



Tiamast - Pen & Paper - Regelwerk

Stand: Mai 2020

Tiamast - Pen & Paper - Regelwerk	1
Herzlich Willkommen!.....	1
Würfelsystem	3
Charaktererstellung	4
Erläuterung Charakterbogen	6
Kopf des Bogens - das Grundsätzliche	6
Grundeigenschaften	6
Soziale Eigenschaften.....	6
Geistige Eigenschaften	7
Körperliche Eigenschaften	7
Kampfwerte	8
Wähl- und erlernbare Talente	8
Fähigkeitenbaum: Heimlichkeit.....	8
Fähigkeitenbaum: Militär.....	9
Fähigkeitenbaum: Handwerk.....	9
Fähigkeitenbaum: Soziales	10
Fähigkeitenbaum: Natur	10
Kampfsystem	11
Angreifen und Ausweichen	11
Schaden austeilen	11
Aktionen im Kampf.....	12
Lebenspunkte regenerieren	13

Herzlich Willkommen!

Schön, dass Ihr euch mit uns ins digitale Abenteuer stürzen wollt und die Geschichten rund um Tiamast weiter erzählen möchtet. Im Folgenden findet ihr die grundlegenden Regeln, die uns das ermöglichen. Dabei ist die Grundlage ein sogenanntes Pen & Paper-Rollenspiel – also Papier & Zettel-Rollenspiel, das wir mit euch per Videokonferenz spielen möchten. Wenn du schon mal Pen & Paper gespielt hast, kannst du den nächsten Abschnitt gerne überspringen!

Was ist Pen & Paper?

Beim Pen & Paper-Rollenspiel haben alle Mitspielenden einen Zettel vor sich, auf dem in Zahlen und Beschreibungen die eigene Rolle festgelegt ist. Wie ihr zu diesem Zettel kommt, findet ihr in diesem Regelwerk. Auf dem Zettel – dem Charakterbogen – steht, was eure Spielfigur kann, wie sie so ist und wie sie auf andere wirkt. Diese Rolle könnt ihr euch selbst aussuchen und euch ihre Geschichte ausdenken. Wenn ihr schon mal bei einem Tiamast-Liverollenspiel dabei wart, dürft ihr sehr gerne euren LARP-Charakter in dieses Regelsystem übertragen.



Am gemeinsamen Spiel nehmen 3 - 6 Spielerinnen und Spieler teil und eine Spielleitung. Die Spielleitung erzählt die Geschichte, zu deren Hauptfiguren ihr und die anderen Mitspielenden werden. Sie beschreibt, wie die Umgebung aussieht, was passiert und spielt alle weiteren Nebenfiguren. Wie ihr auf die Umgebung und Ereignisse reagiert, beschreibt ihr. Ihr erzählt, was ihr tut oder wie ihr euch fühlt. Außerdem könnt ihr euch in eurer Rolle mit den anderen Mitspielerinnen und Mitspielern unterhalten. Alle Nebenfiguren werden von der Spielleitung verkörpert. Ihr könnt sie also in diesen Rollen ansprechen.

Beispiel:

Die Spielleitung sagt, dass ihr zur Mittagszeit auf einem belebten Marktplatz steht. Es ist heiß und ihr seid ziemlich hungrig und durstig. Von den umstehenden Ständen duftet es verlockend. Was macht ihr? Ihr könnt euch nun entscheiden, ob eure Figur Geld dabei hat und sich erst mal eine Bratwurst kauft. Dafür sprecht ihr die Spielleitung als Verkäufer an einem entsprechenden Stand an. Oder spielt ihr eine Taschendiebin, die sich vorher von einem Passanten das nötige Kleingeld organisiert?

In Situationen, die knifflig werden, verlangt die Spielleitung eine Würfelprobe von euch – zum Beispiel bei der Sache mit dem Taschendiebstahl. Grundlage sind die Zahlen auf eurem Charakterbogen. Wie das genau vonstattengeht, ist im nachfolgenden Kapitel zum Würfelsystem erklärt. Die Spielleitung würfelt für alle Nebenfiguren.

Alle Regeln und Abläufe klären sich außerdem am besten, wenn ihr gemeinsam spielt. Wenn ihr also noch nicht alles gleich verstanden habt – keine Sorge! Wir erklären es ganz in Ruhe, wenn es losgeht.

Wie starte ich?

Um mitzuspielen braucht ihr eine stabile Internetverbindung, einen Computer oder ein Smartphone inklusive Kamera und Mikrophon. Das Mitspielen an Laptop, Computer oder Pad würden wir empfehlen. Es geht aber auch über ein Smartphone.

Dann benötigt ihr einen ausgefüllten Charakterbogen. Wie das Ausfüllen funktioniert, erfahrt ihr in diesem Regelwerk und wir helfen euch auch gerne in der ersten Spielrunde, solltet ihr Fragen haben. Wenn ihr ihn fertig ausgefüllt habt, könnt ihr ihn ausdrucken und zum Spielen vor euch legen. Oder ihr habt ihn digital da. Es ist für uns als Spielleitung übrigens sehr hilfreich, wenn ihr uns den fertigen Bogen vorab schickt. Dann wissen wir, mit welchen Rollen wir es zu tun bekommen und können euch außerdem ein Feedback dazu geben.

Zuletzt benötigt ihr noch mind. einen 20-seitigen und mind. einen 6-seitigen Würfel. Wenn ihr so etwas nicht zuhause habt, ist das nicht schlimm. Google hilft weiter! Gebt mal in das Suchfeld ein: "Roll 1d20" - schon rollt ein 20-seitiger Würfel über euren Bildschirm. Für einen 6-seitigen Würfel müsst ihr "Roll 1d6" eintippen.

Um euren Charakter zu erstellen, reicht es aus, wenn ihr die ersten zwei Kapitel dieses Regelwerks lest und eure Rolle am besten parallel im Charakterbogen ausfüllt. Die übrigen Kapitel erklären Begriffe genauer und gehen auf die Regeln im Kampf ein.

Die Erläuterungen könnt ihr nutzen, wenn euch Begriffe unklar sind oder ihr mehr wissen wollt. Es sollte aber auch ohne gehen! Die Kampfregeln könnt ihr gerne vorab lesen. Wir erklären sie aber auch im Spiel, wenn es soweit ist.

Nun aber genug der Vorrede - los geht's und viel Spaß!

Eure Tiamast-Spielleitung





Würfelsystem

Die Frage, ob eine Aktion im Spiel gelingt, wird über Würfeln entschieden. (z.B. Ich möchte diese Tür aufbrechen; Ich möchte heimlich dieses Dokument vom Tisch stibitzen; Ich möchte auf dem Marktplatz mit einer lauten Rede auf mich aufmerksam machen...)

Einfache Handlungen (z.B. Ich öffne diese unverschlossene Tür; Ich wünsche freundlich einen guten Tag; Ich bestelle mir ein Mittagessen...) brauchen keine Würfelprobe. Die Entscheidung über Proben liegt bei der Spielleitung.

Gewürfelt wird mit einem 20-seitigen Würfel.

Eine Probe besteht je aus der Kombination von zwei passenden Eigenschaften, die addiert werden. Welche Eigenschaften herangezogen werden, entscheidet die Spielleitungen, Spielerinnen und Spieler dürfen aber gerne Vorschläge machen.

Jede Eigenschaft kann einen Wert von mind. 0 bis max. 8 annehmen. Wenn beide Eigenschaften den Maximalwert von 8 haben, kann man also insgesamt auf 16 kommen.

Ein Talent oder eine Fähigkeit kann einen Wert von 1 bis 3 annehmen. Diese Zahl wird auf die beiden Eigenschaften addiert und erhöht somit die Wahrscheinlichkeit, die Würfelprobe zu bestehen. Maximal kann man also den Wert von 19 erreichen, wenn alle Eigenschaften und Fähigkeiten auf maximaler Stufe sind.

Bestanden ist eine Probe, wenn ich mit dem 20-seitigen Würfel eine Zahl würfle, die gleich oder unter meinem errechneten Wert liegt.

Beispiel 1:

Ihr möchtet eine Wand hochklettern, um in einen Innenhof zu gelangen. Dafür kombiniert ihr Körperkraft, mal angenommen da habt ihr 4 Punkte, und Geschicklichkeit, da seid ihr besser und habt 6 Punkte. Zusammen sind das 10. Ihr müsst also eine 10 oder eine niedrigere Zahl würfeln. Ab einer 11 schafft ihr es nicht.

Nun stellen wir uns mal vor, ihr seid Meisterdiebe und Klettern gehört zu euren Paradiesdisziplinen – ihr habt also das besondere Talent "Klettern" mit einem Wert von 3. Der Wert erhöht sich also auf 13.

Beispiel 2:

Ihr möchtet die Stadtwache überreden, dass es nicht eure Schuld ist, dass ihr nach der Sperrstunde noch draußen seid und sie bitte ein Auge zudrücken soll, damit ihr schnell nach Hause flitzen könnt.

Die Kombination ist in dem Fall Charisma - 5 Punkte - und Kreativität - 7 Punkte. Ihr habt also einen Wert von 12.

Wenn ihr nun die Fähigkeit "Diplomatie" - 2 Punkte - habt, weil ihr z.B. einen Schreiber spielt, der viel an politischen Verhandlungen beteiligt ist, erhöht sich euer Wert auf 14.



Charaktererstellung

Überlegt euch zunächst, was für eine Figur ihr spielen möchtet, wie sie heißen könnte, woher sie stammt und womit sie ihren Lebensunterhalt verdient. Diese Angaben könnt ihr in den oberen Bereich des Charakterbogens eintragen. Natürlich dürft ihr euren Tiamast-LARP-Charakter auch in diesem Regelsystem nachbauen, wenn ihr ihn oder sie spielen möchtet!

Im zweiten Schritt müsst ihr die Werte festlegen, die Grundlage für die Würfelproben sind. Sie sollten zu dem Charakterkonzept passen und damit alles fair zugeht, gibt es Regeln für die Punkteverteilung:

- Es gibt drei Fähigkeitsbereiche: sozial, geistig und körperlich. Überlegt zuerst, welcher dieser drei für diesen Charakter am wichtigsten ist, welcher am zweitwichtigsten und welcher weniger wichtig.

Beispiel 1:

Ihr spielt einen Alchemisten, der sein ganzes Leben der Wissenschaft verschrieben hat. Am wichtigsten sind für euch daher geistige Eigenschaften. Da ihr viel draußen unterwegs seid, um Zutaten zu sammeln und oft bis spät in die Nacht arbeitet, seid ihr abgehärtet und besitzt gute körperliche Fähigkeiten. Sozial seid ihr allerdings eher zurückhaltend und wenig begabt. Der Bereich ist am wenigsten wichtig.

Beispiel 2:

Ihr spielt eine Stadtgardistin, die im Waffengang geschult ist und 2-3 mal pro Woche trainiert. Daher sind körperliche Talente am wichtigsten. Außerdem seid ihr in der Stadt gut vernetzt, könnt gut auf Menschen eingehen und wisst genau, vor wem man sich in Acht nehmen muss. Soziale Eigenschaften sind daher auch wichtig. Die geistigen Fähigkeiten sind allerdings zu vernachlässigen, da ihr nicht mal richtig lesen und rechnen könnt.

- Für den **wichtigsten Bereich**, dürft ihr nun **28 Punkte** auf die 4 Eigenschaften so verteilen, wie ihr mögt. Dabei darf aber keine Eigenschaft mehr als 8 Punkte erhalten. Negative Punktwerte gehen auch nicht. Beachtet bitte, dass Intelligenz, Körperkraft und Widerstandsfähigkeit mindestens einen Punkt erhalten müssen, da euer Charakter sonst nicht lebensfähig ist.

Beispiel Alchemist:

Intelligenz: 7 (Der Alchemist ist ziemlich clever und begreift schnell.)

Aufmerksamkeit / Konzentration: 7 (Dem Alchemisten entgeht fast nichts – überlebenswichtig, wenn man mit explosiven Substanzen arbeitet – und er kann tagelang an einem kniffligen Problem arbeiten)

Kreativität: 6 (Er kann relativ gut mit neuen Fragestellungen umgehen und findet eigenständige Lösungen).

Wissen: 8 (Bei alchemistischem und naturwissenschaftlichem Wissen macht ihm keiner was vor. Hier ist sein Kopf das reinste Lexikon.)



Beispiel Gardistin:

Körperkraft: 7

Intuition: 7

Widerstandsfähigkeit: 7

Geschicklichkeit: 7 (Die Gardistin ist bei allen körperlichen Fähigkeiten in etwa gleich gut.)

- Auf den **zweiten Bereich** der Grundeigenschaften darfst du nun **24 Punkte** verteilen und auf den **dritten 20**. Wieder gilt: Keine Eigenschaft darf mehr als 8 Punkte erhalten und Intelligenz, Widerstandskraft und Körperkraft nicht 0.
- Abschließend darfst du noch **3 Punkte** auf besondere **Talente** verteilen. Der Talent-Baum im folgenden Kapitel kann eine Anregung sein. Du darfst dir aber je nach Charakterkonzept und Hintergrundgeschichte auch eigene Talente ausdenken – sprich die dann bitte mit der Spielleitung ab!
- Du kannst dich auf nur ein Talent spezialisieren und hier den Maximalwert 3 eintragen oder dir 2 oder 3 Talente aussuchen und die 3 Punkte aufteilen.

Beispiel Alchemist:

Der Alchemist hat natürlich das Talent Alchemie. Da er sich mit wenig anderem beschäftigt, gehen die drei Punkte komplett hierfür drauf.

Beispiel Gardistin:

Die Gardistin ist eine geübte Kämpferin mit der Hellebarde und hat 2 Punkte im Talent Stangenwaffen. Sie ist allerdings auch recht gut im Umgang mit Menschen, kann Situationen deeskalieren und schafft es oft, brenzlige Situationen ohne Gewalt zu lösen. Daher ist ihr zweites Talent die Diplomatie mit einem Punkt.

Zum Abschluss werden noch die **Kampfwerte** errechnet, die sich aus den Grundeigenschaften ergeben und daher nur einmal ausgerechnet werden müssen. Beim Eintragen am Computer in die Excel-Tabelle errechnet der Charakterbogen diese Werte automatisch. Wir erklären hier, wie sie zustande kommen – auch für den Fall, dass ihr einen ausgedruckten Bogen vor euch habt. Es wird bei der Berechnung immer aufgerundet!

- **Zugwert: Aufmerksamkeit + Geschicklichkeit + Intuition** Dieser Wert legt fest, wer in einem Kampf die erste Aktion hat.
- **Kampfgrundwert: (Körperkraft + Geschicklichkeit + Talent)/2** Dieser Wert ist die Grundlage, um in einem Kampfgeschehen zu ermitteln, wer den Kampf gewinnt. ACHTUNG: Du brauchst eine Waffe, um den Wert zu nutzen!
- **Ausweichgrundwert: (Aufmerksamkeit + Geschicklichkeit + Talent)/2** Dieser Grundwert ist dafür da, um ihn anstelle des Kampfgrundwertes zu nutzen, wenn ihr nicht kämpfen wollt oder keine Waffe habt.
- **Lebenspunkte: 5 + Widerstandsfähigkeit/2**

Unter dem Punkt **Ausstattung** dürft ihr euch notieren, welche Waffen, eventuell Rüstungen oder andere besondere Gegenstände ihr besitzt und in der Regel bei euch habt. Alltagskleidung muss nicht extra aufgeführt werden.



Erläuterung Charakterbogen

Kopf des Bogens - das Grundsätzliche

Name Charakter: Wie heißt euer Charakter? Denkt euch einen passenden Vor- und ggf. einen Nachnamen aus. Vielleicht macht es Sinn, euch diesen auch zum Schluss auszusuchen, wenn alles andere fertig ist.

Name Spieler*in: Hier steht euer echter Name

Herkunft: Wo kommt der Charakter her? Aus Tiamast oder von woanders? Die Umgebungskarte von Tiamast kann eine Anregung sein. Ihr dürft euch aber gerne auch selbst etwas ausdenken außerhalb der [Karte](#).

Hintergrund: Was prägt euren Charakter? Welche Erlebnisse, Personen, Erfahrungen, Talente sind wichtig? Ausführlich könnt ihr das gerne in einer Hintergrundgeschichte beschreiben. Dabei können die [Fragen an den Charakter](#) hilfreich sein. Hier aber bitte nur wenige Stichpunkte.

Alter: Wie alt ist euer Charakter?

Profession: Womit verdient ihr euren Lebensunterhalt? Habt ihr einen Beruf? Seid ihr irgendwo in Ausbildung? Schlagt ihr euch als Vagabund oder Dieb durch? ...

Grundeigenschaften

Auf diese Eigenschaften werden Punkte zwischen 0 und 8 verteilt und sie legen grundlegend fest, was euer Charakter kann, wie er oder sie sich verhält und auf andere wirkt. Ein Wert 7 bis 8 bedeutet im Allgemeinen, dass euer Charakter bei dieser Eigenschaft außergewöhnlich gut ist. Ein Wert von 4 oder 5 ist Durchschnitt. Ein Wert unter 4 ist auffallend schlecht. Ein Wert von 0 ist bei manchen Werten möglich, bedeutet aber, dass diese grundlegende Eigenschaft eurem Charakter völlig fehlt. Überlegt euch also gut, ob er oder sie für euch dann spielbar ist.

Bei den Eigenschaften Intelligenz, Körperkraft und Widerstandsfähigkeit ist ein Wert von 0 unzulässig, da euer Charakter damit nicht lebensfähig wäre.

Soziale Eigenschaften

Charisma: Wie wirkt ihr auf andere? Ein hoher Wert bedeutet, ihr macht Eindruck und könnt einfach überzeugen, einschüchtern, sehr sympathisch etc. wirken. Ihr werdet nicht übersehen, wenn ihr einen Raum betretet. Ob ihr nun eher sympathisch oder eher furcht- oder respekteinflößend wirkt, legt der Wert nicht fest. Das wird durch euer Spiel definiert. Ein niedriger Wert bedeutet, ihr werdet schnell übersehen, bleibt weniger im Gedächtnis und es fällt euch schwer, andere zu beeinflussen.

Menschenkenntnis: Wie gut könnt ihr die Handlungen, Intentionen und Gedanken anderer nachvollziehen? Inwiefern fällt euch auf, ob jemand lügt? Ein niedriger Wert bedeutet, ihr versteht andere Menschen einfach nicht. Ein hoher Wert heißt, ihr könnt Gesichter und Menschen gut lesen und verstehen, warum sie handeln, wie sie handeln.

Empathie / Einfühlungsvermögen: Wisst ihr, wie sich andere fühlen? Habt ihr Mitgefühl? Ein hoher Wert bedeutet, ihr seid sozial intelligente Menschen, die sich in andere hineinfühlen können. Ein niedriger Wert bedeutet, es ist euch nicht möglich, die Gefühle anderer nachzuvollziehen oder auf sie Rücksicht zu nehmen.



Kontakte / Netzwerke: Wie gut seid ihr darin, Kontakte zu anderen aufzubauen und zu halten? Ein hoher Punktwert bedeutet, ihr kennt vom Stadtrat bis zur Unterweltkönigin alle und wisst, wo und wen ihr fragen müsst, um an die richtigen Leute zu kommen. Ein niedriger Wert macht euch eher schüchtern und bedeutet, dass ihr nur wenige Kontakte habt, bzw. euch netzwerken schwer fällt.

Geistige Eigenschaften

Intelligenz: Durchschaut ihr schnell komplexe Probleme und Fragen oder steht ihr oft auf dem Schlauch? Wie leicht fallen euch Denksportaufgaben? Ein hoher Wert bedeutet, dass ihr schwierige Sachverhalte schnell begreift und euch geistige Aufgaben, wie z.B. Rätsel, leicht fallen. Ein niedriger Wert führt zu einer eher langsamen Auffassungsgabe und lässt euch geistige Aufgaben meiden. ACHTUNG: Intelligenz muss mindestens einen Punkt erhalten!

Aufmerksamkeit / Konzentration: Könnt ihr gut bei einer Sache bleiben? Entgehen euch schnell Details oder habt ihr eure Umgebung ständig im Blick? Diese Eigenschaft kann sowohl dafür stehen, dass ihr euch gut in eine Aufgabe vertiefen könnt, als auch dafür, wie gut ihr eure Umgebung im Blick habt. Ein niedriger Wert führt zu großer Sprunghaftigkeit, ein hoher Punktwert dazu, dass ihr euch gut fokussieren könnt.

Kreativität: Wie flexibel seid ihr im Denken? Wie geht ihr an Probleme heran? Könnt ihr euch leicht etwas Neues ausdenken? Kreativität ist hier sowohl die Fähigkeit, künstlerisch tätig zu sein, als auch um die Ecke zu denken. Ein hoher Wert bedeutet, ihr habt ständig neue Ideen. Ein niedriger Wert hingegen heißt, dass ihr lieber bei alten Denkmustern bleibt und euch Neues vielleicht sogar Angst macht oder zuwider ist.

Wissen: Wie groß ist euer Allgemeinwissen? Wie gut kennt ihr euch in Tiamast und Umgebung aus? Wie viel wisst ihr über eure Profession? Diese Eigenschaft ist stark davon abhängig, wie der Charakter weiterhin gestaltet ist. Denn auch mit einem Wert von 7 oder 8 wisst ihr nicht automatisch alles, sondern einfach sehr viel und insbesondere viel über die Dinge, mit denen ihr zu tun habt.

Körperliche Eigenschaften

Körperkraft: Wie stark seid ihr? Bei einem hohen Wert könnt ihr schwere Gegenstände hochheben oder euch leicht an einem Sims hochziehen. Bei einem niedrigen Wert seid ihr eher untrainierte Stubenhocker. ACHTUNG: Körperkraft muss mindestens einen Punkt erhalten!

Intuition: Wie gut ist euer Bauchgefühl? Spürt ihr ein unangenehmes Kribbeln im Nacken, sobald euch jemand folgt? Trefft ihr oft aus dem Bauch heraus die richtige Entscheidung – insbesondere wenn es gefährlich wird oder schnell gehen muss? Dann ist eure Intuition auf einem hohen Wert. Bei einer niedrigen Intuition müsst ihr euch eher auf euren Kopf verlassen und reagiert in brenzligen Situationen langsamer und oft auch nachteilig.

Widerstandsfähigkeit: Was haltet ihr körperlich aus? Geratet ihr schnell aus der Puste und lässt euch ein blauer Fleck gleich jammern? Oder seid ihr hart im Nehmen und euch wirft nichts so schnell um? Widerstandsfähigkeit zeigt an, wie gut ihr körperliche Belastungen aushaltet – und dafür muss man nicht unbedingt stark sein! ACHTUNG: Widerstandsfähigkeit muss mindestens einen Punkt erhalten!

Geschicklichkeit: Weicht ihr leichtfüßig jedem Hindernis aus oder seid ihr eher trampelig und schmeißt schnell Dinge um? Der Wert zeigt an, wie gut ihr euren Körper unter Kontrolle habt und wie sicher und gut eure Reflexe sind.



Kampfwerte

Diese Werte errechnen sich aus den Grundwerten, ändern sich also auch nur, wenn sich eure Eigenschaften ändern. Sie werden im Charakterbogen automatisch errechnet, wenn ihr ihn digital ausfüllt. Wenn ihr den Bogen per Hand ausfüllt, berechnet ihr sie am besten einmal und tragt sie ein. Dann müsst ihr sie nicht für jeden Kampf neu berechnen.

Diese Werte braucht ihr nur dann, wenn ihr im Spiel angegriffen werdet oder ihr jemanden im Spiel angreift.

Es wird bei der Berechnung aufgerundet!

Zugwert

Formel: Aufmerksamkeit + Geschicklichkeit + Intuition

Mindestens: 3, Maximal: 24

Bedeutung: Dieser Wert legt fest, wer in einem Kampf die erste Aktion hat. Diejenige mit dem höchsten Wert beginnt, der mit dem niedrigsten ist als letztes an der Reihe. Dann beginnt eine neue Runde nach derselben Reihenfolge.

Kampfgrundwert

Formel: (Körperkraft + Geschicklichkeit + Talent)/2

Mindestens: 1, Maximal: 10

Bedeutung: Dieser Wert ist die Grundlage, um in einem Kampfgeschehen zu ermitteln, wer den Kampf gewinnt. Die genauen Regeln stehen im Kampfsystem erläutert und werden im Spiel erklärt, wenn es soweit ist. Ein hoher Wert bedeutet, ihr könnt gut kämpfen und die Chancen stehen gut, einen Gegner zu bezwingen. Ein niedriger Wert bedeutet, eure Chancen stehen schlechter. ACHTUNG: Du brauchst eine Waffe, um den Kampfgrundwert zu nutzen.

Ausweichgrundwert

Formel: (Aufmerksamkeit + Geschicklichkeit + Talent)/2:

Mindestens: 1, Maximal: 10

Bedeutung: Wenn ihr keine Waffe habt oder nicht kämpfen wollt, ihr aber dennoch angegriffen werdet, könnt ihr versuchen auszuweichen. Dafür ist dieser Grundwert da, den ihr anstelle des Kampfgrundwertes nutzt. Ein hoher Wert ermöglicht es euch, dem Angriff auszuweichen, mit heiler Haut davonzukommen und dann zum Beispiel wegzulaufen. Ein niedriger Wert mindert diese Chance.

Lebenspunkte

Formel: 5 + Widerstandsfähigkeit/2

Mindestens: 6, Maximal: 9

Bedeutung: Wenn ihr im Kampf Schaden erleidet, werden dafür Punkte von den Lebenspunkten abgezogen. Bei 0 Punkten seid ihr außer Gefecht, bei -5 Punkten und ohne Versorgung stirbt euer Charakter.

Wähl- und erlernbare Talente

Ihr könnt für euren Charakter ein bis drei verschiedene Talente oder besondere Fähigkeiten auswählen, die ihr habt und die zu eurer Profession und Hintergrundgeschichte passen.

Weitere sind im Spiel erlernbar. Die hier beschriebenen Fähigkeiten sollen eine Anregung sein, aus der ihr euch welche aussuchen könnt. Ihr könnt euch aber auch gerne eigene ausdenken, die besser passen.

Fähigkeitenbaum: Heimlichkeit

- **Schleichen**

Ihr habt ein Talent dafür, auf leisen Sohlen unterwegs zu sein und Euch ungesehen an jemandem vorbei zu stehlen.





- **Schlösserknacken**
Ihr habt die mehr oder minder zwielichtige Ausbildung genossen, an Orte und Dinge zu gelangen, die man eigentlich vor Euch verschlossen hält. Ihr kennt Euch mit mehreren Arten mechanischer Schlösser aus und wisst Dietriche und Messer einzusetzen, um sie aufzubrechen.
- **Taschendiebstahl**
Wer sagt, dass Dinge nur den Anderen gehören? Ihr seid besonders geschickt darin, unaufmerksame Leute mit flinken Fingern um ihre Geldbörse und Wertsachen zu erleichtern, die sie mit sich führen.
- **Geräte deaktivieren**
Ihr habt ein grundlegendes Verständnis von Mechanik, das es Euch ermöglicht, mechanische Gerätschaften und Fallen zu entschärfen. Ihr wisst zwar nicht, wie man sie baut, aber Ihr könnt sie unbrauchbar machen.

Fähigkeitenbaum: Kampf & Militär

Ab einem Wert von 2 erlauben Kampftalente mehr als eine Parade pro Kampfrunde. Bei einem Wert von 2 könnt ihr zweimal parieren, bei einem Wert von 3, dreimal. Das ermöglicht, sich auch gegen mehrere Gegner erfolgreich und ohne Schaden zur Wehr zu setzen.

- **Schwertkampf**
Ihr habt gelernt, mit Klingenwaffen wie Kurz- oder Langschwertern, Rapieren und Säbeln umzugehen.
- **Stangenwaffen**
Ihr seid geschult im Umgang mit Äxten, Stäben, Speeren, Hellebarden, Morgensternen und dergleichen.
- **Fernkampf**
Ihr besitzt das nötige Geschick und die Fähigkeiten, mit Fernkampfaffen wie Bogen, Armbrüsten oder Wurfgeschossen umzugehen.
- **Schwert und Schild**
Ihr habt gelernt, wie man neben einer Einhandwaffe auch einen Schild effektiv zum eigenen Schutz nutzen kann.
- **Zweihändige Waffen**
Ihr seid an das Gewicht und die schwierige Handhabe zweihändiger Waffen gewöhnt und wisst daher Zweihandschwerter, Kriegshämmer und große Äxte effektiv im Kampf zu nutzen.
- **Erste Hilfe**
Ihr habt ein grundlegendes Verständnis für die richtige Anwendung von Salben, Bandagen und Skalpellern und könnt Personen notwendige medizinische Hilfe leisten. Knochenbrüche, schlimme Verletzungen oder Krankheiten überfordern allerdings euer Können.
- **Ausweichen**
Ihr seid vielleicht nicht die größten Kämpfer, aber ihr seid sehr gut darin, Angriffen auszuweichen und Treffern zu entgehen.

Fähigkeitenbaum: Handwerk

- **Tischlerei**
Ihr versteht Euch auf einen Umgang mit Holz und könnt daraus sowohl sinn- als auch schmuckvolle und dekorative Gegenstände fertigen oder Holzkonstruktionen reparieren.





- **Schmieden**
Ihr wisst, wie man Metall schmilzt und im Schweiß Eures Angesichts in neue Formen bringt. Je nach Profession könnt Ihr daraus Gebrauchsgegenstände oder Waffen fertigen sowie Metallobjekte reparieren.
- **Schneidern**
Nadel und Faden sind für Euch Werkzeuge, um unterschiedliche Stoffe zu bearbeiten, um daraus Textilien und Kleidung herzustellen. Beschädigte Kleidung wieder zusammenzuflicken, ist für Euch kein Problem.
- **Alchemie**
Ihr habt Stunden um Stunden über Lehrbüchern, mit geheimen Experimenten und in Laboren verbracht und Eure Finger waren von Substanzen und Kohlenstaub häufiger schwarz als sauber. Ihr kennt Euch mit alchemischen Dingen aus und könnt Tränke, kleine Apparaturen und Medizin herstellen.
- **Heilkunde**
Ihr habt gelernt, wie Krankheiten und Verletzungen zu behandeln sind, könnt offene Wunden nähen und Knochenbrüche schienen. Auch wisst ihr, welches Kraut bei Übelkeit oder gegen Entzündungen hilft.

Fähigkeitenbaum: Soziales

- **Diplomatie**
Ist es Euch angeboren, habt Ihr vor dem Spiegel geübt oder ist es einfach der Klang Eurer Stimme? Was auch immer dahinter steckt, Ihr habt ein besonderes Talent dafür, Verhandlungen zu führen und Leute von Eurer Meinung zu überzeugen.
- **Seelsorge**
Ihr habt ein Gespür für die inneren Nöte und Ängste von Menschen und seid in der Lage, ihnen in schwierigen Situationen zu helfen. Ein Lächeln unter Tränen ins Gesicht zaubern, dabei helfen, in einer Panikattacke, einen klaren Gedanken zu fassen, Hoffnung in Trauer vermitteln - für Euch alles eine leichte Übung.

Fähigkeitenbaum: Natur

- **Kräuterkunde**
Ihr habt gelernt, unterschiedlichste Kräuter und Pflanzen zu erkennen und studiert ihre Eigenschaften mit besonderer Hingabe. In freier Natur oder auf dem Markt habt ihr schnell das passende Kraut zur Hand, um daraus im Mörser Heilmittel und andere Substanzen herzustellen.
- **Fährtsensuche**
Euch fallen auch kleinste Details in Eurer Umgebung auf, die von anderen übersehen werden würden. Ihr habt ein Auge für Spuren, die von Lebewesen oder Naturereignissen hinterlassen wurden und könnt sie meist zuordnen.
- **Klettern**
Kein Baum zu hoch, keine Mauer zu glatt - ihr habt von Kindesbeinen an jedes Hindernis leichtfüßig genommen.



Kampfsystem

Kämpfe laufen rundenbasiert. Das heißt, alle im Kampf Beteiligten führen nacheinander Aktionen aus. Die Reihenfolge ergibt sich dabei aus dem Zugwert. Je höher dieser ist, desto eher ist man an der Reihe. Waren alle Beteiligten im Kampf einmal dran, endet die Kampfrunde und eine neue beginnt wieder beim ersten Charakter in der Zugreihenfolge.

Beispiel:

Eine Gardistin und ein Schmied geraten in ein Gefecht mit einem DRB-Soldaten. Die Gardistin hat 5 Aufmerksamkeit, 6 Intuition und 5 Geschicklichkeit (= Zugwert von 16). Der Schmied hat 3 Aufmerksamkeit, 3 Intuition und 7 Geschicklichkeit (= Zugwert von 13). Der DRB-Soldat hat 5 Aufmerksamkeit, 5 Intuition und 5 Geschicklichkeit (= Zugwert von 15). Die Zugreihenfolge wäre also: 1. Gardistin -> 2. Soldat -> 3. Schmied -> 1. Gardistin...

Bei einem Gleichstand der Zugwerte können Talente und Fähigkeiten darüber entscheiden, wer zuerst an der Reihe ist. Im Zweifel entscheidet die Spielleitung.

Angreifen und Ausweichen

Kämpfe basieren auf Kampf- und Ausweichgrundwert eines Charakters.

Der Kampfgrundwert ergibt sich aus: $(\text{Körperkraft} + \text{Geschicklichkeit} + \text{Talent}) / 2$

Der Ausweichgrundwert ergibt sich aus: $(\text{Aufmerksamkeit} + \text{Geschicklichkeit} + \text{Talent}) / 2$

Kampffähigkeiten und -talente fließen in den Kampfgrundwert mit ein, sofern die mit dem Talent verbundene Waffe verwendet wird.

Um anzugreifen, wird ein 6-seitiger Würfel geworfen und die Augenzahl mit dem Kampfgrundwert addiert. Der Gegner würfelt dies ebenfalls. Wenn mein Ergebnis höher ist als das des Gegners, gewinne ich die Kampffaktion. Angreifen kann ich nur, wenn ich an der Reihe bin (siehe Zugwert). Verteidigen kann ich mich auch, wenn ich nicht dran bin. Allerdings kann ich mich nur einmal pro Runde verteidigen. Kämpfe ich gegen mehr als einen Gegner kann ich also nur einen Angriff abwehren. (Besondere Kampftalente ermöglichen mehr Paraden pro Runde – siehe Talente).

Um auszuweichen, wird ein 6-seitiger Würfel geworfen und die Augenzahl mit dem Ausweichgrundwert addiert. Der Gegner würfelt seinen Kampfwert. Wenn mein Ergebnis höher ist als das des Gegners, kann ich ausweichen. Ausweichen kann ich nur, wenn mein Gegner an der Reihe ist (siehe Zugwert).

Schaden austeilen

Wenn ein Charakter die Kampffaktion gewonnen hat, wird der Schaden ermittelt, der dem Gegner zugefügt wird. Dazu wird ebenfalls ein 6-seitiger Würfel gewürfelt. Je nach Augenzahl treten verschiedene Effekte ein:

- Augenzahl 1-2: Du triffst nicht (richtig) (0 Schadenspunkte)
- Augenzahl 3-4: Der Gegner nimmt Schaden (-1 Lebenspunkt)
- Augenzahl 5-6: Der Gegner nimmt schweren Schaden (-2 Lebenspunkte)



Lebenspunkte regenerieren

Wenn ihr im Kampf oder auch durch andere Aktionen Lebenspunkte verloren habt, gibt es drei Möglichkeiten, diese zurückzubekommen.

1. Euch verarztet jemand erfolgreich. Pro gelungene Probe gibt es einen Lebenspunkt zurück. Ein entsprechendes Talent wie "Erste Hilfe" oder "Heilkunde" ist natürlich hilfreich.
2. Ihr habt einen alchemistischen Heiltrank, der Lebenspunkte zurückgibt. Dafür muss er von jemandem mit dem Talent Alchemie und einer entsprechenden Würfelprobe erfolgreich hergestellt worden sein (oder ihr könnt ihn von einem Alchemisten käuflich erwerben).
3. Schlafen und Erholung hilft auch, allerdings langsamer. Pro erholsamer Nacht erhaltet ihr einen Lebenspunkt zurück. Sobald ihr allerdings unter 0 Lebenspunkte gefallen seid, benötigt ihr fachkundige Hilfe. Das erklärt sich eigentlich auch von selbst – ein paar blaue Flecken schafft euer Körper ganz gut alleine. Aber bei einer ernsthaften Verletzung muss die Blutung gestillt und die Wunde vor einer Entzündung geschützt werden.