator: Kleriker, Paladin und Zauberer erhalten zusätzlich +1 auf Willen

Auch Willenswürfe werden in Erfolgen gerechnet und verglichen und kommt folgendermaßen zum Einsatz:

Geistesbeeinflussung: Versucht ein anderer Charakter (oft ein feindlicher NSC), den Charakter durch einen Zauber geistig zu verzaubern, so darf er mit WIL gegen diesen Effekt würfeln. Ist die Anzahl der Erfolge gleich oder höher wie die Effizienz des Ausgangszaubers, so gilt der WIL-Wurf als gelungen. Andernfalls wird der Charakter von Zauber beherrscht.

Verwandlung: Der Willenswurf gegen eine ungewollte Verwandlung durch einen feindlichen Zauber funktioniert regeltechnisch genauso wie der WIL-Wurf gegen eine etwaige Geistesbeeinflussung.

INITIATIVE

Die Initiative (kurz: INI) ist in taktischen Szenarien (insbesondere Kämpfen) wichtig, um in der Handlungsreihenfolge möglichst schnell am Zug zu sein. Die Reihenfolge in solchen taktischen Szenarien geht beginnend vom höchsten Initiative-Wert zum niedrigsten INI.

Der Initiative-Wert wird folgendermaßen berechnet:

1 + CH-Modifikator + etwaiger Volksmodifikator + etwaiger Klassenmodifikator

Volksmodifikator: Elfen und Halbelfen erhalten zusätzlich +1 auf ihre Initiative

Klassenmodifikator: Dieb, Paladin und Seefahrer erhalten zusätzlich +1 auf Initiative

Ein Initiative-Wurf wird nicht in Erfolgen gerechnet, sondern zu einer Summe aufaddiert.

Die höchste erreichte Summe durch zusammenrechnen der Augenzahl aller gewürfelten Würfel führt die Reihenfolge im taktischen Szenario an, gefolgt von der zweithöchsten Zahl, usw.. Wird in einem Szenario ein Initiative-Wert gewürfelt, der von einem anderen Charakter bereits schon erwürfelt wurde (und damit schon besetzt ist), so muss der jeweilige Spieler den Initiative-Wurf noch einmal wiederholen, so lange, bis ein Wert erreicht wurde, der noch nicht vergeben ist. Wer allerdings im Initiative-Wert eine Null oder weniger hat, ist als letzter in der Reihenfolge dran und darf die Initiative nicht auswürfeln. Ausnahme ist nur, wenn es selbst dort einen Gleichstand mit einem anderen Nuller-Charakter gibt. Dann gibt es ein Stechen zwischen der Kontrahenten, wer früher beginnen darf. Dieser Wurf entscheidet auch nur die Reihenfolge der Nuller-Charaktere. Es kann damit kein Initiative-Wurf überboten werden, der mit ECHTEN Würfeln erwürfelt wurde.



ÜBERLEBENSSKILLS BEI STUFENANSTIEG STEIGERN

Jede vierte Stufe darf ein beliebiger Überlebensskill um +1 gesteigert werden. Eine automatische Steigerung eines Überlebensskills kann auch erfolgen, wenn ein Attribut gesteigert wird und sich dadurch der Attributsmodifikator ändert.

Kapitel II – Abschnitt C

Trefferpunkte & Mana



TREFFERPUNKTE

Jeder Charakter hat einen Vorrat an Trefferpunkten (kurz: TP), die erfassen, wie viele Wunden, wie viele Schadenspunkte dieser Charakter verkraften kann, ehe er in den Zustand „sterbend“ übergeht. Jeglicher Schaden, den ein Charakter hinnehmen muss, wird als durchgegangener Treffer notiert.

Ein Charakter besitzt einen Wert mit der Bezeichnung „max TP“, was das Maximum an Trefferpunkten kennzeichnet. Dieser Wert kann weder durch Regeneration noch durch Heilung überschritten werden. Er stellt den optimalen Gesundheitszustand eines Charakters dar, der sich in der Regel nur bei Stufenanstieg nach oben verändert.

Bei Spielbeginn sind die maximalen Trefferpunkte vorwiegend abhängig von der Volkzugehörigkeit des Charakters, aber auch von der Klasse. Die Trefferpunkte bei Spielstart berechnen sich wie folgt:

Elfen: max TP = 4 + ST-Modifikator + etwaiger Klassenbonus

Gnome: max TP = 4 + ST-Modifikator + etwaiger Klassenbonus

Halbelfen: max TP = 5 + ST-Modifikator + etwaiger Klassenbonus

Halblinge: max TP = 3 + ST-Modifikator + etwaiger Klassenbonus

Menschen: max TP = 6 + ST-Modifikator + etwaiger Klassenbonus

Zwerge: max TP = 7 + ST-Modifikator + etwaiger Klassenbonus

Klassenbonus: Krieger, Paladine, Seefahrer und Waldläufer erhalten je +1 auf ihre maximalen Trefferpunkte

TREFFERPUNKTE WIEDERHERSTELLEN (REGENERIEREN)

Trefferpunkte können durch Rasten, Schlafen, durch Heiltränke oder durch Heilkunde wieder regeneriert werden. Die Regeneration geht immer nur höchstens bis zum Maximum der Trefferpunkte. Wer bereits seine vollen TP besitzt, kann sich folglich auch nicht regenerieren. Die effektive Anzahl der regenerierten TP pro Rast bzw. pro Nacht hängt stark von der Qualität des Schlafplatzes ab. Das sieht wie folgt aus:

Schlafen unter freiem Himmel: Regeneration von 1 TP

Zelt / Scheune: Regeneration von 2 TP

Unterkunft (Unterklasse): Regeneration von 3 TP

Unterkunft (Mittelklasse): Regeneration von 4 TP

Unterkunft (Oberklasse): Regeneration von 5 TP

Unterkunft (Luxusklasse): Regeneration bis max TP

VERLUST VON TREFFERPUNKTEN

Ein Charakter verliert in der Regel immer dann Trefferpunkte, wenn er Verletzungen hinnehmen muss, sei es durch Kampfschaden, Unfälle und Missgeschicke oder durch Krankheit oder Vergiftungen. Die Möglichkeiten TP zu verlieren sind sehr vielfältig. TP-Einbußen durch Kampf, Zauber, Krankheit oder Gift werden im entsprechenden Bereich noch einmal gesondert beschrieben. Auf TP-Verluste durch Unfälle wird hier noch einmal kurz eingegangen:

Sturz von einem Reittier: Beim Auf- oder Abstieg (0 TP); beim Schritt (1W6 - 4 TP); beim Trab (1W6 - 2 TP); beim Galopp (1W6 TP)

Fall aus großer Höhe: Beim Fall aus größeren Höhen, wird 1 TP Schaden pro 1 Meter Fallhöhe angerechnet

Ertrinken: Ein Charakter kann 1 Minute die Luft anhalten. Für jede weitere Minute erhält er je 1 TP Schaden

Verbrennen/Erfrieren: Ist der Charakter extremer Hitze oder Kälte ausgesetzt, verliert er 1 TP pro Spielrunde bzw. Kampfunde

KAPITEL II - CHARAKTERE / TREFFERPUNKTE & MANA

GESUNDHEITZUSTÄNDE NACH ANZAHL DER TREFFERPUNKTE

Ein Charakter ist solange noch kampf- und handlungsfähig, solange er noch mindestens 1 Trefferpunkt besitzt.

Sind die TP auf Null gefallen, wird ein Charakter bewusstlos. Das heißt, er geht zu Boden und ist somit komplett handlungsunfähig.

Gehen die TP sogar unter Null, fällt der Charakter in den Zustand „sterbend“ und muss entweder durch einen gelungenen Zähigkeits-Wurf (näher beschrieben auf Seite 17) gegen den Tod würfeln oder auf Heilung von außen hoffen.

TREFFERPUNKTE STEIGERN BEI STUFENANSTIEG

Unabhängig von der Volks- und Klassenzugehörigkeit des Charakters steigen die TP bei jedem Stufenanstieg jeweils um 1 TP.

Wurde beim Stufenanstieg außerdem das Attribut „Stärke“ erhöht, so dass der ST-Modifikator ebenfalls gestiegen ist (aber NUR dann) gibt es noch einen zusätzlichen TP obendrauf.

Eine Steigerung der TP durch Stufenanstieg kann ebenfalls bewirken, dass der Charakter aus einer etwaigen Bewusstlosigkeit oder dem Zustand „sterbend“ entrinnt, wenn dadurch seine aktuelle TP-Anzahl ins positive wechselt oder auf Null angehoben wird.

MANA

Über Mana oder auch Manapunkte (kurz MA) verfügen lediglich nur Charaktere, die der Zauberei mächtig sind. Dazu zählen die Klassen Barde, Kleriker, Paladin und Zauberer. Charaktere anderer Klassen können Magie nur mithilfe magischer Gegenstände anwenden.

Auch jene Charaktere, die zaubern können, verfügen über eine begrenzte Anzahl an Manapunkten (max MA), die durch die Anwendung von Magie vorübergehend verbraucht werden. Die Manapunkte bei Spielstart werden je nach Klasse folgendermaßen berechnet:

Barde: max MA = 2 + CH-Modifikator + etwaiger Volksbonus

Kleriker: max MA = 4 + VE-Modifikator + etwaiger Volksbonus

Paladin: max MA = 0 + CH-Modifikator + etwaiger Volksbonus

Zauberer: max MA = 6 + VE-Modifikator + etwaiger Volksbonus

Volksbonus: Elfen und Gnome der oben genannten Klassen erhalten jeweils einen Volksbonus von +1 auf ihre maximalen Manapunkte

MANA WIEDERHERSTELLEN (REGENERIEREN)

Mana können durch Rast, Schlaf, Manatränke oder durch Meditation wiederhergestellt werden. Auch Mana können nur bis zum Maximum regeneriert werden, nicht darüber hinaus.

Durch Meditation kann 1 Manapunkt pro Spielrunde bzw. Kampfrunde wiederhergestellt werden. Meditieren gilt als volle Aktion und lässt in der laufenden Runde keine weiteren Aktionen mehr zu. Wird die Meditation gestört (z.B. im Kampf durch einen Angriff des Gegners), so verfällt die Aktion und es wird kein Manapunkt regeneriert.

Eine Rast oder eine Übernachtung lässt die Manapunkte wieder bis auf ihr Maximum steigen.

MANAVERBRAUCH

Der Manaverbrauch richtet sich nach dem Zaubergangrad (ZG) des Zaubers und liegt immer genau einen Punkt höher als der ZG. So verbraucht ein Zauber vom ZG 0 also 1 Mana und einer von ZG 2 würde 3 Mana verbrauchen, usw..

MANA STEIGERN BEI STUFENANSTIEG

Jeder zauberkundige Charakter gewinnt pro Stufenanstieg 1 Manapunkt zur max MA hinzu. Durch Attributssteigerung ist auch hier bei Erhöhung des VE- bzw. CH-Modifikators die gleichzeitige Erhöhung der max MA zu berücksichtigen.



