How to be a Hero

LAND DER SIEBEN REICHE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 14. Oktober 2026





INHALT

Land der sieben Reiche 3
- Land der sieben Reiche / Ebon 3
- Prolog 3
- Karte und Ortsnamen 3
- Rassenbeschreibungen 9
- Zeitskala wichtiger Ereignisse (folgt) 12
- Charakterbogen 12
- Charaktereigenschaften 13
- Begabungsgruppen 14
- Inventar 17
- Kampfsystem 18
- Wie erstelle ich mir einen Charakter? 23
- Downloads 25
- How to Be a Hero Abkürzung 25

LAND DER SIEBEN REICHE

Land der sieben Reiche / Ebon

Willkommen im Land der sieben Reiche, auch Ebon in der Sprache der Menschen genannt.

Vorweg: Was hier aufgeführt wird ist ein Rahmen für alle potentielle Spielleiter, die gerne in eine mittelalterliche Welt mit verschiedenen Rassen abtauchen wollen, aber keine Zeit oder besondere Lust haben eine ganze Rahmengeschichte zu erfinden. In diesem Rahmen, den ich mit Spielmechanik und Hintergrundwissen (mit der netten Hilfe vieler Interessierter) füllen will, können dann eigene Mikrogeschichten erzählt werden.

Natürlich werde ich auch eigene Abenteuer einfügen, nur brauch ich dazu erst einmal mehr Zeit.

Ich werde jetzt erst einmal - ein wenig unstrukturiert - meine Ideen und Dateien hier einbringen und hochladen. Alles weitere kommt danach, natürlich steh ich immer für Diskussionen bereit.

Gruß Johannes,

ich wünsche euch viel Spaß beim Lesen, Kommentieren und Diskutieren!

Prolog

Man stelle sich eine Welt vor, in der Menschen, Elben, Orks, Zwerge und Trolle (friedlich) nebeneinander Leben.

Das ist Ebon. Das legendäre Land der sieben Reiche, über das sich in der alten Welt viele Gerüchte und Sagen ranken. Eine Vielzahl an verschiedenen Kulturen und Möglichkeiten, Teil der Geschichte von Ebon zu werden, lassen viele spanende Abenteuer für Spielleiter zu. Man kann entweder von Geburt an auf Ebon leben, oder erst mit einer Fähre, oder über die scheinbar endlose Wüste in das Land der sieben Reiche kommen.

Viele großen Städte von allen Völkern lassen es zu, dass sich auch ganze Abende von Pen und Paper-Runden nur in einer Stadt abspielen können. Es ist aber auch möglich, dass die Spieler durch ihr unüberlegtes Handeln einen Krieg zwischen zwei oder mehreren Völkern auslösen. Passiert halt mal, kennt glaub ich jeder.

Lasst eurer Fantasie freien Lauf und denkt immer daran euren Bleistift spitz zu halten!

Karte und Ortsnamen

Die Karte ist zur zeit noch handgezeichnet. Dies muss noch digitalisiert werden. Madness hat hier bereits tolle Arbeit geleistet und die ersten Ergebnisse können unter Datei Diskussion:Karte Ld7R.jpg eingesehen werden. Was noch in der Legende fehlt sind die Unterscheidungen der verschiedenen Städte und Siedlungen nach Rassen.

In Städten und Siedlungen:

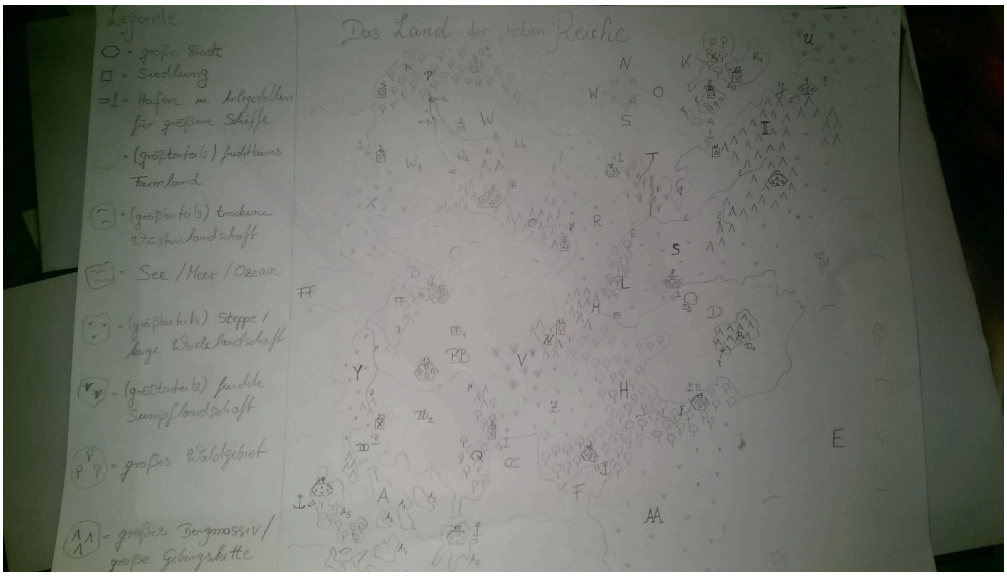
Häuser sind Menschen

Bäume sind Elben

Geschlossene Halbkreise sind Orks

Dreiecke sind Zwerge

X sind Trolle



Die Buchstaben und Nummern auf der Karte können aus der folgenden Tabelle abgelesen werden.

Landschafts / Gebiets- und Stadtbezeichnungen in den verschiedenen Sprachen:

		(deutsche Aussprache)	(französische Aussprache)	(russische Aussprache)	(griechische Aussprache)	(englische Aussprache)
Buchstabe / Nummer		**Menschlich**	**Elbisch (wörtl. Übersetzung)**	**Orkisch (wörtl. Übersetzung)**	**Zwergisch (wörtl. Übersetzung)**	**Trollisch (wörtl. Übersetzung)**
Land der sieben Reiche		Ebon	E'on	Ekon	Echon	Efron
	Rassen					
Rassenbezeichnungen		Mensch	Me'an	Mek	Anthro	LithHuan (Kleiner Mensch)
		Elb	Elve	Elv	Enteka	Elf
		Ork	Orke	Ork	Orchi	Ork
		Zwerg	Seargon	Sekgoll	Vanos	Swer
		Troll	Teôll	Tekoll	Thalmu	Huan
	Landschaften					

A		Tallmund-Archipel	Teôll-Archipelle (Troll-Archipel)	Tekoll Arkipel (Troll-Archipel)	Thalmu-Archipel (Troll-Archipel)	Thallmond-Archipel
A_1		Bor(-Insel)	Bour(-Ilyé)(-Insel)	Bo Ik (... Insel)	Vop Ipsiel (... Insel)	Bor Eft (... Insel)
A_2		Kamm(-Insel)	Chatt(-Ilyé)(Froh-Insel)	Kat Ik	Kam Ipsiel	Kam Eft
A_3		Lieftrant(-Insel)	Lieftrant(-Ilyé)(-Insel)	Liektrant Ik	Leiphidan Ipsiel	Fair Eft (Gerichtsinsel)
A_4		Reck(-Insel)	Aboule(-Ilyé)(Herz-Insel)	Att'Ul Ik (Herz Insel)	Pex Ipsiel	Regg Eft
A_5		Gondell(-Insel)	Gondeulle(-Ilyé)(-Insel)	Kandegg Ik	Gchondel Ipsiel	Grandell Eft
A_6		Warmok(-Insel)	Vieure(-Ilyé)(Kriegs-Insel)	Kerk Ik (Kriegs Insel)	Lithos Ipsiel	Wammok Eft
A_7		Jaffa-Insel	Jeuff-Ilyé(-Insel)	Jadda Ik	Japhi Ipsiel	Jakk Eft
B		Goldbucht	Auxy-Billiot	Ax Bigge	Malama Kolpos	Volt Boggt
C		Ariborwüste	Aribour-Poliet	Aribok Qu'Ex	Arivur Erimos	Treit Remt (Trockenwüste)
D		Königsmeer	Gyeutte-Maré (Göttermeer)	Tiven Mak (Teufelsmeer)	Ximas Thalassa (Niemalsmeer)	Haily Mar (Heiliges Meer)
D_1		Geisterinsel	Gyeutte-Ilyé (Götterinsel)	Tiven Ik (Teufelsinsel)	Redun Ipsiel (Umkehrinsel)	Prai Eft (Gelobte Insel)
D_2		Fil-(Insel)	Fille(-Ilyé) (Nympfen-Insel)	Fik Ik (Keuschheitsinsel)	Phil Ipsiel	Fol Eft (Passageinsel)
D_3		Totenmassiv	Wyerre-Rochard (Wolkengebirge)	Dak'Ulun Roka (Dämmergebirge)	Paratheisos (Paradies)	Leer Huans (Stille Menschen)
E		Teufelswüste	Devoll-Poliet	Hak Qu'Ex (Heiße Wüste)	Telos (Ende)	Heel Remt (Heiße Wüste)
F		Elbenbucht	Monfour-Billiot (Heilige Bucht)	Ver Bigge (Falschbucht)	Enteka Kolpos (Elbenbucht)	Elf Boggt
G		Stille Bucht	Tragille-Billot (Unheilige Bucht)	U Bigge (Unsere Bucht)	Orchi Kolpos (Orkbucht)	Ork Boggt
H		Mondscheinwald	Anmó (Heimat)	Gro Skatt (Großer Schatten)	Luxon Dendros (Mondbäume)	Lune Fort (Mondwald)
I		Killiansgebirge	Dyliant-Rochard (Dunkelgebirge)	Dilik Roka (Schattengebirge)	Killian Vunos (Killianberge)	Kilian Goons (Kiliansberge)
J		Thelonsbucht	Thelon-Billiot	Thelon Bigge	Thelon Kolpos	Swer Boggt (Zwergenbucht)
K		Asgart(-Inselgruppe)	D'Asgart(-Ilyesse)	Asgad Iks	Asgchad Ipsiels	Asgart Eftons (... Inselgruppe)
K_1		Zuhlheim(-Insel)	Norde-Ilyé (Nordinsel)	Larr Ik (Ferne Insel)	Megchalos Ipsiel (Große Insel)	Seart Eft (Zuginsel)
K_2		Quess(-Insel)	Suede-Ilyé (Südinsel)	Narr Ik (Nahe Insel)	Mikros Ipsiel (Kleine Insel)	Kess Eft (Schorfinsel)
K_3		Drum(-Insel)	Drum(-Ilyé)	Trum Ik	Thrum Ipsiel	Drum Eft

K_4		Primm(-Insel)	Primm(-Ilyé)	Prie Ik	Prim Ipsiel	Primm Eft
K_5		Asgartwald	Nu-Anmó (kleine Heimat)	Nik Skatt (Kleiner Schatten)	Asgchad Dendros	Asgart Fort
L		Kerbaldwald	Karlió-Anmó (verratene Heimat)	Trekat Skatt (Heller Schatten)	Kepal Dendros (Schlagbäume)	Kerbald Fort
M		Kobaltmassiv	Revon-Rochard (Wenigberge)	Kre Roka (Grenzberge)	Kobalt Vunos	Ryfond Goons (Rundberge)
N		Aschesee	Dyliant-Marchelle (Dunkelsee)	Dak Makes (Dunkelsee)	Dal Limbi (Dunkelsee)	Dar Mell (Dunkelsee)
O		Kaisergebirge	Me'an-Rochard (Menschengebirge)	Mek Roka (Menschengebirge)	Athelphios Vunos (Bruderberge)	Roy Goons (Kaisergebirge)
P		Nordwald	Quar-Anmó (neue Heimat)	Tuk Skatt (Dichter Schatten)	Makria Dendros (Ferne Bäume)	Nur Fort (Fernwald)
Q		Dornenwald	Sasou-Anmó (Schwertheimat)	Kerk Skatt (Kriegsschatten)	Agathi Dendros (Dornenbäume)	Unfoll Fort (Unglückswald)
R		Nihil-Ebene	Nihil-Tulerre (-Ebene)	Nihil Tulek (... Ebene)	Nihil Poion	Nihil Stup (Nihil Steppe)
S		Reitersteppe	Inferrant-Tulerre (Brandsteppe)	Yam Tulek (Pferdeebene)	Ippos Poion	Reits Stup (Reitersteppe)
T		Gorlsumpf	Orke-Fally (Orksumpf)	Mike Salv (Nahrungssumpf)	Orchi Elos (Orksumpf)	Gorl Yent (Gorlsumpf)
U		Norisumpf	Nori-Fally	Noki Salv	Nori Elos	Nori Yent
V		Wehhlsumpf	Wyehl-Fally	Wikl Salv	Viel Elos	Weyl Yent
W		Karlingsfarmländer	Gillia-Killeu (fruchtbaren Farmländer)	Gitt Kirra (Fruchtländer)	Karlin Xoraphis (Karlin(g)felder)	Karling Fells (Karlingsfelder)
W_1		Östlichen Karlingsfarmländer	/	/	/	Trell Karling Fells (Trübe ...)
W_2		Karlings-Weingute	/	/	/	Rel Karling Fells (Rote ...)
W_3		Westlichen Karlingsfarmländer	/	/	/	Call Karling Fells (Vollen ...)
X		Weiten Weideländer	Aribour-Tulerre	Aribok Tulek	Makria Poion (Weite Ebene)	Lith Stup (Kleine Steppe)
Y		Liefweide	Nu-Tulerre (kleine Ebene)	Nik Tulek	Leiph Poion	Leif Stup
Z		Sonnensteppe	Elios-Tulerre (Sonnenebene)	Etios Tulek	Elios Poion (Sonnenebene)	Elf Stup (Elbsteppe)
AA		Ödlandweide	Lune-Tullerre (Mondebene)	Luk Tulek	Luxon Poion (Mondebene)	Heel Stup (Heiße Steppe)
BB		Bornkronen-Farmländer	Groneux-Killeu (reichen Farmländer)	Kalex Kirra (reichen Farmländer)	Plosios Xoraphis (reichen Felder)	Twiggt Fells (Geteilten Felder)

BB_1		Nördlichen Bornkronen-Farmländer / Handwerksweiten	/	/	/	Bornkron Fells (Bornkronen Felder)
BB_2		Südlichen Bornkronen-Farmländer / Apfelgärten	/	/	/	Gedum Fells (Gestohlene Felder)
CC		Schlangenbucht	Vallon-Billot	Ha'Kraim Bigge (Halbkreisbucht)	Phidi Kolpos	Sall Boggt (Segelbucht)
DD		Eisenstrand	Saymo-Billot (Metallbucht)	Zaik Bigge (Metallbucht)	Thalmu Kolpos (Trollbucht)	Anfoh Boggt (Sichere Bucht)
EE		Tiefenbergmassiv	/	Larr Roka (Fernes Gebirge)	Mikros Vunos (kleinen Berge)	Volt Goons (Goldberge)
FF		Der Große Ozean	An-Maré (Großes Meer)	Gro Mak (Großes Meer)	Okeanios (Ozean)	Gremt Mar (Große Meer)
	Flüsse					
α		Die Fiora	La Flor (Fluss ...)	Lir Flor	Notos Potamos (Südfluss)	A Fiora
β		Der Farun	La Farun (Fluss ...)	Lir Farun	Anthro Potamos (Menschenfluss)	De Farun
β_1		Der Weiße Farun	La Willeu-Farun (Der wilde Farun)	Lir Wier Farun (Der wilde Farun)	Meon Potamos (Mittelfluss)	De Un Farun (Der untere Farun)
β_2		Der Grüne Farun	La Dreu-Fraun (Der ruhige Farun)	Lir Drek Farun (Der ruhige Farun)	Vorras Potamos (Nordfluss)	De Top Farun (Der obere Farun)
β_3		Das Dombart-Delta	La Delta	Lir Dekta	Thelda	Kenn Delta (Kind Delta)
α+β_1		Die Hochzeit (Mündungspunkt)	/	/	/	/
α+β_2		Die Geburt (Mündungspunkt)	/	/	/	/
γ		Die Nala	La Nala	Lir Nala	Nala Potamos	A Nala
δ		Die Luht	La Lugo	Lir Luko	Luth Potamos	A Luht
ε		Die Werta	La Vera	Lir Veka	Vepa Potamos	A Vert
ζ		Die Raab	La Zig-Ihriô (Zwerquellfluss)	Lir Raak	Rav Potamos	A Raab
η		Die Gran	La Dran	Lir Dran	Gchan Potamos	A Gran
θ		Die Fuhl	Namé Mamour (Der Wein)	Lir Skatt (Schattenfluss)	Phul Potamos	A Fool
ι		Die Myrte	Icé Myrté (Die Nahrung)	Lir Tok (Todesfluss)	Mythe Potamos	De Enta (Der Eingang)

κ		Die Rausch	Nu-La (kleiner Fluss)	Lir Bak (Bierfluss)	Mikros Potamos (kleiner Fluss)	A Reuk
λ		Die Logga	La Loggia	Lir Logg	Logcha Potamos	A Looga
μ		Der Tam	La Tamour	Lir Tamak	Tam Potamos	De Tam
ν		Die Rekkon	La Crie (Tränenfluss)	Lir Ferk (Schmerzfluss)	Rekos Potamos	A Rekkon
ξ		Die Chibli	Icé Malour (Die Mutter)	Lir Kibta	Chivli Potamos	A Chivli
	Städte					
1		Farunsburg	Farun-Bere	Farun Buk	Farun Kaotro	Farun Bearg
2		Muschelstadt	Goell-Sidion (Küstenstadt)	Koll Son (Küstenstadt)	Koxili Opiti (Muschelstadt)	Makoll San (Muschelstadt)
3		Donnermesser	Tronner-Sidion (Donnerstadt)	Dronn Son (Donnerstadt)	Thoner Maxairi (Donnermesser)	Thon Nikol (Donnermesser)
4		Hefringsgeist	Efrin-Gyelle-Alin (Efringeisthain)	Efkin Ra'Kin (Efkinshain)	Ephrin Topos (Efrinhain)	Hefring Lein (Hefringslichtung)
5		Fichtendamm	Fimmette-Estó	Pimmek Et (Fichtendamm)	Phichdem (Fichte)	Fimmt Lein (Fichtenlichtung)
6		Kupfersiedlung	Galle-Sidion (Peststadt)	Sehk Son (Schwertstadt)	Sideras Opiti (Schmiedstadt)	Imos San (Schwertstadt)
7		Dabur	Lamoure-Sidion (Daburstadt)	Dak'Bur (Zwielicht)	Davur	Tabur
8		Kamiel	Kamielle-Sidion (Kamielstadt)	Kamiel	Kamiel	Kamill
9		Thelon	Thelon-Roch'Bere (Thelon-Bergburg)	Thelon Buk'Bigge (Thelon Bergburg)	Thelon	Thelon
10		Grabenheim	Seargon-Sidion (Zwergenstadt)	Sekgoll Son (Zwergenstadt)	Furi (Hammer)	Swer San (Zwergenstadt)
11		Wanderberg	Moulle-Roche (Bewegte Berg)	Wier Rok (Wilder Berg)	Trepani (Sichel)	Goon San (Bergstadt)
12		Münzhafen	Auxy-Sidion (Goldstadt)	Ax Son (Goldstadt)	Malama Opiti (Goldstadt)	Mun Hafbor (Münzhafen)
13		Ringstadt	Norolé-Sidion	Kraim Son (Kreisstadt)	Kuklos Opiti (Kreisstadt)	Lith San (Kleine Stadt)
14		Wehrtau	Vallon-Sidion (Schlangenstadt)	Jak Son (Speerstadt)	Phidi Opiti (Schlangenstadt)	Frot San (Wehrstadt)
15		Hohlamt	Norde-Alin (Nordhain)	Suk Son (Südstadt)	Notos Opiti (Südstadt)	Hohl Lein (Hohllichtung)
16		Seidenhafen	Maré-Alin (Meerhain)	Ver Son (Falsche Stadt)	Enteka Limani (Elbenhafen)	Seit Hafbor (Seidenhafen)
17		Götterhain	Gyeutte-Alin	Tiven Akin (Teufelshain)	Enteka Topos (Elbenhain)	Elf Lein (Elblichtung)
18		Trollstadt	Teôll-Bere (Trollburg)	Tekoll Buk (Trollburg)	Nero Opiti (Wasserstadt)	Mar Bearg (Meerburg)

19		Triebwasser	Ilyé-Sidion (Inselstadt)	Ik Son (Inselstadt)	Ipsiel Opiti (Inselstadt)	Bool Hafbor (Bootshafen)
20		Schildwache	Perre-Sidion (Schildstadt)	Pekk Son (Schildstadt)	Aspida Opiti (Schildstadt)	Reel San (Schildstadt)
21		Dunkelwacht	Lune-Sidion (Mondstadt)	Narr Son (Nahe Stadt)	Orchi Opiti (Orkstadt)	Kess San (Schorfstadt)
22		Lichtschlaf	Elios-Sidion (Sonnenstadt)	Larr Son (Ferne Stadt)	Anthro Opiti (Menschenstadt)	Seart San (Zugstadt)

Rassenbeschreibungen

Im Land der sieben Reiche (Ebon) leben fünf verschiedene Rassen mehr oder weniger friedlich nebeneinander. Das wären: Menschen, Elben, Zwerge, Orks und Trolle.

Elben, Zwerge und Trolle gehören zu den sogenannten Urvölkern, die schon seit Anbeginn der Zeitrechnung auf diesem Flecken Erde gelebt haben.

Menschen und Orks sind keine ursprünglichen Völker. Orks sind verwandt mit Elben, während die Menschen, auf der Suche nach neuen Ländereien, von einem anderen Kontinent nach Ebon rübergesiedelt sind.

Aus diesem Grund gibt es auch drei verschiedene Zeitrechnungen. Elben, Zwerge und Trolle teilen sich eine Zeitrechnung ab dem Tag 0 ("Tag der Schöpfung") und wird mit n.S. abgekürzt. Die Orks beginnen ihre Zeitrechnung mit dem "Tag des Exodus", also mit dem Auszug und der Abspaltung von der Mehrheit von Elben. Es wird mit v.E. oder n.E. abgekürzt und der Tag der Schöpfung liegt im Jahr 3542 v.E. Die Menschen legten ihren Nullpunkt auf den "Tag der Ankunft". Das ist der Tag, an dem zum ersten Mal Menschen den Kontinent betraten. Folgerichtig wird er mit v.A. oder n.A. deklariert. Der Schöpfungstag ist nach dieser Zeitrechnung bei 9011 v.A und der Exodustag bei 5469 v.A.

Im Folgenden sind die Rassen mit ihren Stärken und Schwächen kurz vorgestellt. Eine Zeitskala mit wichtigen Ereignissen ist weiter unten zu entnehmen (folgt).

Menschen

Menschen sind zwischen 1.50 m und 2.00 m groß. Sie werden bis zu 80 Jahre alt und sind sehr anpassungsfähig und experimentierfreudig. Sie scheuen sich nicht, neue Erfindungen zu machen und sind bestrebt ihr Wissen stetig zu erweitern. Dieses Gefühl, alles zu können, führt insbesondere bei den herrschenden Menschen auch zu Allmachtsfantasien und Expansionswahn.

Kämpferisch sind Menschen Allroundtalente und kopieren oft auch verschiedene Techniken anderer Rassen. In der Erziehung wird eher weniger Kampfkunst vermittelt, weswegen vor allem ärmere Schichten zu Alltagswerkzeug greifen, wenn der Kampf ruft.

In der Wirtschaft und im Handel blüht der menschliche Geist, aber auch die menschliche Gier, auf. Es wäre nicht das erste Mal, dass der Traum vom (Macht-)Monopol, prächtige Wirtschaftskreisläufe zerstören. Im Grundsatz versuchen Menschen ihre Waren auch noch in den letzten Ecken der Welt zu verkaufen, solange es sich preislich lohnt.

Was Menschen an körperlichen Nachteilen den anderen Völkern haben, versuchen sie oft diese durch immer neue Maschinen und Technik auszugleichen, oder gar zu übertrumpfen. Mit der Technik geht auch allgemein die Forschung daher. Zu schneller Fortschritt kann hingegen auch zu einem Ungleichgewicht in verschiedenen Bereichen führen und in internen Konflikten enden.

Nach dem Tag der Ankunft suchten die Menschen einen Ort, an dem sie sich dauerhaft nieder lassen und ihrem Expansionshunger besänftigen konnten. Dies war die Küstenstadt Münzhafen. Doch immer größere Länderreien wurde von den Menschen als ihr eigen betrachtet. Logischerweise führte dies zu Konflikten mit den bereits auf Ebon lebenden anderen Rassen. Da diese jedoch bisweilen nur vereinzelte Siedlungen außerhalb von ihren Ballungszentren bewohnten, konnte der erste Menschenkönig Farun die erste befestigte Menschenstadt im Kaisergebirge gründen. Zu seinem Andenken wurde sie Farunsburg getauft. Trolle wurden von den Küsten vertrieben, vormalige Orksteppen wurde zu Farmland umkultiviert und von Elben bewohnte Wälder abgeholzt. Einzig allein die Zwerge wurde wegen der großen Distanz zwischen beiden Völkern derweilen (noch) nicht ihrer Heimat beraubt. Dies ist nun schon tausende Jahre her und die Menschen sind nun mehr mit internen Konflikten beschäftigt, weswegen nun mit den ehemaligen Feinden rege gehandelt wird und weniger gekämpft. Beide Seiten wären allerdings nicht abgeneigt zur Waffe zu greifen, wenn der Moment günstig ist...

Elben

Elben werden zwischen 1.70 m und 2.10 m groß und bis zu 150 Jahre alt. Elben werden allgemein als das "Wissen der Welt und Wälder" bezeichnet, weil die Natur und das Wissen darum als grundlegend wichtig für die Kultur der Elben gelten. Sie sind daher Experten für das autarke Leben im Wald und sind sehr skeptisch gegenüber Maschinen und immer neuer Technik. Die Haut von Elben ist sehr empfindlich gegenüber der Sonne, weswegen lange Aufenthalte im Sonnenlicht ohne Schutz von Elben gemiedet wird.

Da Elben hauptsächlich im Wald kämpfen, gibt es im Kampfstil der Elben keine Taktiken für offene Schlachtfelder, da diese im Wald einfach nicht existieren. Vielmehr sind Elben Meister beim Kampf aus der Ferne mit dem Bogen und beim Angreifen aus dem Hinterhalt.

Ein autarkes Leben im Wald führt dazu, dass Handel mit anderen Völkern nicht zwingend erforderlich ist. Diese protektionistische Einstellung setzt sich daher auch in der Wirtschaft durch. Es wird nur das produziert, was die Elben für ihren Vorteil brauchen.

Durch das hohe erreichbare Alter können einzelne weise Elben viel Wissen auf sich vereinigen, wobei besonders Wert auf Geschichte, Flora, Fauna und die elbische Kultur gelegt wird. Technik und Maschinen werden ablehnend betrachtet und meist als ein Versuch anderer Völker betrachtet, natürliche Nachteile gegenüber Elben, auszugleichen.

Seit dem Beginn der Schöpfung gibt es Elben und wegen ihrer empfindlichen Haut, behausen sie alle größeren Wälder in Ebon, um dem direkten Sonnenlicht zu entfliehen. Dabei wurde immer ein sehr intovertiertes Verhalten anderen Kulturen gegenüber gezeigt. Fortschritte wurden besonders im Naturheilkunde bereich, der Bogenkunst und der Kultur (Dichtkunst, Musik, Malerei, usw.) über die Jahrtausende erziehlt. Diese Grundeinstellung war auch für die Elben nicht von Nachteil. Der Kontinent war größtenteils unbewohnt und die Wälder wuchsen stetig mit der Zeit. Heutzutage sieht die Lage aber anders aus. Menschen haben viel Wald abgeholzt und der Herrschaftsbereich der Elben schrumpft eher, als dass er wächst. Darum mehren sich die Stimmen die passive Haltung aufzugeben und aktiv den Einflussbereich der Elben zu erweitern – auf Kosten der umliegenden Völker.

Orks

Orks sind – biologisch gesehen – Elben, da sie sich von den Elben abgespalten haben, um auch die Ländereien außerhalb des Waldes zu bevölkern und beherrschen. Orks werden 1.60 m bis 2.00 m groß und bis zu 120 Jahre alt. Die Tatsache, dass sie kleiner und weniger lang leben als Elben liegt zum einen an der ständigen Sonneneinstrahlung, die die Haut auf dauer stark schädigt, aber auch die recht einseitige Ernährung mit Reis und Fleisch. Orks benutzen die weitläufigen Steppen für ihre Viehzucht und das sumpfige "Mike Salv" (Nahrungssumpf ist die direkte Übersetzung in der menschlichen Sprache) für den Reisanbau.

Orks haben die Aggressivität auf dem Schlachtfeld gleich in die Kindererziehung übernommen. Keine andere Rasse legt so viel Wert auf die militärischen Fähigkeiten der Einzelnen. Insbesondere beim Kampf und Reiten auf dem Pferd kann niemand mit Orks mithalten.

Auch wenn Orks oft durch Krieg ihre Diplomatie ausdrücken, wissen sie dennoch, dass man Friedenszeiten braucht um sich als Gemeinschaft zu regenerieren. Und das nutzen Orks auch geschickt. Orks versuchen aus ehemaligen Feinden, Handelspartner zu machen. Proviant, neue, bessere Waffen und ein möglicher Verbündeter für neue Kriege auf der anderen Seite des Reiches könnten gehandelt werden.

Wissen, Technik und Forschung stehen hinten auf der Agenda der Orks. Auch wenn sie nicht ablehnend betrachtet werden, gibt es für Orks wichtigeres als in Büchern zu lesen, oder stundenlang an der Werkbank zu sitzen. Schon fertige Erfindungen von Außerhalb werden jedoch wohlwollender betrachtet.

Schon ca. Hundert Jahre vor dem "Tag des Exodus" im Jahre 3542 n.S. gab es Strömungen im Volk der Elben, dass man sich einsetzen sollte, aktiv zu expandieren und generell aggressiver anderen Rassen gegenüber auftreten sollte. Bei der herrschenden Klasse der Elben stößte dieses Verhalten nicht nur auf Unverständniss, sonder sogar zu einer offenen Ablehnung. Als dann im Jahr 3523 n.S., also 19 Jahre vor dem Exodus der Anführer der expansionistischen Strömung erst gefangen genommen und dann exekutiert wurde, brach eine Rebellion aus, die sich bis zum Jahr 3542 n.S. hinzog, ohne einen eindeutigen Sieger. Der dann geschlossene Friedensvertrag sah vor, dass die gemäßigten Elben die Gegenden, in denen die Orks noch heute Leben, verlassen und alle expansionistischen Elben in diese Lande ziehen und dort ihre eigene Kultur gründen – die Orks. Mehrere hunderte Jahre dauerte es dann, bis sich die Orks an die neuen Lebensbedingungen gewöhnen konnten. Sie perfektionierten Viehzucht und Reiten, behielten aber auch den Bogenbau und den Angriff aus dem Hinterhalt von ihrer elbischen Verwandtschaft.

Zwerge

Zwerge sind 1.20 m bis 1.60 m groß und können bis zu 100 Jahre alt werden. Die Heimat von Zwergen sind die Berge dieser Welt. Dort können sie schürfen und schaufeln und kostbare Schätze aus den Tiefen der Erde hervorheben. Diese eignen sich dann wunderbar um im Handel mit anderen Völker Nahrung und Wissen einzukaufen, denn Landwirtschaft ist eher vernachlässigt bei ihnen. Zudem sind Zwerge bekannt als hervorrangende Waffen- und Rüstungschmiede.

Im Kampf verlassen sich Zwerge vor allem auf die ausgezeichnete Qualität ihrer Waffen und Rüstungen. Besonders beliebt bei Zwergen ist der Kriegshammer, aber auch Speere und mechanische Waffen, wie die Armbrust. Es dient ihnen als ausgleich zu ihrer doch kleinen Größe.

Wirtschaft und Handel ist das A und O der zwergischen Gesellschaft. Immer bessere Schiedekunst, immer größere Edelsteine und immer mehr Gold müssen auch mal eingetauscht werden für so lästige Dinge wie Vieh und Weizen. Die (hochbewachten) Handelsreisenden der Zwerge sind daher bei allen Völkern – mit Ausnahme der Elben – gerngesehene Gäste.

In Sachen Technik kann niemand den Zwergen das Wasser reichen. Viele Nachteile durch die Kleinwüchsigkeit der Zwerge wurden von Maschinen ausgegleichen. Und auch die Forschung an immer neuen Geräten und Verbesserungen, auch an Waffen, wird stetig fortgetrieben. Lediglich das Wissen über die Welt außerhalb der Berge ist rar und unvollständig. Aber die entsprechenden Bücher können ja gekauft werden.

Seit Anbeginn der Schöpfug hausten vereinzelte Zwergenstämme in den Bergen von Ebon. Diese losen, kleinen Gruppen waren anfällig für Naturkatastrophen, Überfällen anderer Rassen oder gar der Tierwelt. Dies führte dazu, dass besonders in kleinen Gebirgen die Zwerge schnell ausstarben oder vertrieben wurden. In den heute bekannten Killiansgebirge, machte sich der Zwerg Killian auf, die Stämme in dem größten Bergmassiv auf Ebon zu vereinigen. Mit geschickter Diplomatie, aber auch erbittertem Kampf, schaffte er es ein Zwergenreich zu erschaffen, das zu seiner Zeit das mächtigste Reich aller Völker war,

jedoch noch Jahrhunderte brauchte um seine internen Probleme in den Griff zu bekommen. Heute floriert die Wirtschaft und der Handel und die Berge sind eine natürliche Festung vor Angreifern aller Art. Im Grunde wollen die Zwerge nicht außerhalb ihrer Heimat in den Krieg ziehen, aber vielleicht müssen sie es ja um zu verhindern, dass eine andere Rasse die Vorherrschaft in Ebon an sich reißt und somit das Gleichgewicht der Welt ins wankeln bringt.

Trolle

Trolle sind mit 1.90 m bis 2.40 m die größte Rasse in Ebon. Sie werden bis zu 100 Jahre alt. Der Legende nach wurden sie aus dem Wasser des Meeres geformt. Die Affinität zu Wasser ist bei Trollen allgegenwärtig, weshalb sie insbesondere in der Nähe zum Wasser siedeln und hervorragende Schiffsbauer und Seefahrer sind. Ihr Äußeres ähnelt dem von Menschen, jedoch sind ihre Arme und Beine in Proportion zu ihrem Körper länger als bei Menschen.

Beim Kampf an Land fehlt es Trollen oft an taktischem Verständnis, obwohl ihre körperlichen Vorteile anderen Rassen gegenüber schon enorm sind. Auf hoher See sollte man Trollen nicht in den Weg kommen. Kleine, wendige Boote für Küsten und flache Gewässer, aber auch rießige Kriegsschiffe, Trolle bauen und beherrschen alle Schiffe und somit das Meer.

Alles, was man aus dem Meer fischen und Essen kann, kommt bei den Trollen auf den Tisch. Perlen werden allerdings zum Handeln verwendet und auch extra in geeigneten Zuchtbecken gezüchtet. Trolle sind weniger direkt im Handel beteiligt als vielmehr indirekt, indem sie Handelsschiffe und Kapitäne für andere Völker stellen und dann einen Teil des Gewinns abzweigen.

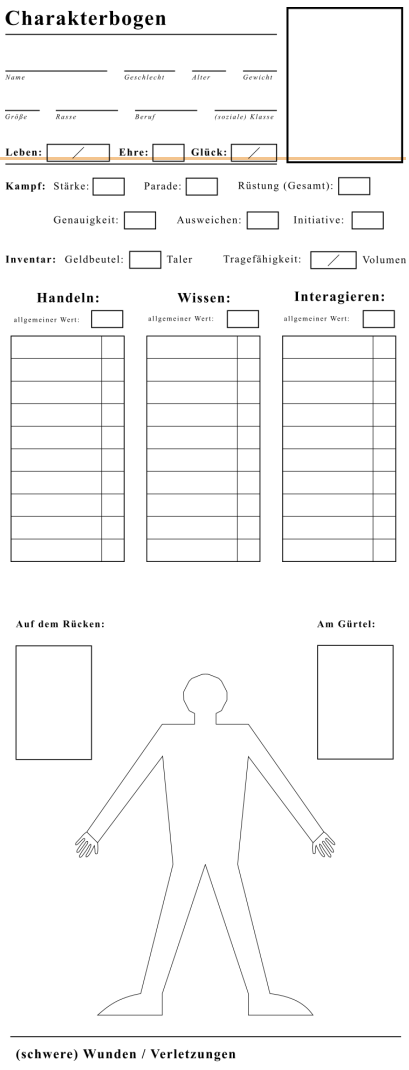
In Sachen Wissen, Technik und Forschung sind Trolle offen für neue Innovationen und Erkenntnisse, solange diese nicht die Gesellschaftsordung beeinflussen. Ein Mangel an Rohstoffen und eine relativ isolierte Lage in der Welt wirken sich negativ auf die eigene Forschung aus, während sich jedoch so einige nützliche Dinge auf den vermieteten Handelschiffen heraushören lässt.

Trolle bewohnen seit der Schöpfung insbesondere den südlichen und westlichen Teil von Ebon. Das Tallmund-Archipel ist dabei ein Goldtopf für die trollische Kultur und Entwicklung gewesen. Auf den verschiedenen Inseln gibt es zwar wenige, aber verschiedene Rohstoffe und Materialien, die ein halbweg autarkes Leben ermöglichten. Nach und nach wurden auch weiter ins Festland Siedlungen gegründet, vor allem um den steigenden Holzbedarf für den Schiffsbau zu sättigen. Dies führte zu ersten Konflikten mit den Elben. Als dann die Menschen in Ebon ankamen, wurden die Siedlungen im Festland förmlich überrannt. Stück für Stück verloren die Trolle alle Siedlungen auf dem Festland und mussten sich aufs Archipel zurückziehen. Die Folge war eine komplette gesellschaftliche Revolution mit der Folge, dass fünf Führer nun die Geschicke der Trolle leiten. Einer jeweils für die See- und Landstreitmacht, einer für Diplomatie und Handel, der Vierte für Nahrung und Wirtschaft und ein geistiger Führer. Mit der neuen Führung brauch auch die Politik der "Rückeroberung" an und das mit Erfolg. Die Siedlung Schildwache konnte von den Menschen wieder zurück gewonnen werden. In dieser unruhigen Zeit stellt sich nun die Frage, wie die Menschen darauf antworten werden.

Zeitskala wichtiger Ereignisse (folgt)

Charakterbogen

Die Bögen rechts sind für die Charaktererstellung vorgesehen. Die einzelnen verschiedenen Mechaniken werden im Folgenden Text genauer ausgeführt.


Charakterbogen

Name Geschlecht Alter Gewicht

Größe Rasse Beruf (soziale) Klasse

Leben: Ehre: Glück:

Kampf: Stärke: Parade: Rüstung (Gesamt):

Genauigkeit: Ausweichen: Initiative:

Inventar: Geldbeutel: Taler Tragefähigkeit: Volumen

Handeln: Wissen: Interagieren:

allgemeiner Wert: allgemeiner Wert: allgemeiner Wert:

Auf dem Rücken: Am Gürtel:

(schwere) Wunden / Verletzungen

Charaktereigenschaften

Jeder Charakter wird durch beliebige, willkürlich von jedem Spieler gewählte, Eigenschaften vorbestimmt. Dazu zählen: Name, Geschlecht, Alter, Gewicht, Größe, Rasse, Beruf und die (soziale) Klasse.

Je nach Spielleiter und Setting, können diese rein kosmetischer Natur sein, oder auch direkte Auswirkungen auf das Spiel haben. So kann der ausgeübte Beruf dazu führen, dass man manche Fähigkeiten skillen muss (z.B. muss ein Fischer einen akzeptablen Wert auf Angeln besitzen), oder auch die soziale Klasse, in der man sich befindet.

Leben

Das Leben, oder die Lebenspunkte, ist die wichtigste Anzeige von allen. Sie bestimmt, ob ein Charakter noch lebt, oder zum Zuschauen aus dem Jenseits verdammt ist. Dabei können wenig Lebenspunkte (relativ zum Gesamtwert) zu negativen Effekten führen (z.B. Bewusstlosigkeit).

Ehre

Die Ehre ist ein optionaler Wert, der für eine größere Spieltiefe verwendet werden kann. Dabei ist es jeder Runde frei, die genaue Mechanik der Ehre festzulegen. Eine mögliche Definition wäre wie folgt:

Ehre ist ein fester Wert zwischen -100 und +100, den jeder Charakter besitzt. Er ist ein Maß, wie tugendhaft, gesetzestreu oder moralisch „richtig“ eine Person agiert und als solche auch wahrgenommen wird – oder eben nicht. Eine Skaleneinteilung kann wie folgt aussehen:

+65 bis +100	Heldenhafte Sagen rühmen deine Taten. Schurken fürchten deine Macht und rennen lieber davon, statt dich zu bekämpfen. Allerdings gieren sogenannte „Freunde“ nach dem Ruhm, der dich umgibt.
+35 bis +64	Wohin du auch gehst, die Leute wissen bereits, dass du im Anmarsch bist. Wichtige und ruhmreiche Aufgaben werden von nah und fern an dich gerichtet, aber du bist auch ein begehrtes Ziel von Räuberbanden.
+15 bis +34	Du hörst schon manchmal deinen Namen murmeln, von Passanten an denen du vorbei gehst. Es ist jedoch nicht klar, ob sie dabei wohlwollend gesinnt sind, oder nach deinem Leben trachten.

+5 bis +14	Wer dich kennt, der weiß, dass Recht und Gesetz deine treuen Begleiter sind. Allerdings kennen dich nicht so viele Leute und in einer fremden Stadt voller Helden, scheint dein Licht nicht ganz so hell.
-4 bis +4	Weder „Gut“ noch „Böse“, eine neutrale Einstellung. Schurken interessieren sich eher nicht für solch unwichtige Personen, was gut ist. Jedoch interessieren sich auch nicht die Reichen und Mächtigen für dich, was schlecht ist.
-5 bis -14	Langfinger, Trickser, Täuscher und Dieb sind nur die harmlosesten Ausdrücke, die dich Personen nennen, die du „erleichtert“ hast. Deine Beute hält sich dabei in Grenzen, sodass es, außer den Beklauten, keinen so richtig interessiert.
-15 bis -34	Unter vorgehaltener Hand hat sich schon herumgesprochen, dass du kreativ bist, Gesetzestexte alternativ auszulegen. Man muss dabei nur hoffen, dass am anderen Ende der Hand nicht die falsche Person zuhört.
-35 bis -64	Steckbriefe mit deinem Gesicht säumen die Straßen aller größeren Städte. Das Kopfgeld lässt sich sehen, allerdings auch deine Reputation unter den Verstoßenen, Dieben und Mördern dieser Welt.
-65 bis -100	Es gibt ein Sprichwort: „Wer dich das erste Mal sieht, sieht dich das letzte Mal.“ Selbst mutige Krieger scheuen sich ihr Leben aufs Spiel zu setzen um dich zu jagen. Unter Schurken ist so viel Bekanntheit nur begrenzt hilfreich.

Glück

Auch ein optionaler Wert, der vor allem für Einsteiger des P&P genutzt werden kann. Er kann allerdings auch dauerhaft mit eingebunden werden – oder halt gar nicht.

Als Einstiegshilfe kann Glück benutzt werden um jedem Charakter vom Start des Abenteuers einen Wert zuzuweisen, der sich abnutzen kann und nicht regeneriert wird. Dies kann zum Beispiel helfen, wenn unerfahrene Spieler sich zu Anfang übernehmen und dumme Entscheidungen mit sehr negativen Folgen treffen. Ein gnädiger Spielleiter kann dann mit dem Glückswert schlimmeres verhindern.

Als dauerhaftes Attribut, kann Glück auch benutzt werden um beispielsweise auch darauf zu würfeln. Dies kann eingesetzt werden beim Looten, oder auch beim Kampf, je nach Willen der Spielrunde und des Spielleiters.

Begabungsgruppen

Die Talente, die jeder Charakter besitzt, werden in den Begabungsgruppen Handeln, Wissen und Interagieren unterteilt.

Handeln steht dabei allgemein für alle Fähigkeiten, die körperlich ausgeführt werden müssen. Alle Formen der Waffen- oder Handwerkskunst, aber auch kreative Fähigkeiten, wie Malen oder Musizieren gehören dazu. Wissen steht für alle Attribute, die ein geistiges Verständnis erfordert, um das gewünschte Thema verstehen und beherrschen zu können. Dazu zählen Sprachen, aber auch Geschichte oder Religion. Interagieren versteht sich als ein soziales Interagieren und bezieht sich daher immer auch zwischenmenschliche Verständigung. Beruhigen, Feilschen, Einschüchtern und andere Charaktereigenschaften sind hier zu finden.

Manche Fähigkeiten können auch mehreren Gruppen zugeordnet werden, oder haben auch einen indirekten Einfluss auf andere Gruppen. Hat jemand z.B. in der Gruppe Handeln das Talent „Hiebwaffen“, so ist damit gemeint, wie gut dieser Charakter mit einer Hiebwaffe umgehen kann und mit ihr kämpft. Würde das Talent „Hiebwaffen“ unter der Wissensgruppe stehen, so geht man davon aus, dass der Charakter theoretisch weiß, wie Hiebwaffen benutzt werden müssen und aus welchem Materialien sie angefertigt werden, oder in welchen Gegenden, bestimmte Waffen gefertigt oder benutzt werden. Ein Charakter mit dem Talent in der Gruppe Handeln, bekäme also beispielsweise einen Bonus beim Kämpfen mit Schwertern, könnte auch nur bedingt Rückschlüsse ziehen, aus welchem Stahl ein Schwert gefertigt ist, oder wo es hergestellt wurde. Auf der anderen Seite kann ein Charakter mit dem Talent in der Gruppe Wissen nicht zwangsweise mit Hiebwaffen auch umgehen. Grade bei größeren oder nicht üblichen Hiebwaffen macht es zum Kämpfen keinen Unterschied, ob man weiß woher das Schwert stammt.

Fähigkeitswerte

Am Start besitzt jeder Charakter 500 Fähigkeiten-Punkte, die auf die verschiedenen Begabungsgruppen aufgeteilt werden können um bestimmte Fähigkeiten pro Punkt um ein Prozent steigern zu können (1 Fähigkeiten-Punkt = 1% auf ein Attribut). Fähigkeiten, die dabei größer oder gleich 80% haben, gelten als herausragende Fähigkeiten und haben einen Bonuseffekt auf den allgemeinen Wert.

Der allgemeine Wert berechnet sich anschließend für jede Gruppe separat. Für jeden zehnten Punkt, der in die Gruppe investiert wurde, gibt es einen Prozentpunkt. Zusätzlich dazu gibt es für jede herausragende Fähigkeit in der Gruppe 10 Prozentpunkte. In einer Formel: Allgemeiner Gruppenwert = In der Gruppe investierte Punkte / 10 (abgerundet) + Herausragende Fähigkeiten in Gruppe * 10

Würfeln auf Begabungsfähigkeiten

Würfe auf Begabungsfähigkeiten werden immer mit einem d100 durchgeführt (ein d10 00-90 & ein d10 0-9). Das Ergebnis 000 ist dabei die Zahl 100. Ein Würfelergebnis gilt dabei als Erfolg, wenn der Wert unter oder gleich dem Fähigkeitsprozentwert ist, zu dem gewürfelt wurde. Steht ein Charakter vor einer Aufgabe oder einem Problem, was zu lösen ist, so ist es den Spielern frei zu entscheiden, mit welchen Mitteln sie dies lösen wollen. Ist der Lösungsweg trivial, z.B. wenn ein mittelgroßer Stein im Weg liegt und von einem Charakter mit der Fähigkeit Heben auf 80% angehoben wird, so kann der Spielleiter dies einfach geschehen lassen, ohne dass extra gewürfelt wird. Ist der Ansatz nicht trivial, so wird auf ein dem Lösungsweg passendem Attribut gewürfelt. Besitzt der Charakter kein passendes Attribut, so kann der Spielleiter auf den allgemeinen Fähigkeitswert der Gruppe werfen lassen. Es besteht allerdings auch die Möglichkeit, wenn ein Attribut zu wenig ausgebildet ist, oder die Aufgabe zu schwer oder speziell ist, als dass sie durch den allgemeinen Wert ausgeführt werden kann, dass der Spielleiter auch den Wurf verweigern kann, weil es schlichtweg unrealistisch ist.

Kritische (Miss-)Erfolge

Wird eine 1 gewürfelt, ist dies immer ein kritischer Erfolg. Wird eine 100 gewürfelt, ist dies immer ein kritischer Misserfolg. Liegt ein Würfelergebnis um 65 Prozentpunkte unter dem Fähigkeitswert, so ist es ein kritischer Erfolg (Heben 80% → alles unter 15 ist kritischer Erfolg). Liegt ein das Würfelergebnis um 65 Prozentpunkte über dem Fähigkeitswert, so ist es ein kritischer Misserfolg (Heben 20% → alles über 85 ist kritischer Misserfolg).

Handeln

Nachfolgend eine grobe Auflistung von Fähigkeiten aus der Gruppe Handeln:

- Rennen
- Verstecken

- Treten
- Knüppelwaffen
- Schneidern
- Stichwaffen
- Kochen
- Hiebwaffen
- Heben/Tragen
- Axtwaffen/Äxte
- Tischlern/Schreinern
- Hammerwaffen
- Schmiedekunst
- Schildführung
- Fischen
- Werfen
- Landwirtschaft
- Bogenschießen
- Klettern
- Medizin/Wundversorgung

Wissen

Nachfolgend eine grobe Auflistung von Fähigkeiten aus der Gruppe Wissen:

- (einzelne) Sprachen
- Mode und Kleidung
- Politik
- Geschichte
- Lesen/Schreiben
- Mathematik
- Naturwissenschaften
- Literatur
- Flora
- Fauna
- Mechanik
- Medizin
- Programmieren
- Ethnische Kulturen
- Subkulturen (z.B. Popkultur)
- Musik
- Kunst
- Religion
- Waffen
- Nautik

Interagieren

Nachfolgend eine grobe Auflistung von Fähigkeiten aus der Gruppe Wissen:

- Feilschen
- Lügen
- Menschenkenntnis
- Manipulieren
- Betören
- Beeindrucken
- Unterhalten
- Einschüchtern
- Begeistern
- Beruhigen
- Führen/Befehlen
- Aufwiegeln
- Redegewandtheit
- Beleidigen

Inventar

Das Inventar besteht aus allen Gegenständen, die ein Charakter momentan bei sich trägt. Diese können wie Kleidung oder Rüstung schon angezogen sein, oder in einer Tasche getragen werden. Der Spielleiter sollte darauf achten, welche Gegenstände ein Spieler momentan in der Hand führt (wie Waffen) und welche Dinge noch aus der Tasche geholt werden müssen. So muss in einer Kampfhandlung ein Spieler eine Aktion aufbringen, um aus seinem Rucksack Gegenstände zu entnehmen.

Geldbeutel

Die Währung wurde in der einfachsten Art angelegt. Es gibt eine universale Zahlungsart und nur ein Münztyp, der Taler. Hier können natürlich beliebige Verfeinerungen getroffen werden, je nach Wunsch der Spielrunde.

Tragefähigkeit

Jeder Gegenstand nimmt ein bestimmtes Volumen ein. Dies limitiert einen Spieler, unendlich viele Gegenstände zu transportieren. Ohne Tragemöglichkeit, wie einen Rucksack, kommt man relativ schnell zu seinem Limit. Zwei Hände und ein paar Taschen an der Kleidung ermöglichen vielleicht um das halbe Dutzend Dinge zu transportieren. Abhilfe schaffen dabei Gürtel und Taschen, die man tragen kann. Der Gürtel kann helfen z. B. Schwerter einfach am Körper zu tragen und sie dennoch schnell griffbereit zu haben. Außerdem können dort gut kleinere, leichtere Gegenstände verstaut werden. Ein Rucksack ermöglicht es auch größere und schwerere Dinge lange zu transportieren.

Ein kleines Beispiel dazu

Geronimo der Gierige trägt normale Kleidung mit zwei Hosentaschen, einen Gürtel mit einem Schwerthalter und einen Rucksack. Ohne Gürtel und Tasche könnte Geronimo 4 Gegenstände mit kleinem Volumen tragen. Das wären zum Beispiel handgroße Steine, Einhandwaffen, usw., im Zweifel entscheidet der Spielleiter. Der Gürtel mit Halter erlaubt es ein Schwert ohne Volumenbeschränkung zu tragen. Auch

können weitere, kleinere Gegenstände am Gürtel getragen werden, wie Wurfmesser, oder Flaschen. Im Rucksack können dann auch größere Gegenstände mitgeführt werden. Als Beispiel wären hier Feuerholz, nicht getragene Rüstung und Bücher zu nennen.

Das macht also:

Tragebasiswert: 4 Volumen

Gürtel: 4 Volumen + Schwerthalter

Rucksack: 20 Volumen

und somit insgesamt ein Gesamtvolumen von 28. Mehr als diesen Wert kann Geronimo nicht mit sich führen.

Der Volumenwert dient allerdings nur als Übersichtswert, ob man prinzipiell noch Platz hätte einen Gegenstand zu tragen. Hier kann die Spielrunde (oder Spielleiter) aber noch realistischere Einschränkungen treffen und beispielsweise noch das Gewicht der Gegenstände berücksichtigen.

Kampfsystem

Der Kampf beinhaltet zwei mögliche Angriffsvarianten – Stärke und Genauigkeit – und zwei mögliche Verteidigungsvarianten – Parade und Ausweichen. Standardmäßig starten alle Charaktere mit 6 auf allen dieser Werte. Diese können nach Absprache mit dem Spielleiter angepasst werden, je nach Hintergrund des gespielten Charakters (z.B. seines Berufes).

Kämpfe werden ausgewürfelt. Vor dem Kampf wird ein Initiativewert für jeden Kampfteilnehmer berechnet, nach dessen Reihenfolge die Kämpfer agieren werden. Alle Kampfwerte werden mit dem W20 ausgewürfelt. Eine Aktion gilt als Erfolg wenn der gewürfelte Wert kleiner oder gleich dem Charakterwert ist. Liegt der Würfelwert darüber, ist es ein Misserfolg. Eine 1 ist immer ein kritischer Erfolg, eine 20 immer ein kritischer Misserfolg. Das heißt, dass auch wenn ein Charakter in einer bestimmten Situation einen Charakterwert von unter 1 besitzt, er einen kritischer Erfolg erzielen kann, als auch bei einem Charakterwert ab 20 mit einer gewürfelten 20 einen kritischen Misserfolg erzielt.

Wird ein Angriff ausgeführt, so sagt der Angreifer zuerst die Art seines Angriffes an (Stärke oder Genauigkeit) und anschließend die Stelle, die er treffen will (wird nichts genaueres angesagt, wird vom Oberkörper ausgegangen). Dann wählt der Verteidigende die Art seiner Verteidigung (Parade oder Ausweichen). In passenden Situationen, z.B. bei einem Überraschungsangriff, erfährt der Verteidiger nicht, welche Art des Angriffes gewählt wurde. Dann wird gewürfelt. Genaueres entnimmt man den Erläuterungen unter den jeweiligen Attributen.

Schaden unterteilt sich in zwei Kategorien: normal und schwer. Normaler Schaden führt immer nur zu einem Abzug von Lebenspunkten, währen schwerer Schaden neben dem Abzug von Lebenspunkten auch eine (schwere) Wunde oder Verletzung zufügt, die folgende, negative Auswirkungen für die Zukunft besitzt, die dauerhaft oder temporär sein können (z.B. abgetrennte Finger, oder Organverletzungen).

Stärke

„Man nehme einen Hammer, einen Kampfschrei und den Schädel einer (nicht ganz) freiwilligen Versuchsperson. Heraus kommt Stärke.“

Stärke ist die Manifestation roher Gewalt und Machtdemonstration von Muskeln. Charaktere, die nicht genau, sondern kräftig zuschlagen wollen, sollten möglichst viel auf Stärke gehen.

Für den Nahkampf gelten die folgenden Regeln, für den Fernkampf entfallen eventuelle Konterangriffe, wenn sie unrealistisch erscheinen (z.B. Schuss mit Bogen).

Die natürliche Verteidigung auf Stärkeangriffe ist die Parade. Erzielt der Stärkeangriff einen Erfolg, so kann der Verteidiger mit einem Erfolg auf seinen Paradewurf den Angriff abwehren. Bei Misserfolg erleidet der Verteidiger normalen Schaden. Ist der Stärkeangriff nicht erfolgreich, muss auch kein Wurf auf Parade getätigt werden. Es treten keine weiteren Effekte auf.

Stärkeangriffe können auch durch Ausweichen verhindert werden. Ist der Stärkeangriff erfolgreich, so würfelt der Verteidiger auf seinen Ausweichenwert. Ist es ein Erfolg, schafft es der Verteidiger nicht nur den Angriff zu negieren, sondern auch für diese Aktion einen Vorteil zu erhalten und dem Angreifer normalen Schaden zuzufügen ohne selber extra dafür angreifen zu müssen. Ist es jedoch ein Misserfolg, gibt der Angreifer dem Verteidiger bei seinem missglücktem Ausweichversuch einen heftigen Treffer mit, der zu schwerem Schaden führt. Ist der Stärkeangriff ein Misserfog, so würfelt der ausweichende Verteidiger im Gegensatz zur Parade diesmal aus. Schafft er einen Erfolg, so bestraft er den verfehlenden Angreifer mit einem heftigen Konter, der schweren Schaden zufügt. Würfelt auch dieser einen Misserfolg, passiert nichts.

Parade

„Wenn es von überall nur Scheiße regnet, so erhebe man seinen Schild zum Schirm. Geübte Menschen schaffen es dann noch ihr Schild zum Katapult umzufunktionieren."

Eine Parade ist das gesunde Selbstvertrauen, dass man einem Angriff nicht ausweichen muss, sondern darauf setzt, dass das, was man dem Angreifer entgegen wirft, ausreicht, um keinen Schaden zu erhalten.

Für den Nahkampf gelten die folgenden Regeln, für den Fernkampf entfallen eventuelle Konterangriffe, wenn sie unrealistisch erscheinen (z.B. Schuss mit Bogen).

Die Parade ist der Konterpart zur Stärke. Wurde vom Angreifer ein Erfolg beim Stärkeangriff gewürfelt, so kann dieser mit einem Erfolg die der Parade geblockt werden. Bei einem Misserfolg erleidet man normalen Schaden. Wurde vom Angreifer ein Misserfolg gewürfelt, so muss kein Paradewurf getätigt werden. Es passiert nichts.

Mit der Parade können auch Genauigkeitsangriffe pariert werden. Würfelt der angreifende Gegner einen Erfolg beim Angriff und der Verteidiger ebenfalls einen Erfolg auf seine Parade, so wird der Angriff so geblockt, dass der Angreifer vom Verteidiger normalen Schaden erleidet. Bei Misserfolg des Verteidigers, trifft der Angriff genau ins Schwarze und es wird schwerer Schaden zugefügt. Wenn der Angreifer seinen Genauigkeitswurf nicht schafft, so wirft der Verteidiger auf seinen Paradewert. Schafft er diesen, erleidet der Angreifer schweren Schaden und wenn er es nicht schafft, passiert nichts.

Genauigkeit

„Er war 2,00 Meter groß und Champion der Söldnerarena von Farunsburg. Ich war 1,50 Meter groß und Champion des Kuchenwettessens von Münzhafen. Ein genauer Schlag in seine Weichteile entschied den Kampf letztendlich für mich."

Wer es in seinem Leben verpasst hast Muskeln aufzubauen und mit Kraft allerlei Waffen zu führen, der kann sich immer noch damit trösten, dass im richtigen Moment ein genauer Dolchstoß wahre Wunder wirken kann.

Für den Nahkampf gelten die folgenden Regeln, für den Fernkampf entfallen eventuelle Konterangriffe, wenn sie unrealistisch erscheinen (z.B. Schuss mit Bogen).

Der Genauigkeitsangriff ist gepaart mit der Ausweichverteidigung. Ist der Angriff mit Genauigkeit ein Erfolg und würfelt der Verteidiger auf seinen Ausweichwert, so ist das Ausweichen erfolgreich, wenn es ein Erfolg ist und es passiert nichts. Bei einem Misserfolg erleidet der Verteidiger normalen Schaden. Ist der Angriff von Anfang ein ein Misserfolg, so muss das Ausweichen nicht gewürfelt werden.

Wird versucht den Genauigkeitsangriff mit der Parade abzuwehren, so gibt es auch hier vier Szenarien. Ist der Angriff ein Erfolg und die Parade ebenfalls einer, dann wird die Attacke gekonnt retourniert und der Angreifer erleidet normalen Schaden. Bei einem Misserfolg des Verteidigers erleidet dieser schweren Schaden. Verfehlt der Angreifer, indem er einen Misserfolg würfelt, so würfelt der Verteidiger trotzdem. Bei einem Erfolg seinerseits erleidet der Angreifer schweren Schaden und bei einem Misserfolg passiert nichts.

Ausweichen

„Schwertern, Äxten, Hämmern, Knüppeln, Pfeilen, Bolzen und Wurfmessern kann ich allen ausweichen, doch das gesagte Wort durchbohrt man Herz und zerreißt mich in Fetzen. Ihr seid doch alle doof! Ich spiel nicht mehr mit…“

Das Attribut für geborene Pazifisten ist und bleibt das gute, alte Ausweichen. Mit gekonnten Bewegungen dem Gegner die Lust an einem guten Kampf nehmen ist ein solides Erfolgsrezept.

Für den Nahkampf gelten die folgenden Regeln, für den Fernkampf entfallen eventuelle Konterangriffe, wenn sie unrealistisch erscheinen (z.B. Schuss mit Bogen).

Ausweichen ist das Gegenattribut zur Genauigkeit. Wurde vom gegnerischen Angreifer ein erfolgreicher Genauigkeitsangriff ausgeführt, so wird dieser durch einen Erfolg im Ausweichen nullifiziert. Bei einem Misserfolg führt es zu normalem Schaden. Wurde der Angriff schon im Ansatz verfehlt, so muss auch nicht auf das Ausweichen gewürfelt werden. Es passiert weiter nichts.

Stärkeangriffe können auch ausgewichen werden. Ist der Stärkeangriff erfolgreich und das Ausweichen auch, so nutzt der flinke Verteidiger sein Momentum um dem Angreifer normalen Schaden zuzufügen. Misslingt das Ausweichen, so erleidet der Verteidiger stattdessen schweren Schaden. Schafft es der Angreifer jedoch nicht den Angriff erfolgreich auszuführen, so würfelt der Verteidiger dennoch auf seinen Ausweichwert. Gelingt er, erleidet der Angreifer schweren Schaden. Misslingt er, so passiert nichts.

Rüstung

Wird einem Charakter Schaden auf seinen Lebenspunkten zugefügt, so kann dieser von der Rüstung reduziert werden. Erfolgt ein Schlag beispielsweise auf die Brust und trägt der Getroffene ein Kettenhemd, so wird der erlittene Schaden reduziert. Ist die Brust allerdings schutzlos, so wird der ganze Schaden verrechnet, egal, ob andere Rüstungsteile getragen werden.

	Parade	Ausweichen
Stärke	Angriff Erfolg → Vert. Erfolg → kein Effekt Angriff Erfolg → Vert. Miss → Vert. Normaler Schaden Angriff Miss → Vert. Muss nicht werfen / kein Effekt	Angriff Erfolg → Vert. Erfolg → Angr. Normaler Schaden Angriff Erfolg → Vert. Miss → Vert. Schwerer Schaden Angriff Miss → Vert. Erfolg → Angr. Schwerer Schaden Angriff Miss → Vert. Miss → kein Effekt
Genauigkeit	Angriff Erfolg → Vert. Erfolg → Angr. Normaler Schaden Angriff Erfolg → Vert. Miss → Vert. Schwerer Schaden Angriff Miss → Vert. Erfolg → Angr. Schwerer Schaden Angriff Miss → Vert. Miss → kein Effekt	Angriff Erfolg → Vert. Erfolg → kein Effekt Angriff Erfolg → Vert. Miss → Vert. Normaler Schaden Angriff Miss → Vert. Muss nicht werfen / kein Effekt

Angriffs-/Verteidigungstabelle

Kampfsystem kompakt in Tabellenform

Rüstung nutzt sich auch ab. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass stark in Mitleidenschaft geratene Rüstungsteile auch irgendwann nicht mehr ganz sind oder gar komplett zerstört werden.

Schaden

Der zugefügte Schaden, den ein Charakter erleiden kann, unterteilt sich grob in zwei Kategorien – normaler und schwerer Schaden. Normaler Schaden führt ausschließlich zum Abzug von Lebenspunkten, während schwerer Schaden zusätzlich dazu noch eine (schwere) Wunde oder Verletzung zufügt, die entweder temporäre oder dauerhafte negative Folgen für den getroffenen Charakter hat. Diese können zum Beispiel sein: Abgetrennte Körperteile, Gehirnerschütterung, (Blut-)Vergiftungen, Blutverlust (durch stark blutenden Wunden), etc. . Verschiedene Waffen, fügen verschiedenen Schaden zu. Der Spielleiter sollte verursachte, schwere Wunden oder Verletzungen aussuchen, die zur Waffen passen, die den Schaden zugefügt hat.

Schadenswerte für Lebenspunkteabzug können aus rechtsstehender Tabelle entnommen werden.

	Rüstungsbonus	Kampfbonus/-malus	Besondere Eigenschaften
Leichte Lederrüstung	Kopf: +1 Oberkörper: +2 Arm/Hand: +1 Beine: +2 Schuhe: +1	/ / / / /	Kann unter schwerer Ketten- oder jeder Plattenrüstung getragen werden.
Schwere Lederrüstung	Kopf: +2 Oberkörper: +3 Arm/Hand: +2 Beine: +3 Schuhe: +2	/ / / / /	Kann unter (schweren) Plattenrüstungen getragen werden.
Leichte Kettenrüstung	Kopf: +4 Oberkörper: +6 Arm/Hand: +4 Beine: +6 Schuhe: +4	/ Ausweichen: -1 / Ausweichen: -1 /	Kann unter schwerer Plattenrüstung getragen werden. Aufwendig in der Herstellung. Hat einen kleinen Effekt auf bestimmte soziale Interaktionen des Trägers
Schwere Kettenrüstung	Kopf: +6 Oberkörper: +8 Arm/Hand: +6 Beine: +8 Schuhe: +6	/ Ausweichen: -1 / Ausweichen: -1 /	Selten und sehr aufwendig in der Herstellung. Hat einen großen Effekt auf bestimmte soziale Interaktionen des Trägers.
Plattenrüstung	Kopf: +10 Oberkörper: +14 Arm/Hand: +10 Beine: +14 Schuhe: +10	Ausweichen: -1 Ausweichen: -2 Ausweichen: -1 Ausweichen: -2 Ausweichen: -1	Selten und aufwendig in der Herstellung. Hat einen großen Effekt auf bestimmte soziale Interaktionen des Trägers.
Schwere Plattenrüstung	Kopf: +14 Oberkörper: +18 Arm/Hand: +14 Beine: +18 Schuhe: +14	Ausweichen: -2 Ausweichen: -3 Ausweichen: -2 Ausweichen: -3 Ausweichen: -2	Sehr selten und sehr aufwendig in der Herstellung. Hat einen riesigen Effekt auf bestimmte soziale Interaktionen des Trägers.

Rüstungstabelle

Rüstungstabelle mit den verschiedenen Rüstungsarten

Initiative

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge aller Kampfteilnehmer in einem Kampf und richtet sich dabei an verschiedene Charakterattribute. Sie wird berechnet durch [alle Werte abgerundet]: Initiative = Gesamtrüstungswert + Basiswert Stärke / 2 + Basiswert Genauigkeit / 3.

Wenn durch die Spielsituation nicht schon vorgegeben (z.B. durch einen Überraschungsangriff), entscheidet der Initiativewert die Reihenfolge, welcher Charakter wann in einem Kampf dran ist. Dabei wird vom Spielleiter von Null an hochgezählt. Die Charaktere mit den niedrigeren Initiativewerten agieren daher vor denen mit einem hohen Wert.

Nahkampf Waffentyp	Normaler Schaden	Schwerer Schaden	Fernkampf Waffentyp	Normaler Schaden	Schwerer Schaden
Unbewaffnet	1d4	1d4 + 2	Leichte Wurf-gegenstände	1d4 + 2	1d4 + 4
Kleine Stockwaffen	1d4 + 2	1d4 + 4	Schwere Wurf-gegenstände	2d4 + 2	2d4 + 4
Große Stockwaffen	2d4 + 4	2d4 + 8	Wurfmesser	2d6 + 1	2d6 + 5
Kleine Knüppelwaffen	1d4 + 1d6 + 2	1d4 + 1d6 + 6	Wurfspeer	4d8 + 6	4d8 + 12
Große Knüppelwaffen	2d4 + 2d6 + 4	2d4 + 2d6 + 12	Simple Bögen und Pfeile	1d4 + 1d6 + 2	1d4 + 1d6 + 6
Kleine Stichwaffen	2d6 + 1	2d6 + 5	Komplexe Bögen & Pfeile	2d4 + 2d6 + 4	2d4 + 2d6 + 12
Große Stichwaffen	4d6 + 2	4d6 + 10	Leichte Arm-brust & Bolzen	1d6 + 1d8 + 4	1d6 + 1d8 + 8
Kleine Hiebwaffen	2d8 + 4	2d8 + 8	Schwere Armbrust	2d6 + 2d8 + 8	2d6 + 2d8 + 16
Große Hiebwaffen	4d8 + 6	4d8 + 12	Wurfäxte	1d4 + 1d8	1d4 + 1d8 + 6
Kleine Axtwaffen	1d6 + 1d8 + 4	1d6 + 1d8 + 8	Donnerbüchse	4d6 + 2	4d6 + 10
Große Axtwaffen	2d6 + 2d8 + 8	2d6 + 2d8 + 16			
Kleine Hammerwaffen	1d4 + 1d8	1d4 + 1d8 + 6			
Große Hammerwaffen	2d4 + 2d8	2d4 + 2d8 + 12			
Kleine Schilde	1d6	1d6 + 3			
Große Schilde	2d6	2d6 + 6			

Waffen und Schadenwerte

Waffen und ihr Schadenswert

Beispiel

Hibalt der Hinterlistige versteckt sich auf einer Anhöhe und wartet bis Sodan der Soldat auf dem nahe gelegenen Weg entlang wandert.

Hibalt hat folgende Kampfwerte,

Stärke: 10

Parade: 8

Genauigkeit: 12

Ausweichen: 10

Rüstung: Kopf: +2 ; Arme: +1 ; Schuhe: +1

und trägt als Waffen einen Kurzbogen und ein Kurzschwert mit den Waffenkampfwerten:

Kurzbogen:
+2 Genauigkeit auf kurze Distanzen, -2 auf lange Distanzen
+1 auf Stärke

Kurzschwert:
+2 Genauigkeit
+1 Parade

Sodan hat folgende Kampfwerte,

Stärke: 14
Parade: 14
Genauigkeit: 6
Ausweichen: 8
Rüstung: Kopf: +6 ; Arme: +10 ; Oberkörper: +14 ; Beine: +3 ; Schuhe: +4 ; Ausweichen: -3

und trägt als Waffen ein Breitschwert und ein großes Wappenschild mit den Waffenkampfwerten:

Breitschwert:
+3 Stärke
+2 Parade
-1 Genauigkeit

Großes Wappenschild:
+2 Stärke
+4 Parade
-1 Ausweichen

Hibalt spannt seinen Bogen und feuert einen Genauigkeitsangriff mit seinem Kurzbogen auf die Beine von Sodan ab. Hibalt hat einen Basisgenauigkeitswert von 12. Da das Ziel nach der Spielsituation her weit entfernt ist, ist der Genauigkeitskampfwert des Bogens -2. Ebenfalls befindet sich Hibalt auf einer Anhöhe und Sodan geht gleichmäßig langsam auf dem Weg entlang, weshalb der Spielleiter Hilbert einen Bonus auf seinen Schuss gibt mit +4, da er aber genau die Beine treffen will, wird dies mit -2 erschwert. Insgesamt ist der Genauigkeitswert also 12. Sodan erfährt nicht, welchen Angriffstyp Hibalt gewählt hat und auf was er genau zielt, weil es ein Überraschungsangriff ist. Er wählt als Verteidigung die Parade mit dem Schild und weil er überrascht ist, bekommt er einen Malus vom Spielleiter von -10. Sein insgesamter Paradewert setzt sich also zusammen aus: Basiswert 14, Schildparadewert 4, Malus -10 und ergibt zusammen 8.

Hibalt würfelt nun eine 7 und da das kleiner/gleich 12 ist, würde er treffen. Sodan allerdings würfelt eine 8 und pariert somit den Angriff. Es gibt keinen Konterschaden für Hibalt, weil dieser zu weit entfernt ist.

Die Kampfreihenfolge ist durch diesen Überraschungsangriff schon vorgegeben. Hibalt ist als Erster dran, Sodan als Zweiter.

Hibalt nutzt seine nächste Aktion um einen neuen Pfeil in seinen Bogen einzulegen. Sodan dreht sich in seiner Aktion um und rennt auf Hibalt zu.

Hibalts nächste Aktion ist wieder ein Genauigkeitsangriff auf die Beine von Sodan. Da dieser nun auf ihn zurennt, ist die Distanz verringert worden und der Genauigkeitskampfwert des Kurzbogens ist nun +2. Die Anhöhe und die Tatsache, dass Sedan gradlinig auf ihn zuläuft, gibt Hibalt als Vorteil vom Spielleiter weiter +4. Das Zielen auf die Beine erschwert den Schuss auch hier um -2. Der insgesamte Genauigkeitswert beträgt somit 16. Sodan will dem Schuss ausweichen. Sein Gesamtwert errechnet sich aus seinem Basiswert 8, seinem Rüstungsausweichmalus von -3 und dem Schildausweichmalus von -1, da er es in der Hand führt. Er ist also 4.

Hibalt würfelt eine 1, einen kritischen Erfolg. Sodan hingegen würfelt eine 6 und schafft es somit nicht, dem Pfeil auszuweichen. Er erleidet 1d4 + 1d6 + 2 Schaden (nach Auswürfeln 8 Schaden, minus den Rüstungswert auf die Beine von 3, was 5 ergibt) auf seine Lebenspunkte und weil der Schuss ein kritischer Erfolg war, bleibt der Pfeil im rechten Bein von Sodan stecken und macht ihn soweit bewegungsunfähig, dass er nicht mehr rennen kann, sondern mit dem Bein nur noch humpeln kann.

In seiner nächsten Aktion legt Hibalt einen neuen Pfeil in seinen Bogen ein, während er in Richtung Sodan zugeht. Dieser versucht hinter einen nahe gelegenen Fels Schutz zu suchen, während er versucht sich möglichst klein zu machen und sein Schild vor sich hält. Hibalt schießt mit all seiner Stärke auf Sodan. Dieser will parieren. Hibalt hat mit seinem Bogen einen Stärkewert von 11, würfelt allerdings eine 17 und verfehlt sowieso. Sodan muss daher nicht würfeln und schafft es, sich hinter dem Felsen zu retten.

Ab jetzt ist es nicht mehr möglich, Sodan mit dem Bogen anzugreifen, da der Felsen den direkten Schussweg blockiert. Hibalt zückt daher sein Kurzschwert, geht um den Felsen und greift Sodan mit einem Genauigkeitsschlag auf seine Schwerthand an, um ihn zu entwaffnen. Sein Basisgenauigkeitswert ist 12, der Waffenwert 2 und weil Hibalt die Hände von Sodan treffen will, wird der Wurf um -6 erschwert. Insgesamt ist der Wert also 8. Sodan will parieren mit seinem Breitschwert. Durch die Immobilität seines rechten Beines bekommt er hier einen Malus von -4. Insgesamt ergibt sich somit ein Wert von 14 + 2 -4 = 12. Hibalt würfelt eine 12 und verfehlt. Sodan würfelt auch und bleibt mit einer 4 unter dem Paradewert von 12. Er pariert also so gut, dass er mit seinem Breitschwert einen Konterangriff auf Hibalt ausführt und ihm schweren Schaden zufügt (auf den Oberkörper). Hibalt erleidet 4d8 + 12 Schaden (ausgewürfelt: 29), der nicht reduziert wird, da Hibalt keine Rüstung am Oberkörper trägt. Zudem erleidet er eine klaffende Wunde, die stark blutet.

Sodan schlägt nun mit seinem Schwert auf den Oberkörper von Hibalt. Es ist ein Stärkeangriff von 17. Der Pfeil im Bein und die klaffende Wunde heben sich als Mali auf und es gibt keinen weiteren Effekt. Hibalt will mit seinem Schwert blocken. Das ergibt einen Gesamtwert von 9. Sodan würfelt eine 16 und würde treffen. Hibalt schafft es aber zu blocken mit einer gewürfelten 3. Da er jedoch eine stark blutende Wunde hat, bekommt er dadurch 5 Schadenspunkte.

Hibalt ist nun wieder dran und will weglaufen. Da Sodan am Bein verwundet ist, schafft er dies auch ohne große Probleme. Das hastige weglaufen führt allerdings dazu, dass er weiterhin große Schmerzen durch seine Wunde bekommt. Er erleidet weitere 5 Schaden.

Wie erstelle ich mir einen Charakter?

Persönliche Informationen

Zuerst wird vom Spieler Name, Geschlecht, Alter, Gewicht, Größe, Rasse, Beruf und soziale Klasse des Charakters, den er/sie spielen will, eingetragen. Ein Bild kann ebenfalls in die rechte, obere Ecke eingezeichnet oder eingeklebt werden. Man sollte sich eine Hintergrundgeschichte seines Charakters vor Spielbeginn überlegt haben. Diese entscheidet nach Rücksprache mit dem Spielleiter darüber, mit welchen Attributen in das Abenteuer gestartet wird.

Die Felder Leben, Ehre und Glück bleiben frei. Der Startwert für Lebenspunkte ist mit dem Spielleiter abzuklären. Der Startwert für die Ehre wird vom Spielleiter je nach Hintergrund des Charakters festgesetzt. Der Startwert für Glück wird ebenfalls mit dem Spielleiter abgeklärt.

Kampfwerte

Bei den Kampfwerten wird (vorübergehend) in den Feldern für Stärke, Parade, Genauigkeit und Ausweichen der Basiswert von 6 eingetragen. Die Felder bei Rüstung und Initiative bleiben vorerst leer. Jeder Spieler darf dann 8 Punkte beliebig auf die vier Felder Stärke, Parade, Genauigkeit und Ausweichen verteilen (z.B. 8, 8, 8, 8, oder 8, 7, 7, 10, oder auch 6, 6, 14, 6).

Wenn die Startgegenstände feststehen und somit auch eine eventuelle Rüstung, kann der Gesamtrüstungswert eingetragen werden. Dann kann die Initiative berechnet werden mit (genaueres unter Kampfsystem): Initiative = Gesamtrüstung + Stärke/2 + Genauigkeit/3 .

Inventar

Der Spielleiter gibt vor mit wie viel Talern der Charakter startet. Bei Tragefähigkeit wird das Fassungsvolumen aller Gegenstände, die der Charakter am Start besitzt eingetragen und rechts neben dran das Gesamtfassungsvolumen. Wenn der Charakter ohne Gürtel, Beutel oder anderen Aufbewahrungsutensilien ist, wird dort am Anfang der Basistragewert eingetragen. Wie groß die ist, bestimmt die Spielrunde für sich. Ein guter Wert wäre beispielsweise 4 (zwei Hände und zwei mögliche Hosentaschen).

Begabungsgruppen

Jeder Charakter erhält am Start 500 Fähigkeiten-Punkte. Diese können beliebig auf verschiedene Fähigkeitswerte in den Begabungsgruppen Handeln, Wissen und Interagieren verteilt werden. Jeder benutzte Punkt entspricht dabei der Steigerung um einen Prozentpunkt. Der Spieler ist dabei frei auch neue Talente zu erfinden – nach Absprache mit dem Spielleiter – wenn er/sie damit eine detailliertere Beschreibung ihres Charakters bewirken kann.

Will man seinem Charakter eine negative Eigenschaft dazugeben, so ist das nach Absprache mit dem Spielleiter immer möglich und erfordert in der Regel auch keine Fähigkeiten-Punkte. Im Gegenzug kann ein extremer Malus, bei einem gutwilliger Spielleiter, auch Bonuspunkte zu den Standard 500 Punkten geben.

Wurden alle Punkte verteilt, werden die allgemeinen Werte jeder Gruppe berechnet. Dieser berechnet sich wie folgt: Allgemeiner Gruppenwert = In der Gruppe investierte Punkte / 10 (abgerundet) + Herausragende Fähigkeiten in Gruppe * 10

Erinnerung: Herausragende Fähigkeiten sind all die Talente in einer Gruppe, deren Fähigkeitswert über 80% liegt.

Startgegenstände

Nachdem der Charakterzettel soweit ausgefüllt ist, wird mit dem Spielleiter vereinbart mit welchen Startgegenständen der Charakter startet. Dabei ist es oft entscheidend, wie das Abenteuer startet und welche Items der Spielleiter dabei erlaubt, auch in Hinblick mit der dazugehörigen Hintergrundgeschichte.

Downloads

Hier im Folgenden aufgelistet nützliche Ausdruckbögen für vorgefertigte Waffen, Rüstungen, etc.

Medium:Itemkarten_Waffe_gewöhnlich_1_Ld7R.png

Medium:Itemkarten_Waffe_gewöhnlich_2_Ld7R.png

Medium:Itemkarten_Waffe_selten_1_Ld7R.png

Medium:Itemkarten_Waffe_selten_2_Ld7R.png

Medium:Itemkarten_Rüstung_Leder_Ld7R.png

Medium:Itemkarten_Rüstung_aufwendig_Ld7R.png

Medium:Itemkarten_Rüstung_sehr_aufwendig_Ld7R.png

Medium:Itemkarten_Verletzungen_standard_Ld7R.png

Medium:Itemkarten_Sonstiges_Ld7R.png

How to Be a Hero Abkürzung

Als kleines P.S. von meiner Seite ein Vorschlag für eine Abkürzung:

Hot Beahs (ausgesprochen *Bees*, wie das englische Wort für Bienen)

Es steht für Ho(w)t(o) BeAH(ero)s.

Lustig wäre auch die kleine Abänderung, wenn man Nils cosplayen will: How to Be a Nils - Hot Beans.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 14. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Land der sieben Reiche – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Land+der+sieben+Reiche&oldid=19441`