

How To Be A Hero

Pen & Paper System

Official Website <https://howtobeahero.de>

Lizenziert unter <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

- [Kompendium](#)
 - [Charaktererstellung](#)
 - [Kampf](#)
- [Aspire](#)
 - [Charakterblatt](#)
- [Pirates of Cassan](#)

Kompendium

Charaktererstellung

Begabungen

How to be a Hero bilden drei Arten von Begabungen die Grundlage für deinen Charakter und dessen Fähigkeiten: Handeln, Wissen und Soziales.

Diese Begabungen geben das Vermögen deines Charakters in einem bestimmten Feld von Fähigkeiten an. Solltest du eine Aktion ausführen wollen, die du nie explizit gelernt hast, musst du eine Probe auf den Wert der Begabung würfeln, zu der die entsprechende Aktion zählt.



Hallo! Ich bin Howky!

Was bedeuten diese Begabungen?

Handeln: Eine Handlung ist, was dein Charakter aktiv tut, meist mit physischen Auswirkungen. Hierbei ist es egal, ob man Bäume fällt oder auf einem Pferd reiten möchte, all diese Fähigkeiten sind unter Handeln zu finden.

Wissen: Wissen braucht dein Charakter beispielsweise, um eine fremde Sprache zu verstehen, politische Zusammenhänge einordnen zu können, mathematische Zusammenhänge nachvollziehen oder Pflanzen und Tiere unterscheiden zu können.

Soziales: Soziale Fähigkeiten werden vor allem bei der Interaktion mit NSCs notwendig. Wenn dein Charakter beispielsweise mit einem Händler feilschen möchte, versucht, jemanden zu manipulieren oder anhand seiner Menschenkenntnis zu erkennen, ob er belogen wird.

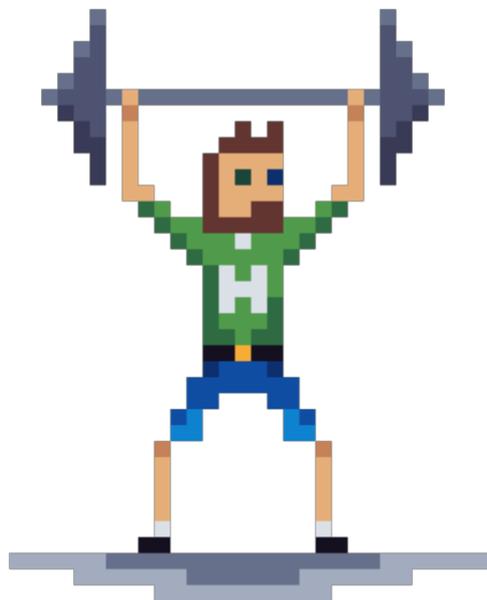
Die Werte der Begabungen ergeben sich aus den in einer Begabung eingesetzten Fähigkeitspunkten geteilt durch 10. Es wird kaufmännisch (also ab 5) aufgerundet.

Beispiel:

123 Punkte in Handeln ausgegeben = 12 Punkte in Handeln

129 Punkte in Handeln ausgegeben = 13 Punkte in Handeln

Handeln



Uhg - ist das schwer!

Handeln hat vor allem eine physische Komponente. Körperlich anstrengende Aktionen (bspw. das Anheben eines schweren Gegenstands) zählen genauso in diese Gruppe wie feinmotorische Aktionen (bspw. das Schnitzen einer Holzfigur).

Hier einige Beispiele für typische Fähigkeiten, die unter Handeln fallen:

- Klettern
- Rennen
- Schlagen
- Treten
- Schießen
- Schneidern
- Kochen
- Heben
- Tischlern
- Angeln
- Holzschnitzen
- Verstecken

Wissen



Ut herois es ... was könnte das heißen ..?

Fähigkeiten, die in der Gruppe Wissen heimisch sind, gelten oft als neutral und analytisch.

Hierunter fallen meist geistige Fähigkeiten, die besonders von Intelligenz und Bildung abhängen, wie beispielsweise Fremdsprachen, Spuren lesen oder Pflanzenkunde.

Hier sind einige Beispiele für Fähigkeiten, die unter Wissen fallen:

- Deutsch
- Polnisch
- Englisch
- Latein
- Modedesign
- Geographie
- Spuren lesen
- Politik
- Mathematik
- Literatur
- Fauna
- Flora
- Programmieren
- Wahrnehmung

Soziales



Verhandeln ist harte Arbeit!

Soziales beschreibt Fähigkeiten mit sozialem Ausmaß, also alles, was mit zwischenmenschlicher Interaktion zu tun hat. Hierzu gehören aktive Fähigkeiten wie Lügen oder Manipulieren, aber auch passive Fähigkeiten wie beispielsweise Menschenkenntnis.

Zu guter Letzt auch hier nochmal einige typische Fähigkeiten, die unter Soziales fallen:

- Feilschen
- Lügen
- Menschenkenntnis
- Manipulieren
- Betören
- Beeindrucken
- Unterhalten
- Einschüchtern
- Begeistern
- Beruhigen

Fähigkeiten

Fähigkeiten sind, wie der Name schon andeutet, Tätigkeiten, die ein Charakter explizit gelernt oder gemeistert hat. Es ist immer besser für eine Aktion, eine passende Fähigkeit zur Hand zu haben, als zu versuchen, auf die Begabung zu würfeln.

Fähigkeiten lassen sich immer in eine der drei Begabungen einordnen. Solltest du dir nicht sicher sein, welcher Begabung eine Fähigkeit zuzuordnen ist, entscheidet der Spielleiter.

Der eigentliche Fähigkeitswert wird aus den eingesetzten Fähigkeitspunkten und dem Begabungswert errechnet. Der Bonus wird zu jeder Fähigkeit addiert, es sei denn, ein Spieler möchte dies explizit nicht.

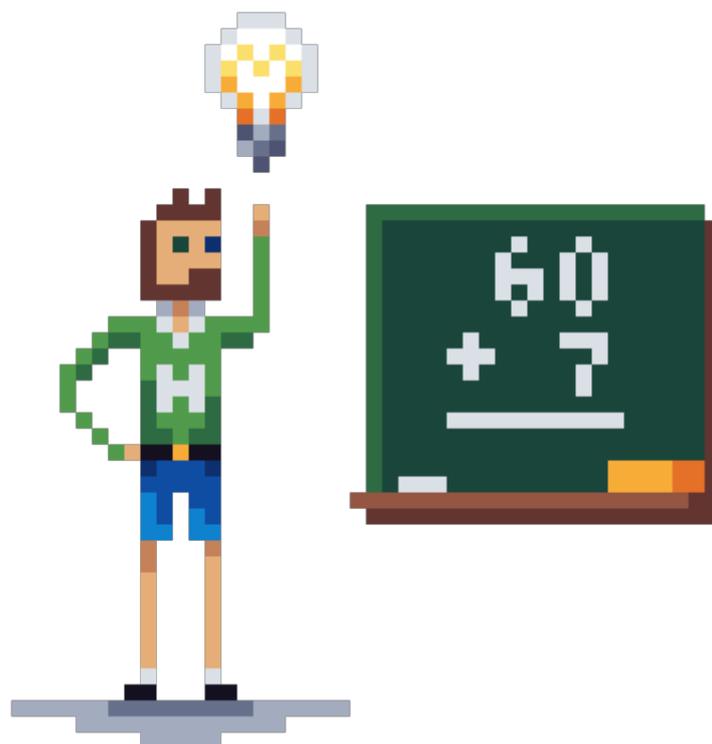
Der eigentliche Wert einer Fähigkeit, auf den letzten Endes gewürfelt wird, besteht aus den für diese Fähigkeit eingesetzten Punkten zuzüglich des Wertes der entsprechenden Begabung.

Beispiel:

Hartmut hat insgesamt 200 seiner Punkte in Handeln gesteckt (Handeln = 20) und 50 davon in Holzfällen (Holzfällen = 50). Sein endgültiger Wert in Holzfällen berechnet sich folgendermaßen:

Holzfällen 50 + Handeln 20 = Holzfällen 70

Geistesblitzpunkte



Ich habs!

Geistesblitzpunkte bieten dir die Möglichkeit, dein Schicksal selbst in die Hand zu nehmen. Und das geht so:

Geistesblitzpunkte erlauben dir, noch einmal auf eine verpatzte Probe zu würfeln, solange der erste Wurf kein kritischer Misserfolg war. Dazu nimmst du die Grundwerte der einzelnen Gruppen Handeln, Wissen und Soziales, die du zuvor schon berechnet hast, und teilst sie noch einmal durch 10.

Nicht schummeln! Es wird kaufmännisch gerundet. Wenn du also einen Begabungswert von 12 hast, erhältst du in dieser Gruppe nur einen Geistesblitzpunkt. Wenn du einen Begabungswert von 15 hast, erhältst du 2 Geistesblitzpunkte. Die Geistesblitzpunkte gelten nur für die jeweilige Begabung.

Du kannst also keinen Geistesblitzpunkt von Wissen für eine verpatzte Probe auf Rennen (Handeln) verwenden. Zudem sind eingesetzte Punkte für den Moment verbraucht.

Wenn du also wie im Beispiel oben nur einen Geistesblitzpunkt in einer Begabung hast, dann überlege dir gut, wann du ihn einsetzen möchtest.

Die Geistesblitzpunkte sind einen Abend bzw. ein Abenteuer lang gültig. Das bedeutet, dass sie sich erst wieder regenerieren, wenn ihr das Abenteuer beendet habt. Ungenutzte Geistesblitzpunkte sind nicht in den nächsten Abend oder das nächste Abenteuer übertragbar. Wird also ein zweites Abenteuer mit denselben Charakteren gespielt, so beginnt ihr wieder mit einem vollen Geistesblitz-Konto, nicht mehr und nicht weniger.

Müsst ihr ein Abenteuer aus Zeitgründen auf mehrere Abende verteilen, so regenerieren sich die Geistesblitzpunkte bis zum nächsten Abend.

Charaktererstellung

Nun sind wir nach all den Erklärungen endlich bei der tatsächlichen Charaktererstellung angekommen.

Zunächst ein kleines Vorwort. Jeder Mensch ist in gewissen Dingen besser oder schlechter als andere. Manche Dinge erlernen sich leichter, andere schwerer. Wenn eine Person z.B. sehr fit ist, wird sie wohl wenigstens eine Sportart, wenn nicht sogar mehrere, betreiben und entsprechend mehr Ausdauer haben als jemand, der dies nicht tut.

Eine studierte Person wird wahrscheinlich ein breiteres Wissensspektrum haben und ein Comedian im Zwischenmenschlichen kein kompletter Volltrottel sein.

Deshalb ergeben sich die Werte der Begabungen aus den Werten der Fähigkeiten.

Errechnung

Jeder Charakter erhält zunächst 400 Fähigkeitspunkte. Zuerst solltest du also Fähigkeiten auf deine Begabungen aufteilen und diese auf den Charakter abstimmen. Ist das erledigt, nimm ganz einfach alle Fähigkeitspunkte innerhalb einer Begabung zusammen und teile sie durch 10. Eine Fähigkeit darf nicht auf den Wert 0 gesetzt werden.

Hierbei ist kaufmännisch zu runden.

Beispiel:
129 Punkte in der Begabung Handeln = Handeln 13

Wenn alle deine Punkte in Fähigkeiten investiert wurden, sind es nur noch zwei kleine Schritte zum (rechnerisch) fertigen Charakter.

Nun rechnen wir die Geistesblitzpunkte aus. Nimm also einfach deine Begabungswerte und teile sie jeweils durch 10.

Hierbei ist kaufmännisch zu runden.

Beispiel:
Handeln 13 geteilt durch 10 = 1,3 = 1 Geistesblitzpunkt in Handeln
Handeln 18 geteilt durch 10 = 1,8 = 2 Geistesblitzpunkte in Handeln

Da die Begabungen ebenfalls angeben, wie gut oder leicht man Dinge erlernt, haben diese auch einen Einfluss auf die Fähigkeiten.

Nun nimm einfach den Wert der Begabung und addiere ihn auf jede Fähigkeit, die dazu gehört.

Beispiel:
Holzfällen 50 + Handeln 13 = Holzfällen 63

Und schon ist dein Charakter fertig!

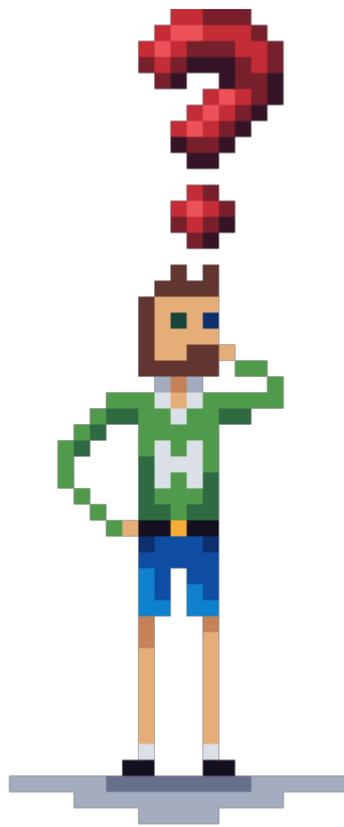
Zu guter Letzt ist anzumerken, dass keine Fähigkeiten über 100 Punkte haben kann. Wenn du bei deiner Rechnung für eine Fähigkeit einen Wert größer als 100 rausbekommst, setze die überzähligen Punkte anderweitig innerhalb dieser Begabung ein.

Hier noch zwei Empfehlungen, um den Spielspaß zu maximieren:

Meide Fähigkeiten mit niedrigen Werten. Einfach einen oder nur 5 Punkte auf jede Fähigkeit zu verteilen, ist wenig sinnvoll.

Wenn es ein Spieler unbedingt will, kann er bei bestimmten Fähigkeiten auch auf den Bonus der Begabung verzichten.

Charakterentwicklung in Tabellenform



Wo habt ihr meinen Charakterbogen her?

Howkys Charakterbogen (400 Punkte):

Erst verteilen ...

Handeln	Wissen	Soziales
Ausgegeben: 70	Ausgegeben: 170	Ausgegeben: 160
Fußball spielen: 40	Pen-and-Paper-Konzeption: 75	Schauspielern: 68
Beweglichkeit: 30	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40	Wikis illustrieren: 40

Handeln	Wissen	Soziales
	Medienmarketing: 55	Interaktion mit Bohnen: 52

zusammenrechnen ...

Handeln	Wissen	Soziales
Ausgegeben: 70	Ausgegeben: 170	Ausgegeben: 160
Fußball spielen: 40	Pen-and-Paper-Konzeption: 75	Schauspielern: 68
Beweglichkeit: 30	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40	Wikis illustrieren: 40
	Medienmarketing: 55	Interaktion mit Bohnen: 52

durch 10 Teilen, um die Werte der Begabungen zu erhalten ...

Handeln 7	Wissen 17	Soziales 16
Ausgegeben:70	Ausgegeben: 170	Ausgegeben: 160
Fußball spielen: 40	Pen-and-Paper-Konzeption 75	Schauspielern: 68
Beweglichkeit: 30	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40	Wikis illustrieren: 40
	Medienmarketing: 55	Interaktion mit Bohnen: 52

nochmal durch 10 teilen, um die Geistesblitzpunkte zu ermitteln ...

Handeln 7 (GBP: 1)	Wissen 17 (GBP: 2)	Soziales 16 (GBP: 2)
Ausgegeben:70	Ausgegeben: 170	Ausgegeben: 160
Fußball spielen: 40	Pen-and-Paper-Konzeption: 75	Schauspielern: 68
Beweglichkeit: 30	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40	Wikis illustrieren: 40
	Medienmarketing: 55	Interaktion mit Bohnen: 52

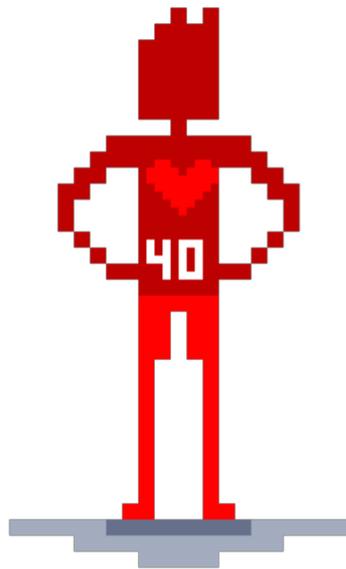
und zum Schluss wird addiert!

Handeln 7 (GBP: 1)	Wissen 17 (GBP: 2)	Soziales 16 (GBP: 2)
Ausgegeben: 70	Ausgegeben: 170	Ausgegeben: 160
Fußball spielen: $40 + 7 = 47$	Pen-and-Paper-Konzeption: $75 + 17 = 92$	Schauspielern: $68 + 16 = 84$
Beweglichkeit: $30 + 7 = 37$	Verrückte Hintergrundgeschichten: $50 + 17 = 67$	Wikis illustrieren: $40 + 16 = 56$
	Medienmarketing: $55 + 17 = 72$	Interaktion mit Bohnen: $52 + 16 = 68$



Voll leicht!

Lebenspunkte



Just a scratch.

Jeder Charakter hat 100 Lebenspunkte. Fallen diese unter 10, wird der Charakter bewusstlos und braucht medizinische Hilfe. Fallen sie auf 0, stirbt der Charakter. Wird ein Charakter durch einen Angriff schwer verwundet und verliert auf einen Schlag mehr als 60 Lebenspunkte, wird er ebenfalls bewusstlos und kann deshalb logischerweise weder parieren noch angreifen.

Er benötigt dann auch medizinische Versorgung, um später wieder kampffähig und handlungsfähig zu werden.

Vor- und Nachteile

Dieses Kapitel des Regelwerks beschreibt ein optionales Modul und wird vor allem Spielleitern und Spielern empfohlen, die bereits einiges an Erfahrung im Pen-and-Paper-Universen sammeln konnten und/oder ihrem Charakter etwas mehr "Würze" verleihen wollen. Wenn dies dein erstes Pen-and-Paper-Rollenspiel ist, kannst du diesen Teil auch überspringen.

Nicht jeder Mensch ist gleich. Manche Menschen sind sogar eingeschränkt oder haben von Haus aus besondere Vorteile. Diese Unterschiede werden bereits zu einem guten Teil von den Fähigkeiten beschrieben, doch ein Mensch besteht aus mehr als nur seinen Fähigkeiten. Diese

anderen Charakteristika im Rollenspiel darzustellen, kann auch für erfahrene Rollenspieler eine große Herausforderung bedeuten. Deshalb können Spieler und Spielleiter ihren Charakteren mittels Nachteilen und Charakteristika noch den letzten Schliff verpassen. Natürlich bieten die Nachteile und Charakteristika dem Spielleiter auch eine hervorragende Möglichkeit, die Charaktere ganz individuell herauszufordern.

Nachteile

Fähigkeiten beschreiben die Stärken und Vorteile deines Charakters, die du als Werkzeuge benutzen kannst, um Probleme zu überwinden. Darüber hinaus kann dein Charakter jedoch auch Nachteile in sich bergen, die dich je nach Situation einschränken können.

Diese Nachteile werden mit einem Minus in der entsprechenden Begabungsgruppe angegeben, beeinflussen jedoch nicht die Errechnung des Begabungswertes oder der Fähigkeitenwerte und erhalten ihrerseits keinen Bonus durch den Begabungswert. Wenn der Spielleiter oder die Situation es vorgeben, würfelst du auf deinen Nachteil in gewohnter Manier. Zählen deine Würfelaugen weniger als der Nachteilwert, so tritt das zu erwartende Ereignis ein.

Agnes hat sich einen Nachteil „jähzornig“ mit -20 angegeben. Ist das Würfelerggebnis weniger als 20, dann reagiert ihr Charakter auf die Beleidigung mit zügelloser Wut. Liegt das Würfelerggebnis darüber, dann lässt sie die Provokation kalt. Die passende Begabungsgruppe in diesem Fall wäre Soziales, allerdings kann dies immer mit dem Spielleiter abgeklärt werden.

Nachteil ausgleichen

Als Ausgleich kannst du zusammen mit dem Spielleiter einen proportionalen Bonus ausarbeiten. Dies können zusätzliche Gegenstände, bessere Finanzen, mehr Fähigkeiten- oder Lebenspunkte sein. Es sollte aber sichergestellt werden, dass der Malus auch in angemessener Weise im Spiel berücksichtigt und ausgespielt wird. Je höher der erhandelte Bonus, desto einflussreicher muss auch der Nachteil sein.

Tobias spielt einen sozial inkompetenten Charakter. Da er seinem Charakter aber noch mehr Tiefe geben möchte und weitere 40 Punkte auf Computerkenntnis haben will, vereinbart er mit seinem Spielleiter, dass er seinem Charakter den Nachteil "Neurotiker" gibt. Er verpflichtet sich, dass sein Charakter zwanghaft immer alles sauber und ordentlich halten möchte. Dies beeinflusst für Tobias den Spielablauf und die Spielweise eindeutig. Er erhält dafür nach einigen Verhandlungen von seinem Spielleiter 35 zusätzliche Fähigkeitspunkte.

Charakteristika

Während Nachteile reine Nachteile beschreiben, halten sich Charakteristika allgemeiner. Deshalb werden auch keine Punkte darauf vergeben. Charakteristika sind Eigenschaften eines Charakters, die einen direkten und indirekten Einfluss haben auf die Art und Weise, wie dein Charakter sich in der Welt bewegt, den Spielablauf und die Spielweise. So schränken Charakteristika dich in deiner Handlungsfähigkeit ein, erweitern deine Optionen aber auch in anderen Situationen oder eröffnen erst gänzlich neue Wege. Jedes Charakteristikum gibt dir sowohl Vorteile als auch Nachteile in proportionaler Höhe. Wenn dein Charakteristikum dir nur Vorteile gibt, ist es eine Fähigkeit, für die du Fähigkeitenpunkte ausgeben musst.

Du kannst deinem Charakter ein bis maximal zwei Charakteristika geben. Wichtig bei der Auswahl ist, dass du in der Lage sein solltest, diese Charakteristika auch auszuspielen. Wenn du dir zu Beginn des Rollenspiels noch nicht sicher bist, welches Charakteristikum am besten zu deinem Charakter passt, dann warte ab und gib dir bei passender Gelegenheit unter Absprache mit deinem Spielleiter eines.

Jonas hat das Charakteristikum "Pazifist" genommen. Als Susanne sich mit dem Verkäufer anlegt, kann er durch sein ruhiges Gemüt und seine schlichtende Art deeskalierend auf die beiden einwirken und einen Streit verhindern, bevor jemand auf sie aufmerksam wird. Wenig später gerät die Gruppe in einen Hinterhalt und muss sich dem Kampf stellen. Jonas muss sich auf seine Freunde verlassen, die Situation zu bereinigen, da es ihm an jeglicher Kampferfahrung, aber auch am Willen, körperlich gegen eine andere Person vorzugehen, mangelt.

Beispiele

Im Folgenden findest du einige Beispiele für Charakteristika, auch wenn jeder Spieler und Spielleiter seiner Kreativität natürlich freien Lauf lassen darf und sollte, eigene, passende Charakteristika zu entwerfen.

Name	Beschreibung
Furchtlos	Du lässt dich nicht so leicht einschüchtern. Keine Gefahr kann dich schrecken, jedoch schlägst du auch des Öfteren eine Warnung in den Wind, bei der Vorsicht angebracht gewesen wäre.
Leichter Schlaf	Du kannst nur schwer überrascht werden. Nachts schläfst du immer mit einem offenen Auge und regenerierst deshalb nur halb so viele HP in Ruhephasen.
Sturkopf	Du bist schwer von deinem Weg abzubringen. Du hältst oft trotz guter Gegenargumente an deiner Idee fest und lässt dich nur schwer beeinflussen.
Bücherwurm	Du verfügst über ein phänomenales Allgemeinwissen und lebst in deiner eigenen Welt. Im Kontakt mit anderen Menschen fällst du durch deine Eigenheit eventuell unangenehm auf.
Geizhals	Wer den Kreuzer nicht ehrt, ist des Talers nicht wert. Du verfügst über deutlich mehr Barbestände und versuchst immer möglichst wenig Geld auszugeben, auch wenn dein Verhandlungspartner nicht glücklich darüber sein wird und die Qualität deiner Einkäufe darunter leidet.

Name	Beschreibung
Glücklicher Tollpatsch	Auch ein blindes Huhn findet mal ein Korn. Du magst dich in vielen Dingen ungeschickt anstellen, aber Fortuna ist dir gewogen, und du kannst auf Wunsch einen Wurf pro Tag erneut auswürfeln.
Asexuell/Aromantisch	Für Avancen anderer Charaktere bist du unempfänglich. Du kämest auch nie auf die Idee, jemand anderen romantisch zu umgarnen. Allein der Gedanke lässt dir die Galle hochkommen.
Sensibel	Alle deine Sinne sind aufs Äußerste geschärft und allzeit bereit. So schnell entgeht dir nichts. Allerdings reagierst du auch deutlich empfindlicher auf Reize, sei es Geruch, Schmerzen, Geräusche, schnelle Temperatur- oder Lichtwechsel.
Lederhaut	'Tis but a Scratch! Du steckst mehr ein als andere (jeder Schaden halbiert), bist dafür aber auch deutlich schwerfälliger (Initiative Malus).
Inselbegabung	Du bist in einem Attribut außergewöhnlich bewandert, und Würfelproben darauf können nicht angepasst werden. Dafür erhältst du auf alle andere Proben prinzipiell einen Malus von -10.
Bluttausch	Im Eifer des Gefechts kann man schnell die Kontrolle über sich selbst verlieren. Im Bluttausch sind alle Proben um 20 erleichtert, aller Schaden (auch der, den du selbst erleidest) verdoppelt. Nach dem Kampf bist stark erschöpft.
Promi	Du bist bekannt wie ein bunter Hund und erhältst eine entsprechende Vorzugsbehandlung. Wenn du aber mal inkognito unterwegs sein möchtest, solltest du dir etwas einfallen lassen.
Angsthase	Du hast vor so ziemlich allem Angst und blockierst dich oft selbst. Dank deiner Paranoia erkennst du Gefahren schneller als andere und kannst früher darauf reagieren.
Besserwisser	Du weißt alles und kannst alles, zumindest denkst du das selbst von dir. Deine Fähigkeiten sind nie mehr als 50. Du bekommst einen Bonus von 1 Geistesblitzpunkt pro Begabungsgruppe.
Alkoholiker	Ohne Alkohol kannst du einfach nicht leben, immer wenn es was zu trinken gibt bist du dabei. Falls du eine längere Zeit (>3h) trocken bist wirst du nervös und ungehalten. Deine Schmerz- bzw. Schamresistenz im Betrunkenen Zustand sind jedoch beachtlich.
Spieler	Life is a game. So oder so ähnlich lautet wohl dein Motto. Du kannst nicht ohne. Aus beinahe jeder Aktivität möchtest du einen Wettbewerb machen und Geld darauf wetten. Dadurch kennst du dich auch gut mit Poker & Co. aus; ebenso zeichnet dich eine unerreichte Ruhe während des Spiels aus.
Pazifist	Durch dein ruhiges Gemüt und deine schlichtende Art kannst du gut zwischen Parteien deeskalieren. Als Vermittler fehlt dir jedoch jegliche Kampferfahrung und nur im Falle der Selbstverteidigung wendest auch du Gewalt an.
Chronische Dummheit	Nachrichten sind für dich die Prominews auf Privatsendern, lesen ist überbewertet und Niveau eine Hautcreme. Irgendwie bist du bis jetzt jedoch durchs Leben gekommen. Deine Wissenkategorie darf nicht mehr als 100 Punkte umfassen.
Töricht	Du glaubst alles was dir gesagt wird. Dadurch änderst du des Öfteren deine Meinung und kannst von anderen einfacher manipuliert werden. Allerdings wirst du auch als sehr sympathisch wahrgenommen.
?	Welche Charakteristika fallen dir noch ein? Trage sie ein!

Einsatz von Geistesblitzpunkten

Dieses Kapitel markiert eine Zusatzregel, die zum Funktionieren der Charakteristika nicht notwendig ist, aber einen weiteren Aspekt einbringt, der dein Rollenspiel facettenreicher und interessanter gestalten kann. Wenn du möchtest, kannst du diese Zusatzregel in dein Rollenspiel einbeziehen oder sie auslassen.

Vorteile bezahlen

Wenn du deine Charakteristika zu deinem Vorteil einsetzen möchtest, zahlst du einen Geistesblitzpunkt.

Alex will in die Disco, ohne zahlen zu müssen, und behauptet, dass der Türsteher einem Promi wie ihm doch wohl VIP-Zugang gewähren müsste. Dazu zahlt er einen Geistesblitzpunkt und wird tatsächlich ohne zu zahlen oder sich in der Schlange anstellen zu müssen in die Disco eingelassen.

Nachteile verdienen

Wenn ein Charakteristikum zum Nachteil des Charakters ausgelegt wird, kann der Spieler sich einen Geistesblitzpunkt verdienen.

Der Spielleiter erzählt, dass alle Augen sich auf Alex richten, als dieser an die Bar tritt, und einer der Sicherheitsleute sich sofort in den Backstagebereich zurückzieht. Alex bemerkt korrekt, dass das wie ein Nachteil klingt, der durch sein Charakteristikum "Promi" hervorgerufen wird, und erhält einen Geistesblitzpunkt, den er später wieder einsetzen kann.

Kampf

Allgemein

Generell stellt ein Kampf eine besondere Situation dar. Im "Freien Spiel" werden viele Aktionen nacheinander oder zeitgleich abgehandelt. In einer Kampfsituation werden die Aktionen zwar der Reihe nach ausgeführt, in Spielzeit allerdings passieren diese Aktionen fast zeitgleich. Eine Kampfrunde verbraucht 3 bis 8 Sekunden Zeit innerhalb der Spielwelt (je nach Anzahl der Kampfteilnehmer und Situation).

Eine Kampfsituation wird unterteilt in folgende Bereiche:

1. Initiative
2. Überraschungsrunde
3. Runden
4. Ende

Initiative

Die Initiative repräsentiert die Schnelligkeit, mit der ein Charakter innerhalb der Kampfsituation reagiert. Je höher der Initiative-Wurf ist, desto eher ist der Charakter an der Reihe.

Jeder Spieler würfelt 1W10 und addiert seinen Wert für Handeln. Der Spielleiter kann entweder für jeden NPC einen eigenen Initiative-Wurf oder, sollten alle NPCs denselben Handeln-Wert haben, einen gemeinschaftlichen Initiative-Wurf durchführen lassen.



Auf in den Kampf!

Beispiel: Howky und Bernd stehen einer Gruppe von drei fauchenden Goblins mit rasiermesserscharfen, gefletschten Zähnen gegenüber.

Diplomatie hat versagt. Jetzt müssen die Waffen sprechen.
Der Spielleiter lässt Howky und Bernd auf Initiative würfeln.

Howky würfelt 1W10 und erzielt eine 4. Sein Wert in Handeln beträgt 11.

Howkys Initiative ist $4+11=15$.

Bernd würfelt 1W10 und erzielt eine 8. Sein Wert in Handeln beträgt 16.

Bernds Initiative ist $8+16=24$.

Die Goblins haben alle einen Wert von 9 in Handeln, deshalb würfelt der Spielleiter für alle Goblins 1W10.

Der Spielleiter würfelt eine 10.

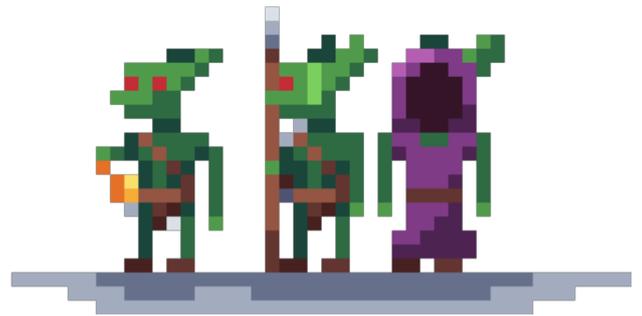
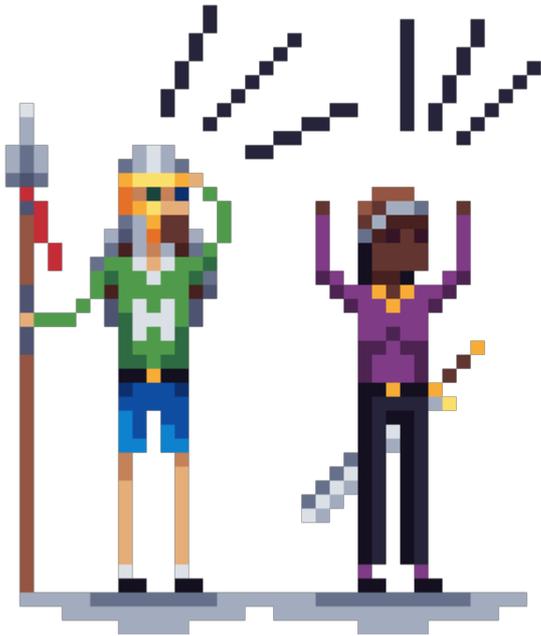
Die Initiative der Goblins ist $9+10=19$.

Der Spielleiter legt fest, dass Bernd mit seinem Zug beginnt. Danach sind die Goblins an der Reihe, und zum Schluss darf Howky seine Aktion durchführen.

Überraschungsrunde

Wenn ein Kampfteilnehmer zu Kampfbeginn seine Gegner nicht wahrgenommen hat, diese sich aber seiner bewusst sind, ist er überrascht. Wenn ein Kampfteilnehmer überrascht ist, setzt er die

erste Runde des Kampfes aus. (Der Spielleiter kann die Spieler von Fall zu Fall einen Wahrnehmungswurf o.ä. vor dem Kampf machen lassen, um beispielsweise einen Hinterhalt zu erkennen. Gelingt dieser, werden die Charaktere nicht überrascht.)



Oh Mann! Goblins!

Beispiel: Howky und Bernd dringen tiefer in eine Höhle vor und laufen den gut aufgestellten Orkbogenschützen direkt in die Falle.

Der Spielleiter entscheidet, dass es zu einer Kampfsituation kommt und lässt alle Beteiligten die Initiative auswürfeln. Der Spielleiter entscheidet, dass Howky aufgrund seiner Fähigkeit "Wahrnehmung" eine Chance hat, der Überraschung zu entgehen.

ERFOLG!

Als Howky und Bernd weiter in die Höhle vordringen, hört Howky das Spannen einer Bogensehne und macht sich kampfbereit, während ein orkischer Pfeil direkt neben dem verdutzten Bernd einschlägt.

Runden

Im Kampf sind alle Charaktere der Reihe nach dran, beginnend mit dem höchsten Initiative-Wert. Dieser Wert muss vor jedem Kampf erneut ausgewürfelt werden.

Angriff

Der Spieler würfelt einen Angriffswurf auf die entsprechende Fähigkeit seines Charakters. Ist das Ergebnis ein Erfolg, trifft der Charakter seinen Gegner und kann ihm Schaden zufügen.

Verteidigung

Einmal pro Runde kann ein Charakter versuchen, einen Angriff zu parieren. Ein Paradedurf ist ein Wurf auf Handeln. Sollte der Charakter ein Schild oder eine Waffe tragen, mit der/der ma besonders gut oder schlecht parieren könnte, kann der Spielleiter entsprechende Boni/Mali auf den Wurf geben. Ist der Wurf ein Erfolg, wird die Attacke abgewehrt und der Charakter erleidet keinen Schaden. Kritische Angriffe können nicht pariert werden. Sollte der Charakter einen Waffenangriff mit bloßen Fäusten parieren, nimmt der Charakter die Hälfte des Schadens (gerundet).

Schusswaffen können nicht pariert werden.

Schaden

Der verursachte Schaden hängt von der Waffe ab, mit welcher der Charakter seinen Gegner angreift. Der Schaden wird mit $xW10$ ausgewürfelt, wobei x sich von Waffe zu Waffe unterscheidet (Siehe weiter unten Waffenarten / Schaden). Sinken die Lebenspunkte des Charakters auf 0, stirbt dieser augenblicklich. Trifft ein Spieler mit seiner Waffe kritisch (siehe Würfe & Proben), wird der ausgewürfelte Schaden verdoppelt.

Beispiel:

Normaler Schaden: $3W10$ Schaden. Ergebnis = 19

Kritischer Schaden: $3W10 \times 2$ Schaden. Ergebnis = $19 \times 2 = 38$ Schaden

Ende

Eine Kampfsituation gilt als beendet, wenn alle Charaktere oder Gegner keine Lebenspunkte mehr besitzen oder Gegner/Charaktere geflohen sind und sich außer Angriffsreichweite befinden. Natürlich ist es auch möglich, dass sich eine Partei ergibt. Dann ist sie auf die Gnade der anderen angewiesen. In diesem Fall entscheidet der Spielleiter oder die Gnade der Spieler, ob der Kampf beendet ist.

Waffen

Waffen können von Szenario zu Szenario unterschiedlich sein. In einer mittelalterlichen Welt wird hauptsächlich mit Schwertern, Äxten und Bögen gekämpft, während in einer futuristischen Welt Laserpistolen oder ähnliches zum Einsatz kommen. Der Schaden der Waffen kann sich also sehr stark unterscheiden. Grundsätzlich gilt: Jede Waffe verursacht Schaden in Höhe einer bestimmten Anzahl an 10-seitigen Würfeln. Die folgende Tabelle gilt als Richtwert und soll dem Spielleiter ein Werkzeug sein, eigene Waffen zu gestalten. Natürlich kann z.B eine Axt auch mehr Schaden verursachen als ein Schwert.

Waffenwerte

Waffe	Schaden
Improvisierte Waffen (Werkzeuge/Bretter)/waffenloser Kampf	1W10
Stock	1W10 + 5
Messer/Dolch	2W10
Steinschleuder/Wurfwaffen	3W10
Axt/Streitkolben/Kriegshammer/Baseballschläger	4W10
Schwert/Machete	5W10
Bogen/Armbrust	6W10
Pistolen	7W10
Gewehre	8W10
Schrotflinte	9W10 (Schaden nimmt mit zunehmender Entfernung ab)
Bombe/Granate/Miene/Raketenwerfer	10W10

Der Schaden der Waffen kann vom Spielleiter mit Boni angepasst werden. Sollte es sich bei einem Schwert beispielsweise um ein besonderes Schwert handeln, zum Beispiel eine Meisterarbeit oder ein legendäres Schwert, kann der Spielleiter einen absoluten Bonus auf den Schaden gewähren. Das Schwert Excalibur z.B. könnte einen Schadenswert von 5W10 + 10 haben.

In gleicher Weise kann der Schaden für "waffenloser Kampf" bei besonders starken Charakteren vom Spielleiter angepasst werden. Ein Boxer oder Martial-Arts-Kämpfer kann deutlich mehr W10 + x Schaden verursachen als andere Charaktere.

Aspire

Charakterblatt

Name:				Portrait:							
Alter:	Geschlecht:										
Geburtstag/Ort:											
Derzeitiger Wohnort:											
Esper:											
Status bei UnEsCo:											
Handeln:				Wissen:				Soziales:			
Lebenspunkte: 100						Anmerkungen:					
Inventar:											

Pirates of Cassan