Neue Pfade – Das minimale RGP Regelsystem

1. Einleitung

Bei der Entwicklung des Systems stand der Gedanke im Vordergrund, einen kompletten Heldenbogen auf Scheckkartengröße zu bekommen. Dabei wurde besonderen Wert auf ein einfaches und leicht zu handelndes System gelegt, das einen guten Mittelweg aus Realismus und Spielbarkeit bietet. Ob diese Ziele erreicht wurden, muss jeder für sich selbst entscheiden.

2. Inhaltsverzeichnis

Neue Pfade – Das minimale RGP Regelsystem 1
1. Einleitung 1
2. Inhaltsverzeichnis 1
3. Der Heldenbogen 1
4. Heldenerstellung 2
5. Das werfen einer Probe 4
6. Das Kampfsystem 5
7. Das Magiesystem 7
   7.1 Allgemeine Magieregeln 7
   7.2 Magie im Kampf 9
   7.3 Illusions Zauberei 10
   7.4 Hellsichts Magie 10
   7.5 Magische Heilung 10
   7.6 Beherschungs Zauberei 12
8. Göttliches Wirken – Die Macht der Geweihten 13
9. Wie werde ich besser? 14
10. Schlusswort 14

Anhang 15
A. Der Heldenbogen (Kopiervorlage) 15
B. Wie kann ich den Heldenbogen falten und kleben? 16
C. Versionshistorie 17

3. Der Heldenbogen

Rückseite

Punkte				
Waffe		KG	S	K
				H
Rüstung		KG	W	
Ausrüstung				T
				D
1	R.Arm			Vermögen
2	L.Arm			
3	R.Bein			
4	L.Bein			
5	Torso			
6	Kopf			

Vorderseite

Name	
Haarfarbe	
Augenfarbe	
Rasse	
Beruf	
Gewicht	
Größe	
Kampfgeschick	
Stärke	
Widerstand	
Ballistische Fertigkeit	
Fingerfertigkeit	
Geschicklichkeit	
Sinnesschärfe	
Willenskraft	
Intelligenz	

4. Heldenerstellung

Begonnen wird mit den Grundlegenden Daten:

Name:
Wohl ein selbsterklärender Punkt. Wer möchte schon Namenlos durch die Welt ziehen?

Haarfarbe, Augenfarbe:
Für diese Werte haben wir keine Auswahltabellen erstellt. Jeder soll seinen Helden so gestalten, wie er es möchte.

Rasse:
Dieses Regelsystem ist unabhängig von der Spielwelt gedacht. Als Rassen kommen alle zur Spielwelt passenden Rassen in Frage. (z.B. Mensch, Elf, Ork, …)

Beruf:
Auch hier gibt das System nichts vor. Achte nur darauf, dass der Beruf in die Spielwelt passt.

Größe / Gewicht:
Halte diese Werte realistisch. Ein 4 Meter großer Mensch ist genauso blödsinnig wie ein 2 Meter Mann der nur 10 kg wiegt.

Die Eigenschaftswerte:
Diese Werte definieren, wie gut dein Held verschiedene Dinge tun kann. Bei der Heldenerstellung werden 47 Punkte nach eigenem Ermessen auf die 9 Werte verteilt. Dabei sollen Werte zwischen 3 und 7 Punkten gewählt werden.

> *Erklärung:*
> *Vermutlich wunderst du dich gerade über die krumme Zahl 47. Daher hier eine kleine Erklärung dazu. Wir gehen davon aus, dass jeder Wert auf den Minimalwert 3 gesetzt werden muss. Bei 9 Werten kostet das 27 Punkte. Anschließend können 20 Punkte nach freier Wahl verteilt werden.*

Die Werte im Einzelnen sind:

Kampfgeschick:	Dieser Wert spiegelt die Fähigkeiten im bewaffneten oder waffenlosen Nahkampf wieder. Die genauere Beschreibung dazu findet sich im Kapitel 6.
Stärke:	Dieser Wert ist ebenfalls im Kampf wichtig, wird aber auch benötigt wenn der Spielleiter wissen möchte, ob der Held stark genug ist um z.B. einen schweren Stein anzuheben oder eine Türe einzurennen.
Widerstand:	Noch ein Kampfrelevanter Wert. (Siehe Kapitel 6) Hier geht es ausschließlich um die körperliche Widerstandsfähigkeit.
Ballistische Fähigkeit:	Fernkampf. Gleichgültig ob Wurf oder Schuss. Auch hier findet sich die Beschreibung im Kapitel 6.
Fingerfertigkeit:	Unter diesen Wert fallen alle Arbeiten die mit den Händen erledigt werden. Vom Schlösser knacken über das Töpfern bis hin zum Reparieren von Waffen.
Geschicklichkeit:	Hier geht es um den gesamten Körper. Also schleichen, klettern, balancieren. Aber auch ausweichen würde mit diesem Wert geregelt.
Sinnesschärfe:	Bemerkt der Held den anschleichenden Gegner, durchschaut er die Illusionszauberei und findet er die Nadel im Heuhaufen? Über all das gibt dieser Wert Aufschluss.
Willenskraft:	Während Widerstand die körperliche Widerstandsfähigkeit bezeichnet, handelt es sich hier um die Geistige Widerstandsfähigkeit. Die Fähigkeit, sich zusammen zu reißen, auch wenn es weh tut. Auch Widerstand gegen Beherschungsmagie ist über diesen Wert geregelt.
Intelligenz:	Besonders wichtig ist dieser Wert für Magie begabte Charaktere, da alle Zauberproben auf diesem Wert beruhen. Aber auch für alle anderen Charaktere kann ein wenig Intelligenz wohl nicht schaden… oder?

Punkte:
Hier werden die Abenteuerpunkte notiert. Bei der Erstellung bleibt das Feld natürlich frei.

Waffe:
Prinzipiell unterstützt das System ALLE erdenkbaren Waffen. Dabei besitzt jede Waffe zwei Werte. Zum einen einen Kampfgeschickmodifikator (KG) und zum anderen einen Stärkemodifikator. Diese Werte sind später für das Kampfsystem wichtig und werden später erklärt.

Es wird davon ausgegangen, dass eine für die Spielwelt typische Waffe die Werte 0 / 0 besitzt.

Für eine Standard-Fantasywelt wäre das wohl das Schwert. Daraus ergibt sich eine Tabelle wie folgt:

	Stärke	Kampfgeschick
Waffenlos	-2	-2
Messer Dolche Keule	-1	-1
Schwerter	0	0
Zweihandwaffen	+2	0
Parierwaffe/Schild	0	+1

Fernkampfwaffen besitzen keinen Kampfgeschick Wert sondern lediglich einen Stärke Wert.
Dieser ist jedoch kein Modifikator sondern wird als Absolutwert genutzt. (Siehe Kapitel 6. Das Kampfsystem)

	Stärke	Kampfgeschick
Bogen	8	/
Armbrust	10	/

Für Welten in denen z.B. Pistolen oder Laserwaffen genutzt werden, muss die Tabelle natürlich entsprechend angepasst werden.

Generell gilt, dass nur eine recht grobe Einteilung in Waffengattungen vorgenommen wird.

Rüstung:
Wie auch die Waffen besitzen Rüstungen ebenfalls zwei Werte als Modifikator.

	Widerstand	Kampfgeschick
Ohne (Straßenkleidung)	0	0
Leichte Rüstung	+1	0
Schwere Rüstung	+2	-1

Ausrüstung:
Durch den geringen Platz auf dem Heldenbogen sollen hier nur besondere Gegenstände aufgeführt werden. Die üblichen Altagsgegenstände werden einfach als vorhanden vorausgesetzt.

Vermögen:
Diese Einträge sollten vielleicht mit dem Spielleiter abgesprochen werden.

Und schon ist der Held fertig. Einzige Ausnahme ist dabei der Magiebegabte Held..

5. Das werfen einer Probe

Manchmal ist es nötig, zu prüfen ob ein Charakter etwas kann oder nicht. In diesem Fall ist eine Eigenschaftsprobe fällig.
Wir haben bewusst auf detaillierte Talentwerte verzichtet. Stattdessen gibt es die bereits beschriebenen Eigenschaftswerte. Hier ist die Kreativität des Spielleiters gefragt, die passende Probe heraus zu suchen.

Will sich ein Held zum Beispiel an einen Gegner anschleichen, so sollten zunächst die Umstände betrachtet werden. Ein Waldelf, der sich im Wald an ein Lager anschleichen möchte, sollte das sicher ohne Probe schaffen. Der Krieger in seiner Plattenrüstung kann noch so leichtfüßig sein, er würde gehört werden. Wenn der Spielleiter sich nicht sicher ist, so kann er eine Geschicklichkeitsprobe verlangen.

Gewürfelt wird dabei immer mit 2 sechsseitigen Würfeln (W6). Die gewürfelte Augenzahl muss gleich oder niedriger dem Talentwert sein.
Die Grundwerte für einen neu erstellten Charakter liegen wie bereits beschrieben zwischen 3 und 7. Der Durchschnittswert ist also eine 5.

Die durchschnittliche Chance für eine unmodifizierte Probe liegt somit knapp unter 30%

6. Das Kampfsystem

Das Kampfsystem basiert grundlegend auf einem Vergleichswurf mit dem W6.

In jeder Kampfrunde werfen die Gegner ihren Würfel. Das Ergebnis wird durch die Waffenmodifikatoren erhöht bzw. gesenkt und zum Kampfgeschick addiert. Wer nun den höheren Wert hat, konnte in dieser Kampfrunde einen Treffer landen.
Für jeden Treffer den man einstecken musste, sinkt der Wert wiederum um einen Punkt.

Ein Beispiel:
Alrik hat ein Kampfgeschick von 7 und kämpft mit seinem Schwert gegen Wilhelm, der mit seinem Zweihänder und einem Kampfgeschick von 8 antritt.

Beide sind noch unverletzt.

Bei Alrik wird also jeder Wurf +7 bei Wilhelm +9 gerechnet.

Mögliche Würfelergebnisse:

Würfelergebnis		Addition		Ergebnis
Alrik	Wilhelm	Alrik	Wilhelm	
5	4	12	13	Wilhelm trifft
6	4	13	13	Keiner trifft
5	2	12	11	Alrik trifft
3	3	10	12	Wilhelm trifft

Natürlich müssen die kompletten Werte nicht jedes mal ausgerechnet werden. Es genügt völlig, vor dem Kampf die Differenz der Werte zu erfassen. In diesem Fall liegt Wilhelms Wert um 2 Punkte höher als der von Alrik.

Würfelergebnis		Ergebnis
Alrik	Wilhelm	
5	4+2	Wilhelm trifft
6	4+2	Keiner trifft
5	2+2	Alrik trifft
3	3+2	Wilhelm trifft

Nachdem Wilhelm nun in der ersten Runde getroffen hat, muss er einen Stärke/Widerstandsvergleich mit Alrik werfen.

Dabei wird Alriks Widerstand (Eventuell modifiziert durch eine Rüstung) mit Wilhelms Stärke (Modifiziert durch den Stärkewert der Waffe) verglichen.

Nehmen wir an, Alrik hat einen Wiederstandswert von 6 und eine leichte Rüstung. (+1)
Wilhelm hat eine Stärke von ebenfalls 6. Sein Zweihänder gibt ihm Stärke +2.

Wilhelm ist also wieder einen Punkt im Vorteil.

Nun wirft nur Wilhelm einen W6. Bei gleichen Werten gilt eine 50% Chance. Als 4-6 gilt als Treffer, 1-3 geht daneben.

Durch den Punkt aus dem Wertevergleich steigt Wilhelms Chance auf 66%. 3-6 Trifft, 1-2 geht daneben.

Wird nun ein Treffer erzielt, muss Wilhelm noch einen dritten W6 rollen um die Trefferzone zu bestimmen.
Jede der 6 Zonen kann drei Treffer abbekommen.

Beim ersten Treffer gilt das Körperteil als verletzt. Außer einem Malus von einem Punkt beim nächsten Vergleichswurf hat das im Kampf keine weitere Auswirkungen.

Der zweite Treffer macht das Körperteil unbrauchbar. Beim Waffenarm oder einem Bein bedeutet das Kampfunfähigkeit, bei Torso oder Kopf bedeutet es Bewusstlosigkeit.

Der dritte Treffer trennt Arme oder Beine ab und ist bei Torso und Kopf tödlich.

Kämpfe können durch die direkte Auswirkung von Verletzungen sehr schnell umschlagen. Zwei Treffer können ausreichen um einen Gegner kampfunfähig zu machen. Ein unabsichtliches töten des Gegners ist aber nur in ganz seltenen Fällen möglich.

Generell wird man Kampfunfähig, wenn die gesamtanzahl der Wunden größer ist als der Wert für die Willenskraft.

Kampf gegen mehrere Gegner:

Wenn ein Kämpfer gegen mehrere antreten muss, werden wie oben beschrieben die Modifikatoren für den Vergleichswurf errechnet.
Beim Vergleichswurf gibt es nun verschiedene Möglichkeiten. Der Einfachheit halber hier direkt ein Beispiel:
Alrik kämpft gegen zwei Räuber:

Alrik (Mit Schwert und leichter Rüstung): Kampfgeschick:7 Stärke: 6Widerstand: 7
Räuber 1 (mit Messer, keine Rüstung): Kampfgeschick:5 Stärke: 7Widerstand: 5
Räuber 2 (mit Schwert, keine Rüstung): Kampfgeschick:6 Stärke: 6Widerstand: 6

Runde:	Alrik	Räuber 1	Räuber 2	
1.	4 + 2	5	3+1	Alrik hat den höchsten Wert. Räuber 2 hat den niedrigsten. Daher trifft Alrik Räuber 2. Stärke/Widerstand ist 6/6. Alrik muss nun also 3 oder niedriger werfen, was ihm dieses mal auch gelingt. Der nächste W6 ergibt eine 5 was einem Torsotreffer entspricht.
2.	2+2	4	3	Räuber 1 und Alrik haben gleich gewürfelt, Räuber 2 hat einen niedrigeren Wert. Keiner kann einen Treffer landen.
3.	3+2	2	2	Alrik hat den höchsten Wert, die beiden Räuber hingegen haben einen Gleichstand. Daher trifft Alrik beide. Stärke Widerstand und Trefferzone ergibt einen Treffer am rechten Arm von Räuber 1. Räuber 2 kann einem Treffer noch entgehen.
4.	4+2	6-1	3	Wieder trifft Alrik. Dieses mal ist Räuber 1 dran und kassiert nach Stärke Wiederstandsvergleich einen Treffer am linken Bein.
5.	3+2	4-2	4	Abermals trifft Alrik Räuber ein und hat das Glück nach Stärke Widerstand und Trefferzone abermals das linke Bein zu treffen. Das Bein ist somit außer Gefecht und Räuber 1 somit Kampfunfähig.
6.	5+2	/	6	Nun kann Alrik sich auf Räuber zwei konzentrieren und trifft ihn am Kopf.
7.	1+2	/	5-1	Endlich schafft es auch einer der Räuber Alrik zu treffen. Stärke Widerstand gelingt und Alrik wird am rechten Bein verletzt.
8.	3+1	/	4-1	Der Treffer nutzt dem Räuber nicht viel, da er sofort in der nächsten Runde wieder getroffen wird. Zu seinem Glück gelingt Alrik aber der Stärke Widerstandswurf nicht.
9.	4+1	/	5-1	Alrik setzt nach und landet noch einen Torsotreffer. Mit zwei Treffern am Torso sinkt der Räuber bewusstlos zusammen.

Der Fernkampf:

Das Fernkampfsystem ist etwas einfacher gehalten als das Nahkampfsystem. Mit zwei W6 muss gegen die Ballistische Fähigkeit gewürfelt werden. Dabei gilt der weitest mögliche Schuss auf ein kleines Ziel als unmodifiziert.

Mit einer ballistischen Fähigkeit von 5 müsste man also um in 200 Schritt Entfernung eine Katze zu treffen mit zwei W6 auf oder unter 5 Würfeln.

Ein Scheunentor (Modifikator +2) auf 10 Schritt Entfernung (Modifikator +2) wird bei auf oder unter 9 getroffen.

Wenn ein Gegner getroffen wurde folgt auch hier der Stärke/Widerstands Vergleich. Allerdings haben Fernwaffen einen Absolut wert, der mit dem Wert des Opfers verglichen wird.

Bogen Stärke: 8
Armbrust Stärke: 10

Natürlich muss nun noch die Trefferzone bestimmt werden, aber das unterscheidet sich nicht vom Nahkampfsystem.

7. Das Magiesystem

7.1 Allgemeine Magieregeln

Für Magiebegabte Helden ist leider ein zweiter Bogen erforderlich. Gedacht ist, diesen mit dem ersten ‚aufklappbar' zu kombinieren.

MAGIEBOGEN			
Name			
DIE ELEMENTE		ANWENDUNG	
Leben		Erschaffen	
Feuer		Beherschen	
Wasser/Eis		Verändern	
Luft		Bannen	
Schatten			
Reichweitentabelle			
Kurz	0 bis 10 Schritt		0
Mittel	11 bis 50 Schritt		-1
Weit	50 bis 200 Schritt		-2
Horizont	weiter als 200 Schritt		-3
Größentabelle			
Klein	Kopf / Fackel / Katze		0
Mittel	Mensch / Lagerfeuer		-1
Groß	Scheunentor etc.		-2

Der Magier startet mit Grundwerten von 1 auf allen Magischen Werten.
Es folgt eine Spezialisierung sowohl auf ein Element als auch eine Anwendung. Diese Spezialgebiete erhalten den Wert 3.

Die Magie ist in diesem System frei von definierten Zaubersprüchen. Es handelt sind stattdessen um eine relativ freie Elementarmagie. Die 5 Elemente Leben, Feuer, Wasser/Eis, Luft und Schatten werden entweder erschaffen, verändert oder gebannt.
Das entzünden einer Fackel zum Beispiel entspricht in dem Fall einem Erschaffen des Elementes Feuer.

Die Elemente im Einzelnen sind:

- Leben
  Unter dieses Element fällt jegliche Form der Heilmagie aber auch das beeinflussen von Organischem Material. Es ist also möglich Holz oder auch Leder zu formen etc.
  Leben Bannen kann wie jeder andere Schadenszauber immer nur einen Schadenspunkt erzeugen.

- Feuer
  Das klassische destruktive Element. Neben praktischen Anwendungen wie Lagerfeuer oder Fackel entzünden, kann sich ein Feuermagier aber auch auf das löschen (bannen) von Feuern spezialisieren.

- Wasser / Eis
  Über das Wasser gehen oder eine Wand aus Eis als Schutzwall erschaffen. Das Element Wasser ist vielseitiger, als man zunächst glauben mag.

- Luft
  Luft ist überall und umgibt uns. Sie zu beeinflussen kann eine sehr mächtige Angelegenheit sein. Luftmagie lässt Menschen fliegen oder Steine schweben. Natürlich ist es auch möglich eine Kerze auszublasen. Die Luft zu bannen kann als Schadenszauber im Kampf eingesetzt werden. Wie immer gilt natürlich auch hier, dass nur ein Schadenspunkt erzeugt wird.

- Schatten
  Das Element „Schatten" bezieht sich auf Dinge, die nicht vorhanden sind, steht also für Illusionsmagie. Dieses Element ist auch nicht in der Lage echten Schade zu verursachen. Es sei denn, die Illusion einer Brücke lässt den Gegner in den Abgrund stürzen…
  Auch Hellsichtmagie ist unter diesem Element angesiedelt.

Wir empfehlen jegliche Form der Beherschungsmagie ausschließlich Meisterpersonen vorzubehalten. Sollte aber ein Spielermagier unbedingt auf Beherschungen bestehen, so werden diese ebenfalls über das Schattenelement abgewickelt.

Gezaubert wird prinzipiell immer mit einer Intelligenzprobe, die entsprechend des Zaubers mit Reichweite und Größe modifiziert wird. Hinzu kommt noch ein Modifikator für die Stärke des Zaubers.

Die Stärke des Zaubers bewegt sich dabei auf einer Skala von 1 bis 10. Was dieser Wert bedeutet muss im Einzelfall entschieden werden. Beim erschaffen von Feuer wäre eine 1 ein Funke wohingegen eine 10 ein Drachenfeuer wäre.

Der Modifikator für die Zauberprobe beträgt den halben Stärkewert wobei immer abgerundet wird.

Beispiel:

Nehmen wir an, unser Heilmagier Hokuspokus möchte eine Fackel entzünden, die 15 Meter von ihm entfernt ist.
Hokuspokus hat einen Intelligenzwert von 7, das Element Feuer und die Anwendung erschaffen jeweils auf einem Wert von 1.

Aus der Entfernungstabelle auf dem Magiebogen ist zu ersehen, dass die Entfernung einen Modifikator -2 ergibt. Die Fackel als kleines Ziel führt zu einem weiteren Punkt Abzug.

Ein Funke genügt zum zünden einer Fackel nicht. Eine kleine Flamme reicht jedoch aus. Hokuspokus wählt also eine Stärke von 3 was einen weiteren Punkt Abzug einbringt.

Intelligenz	7
Element	+1
Anwendung	+1
Entfernung	-2
Stärke	-1
Größe	0
Summe	6

Hokuspukus müsste also mit 2W6 eine 6 oder niedriger erwürfeln.

Der Feuermagier Ingifaxius hingegen könnte z.B. beim selben Zauber auf folgende Werte hinauslaufen:

Intelligenz	7
Element	+3
Anwendung	+3
Entfernung	-2
Stärke	-1
Größe	0
Summe	10

Mit 2W6 eine 10 oder niedriger zu erzielen ist nicht besonders schwer.

Generell gilt, dass unabhängig von Werten und Modifikationen eine 12 immer als misslungener Zauber gilt, während auch bei höchsten Zuschlägen eine 2 immer als Erfolg gilt.

7.2 Magie im Kampf

Im Kampf eingesetzte Zauber müssen genau wie normale Attacken einen Stärke Wiederstand Vergleich (Siehe Kapittel 6) machen.

Möchte Ignifaxius also einen Feuerball auf einen 9 Schritt entfernten Menschen werfen, so ergeben sich die Werte wie folgt.

Intelligenz	7	
Element	+3	
Anwendung	+3	
Entfernung	-1	
Größe	0	(Der Feuerball muss nicht genauso groß sein, wie das Ziel.)
Stärke	-4	(Ignifaxius möchte dem Feuerball eine Stärke von 8 geben.)
Summe	7	

Ignifaxius hat also etwas weniger als eine 60% Chance, diesen Zauber zu schaffen.

Es ist auch möglich, mit einem Zauber mehr als einen Gegner zu erfassen. (Zwei Feuerbälle oder ein größerer.) In diesem Fall wird die Stärke des Zaubers aber auf alle ‚Opfer' aufgeteilt. Um also z.B. 3 Gegner mit einer Stärke von jeweils 6 zu treffen benötigt der Zauber eine Gesamtstärke von 3 x 6 = 18 Punkten. Dies führt zu einem Modifikator von -9.

Unser lieber Ignifaxius müsste also folgende Rechnung aufstellen:

Intelligenz	7	
Element	+3	
Anwendung	+3	
Entfernung	-1	(Hier wird die Entfernung des weites entfernten Gegners zugrunde gelegt.)
Größe	0	
Stärke	-9	
Summe	3	

Ignifaxius müsste also mit 2 W6 gerade mal 3 oder Niedriger werfen. (Eine Chance von ca. 8%)

Natürlich sind auch Defensivzauber möglich. Als klassisches Beispiel wäre hier eine Barriere (z.B. aus Eis) zu nennen. Um den gegnerischen Waffen zu wiederstehen benötigt diese einen Widerstandswert, der analog zur Stärke bei Kampfzaubern angelegt wird.

Möchte Ignifaxius also einen Eiswall um sich und seine Gefährten erschaffen, der mit einem Widerstand von 8 Punkten den Schlägen der Angreifer standhält ergäbe sich die Rechnung wie folgt:

Intelligenz	7	
Element	+1	(Eis ist nun mal nicht Ignifaxius' Fachgebiet.)
Anwendung	+3	
Entfernung	0	(Er kann den Wall ja anfassen)
Größe	-2	
Stärke	-4	
Summe	5	

Eine schwierige Probe, aber immerhin würde der Wall die Gegner auch sicher für mehrere Kampfrunden aufhalten, ist also recht mächtig.
Um den Wall zu zerschlagen sind wie bei allen Kampfaktionen drei Treffer nötig für die jeweils eine Stärke/Widerstands Vergleich geschafft werden muss.

7.3 Illusions Zauberei

Auch Illusionszauber benötigen einen Stärkewert. Dieser wird allerdings mit dem Sinnesschärfewert der ‚Opfer' verglichen. Dieser Vergleich bestimmt dann darüber, ob die Illusion durchschaut wird oder nicht.

Auch hier einfach ein Beispiel:
Die Hexe Esmeralda möchte einen Gegner mittels der Illusion einen Menschengroßen Spinne in die Flucht schlagen.

Intelligenz	7	
Element	+1	(Esmeraldas Fachgebiet ist Leben.)
Anwendung	+3	
Entfernung	0	(Die Spinne soll direkt vor ihr entstehen.)
Größe	-1	
Stärke	-3	(Esmeralda hofft, dass eine Stärke von 6 ausreicht.)
Summe	7	

Der Zauber hat eine etwas mehr als 50% Erfolgsaussicht.

Ein Durchschnittlicher Mensch hat eine Sinnesschärfe von 5. Bei einer Stärke von 6 muss jedes Opfer nun mit dem W6 eine 5 oder 6 Werfen, um die Illusion als solche zu erkennen. Es werden also 2 von 3 Menschen auf die Spinne herein fallen.

7.4 Hellsichts Magie

Oft ist es nötig, einen astralen Blick auf die Welt zu werfen um magische Gegenstände zu untersuchen oder auch nur festzustellen, ob überhaupt Magie wirkt. Es ist nicht möglich z.B. Gedanken auf magischem Wege zu lesen.

Die Hellsichtsmagie fällt unter das Element Schatten. Die Modifiatoren für die Hellseherei entsprechen den der übrigen Zauberbereiche. Entfernung und Größe des zu untersuchenden Objektes oder Bereiches sowie der übliche Stärkemodifikator. Dabei gilt, das eine Stärke von 1 ausreicht um zu erkennen, ob Magie im Spiel ist. Eine 10 gibt detailierten Aufschluss über die genauen Zauber die wirken. Eine 3 würde zum Beispiel ausreichen um zu erkennen, zu welchem Element ein Zauber gehört. Die genaue Festlegung dessen, was man sieht und was nicht, sollte wie immer der Spielleiter treffen.

7.5 Magische Heilung

In einem System, in dem drei Trefferpunkte tödlich sind, ist Heilungsmagie ein notwendiger Segen. Hierbei gelten jedoch ein paar besondere Vorgaben.

Größe: Es geht hierbei nicht um die Größe der Verletzung sondern um die des zu heilenden Wesens. Für einen Menschen also immer eine Erschwernis von 1.

Entfernung: Hier gibt es keine Einschränkung. Üblicherweise wird man den Verletzten wohl berühren können. Also keine Erschwernis.

Stärke: Die Stärke wird pro zu heilendem Körperteil ermittelt. Die Anzahl der Wunden auf dem Körperteil wird dabei quadriert. Um einen Arm mit zwei Trefferpunkten zu heilen benötigt man also eine Stärke von 4. Einen abgetrennten Arm wiederherzustellen (3 Trefferpunkte) kostet eine Stärke von 9.
Es ist auch möglich mehrere verwundete Körperteile gleichzeitig zu heilen. Dabei wird die benötigte Stärke aufaddiert.
Um also einen Arm mit zwei Schadenspunkten und ein Bein mit einem Punkt gleichzeitig zu heilen, wird eine Stärke von 4 plus einem Punkt benötigt.

Der Einfachheit halber auch für die Heilung ein paar Beispiele:

Die Bereits erwähnte Hexe Esmeralda möchte ihren verletzten Gefährten heilen.
Dieser wurde im Kampf verletzt. Ein Bein hat zwei Treffer abbekommen, ein Arm einen Treffer.

Intelligenz	7	
Element	+3	(Esmeraldas Fachgebiet ist Leben.)
Anwendung	+3	
Entfernung	0	(Esmeralda kann den Verletzten ja anfassen.)
Größe	-1	
Stärke	-2	(Stärke 4+1=5 -> Modifikator 5/2 = 2,5 -> abgerundet 2)
Summe	10	

Das sollte für unsere Hexe zu schaffen sein.

Aber was wäre, wenn das Bein drei Punkte abbekommen hätte?

Intelligenz	7	
Element	+3	(Esmeraldas Fachgebiet ist Leben.)
Anwendung	+3	
Entfernung	0	(Esmeralda kann den Verletzten ja anfassen.)
Größe	-1	
Stärke	-5	(Stärke 9+1=10 -> Modifikator 10/2 = 5)
Summe	7	

Hier hat Esmeralda noch ca. 50% Erfolgschance und das obwohl die Heilung ihr spezielles Fachgebiet ist.

Unser Feuermagier Ignifaxius hätte bereits deutlich schlechtere Chancen:

Intelligenz	7
Element	+1
Anwendung	+1
Entfernung	0
Größe	-1
Stärke	-5
Summe	3

Keine gute Chance für Ignifaxius. Immerhin könnte er den verletzen Arm ignorieren und sich nur um das Bein kümmern. Das würde in diesem Fall die Rechnung um einen Punkt verbessern. Nicht viel, aber immerhin.

7.6 Beherschungs Zauberei

Da beherrschende Magie viele Abenteuer leicht zerstören können, sollte diese immer sehr schwer für den Spieler sein. Daher wird der benötigte Stärkewert für einen solchen Zauber aus der Addition von Widerstand, Willenskraft und Intelligenz ermittelt.

Ein durchschnittlicher Mensch setzt einen Beherschungszauber also einen Widerstand von ca. 15 Punkten entgegen.

Ein auf Beherschungen spezialisierter Magier (Schatten – Verändern) würde also eine Rechnung etwa wie folgt aufstellen:

Intelligenz	7	
Element	+3	
Anwendung	+3	
Entfernung	-1	(Davon ausgehend, dass er nah bei dem zu verzaubernden steht.)
Größe	-1	(Es geht ja um einen Menschen)
Stärke	-7	(15 / 2 = 7,5 -> Abgerundet.)
Summe	4	

Eine zugegebener Maßen sehr schwere Probe, aber auch ein sehr machtvoller Zauber. Immerhin wird es einen Punkt einfacher, wenn der Magier sein Opfer berühren kann.

Ein Verzaubern des ‚Dorfdeppen' (Widerstand 3, Willenskraft 3, Intelligenz 3) geht natürlich ungleich leichter:

Intelligenz	7	
Element	+3	
Anwendung	+3	
Entfernung	0	(Ihn zu berühren dürfte kaum ein Problem darstellen.)
Größe	-1	
Stärke	-4	(9 / 2 = 4,5)
Summe	8	

Hier hat unser Magier eine deutlich bessere Chance.

Um Beherrschungsmagie noch weiter einzuschränken, empfehlen wir außerdem in der jeweiligen Spielwelt ein striktes Verbot von Beherrschungsmagie einzuführen. Ein Misslungener Zauber gilt dabei zugleich als entdeckt. So wird ein Spielermagier es sich mehrmals überlegen, einen solchen Zauber zu wirken. In Notsituationen bleibt ihm jedoch die Möglichkeit es zu versuchen.

8. Göttliches Wirken – Die Macht der Geiweihten

Neben der Magie gibt es in vielen Welten auch noch eine andere übernatürliche Macht der die Helden ihr Leben widmen können. Die Göttliche Macht. Es gibt viele Gründe warum es einen Priester in die weite Welt zieht aber sie alle dienen ihrem Gott oder ihrer Göttin auf die eine oder andere Weise.

GEWEIHTENBOGEN			
Name			
Gottheit			
DAS KARMA		ANWENDUNG	
Karmakraft		Erschaffen	
Aspekte		Beherschen	
		Verändern	
		Bannen	
Reichweitentabelle			
Kurz	0 bis 10 Schritt		0
Mittel	11 bis 50 Schritt		-1
Weit	50 bis 200 Schritt		-2
Horizont	weiter als 200 Schritt		-3
Größentabelle			
Klein	Kopf / Fackel / Katze		0
Mittel	Mensch / Lagerfeuer		-1
Groß	Scheunentor etc.		-2

Manche dieser Götter danken diesen Dienst auch, indem sie ihren Dienern in besonderen Situationen beistehen. Dieser göttliche Beistand hat viel mit magischem Wirken gemeinsam und so sind auch die Regeln dafür sehr ähnlich.

Wie auch Magier benötigen Geweihte eine weitere Seite bei ihrem Heldenbogen. Hier wird neben dem Namen der jeweiligen Gottheit die Karmakraft eingetragen. Diese liegt zu Beginn des Abenteuerlebens bei 3.

Jede Gottheit hat ihre Aspekte von denen der Geweihte zwei wichtige auswählt und auf seinem Bogen einträgt.

Wie auch Magier können sich Geweihte sich auf drei Anwendungen dieser Aspekte spezialisieren. Erschaffen, Beherrschen/Verändern oder Bannen.

Die gewählte Anwendung bekommt zu Beginn eine 3, die übrigen eine 1.

Um die göttliche Macht bittet der Geweihte in einem Gebet. Dabei macht es einen großen Unterschied, ob er in Ruhe Zeit hat oder ob es schnell gehen muss.

Für ein Stoßgebet ohne sich die richtige Zeit zu nehmen gilt daher ein Abzug von 2 Punkten.

Weil es so schön ist auch hier ein Beispiel:

Tsaiane ist eine geweihte der Lebensgöttin. Spezialisiert hat sie sich auf Heilungen was der Anwendung Beherrschen/Verändern ist. Die Aspekte der Göttin sind Ackerbau, belebte Natur, Beginn, Erneuerung, Farben, Freiheit, Friedfertigkeit, Fruchtbarkeit, Geburt, Grenzenlosigkeit, Heilung, Leben, Lebensfreude, Neuanfang, Schöpfungskraft, Wandel, Wiedergeburt, Zukunft.

Tsaiane hat daraus die Aspekte Leben und Friedfertigkeit ausgewählt.

Einen Verletzten zu Heilen liefe also in ihrem Fall über Leben – Verändern.

Dazu wird die Karmakraft mit der Anwendung Addiert und davon die Modifikationen analog zur magischen Heilung abgezogen.

Die Probe wird dann im Gegensatz zur Magie nicht auf Intelligenz sondern auf Willenskraft geworfen.

Nehmen wir an, Tsaiane hat eine Willenskraft von 7 und möchte eine Verletzung mit zwei Punkten heilen. Wir wissen von der magischen Heilung, dass für einen Heilzauber eine Stärke in Höhe des Quadrats der Trefferpunkte nötig ist.

Willenskraft	7	
Karmakraft	+3	
Anwendung	+3	
Entfernung	0	(Tsaiane kann den Verletzten ja anfassen.)
Größe	-1	(Es handelt sich um einen Menschen)
Stärke	-2	(Stärke = 4 -> Modifikator 4/2 = 2)
Summe	10	

Tsaiane muss also mit 2W6 auf oder unter 10 Werfen um die Verletzung heilen zu können.

Dabei wird vorausgesetzt, dass sie die Nötige Zeit für ein ausgiebiges Gebet hat. Hat sie diese Zeit nicht gilt die Stoßgebet Regelung mit zwei Punkten Abzug, so dass sie mit ihren 2W6 auf oder unter 8 kommen müsste.

Alle anderen denkbaren Anwendungen göttlicher Macht werden so entsprechend der magischen Macht abgehandelt.

Was aber, wenn der Geweihte einen Aspekt seiner Gottheit anrufen möchte, den er nicht ausgewählt hat?

In diesem Falle wird der Wert der Karmakraft halbiert (abgerundet). Immerhin ist es nicht das Gebiet des Geweihten, aber dennoch ein Aspekt seiner Gottheit.

9. Wie werde ich besser?

Natürlich können auch in diesem System die Helden lernen und ihre Fähigkeiten verbessern. Wir haben jedoch auf ein Stufensystem verzichtet. Stattdessen können Abenteuerpunkte direkt in verbesserte Fähigkeiten investiert werden.

Für die Grundwerte muss man die einzusetzenden Punkte nach der Formel $2^{(\text{gewünschter Wert})}$ errechnen.

Um von einer 3 auf eine 4 zu steigern sind also $2^4 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 = 16$ Punkte notwendig.

Ein Wert von 10 gilt als Meisterlich. Höhere Werte sollten ausschließlich Meisterpersonen vorbehalten sein.

FERNKAMPFTABELLEN		
Reichweiten		
Kurz	0 bis 10 Schritt	+2
Mittel	11 bis 50 Schritt	+1
Weit	50 bis 200 Schritt	0
Größen		
Klein	Kopf	0
Mittel	Mensch	+1
Groß	Scheunentor	+2

NÖTIGE PUNKTE ZUM STEIGERN			
Allgemein		Magie	
3 auf 4 ->	16	1 auf 2 ->	40
4 auf 5 ->	32	2 auf 3 ->	80
5 auf 6 ->	64	3 auf 4 ->	160
6 auf 7 ->	128	4 auf 5 ->	320
7 auf 8 ->	256	5 auf 6 ->	640
8 auf 9 ->	512	6 auf 7 ->	1280

AUSRÜSTUNGSTABELLEN		
Nahkampfwaffen		
Typ	KG	ST
Waffenlos	-2	-2
Messer/Keulen	-1	-1
Schwerter	0	0
Zweihandwaffen	0	+2
Parierwaffe/Schild	+1	0
Fernkampfwaffen		
Typ		ST
Bogen		8
Armbrust		10
Rüstungen		
Typ	KG	WID
Straßenkl. / Ohne	0	0
Leichte Rüstung	0	+1
Schwere Rüstung	-1	+2

Da im Magiebereich die Werte nur als Modifikatoren gelten und somit erheblich niedriger sind, müssen hier die 10fachen Punkte zum Steigern eingesetzt werden.
Gleiches gilt auch für Geweihte.

Außerdem sollten Magier ihr Kampfgeschick nicht über einen Wert von 5 hinaus steigern können.

10. Schlusswort

Das vorliegende System in Version 1.41 befindet sich in einer Art Beta Phase. Will meinen, es ist noch lange nicht fertig. Bei jedem Spielabend fallen Dinge auf, die geändert werden müssen oder sollten. Trotzdem hat es inzwischen einen Stand erreicht, bei dem wir es für sehr gut spielbar halten.

Wir nehmen Vorschläge gerne entgegen und würden uns über Feedback sehr freuen.

Ansonsten wünschen wir viel Spaß beim spielen…

Anhang:

A. Der Heldenbogen (Kopiervorlage)

Punkte				
Waffe	KG	S		K
Rüstung	KG	W		H
Ausrüstung				
				T
1 R.Arm				D
2 L.Arm				
3 R.Bein				
4 L.Bein				
5 Torso				
6 Kopf				Vermögen

Name	
Haarfarbe	
Augenfarbe	
Rasse	
Beruf	
Gewicht	
Größe	
Kampfgeschick	
Stärke	
Widerstand	
Ballistische Fertigkeit	
Fingerfertigkeit	
Geschicklichkeit	
Sinnesschärfe	
Willenskraft	
Intelligenz	

MAGIEBOGEN			
Name			
DIE ELEMENTE		ANWENDUNG	
Leben		Erschaffen	
Feuer		Beherschen	
Wasser/Eis		Verändern	
Luft		Bannen	
Schatten			
Reichweitentabelle			
Kurz	0 bis 10 Schritt		0
Mittel	11 bis 50 Schritt		-1
Weit	50 bis 200 Schritt		-2
Horizont	weiter als 200 Schritt		-3
Größentabelle			
Klein	Kopf / Fackel / Katze		0
Mittel	Mensch / Lagerfeuer		-1
Groß	Scheunentor etc.		-2

GEWEIHTENBOGEN			
Name			
Gottheit			
DAS KARMA		ANWENDUNG	
Karmakraft		Erschaffen	
Aspekte		Beherschen	
		Verändern	
		Bannen	
Reichweitentabelle			
Kurz	0 bis 10 Schritt		0
Mittel	11 bis 50 Schritt		-1
Weit	50 bis 200 Schritt		-2
Horizont	weiter als 200 Schritt		-3
Größentabelle			
Klein	Kopf / Fackel / Katze		0
Mittel	Mensch / Lagerfeuer		-1
Groß	Scheunentor etc.		-2

FERNKAMPFTABELLEN		
Reichweiten		
Kurz	0 bis 10 Schritt	+2
Mittel	11 bis 50 Schritt	+1
Weit	50 bis 200 Schritt	0
Größen		
Klein	Kopf	0
Mittel	Mensch	+1
Groß	Scheunentor	+2

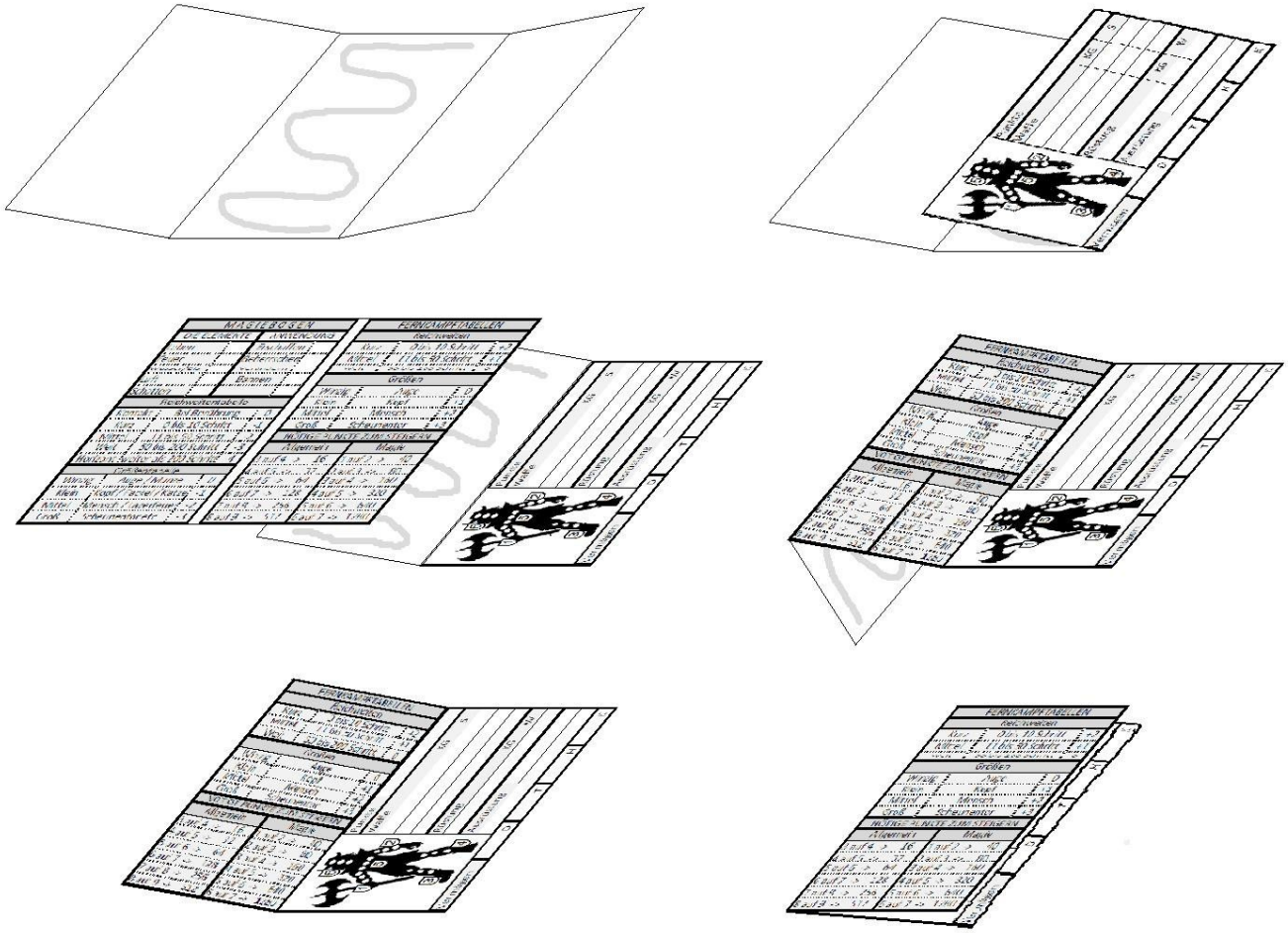
NÖTIGE PUNKTE ZUM STEIGERN			
Allgemein		Magie	
3 auf 4 ->	16	1 auf 2 ->	40
4 auf 5 ->	32	2 auf 3 ->	80
5 auf 6 ->	64	3 auf 4 ->	160
6 auf 7 ->	128	4 auf 5 ->	320
7 auf 8 ->	256	5 auf 6 ->	640
8 auf 9 ->	512	6 auf 7 ->	1280

AUSRÜSTUNGSTABELLEN		
Nahkampfwaffen		
Typ	KG	ST
Waffenlos	-2	-2
Messer/Keulen	-1	-1
Schwerter	0	0
Zweihandwaffen	0	+2
Parierwaffe/Schild	+1	0
Fernkampfwaffen		
Typ		ST
Bogen		8
Armbrust		10
Rüstungen		
Typ	KG	WID
Straßenkl. / Ohne	0	0
Leichte Rüstung	0	+1
Schwere Rüstung	-1	+2

B. Wie kann ich den Heldenbogen falten und kleben?

Natürlich gibt es unzählige Arten den Bogen zu falten. Für einen nichtmagischen Charakter mag es das einfachste sein, einfach die beiden benötigten Seiten aufeinander zu kleben und so eine einfache Karte zu erhalten. Es ist aber auch eine Überlegung wert, eine aufklappbare Karte zu erstellen, die alle benötigten Tabellen für das Spiel enthält.

Für einen Magisch begabten Charakter ist eine aufklappbare Karte kaum zu umgehen. Auch hier finden noch die meisten Tabellen Platz.



C. Versionshistorie

1.0 Ursprüngliche Version

1.1
- Magiesystem wurde hinzugefügt
- Fernkampfsystem mit Größen und Entfernungstabellen
- Trefferzonen Bild erstellt und Heldenbogen überarbeitet.

1.2
- Änderungen an Größen und Entfernungstabellen. Ziel „Winzig“ und Entfernung „Kontakt“ hinzugefügt.
- Stärkewert für Zauber auch auf nicht Kampfzauber ausgedehnt.
- Anhänge in Regelwerk eingefügt.
- Copyright behaftete Bilder entfernt.

1.3
- Kampfunfähigkeit durch Anzahl Wunden > Willenskraft als Regen hinzugefügt.
- Stärkewert für Zauber auf alle Zauber ausgedehnt.
- Erweitern der Beschreibungen zur Zauberei. (z.B. Hellsichtmagie)
- Beschreibungen der Grundwerte eingefügt.
- Beherschungsmagie ins System eingefügt

1.4
- Geweihtenmagie eingefügt

1.41
- Bugfixes