Markus und Sandra Gerwinski

HeroeN

Das Rollenspiel um Mythen und Heldensagen

Basisbuch

• Leseprobe 3 – Charaktere •

Kapitel 3

Charaktere

Die Bühne steht – Vorhang auf für die Akteure! Nachdem in Kapitel 2 der Handlungsrahmen eurer Geschichten gesetzt wurde, bieten euch die folgenden Abschnitte den ersten Kontakt mit den eigentlichen Spielregeln. Hier geht es darum, eure Rollen auszuarbeiten und ihre Stärken und Schwächen, die im Spiel auf die Probe gestellt werden, in messbare Werte und Eigenschaften zu fassen. Anhand dieses Kapitels wirst du festlegen, ob du einen kraftvollen Schwertkämpfer, einen mächtigen Zauberer, einen gewandten Jäger oder vielleicht auch einen gerissenen Dieb spielen wirst – und was ihn über seine Fähigkeiten hinaus ausmacht.

Im weiteren Sinne dienen die hier vorgestellten Werte nicht nur zur Beschreibung eurer Rollen, sondern sämtlicher Figuren, die während des Spiels in Erscheinung treten. Es gelten dieselben Regeln für alle Bewohner der Welt von Dragoma, ob Held, Bauer oder Edeldame, ob Hofhund, Waldschrat oder Hydra. Oft genügt ein stark vereinfachtes Werteschema, um der erzählerischen Funktion von Nebenfiguren oder Monstern gerecht zu werden. Das vollständige in diesem Kapitel behandelte Schema benötigt ihr meist nur für zentrale Handlungsträger, die sogenannten *Charaktere*. Hauptdarsteller der Geschichte aber seid ihr, die Spieler. Liest du dieses Buch als Spieler, dann erfährst du hier, wie du Schritt für Schritt deine individuelle Rolle erstellst: deinen *Spielercharakter* (SC).

Liest du es als Spielleiter (SL), dann wirst du trotzdem häufig auf die hier vorgestellten Regeln zurückgreifen: einerseits für den Umgang mit den Rollen der Spieler, vor allem aber für die Schaffung wichtiger Charaktere, die deiner eigenen Kontrolle unterliegen. Dies umfasst Verbündete und Widersacher der Spieler, neutrale Autoritäten, verborgene Strippenzieher, kurz: Persönlichkeiten mit eigenen Motiven und Zielen, deren Handeln den Spielverlauf ebenso maßgeblich beeinflussen wird wie das der Spieler. In Abgrenzung zu den SCs wird ein solcher Charakter als *Nichtspielercharakter* (NSC) bezeichnet. Für wichtige NSCs lohnt sich eine ebenso ausführliche Beschreibung wie für SCs, niedergelegt im vollständigen Schema. Dieses Schema – der *Charakterbogen* –, die Bedeutung seiner Elemente und die Regeln, um es auszufüllen, sind Gegenstand dieses Kapitels.

3.1 Charaktererschaffung

Wer also bist du auf der Spielwelt? Diese Frage will sowohl von einem *erzählerischen* als auch von einem *regeltechnischen* Standpunkt aus beantwortet sein. Beides greift ineinander und bedingt einander.

Erzählerisch ist dein Charakter eine Person mit Zielen und Wünschen, Leidenschaften und Ängsten; vielleicht ein Held, vielleicht ein Schurke, vielleicht ein Glücksritter, vielleicht ein Abenteurer wider Willen. Auf welchen Wegen er seine Ziele anstrebt, wird naturgemäß von seinen Fähigkeiten bestimmt. Der kraftvolle, nach Ruhm und Ehre dürstende Ritter wird seine Herausforderungen anders angehen als der verschlagene, goldgierige Dieb. Wenn du bereits ein Bild deines Charakters im Sinn hast, wird deine Herangehensweise bei der Charaktererschaffung wahrscheinlich darin bestehen, dass du versuchst, diesem Bild mit den regeltechnischen Eigenschaften möglichst nahe zu kommen.

Regeltechnisch ist dein Charakter eine Sammlung von Zahlen und Notizen, die seine Fähigkeiten beschreiben. Sie legen fest, was du im Spiel tun kannst und wie gut in bestimmten Situationen deine Erfolgschancen sind – beim Klettern oder Schwimmen, bei der Informationsbeschaffung, beim Überleben in der Wildnis, bei der Zauberei oder im Kampf. Als Spieler triffst du im laufenden Spiel Entscheidungen und bestimmst, was du tun *willst*; wie gut du es *kannst*, bestimmen die Regeln. Wenn für dich in erster Linie bestimmte Fähigkeiten attraktiv sind, wirst du deinen Charakter vermutlich zunächst rein regeltechnisch erstellen und dir über seine Persönlichkeit und Motivationen erst im Anschluss daran Gedanken machen.

Behalte in beiden Fällen im Hinterkopf, dass dein Charakter bei Spielbeginn noch kein gereifter, allseitig bewunderter Könner seines Fachs sein wird, son-

dern bestenfalls ein vielversprechendes, junges Talent. Du magst bereits ein guter Kämpfer sein, aber noch lange nicht der unbesiegbare, legendäre Drachentöter; als Zauberer magst du in erste Geheimnisse eingeweiht sein, hast aber bis zum mächtigen, weisen Meister der Magie noch einen langen Weg vor dir; als Dieb hast du vielleicht die ersten tollen Streiche hinter dir, doch ehe bei deinem Eintreten in eine Kaschemme die versammelte Unterwelt in ehrfürchtiges Schweigen verfällt, wird noch einige Zeit vergehen. Egal als was du beginnst, deine Sporen wirst du dir erst noch verdienen müssen.

Für den Einstieg geben die Regeln dir 120 **Charakterpunkte** (CP) in die Hand, um dir deinen Charakter aus einem Angebot verschiedener Fähigkeiten und Eigenschaften zusammenzustellen. Dieses Angebot sowie die jeweiligen Punktekosten werden in diesem Kapitel Schritt für Schritt vorgestellt. Die so erworbenen Fähigkeiten trägst du in einen **Charakterbogen** ein.

Die nebenstehende Seite zeigt ein Beispiel für einen bereits ausgefüllten Charakterbogen, der im Folgenden detailliert erläutert wird. Einen leeren Charakterbogen, um deinen eigenen Charakter darin einzutragen, findest du im Internet unter `http://heroen.gerwinski.de/Heroen_Chrbogen.pdf`. Alternativ kannst du auch die Vorlage am Ende dieses Buches (S. 395) fotokopieren.

Der Charakterbogen umfasst die folgenden Einträge:

- **Spieler:** Dein realer Name; die Person am Tisch, nicht die in der Spielwelt.
- **Charakter:** Der Name deiner Rolle im Spiel.
- **Konzept:** Ein bis drei Schlagworte, um deine Rolle kurz zusammenzufassen, z. B. „Ritter“, „Hexe“, „Diebin und Bettlerin“, „Einsamer Jäger“, „Zweifelnde Paladin“ o. ä. Eine Auswahl an möglichen Konzepten findest du in Abschnitt 3.2 (S. 46).
- **Herkunft:** Die Region der Spielwelt, aus der dein Charakter stammt (vgl. Kapitel 2). Hieraus ergibt sich auch seine **Muttersprache**.
- **Alter:** Wieviele Jahre dein Charakter schon auf der Spielwelt wandelt. Die Skala daneben zeigt die Reife an, also eine grobe Einordnung nach „Jugendlicher“, „junger Erwachsener“, „älterer Erwachsener“ etc. (Vgl. Abschnitt 3.10, S. 65) Die Standardvorgabe Reife=2 steht für einen *jungen Erwachsenen*, d. h. ein Alter von ca. 17–25 Jahren.
- **Erfahrung:** Im Lauf eurer Geschichte werdet ihr *Erfahrungspunkte* erwerben, mit denen ihr eure Fähigkeiten verbessern könnt (vgl. Abschnitt 3.9, S. 62). Diese Punkte werden an dieser Stelle notiert. Sie können auch während des Spiels geopfert werden, um das Glück zu deinen Gunsten zu beeinflussen (vgl. Abschnitt 4.2.3, S. 80).
- **Entwicklung:** Die Anzahl Erfahrungspunkte, die du bereits in die Verbesserung deiner Fähigkeiten investiert hast.
- **Beschreibung:** Ein paar Worte dazu, was andere sehen, wenn sie deinem Charakter begegnen.
- **Attribute:** Zahlenwerte, die deine grundlegenden Stärken und Schwächen repräsentieren (vgl. Abschnitt 3.3, S. 50).
- **Fertigkeiten:** Deine Geübtheit bei verschiedenen Tätigkeiten, also wie gut du z. B. im Schwertkampf, Klettern oder Umgang mit Tieren bist (vgl. Abschnitt 3.4, S. 52).
- **Kenntnisse:** Besonderes Können, das dich grundlegend von Anderen abhebt. Im Gegensatz zu Fertigkeiten beschreiben Kenntnisse nicht, „wie gut“ du etwas kannst, sondern „ob“ überhaupt. Sie wirken aber oft mit Fertigkeiten zusammen.
- **Zauberkräfte:** Sofern du magische Fähigkeiten besitzt, werden sie in diese Liste eingetragen. In der Spalte daneben verzeichnest du zudem deine **Quellen der Kraft** (z. B. ◎Atem). Wie du sie ermittelst und wozu sie dienen, erfährst du in Abschnitt 3.5 (S. 55).
- **Essenz** und **Schicksal:** Deine Essenz legt eine Grenze fest, innerhalb derer du gefahrlos deine Zauberkräfte einsetzen kannst. Schicksal repräsentiert den Preis, den du für die Benutzung deiner Magie zahlen musst. Bei Spielbeginn und immer dann, wenn du frisch und ausgeruht bist, beträgt es 0. Je höher dein Schicksal, desto riskanter wird der Einsatz magischer Kräfte für dich. (Vgl. Kapitel 6, S. 117.)
- **Verdammnis:** Der finstere Zwilling von Schicksal. Diese Sorte Punkte handelst du dir ein, wenn du dich zum Zaubern mit dämonischen Mächten einlässt.
- **Ressourcen:** Zahlenwerte, die deine Einbindung in das soziale Gefüge der Spielwelt repräsentieren (vgl. Abschnitt 3.6, S. 56). Aus ihnen ergibt sich auch deine **Barschaft** und dein **Besitz** bei Spielbeginn.
- **Bewaffnung:** Deine bevorzugten Waffen und Rüstung für den Fall, dass du in Kämpfe verwickelt wirst. Eine Erläuterung zur Bedeutung der Zahlenwerte findest du in Kapitel 5 (S. 91). Welche Waffen du bei Spielbeginn mit dir führst, ergibt sich, wie beim übrigen *Besitz*, aus deinen *Ressourcen* und Kampffähigkeiten.
- **Notizen:** Besonderheiten deines Charakters, z. B. spezielle Vor- und Nachteile (vgl. Abschnitt 3.7, S. 61) oder die Mitgliedschaft in einem Orden oder einer Gilde.
- **Schaden:** An dieser Stelle vermerkst du im laufenden Spiel Verletzungen, Vergiftungen und ähnlich unschöne Dinge, die deinem Charakter zustoßen können. Bei Spielbeginn und immer dann, wenn du gesund und ausgeruht bist, bleibt dieser Abschnitt leer.

Heroen Charakterbogen

Spieler: Sandra *Charakter:* Edgitha

Konzept: Hexe *Herkunft:* Nordl. Salgour *Muttersprache:* Jo-ldisch

Alter: 18 ●●○○○ *Erfahrung:* 2 *Entwicklung:*

Beschreibung: ~1,60m, schlank, kastanienrotes Haar, Augen wechseln zwischen Blau und Grün (Feenmal)

Attribute

Stärke	●○○○○	Fingerfertigkeit	●●○○○	Aufmerksamkeit	●●●○○
Gewandtheit	●●○○○	Verstand	●●●●○	Erscheinung	●●●●○
Ausdauer	●●●○○	Vernunft	●○○○○	Zauber	●●●○○

Fertigkeiten

Kampf	Einzelkampf	◆◇◇ ◇◇◇	
	Gruppenkampf	◆◇◇ ◇◇◇	
	Handgemenge	◆◇◇ ◇◇◇	
	Reiterkampf	◆◇◇ ◇◇◇	
Bewegung	Boote	◆◇◇ ◇◇◇	
	Entdeckung	◆◇◇ ◇◇◇	
	Klettern	◆◇◇ ◇◇◇	
	Laufen	◆◇◇ ◇◇◇	
	Schießen	◆◇◇ ◇◇◇	
	Werfen	◆◇◇ ◇◇◇	
Wissen	Gedächtnis	◆◆◆ ◇◇◇	
	Handwerk	◆◇◇ ◇◇◇	
	Kunst	◆◇◇ ◇◇◇	
	Logik	◆◇◇ ◇◇◇	
	Tiere	◆◆◇ ◇◇◇	
	Überleben	◆◆◇ ◇◇◇	
	Verständigung	◆◇◇ ◇◇◇	
Soziales	Ausdruck	◆◆◆ ◇◇◇	
	Benehmen	◆◇◇ ◇◇◇	
	Führung	◆◇◇ ◇◇◇	
	Manipulation	◆◆◇ ◇◇◇	
	Menschenk.	◆◆◇ ◇◇◇	
	Täuschung	◆◆◇ ◇◇◇	
Magie	Zauber wirken	◆◆◆ ◇◇◇	
	Zweites Gesicht	◆◆◆ ◇◇◇	
	Weltbindung	◆◆◇ ◇◇◇	

Kenntnisse

- ☐ Bihänder ☐ Kampfstab ☐ Rapier
- ☐ Formation ☐ Hellebarde ☐ Schw. Rüstg.
- ☐ Beidh. Kampf ☐ Kampfkunst
- ☐ Axt/Hammer ☐ Flegel ☐ Langschwert ☐ Lanze
- ☐ Segeln
- ☐ Fährtenlesen
- ☐ Akrobatik
- ☐ Schwimmen
- ☐ Bogen
- ☐ Schleuder ☐ Wurfaxt ☐ Wurfmesser ☐ Wurfspeer
- ☐ Gesetze ☒ Heilkunde ☒ Trankkunde
- ☐ Kriegsgerät ☐ Schlossknacken ☐ Berufe:
- ☐ Architektur ☐ Bildung ☐ Dichtung ☐ Feine Küche
- ☐ Philosophie ☐ Rechnen
- ☐ Falknerei ☐ Reiten ☐ Exoten:
- *(Beachte ↑Geländeformen)*
- ☐ Lesen ☒ Fremdsprachen: *Tikadisch*
- ☐ Kunststücke ☐ Musikinstrumente:
- ☐ Etikette ☒ Gassenwissen
- ☐ Falschspielen ☐ Taschendiebstahl

Geländeformen

☐ Bergland ☐ Grasland ☐ Meer
☐ Schnee ☐ Stadt ☐ Sumpf
☐ Wald ☐ Wüste

Magie

- ☐ Götterkult ◎ Güte
- ☐ Drachenkult ◉ Zorn
- ☐ Riesenkult ◉ Stille
- ☐ Ahnenkult ◉ Schwere
- ☒ Feenwissen ● Form
- ☐ Sagen ◎ Atem
- ☐ Mystik ◉ Tiefe
- ⊛ ***Chaos***

Zauberkraft	Gr.	At.	Quellen
Tier (Marder)	2	Eg	Form, Stille
Leib	1	Eg	Form, Schwere
Reiz	1	Arn	Form, Zorn
Gefahr	2	Vs	Tiefe, Form
Vision	3	Vs	Tiefe

Essenz: ●●● ○○○ ○○○ ○○○ Verdammnis:
Schicksal: ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ▽▽▽ ▽▽▽ ▽▽▽

Ressourcen

Stand	●○○○○
Beziehungen	●○○○○
Einkünfte	○○○○○
Leumund	●○○○○

Bewaffnung

Vorzugswaffe	Schd.	Reichw.	Raumb.	Grobh.	Parierw.	Deckg.
nah:						
fern:						
Rüstg.:	Rumpf =	Gliedmaßen =	Schwere =	Zugw. = 6		

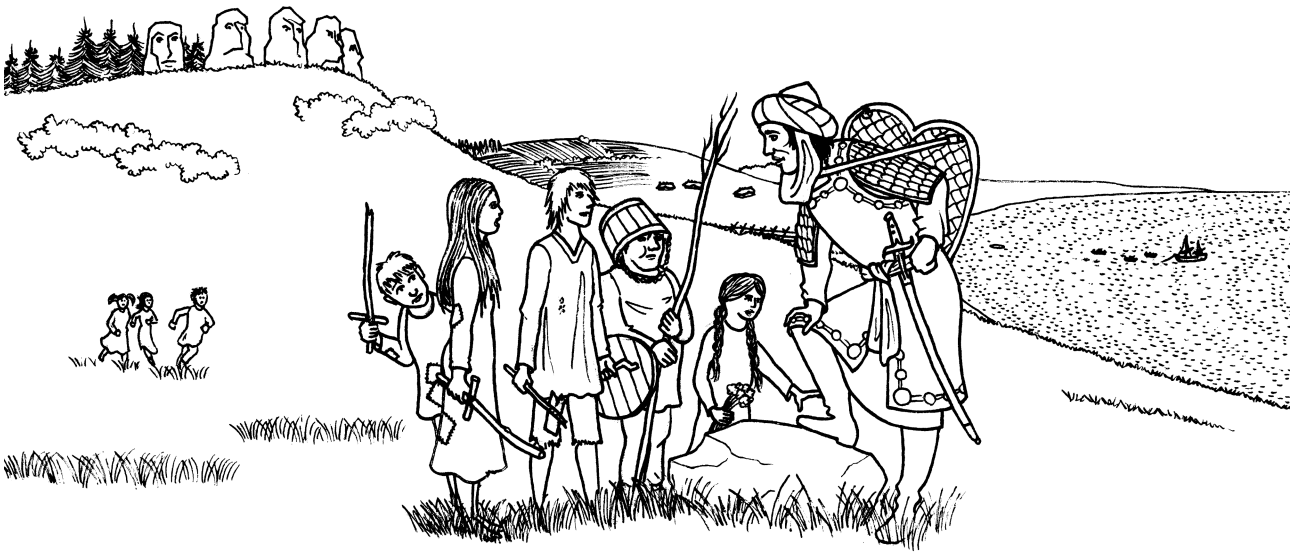
Barschaft: 3g

Besitz: Eselin „Butterblume", Marder „Fried" (Vertr.)

Notizen: Feenmal

Schaden

Leicht:					
Schwer:					
Tödlich:					



3.2 Konzept, Herkunft und Muttersprache

Üblicherweise beginnst du die Erstellung deiner Rolle mit einem groben Bild im Kopf, was für eine Art Charakter du spielen möchtest. Dieses grobe Bild ist dein **Konzept**. Das Konzept bezeichnet das, was deine Rolle im Kern ausmacht, und gibt anderen einen Hinweis auf deine hauptsächliche Tätigkeit während eurer Abenteuer. Wenn du deinen Charakter z. B. als „Ritter“ bezeichnest, steht damit (insbesondere aus Sicht deiner Mitspieler) die Erwartungshaltung im Raum, dass du ein starker Kämpfer bist, der mit dem Schwert umzugehen weiß und dabei einem gewissen Ehrenkodex verpflichtet ist. Manche Spieler verfeinern das Konzept gern durch zusätzliche beschreibende Worte, etwa „Naiver Ritter“ oder „Ehrloser Raubritter“. Ob du dein Konzept an dieser Stelle schon dermaßen genau festlegen möchtest, ist deinem persönlichen Geschmack überlassen.

Auch wenn das Konzept auf deinem Charakterbogen nur ein oder zwei Worte an Raum einnimmt, sagt es doch eine Menge über deine Rolle aus. So hat die Wahl deines Konzepts Auswirkungen auf die Fähigkeiten, mit denen du in den regeltechnischen Schritten ab Abschnitt 3.3 (S. 50) deinen Charakter bei der Erschaffung ausstattest: Ein Kämpfer sollte logischerweise kämpfen können, ein Zauberer zaubern. Jedes der hier aufgelisteten Konzepte schließt mit einer Zusammenfassung der regeltechnischen *Anforderungen*, um die jeweilige Rolle überzeugend zu verkörpern. Wenn du nicht gerade vorhast, eine komische Figur zu spielen, die „ihren Beruf verfehlt hat“, ist es ratsam, beim Charakterbau deine CP als erstes in diese Mindestanforderungen zu investieren. Was danach an CP übrig bleibt, kannst du nutzen, um deine Fähigkeiten entweder breiter anzulegen oder aber deinen Charakter auf seinem Gebiet zu einem echten Könner zu steigern.

Da kulturell bedingt nicht jedes Land jedes Konzept hervorbringt, ist dein Konzept im Regelfall eng mit deiner **Herkunft** verknüpft. Zum Gelehrten etwa kannst du nur durch das Studium an einer Akademie geworden sein; eine solche aber wirst du nur in einer urbanen Hochkultur finden und nicht in den Nomadenzelten der Gadaren. Wähle also für deinen Charakter ein Herkunftsland, das zu seinem Konzept passt … oder überlege dir eine gute Vorgeschichte, wie und warum dein Charakter in jenes Land gelangte und zu dem wurde, was er jetzt ist.

Aus der Herkunft wiederum ergibt sich deine **Muttersprache** (vgl. Kapitel 2, S. 15). Für den Anfang empfiehlt es sich daher, euch in eurer Gruppe auf eine gemeinsame Herkunft zu einigen – oder zumindest auf eine *Lingua Franca*, für die jeder eurer Charaktere, der diese Sprache nicht als Muttersprache spricht, bei der Charaktererschaffung die nötigen CP übrig behalten sollte (siehe hierzu auch Abschnitt 3.4, S. 52). *Anderenfalls lauft ihr Gefahr, euch innerhalb der Gruppe nicht einmal untereinander verständigen zu können!* Für eure ersten gemeinsamen Abenteuer bietet sich als *Lingua Franca* die Sprache des Gastlandes an, in dem das Szenario spielt. Stammst du aus einem Land mit mehreren Sprachen, dann musst du dich für eine davon als Muttersprache entscheiden. Du kannst zwar für deinen Charakter festlegen, dass er zweisprachig aufgewachsen ist; regeltechnisch gilt deine „zweite Muttersprache“ dann aber trotzdem als Fremdsprache, für die du Punkte aufwenden musst.

Ehe es an die eigentliche regeltechnische Ausarbeitung deiner Rolle geht, werden im Folgenden einige gängige Charakterkonzepte kurz vorgestellt. Ausführliche Beschreibungen dieser Konzepte zusammen mit Beispiel-Charakteren findest du in Anhang A (S. 169). Die hier vorgestellte Auswahl erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Wenn du mit einem Konzept wie „Bettler“, „Barde“, „Reisender Zahnreißer“ oder „Zaubernder Dorftrottel“ liebäugelst, fühl dich frei, es nach eigenem Ermessen mit Leben zu füllen. Die nun aufgelisteten Konzepte sollen lediglich für den Einstieg eine Orientierungshilfe bieten.

Kämpfer

Panzerreiter: Den Kämpfertypus des schwer gerüsteten, berittenen Kriegers gibt es in der Welt von Dragoma in verschiedenen kulturellen Ausprägungen. Dem klassischen Bild vom „ehrenhaften Streiter und Beschützer der Schwachen“ entsprichst du am ehesten als **Ritter** (*Herkunft:* Salgour, Jöld. Lande). Dir stehen aber auch andere Arten von Panzerreitern offen, etwa der kaiserliche **Kataphrakt** (*Herkunft:* Söldnerreiche) oder der unfreie **Ghulam** (*Herkunft:* Al-Dahab, Söldnerreiche).

Anforderungen (alle Panzerreiter): St=3, Gw=3, Ad=3 • Reiterk.=3 ☒ Langschwert ☒ Lanze • Einzelk.=3, Handgem.=2 • Gruppenk.=2 ☒ Schw. Rüstung • Tiere=3 ☒ Reiten

▷ **Ritter:** *zusätzlich* Führung=2 • Benehmen=2 ☒ Etikette • Summe Ress.=4, davon Stand=2

▷ **Kataphrakt:** *zusätzlich* ☒ Formation • ☒ Lesen • Handwerk=3 ☒ Berufe: ⟨*Handwerk*⟩ ☒ Exoten: Streitwagen • Summe Ress.=9, davon Stand=3

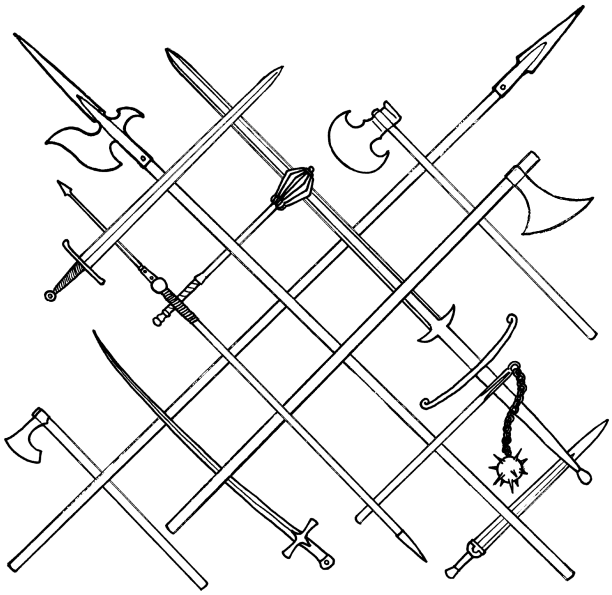
▷ **Ghulam:** *zusätzlich* ☒ Lesen • Benehmen=2 ☒ Etikette • Summe Ress.=5, davon Stand=0! (Unfrei)

Leichter Reiter: Als Reiterkrieger aus den Nomadenvölkern der Spielwelt bist du in erster Linie Bogenschütze. In der offenen Schlacht besteht dein Vorteil in deiner Schnelligkeit und Wendigkeit, während du im vollen Galopp den Feind mit einem Pfeilhagel eindeckst. Da du in Friedenszeiten deinen Stamm als Jäger mit Wild versorgst, beherrschst du außerdem die nötigen Fähigkeiten zum Überleben in der Wildnis. (*Herkunft:* Al-Dahab, Gadar)

Anforderungen (alle leichten Reiter): St=2, Gw=3, Ad=3 • Einzelk.=3, Reiterk.=3 ☒ Langschwert • Entdeckg.=2 ☒ Fährtenlesen • Schießen=3 ☒ Bogen • Tiere=3 ☒ Reiten • Summe Ress.=3, davon Stand=1

▷ **Beduine:** *zusätzlich* Überleben=3 ☒ Wüste • ☒ Exoten: Kamele

▷ **Steppenreiter:** *zusätzlich* Überleben=2 ☒ Grasland



Söldner: Mit diesem Konzept gehörst du unter den Streitern der Spielwelt zum Fußvolk. Du bist ein gut gedrillter Berufskämpfer, dessen Fähigkeiten vor allem im Formationskampf und beim taktischen Gefecht in der Gruppe zur Geltung kommen. Im Gegensatz zu anderen Kriegern, die ihren Lebensunterhalt aus Ländereien oder einem zivilen Handwerk bestreiten, bist du auf deinen Lohn als Kämpfer angewiesen und schaust daher normalerweise vor jeder Queste darauf, ob der Sold und die Aussichten auf Beute stimmen. Aus diesem Grund gelten Söldner allgemein als gierig – und als brutale Plünderer. (*Herkunft:* Beliebig)

Anforderungen: St=2, Gw=2, Ad=3, Am=3 • Gruppenk.=3 ☒ Formation ☒ Schw. Rüstung • Einzelk.=2, Handgem.=2 • Laufen=3 • Werfen=2 ☒ Wurfspeer • Summe Ress.=2

Wikinger: Du bist ein freier Krieger aus dem hohen Norden. Neben dem Kämpfen verstehst du dich auf die Seefahrt und auf das Überleben in Eis und Schnee. Die meisten Wikinger gelangen als Piraten in die südlicheren Länder, um sich auf ihrer „großen Fahrt“ zusammenzuplündern, was sie zur Gründung einer eigenen Existenz brauchen. Manche aber bereisen die fremden Gefilde Dragomas aus purer Abenteuerlust, begeben sich auf Schatzsuche oder verdingen sich als Lohnkämpfer. Für die letzteren Dienste sind grimmige, wilde Hünen aus dem Norden bei den Herren des Südens hoch begehrt. (*Herkunft:* Jöld. Lande)

Anforderungen: St=3, Gw=3, Ad=3 • Einzelk.=3 ☒ Axt/Hammer • Handgem.=2, Gruppenk.=2 • Boote=3 ☒ Segeln • Laufen=2 ☒ Schwimmen • Werfen=2 ☒ Wurfaxt • Überleben=2 ☒ Meer ☒ Schnee • Summe Ress.=2, davon Stand=1

Highlander: Einen Krieger aus Lydainn erkennt man schon von Weitem an seiner Kleidung, dem charakteristischen Kilt und Shawl im Karomuster seines Clans. Der Ehrenkodex eines Highlanders verlangt Mut und Stärke, kennt aber wenig Milde. So bist du als Highlander nur dann zum Schutz des einfachen Volkes verpflichtet, wenn du im Gegenzug angemessenen Tribut erhältst. Deinem Häuptling schuldest du nur dann Gehorsam, wenn er deinen Privilegien als Kämpfer Geltung verschafft; ansonsten bist du frei, umherzuziehen und deine Waffe in den Dienst jedes Herrn zu stellen, der dir gefällt. (*Herkunft:* Lydainn)

Anforderungen: St=2, Gw=3, Ad=3 • Einzelk.=3, Handgem.=2 • Klettern=2, Laufen=2 • Werfen=2 ☒ Schleuder • Überleben=3 ☒ Bergland ☒ Grasland • Stand=1

Paladin: Du gehörst zu den Streitern eines der religiösen Orden im Klerus der Gnädigen Götter. Jeder Orden wurde zu einem bestimmten Zweck gegründet, sodass deine Ausbildung als Paladin teilweise davon abhängt, welcher Gemeinschaft du angehörst: So erhalten zwar zunächst alle Paladine die Ausbildung zum Schwertkämpfer und die religiöse Unterweisung; darüber hinaus aber sind etwa die **Ritter der Barmherzigkeit** zu Wundärzten ausgebildet und die **Taphaelinnen** zu Seelsorgern. Als besondere Hilfe bei

der Erfüllung ihrer Aufgabe verleiht die Gottheit des jeweiligen Ordens ihren Paladinen bei der Initiation eine magische Kraft; welche, erfährst du in Kurzregel III (S. 68). Einzelheiten zum Hintergrund der einzelnen Orden findest du in Anhang G.1 (S. 309) sowie in Abschnitt 2.1.1 (S. 22) unter den Beschreibungen der Götter Ilea, Taphae, Kayson und Agon. (*Herkunft:* Elesseia, Salgour, Söldnerreiche)

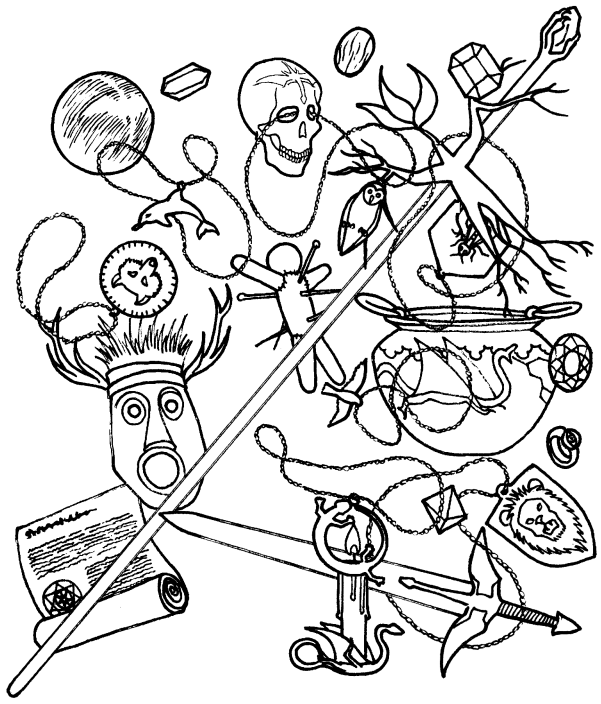
Anforderungen (alle Paladine): St=3, Gw=3, Ad=3 • Einzelk.=3 ☒ Langschwert ☒ Schw. Rüstung • Handgem.=2 • Gedächtnis=2 ☒ Lesen • Stand=1, Beziehungen=1, Leumund=1 • ☒ Götterkult, Essenz=2

▷ **Ritter der Barmherzigkeit:** *zusätzlich* Fi=2 • ☒ Heilkunde • Zauber Lebe

▷ **Taphaelin:** *zusätzlich* Vn=2 • Menschenk.=2 • Zauber Odem

▷ **Schwertmönch:** *zusätzlich* Vs=2 • ☒ Kampfkunst ☒ Formation • ☒ Kriegsgerät • Zauber Waffe

▷ **Salamandergardist:** *zusätzlich* Tiere=3 ☒ Reiten • Benehmen=2 ☒ Etikette • Zauber Weiche • *Nachteil:* Verhängnisvoller Eid (Suche nach dem Kaiser)



Zauberer

Gelehrter: Zwar kann Magie nicht erlernt werden, doch suchen viele, die in sich das Erwachen magischer Kräfte spüren, das nötige Wissen zu deren Beherrschung in Büchern. Manche werden **Mystiker** und studieren Überlieferungen über magische Orte und Gegenstände, esoterische Symbole und die Aufzeichnungen legendärer Zauberer. Andere suchen Halt in der Theologie und treten als **Zauberpriester** dem Klerus bei.

So oder so gehörst du als Zauberer auch unter den Gelehrten zu den Ausnahmen. Die meisten Akademiker Dragomas verfügen lediglich über einen gut geschulten Verstand, doch nur die wenigsten über Zauberkräfte. Und ganz gleich, wie sehr du deine Magie nach gründlicher Erforschung verstanden zu haben glaubst: Sie bleibt doch stets mehr Kunst als Wissenschaft, den Launen der Inspiration unterworfen und mit keinem Ritual zu erzwingen. (*Herkunft:* Al-Dahab, Elesseia, Salgour, Söldnerreiche)

Anforderungen (alle Gelehrten): Vs=3, Zb=3 • Gedächtnis=3 • Logik=3 ☒ Philosophie • ☒ Lesen ☒ Fremdsprache: Elessisch *(Entfällt bei gebürtigem Elessier)* • Zauber wirken=3, Zweites Gesicht=2, Weltbindung=2, Essenz=3

▷ **Mystiker:** *zusätzlich* Am=3 • ☒ Sagen ☒ Mystik • Zauber: 1×Atem, 1×Tiefe

▷ **Zauberpriester:** *zusätzlich* Vn=3 • Menschenk.=3 • ☒ Götterkult • Zauber: 1×Güte • Stand=1, Beziehungen=1

Hexe: Die Märkte der Spielwelt wimmeln von Hexen, die Liebestränke und Weissagungen feilbieten. Viele davon sind Scharlatane, doch manche verfügen wahrhaftig über Zauberkräfte. Mit diesem Charakterkonzept bist du eine von ihnen.

Du stehst außerhalb der normalen Gesellschaft, gehörst aber dafür der verschworenen Gemeinschaft des fahrenden Volkes an. Dein üblicher Umgang sind Gaukler und Spielleute, in deren Liedern und Märchen sich viele deiner Erfahrungen mit der Magie widerspiegeln. So besitzt du ein breites, aber systemloses Wissen über die Feen, das dir zuweilen dabei hilft, dein buntes Sammelsurium an Zauberkräften voll auszuschöpfen. (*Herkunft:* Beliebig)

Anforderungen: Vs=2, Eg=3, Zb=3 • Gedächtnis=3 ☒ Heilkunde ☒ Trankkunde • ☒ Gassenwissen • Zauber wirken=3, Zweites Gesicht=3, Weltbindung=2, Essenz=3 • ☒ Feenwissen • Zauber: 1×Form

Druide: Du gehörst zu den zaubermächtigen Mysterienpriestern des Drachenkults. Eingeweiht in Geheimnisse jenseits menschlicher Horizonte, trittst du dabei nicht etwa als demütiger Mittler zu höheren Wesen auf, sondern vielmehr als deren Schüler. Nach traditioneller lydainnischer Glaubensüberzeugung ist ein Druide nicht weniger als eine niedere Gottheit in Ausbildung – wenn auch eine Ausbildung, die nur wenige bis zum Ende überleben.

Den Druiden eilt ein zwiespältiger Ruf voraus. Es heißt, in ihren abgelegenen Steinkreisen betrieben sie blutige Riten bis hin zu Menschenopfern an ihre Herren, die Drachen. Es heißt aber auch, kein Mensch in der Welt von Dragoma sei in so hohem Maße eins mit den Elementen und der Natur. So oder so werden Druiden von gewöhnlichen Drachengläubigen als Heilkundige und in vielen Angelegenheiten auch als Ratgeber aufgesucht. Für die zerstrittenen Clans von Lydainn stellt die Gemeinschaft der Druiden das verbindende kulturelle Element dar. (*Herkunft:* Lydainn)

Anforderungen: Vs=3, Vn=3, Zb=3 • Gedächtnis=3 ☒ Heilkunde ☒ Trankkunde • Zauber wirken=3, Zweites Gesicht=3, Weltbindung=3, Essenz=3 • ☒ Drachenkult ☒ Feenwissen • Zauber: 1×Zorn, 1×Form • Stand=2

Seher: Die Geistlichen des alten jöldischen Riesenkults gelten in erster Linie als Omendeuter, die aus dem

Vogelflug, dem Wetter und allerlei kleinen Vorfällen, die dem ungeschulten Auge entgehen, den Willen der Riesen lesen. Gehörst du diesem Charakterkonzept an, dann haben sich bei dir schon in der Kindheit magische Fähigkeiten gezeigt. Du wurdest dem Seher deines Dorfes in die Lehre gegeben und hast im Rahmen der religiösen Unterweisung auch die Rechtsprechung erlernt. Bei altgläubigen Jölden stellt das Urteil der Riesen, offenbart aus dem Munde eines Sehers, die höchste richterliche Instanz dar.

Häufig hat ein Seher mehrere Schüler, von denen aber nur einer das Amt seines Lehrers erben kann. Als wandernder Abenteurer gehörst du wahrscheinlich zu denjenigen dieser Schüler, die nach ihrer Initiation keinen freien Platz in einem Dorf besetzen konnten. (*Herkunft:* Jöld. Lande)

Anforderungen: Vs=3, Vn=3, Zb=3 • Gedächtnis=3 ☒ Gesetze • Menschenk.=3 • Zauber wirken=2, Zweites Gesicht=3, Weltbindung=3, Essenz=3 • ☒ Riesenkult ☒ Mystik • Zauber: 1×Stille, 1×Tiefe • Stand=1

Schamane: Auch die Nomadenvölker der Spielwelt haben ihre Geistlichen; doch betrachten sie es als vermessen, sich mit den Nöten gewöhnlicher Sterblicher gleich an die höchsten Wesen der Schöpfung zu wenden. Die Götter sind weit; als Schamane bist du ein Mittler zu den Ahnen.

Bei den Gadaren und den Beduinen der Zornwüste beginne viele Jugendliche ihre Lehre bei einem Schamanen in der Hoffnung, dass im Laufe der Zauberriten bei ihnen selbst magische Kräfte erwachen. Mit diesem Charakterkonzept gehörst du zu den wenigen, denen dieses Glück zuteil wurde. Darüber hinaus hast du das Handwerk eines Heilkundigen erlernt. Als Angehöriger eines Naturvolks kennst du dich zudem gut in der Wildnis aus – und als Nomade liegt das Reisen dir im Blut. Warum auch immer du deinen Stamm hinter dir gelassen hast: Es bedeutete für dich keine große Umstellung, dich stattdessen einer Gruppe umherziehender Abenteurer anzuschließen. (*Herkunft:* Al-Dahab, Gadar)

Anforderungen: Vs=2, Am=2, Eg=3, Zb=3 • Gedächtnis=3 ☒ Heilkunde • Überleben=3 ☒ ⟨*Geländeform*⟩ • Menschenk.=3 • Zauber wirken=3, Zweites Gesicht=3, Weltbindung=2, Essenz=3 • ☒ Ahnenkult ☒ Feenwissen • Zauber: 1×Schwere, 1×Form • Stand=1

Andere Charakterkonzepte

Jäger: Jede Kultur der Spielwelt hat ihre eigenen Varianten dieses Charakterkonzepts. In den Nomadenkulturen sind es Stammesjäger, die ihre Leute mit Fleisch, Fellen und Leder versorgen. In den sesshaften Hochkulturen sind es Wildhüter, die den Forst eines Dorfes betreuen, oder auch Adlige, die zum Vergnügen auf die Jagd gehen. Vom Hintergrund her mögen sie sich unterscheiden, in den Fähigkeiten ähneln sie einander stark: Jäger sind Geländekundige, die sich auf das Fährtenlesen und das Überleben in der Wildnis verstehen. Entscheidest du dich für dieses Charakterkonzept, dann bist du der Späher eurer Gruppe, der gefährliches Gelände erkundet, das sichere Nachtlager einrichtet und bei leeren Proviantbeuteln seine Gefährten mit Nahrung und Wasser versorgt. (*Herkunft:* Beliebig)

Anforderungen: St=2, Gw=3, Ad=3, Am=3 • Einzelk.=2, Handgem.=2 • Entdeckg.=3 ☒ Fährtenlesen • Klettern=3, Laufen=3 • Schießen=3 ☒ Bogen • Überleben=3 ☒ ⟨*Geländeform*⟩ • Summe Ress.=3

Gauner: Jede Gesellschaft wirft ihren Schatten. In den Elendsvierteln der Städte und an den Lagerfeuern der Fahrenden beginnt die Laufbahn derer, die sich – manchmal aus Abenteuerlust, meist jedoch aus blanker Not – dem Verbrechen zuwenden. Oft tarnen sie sich vor den Augen ihrer Mitmenschen als Bettler oder Tagelöhner, Schausteller oder Prostituierte; spielst du ein Konzept aus der Kategorie der Gauner, dann solltest du das Geheimnis, wovon du wirklich lebst, gut hüten.

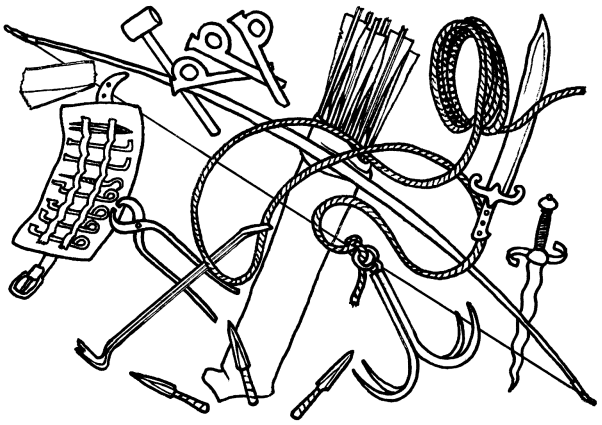
Von den Fähigkeiten her gleichst du als Gauner in mancher Hinsicht einem Jäger: ein Geländekundiger der Stadt, bewandert im Beschreiten geheimer und verbotener Wege. Zur Ausübung deiner verborgenen Künste bist du es gewohnt, Hauswände zu erklimmen, über Dächer zu huschen und jeden Schatten als Versteck zu nutzen. Als **Dieb** verstehst du dich darüber hinaus darauf, auch in verschlossene Räume zu gelangen und Schatztruhen zu knacken.

Als **Meuchler** hingegen dient dein Können vor allem dazu, arglose Opfer lautlos und unbemerkt zu töten. Mit diesem Charakterkonzept gehörst du in der Unterwelt der Spielwelt zu den gefürchtetsten und respektiertesten aller Verbrecher; aber wenn es hart auf hart kommt, bist du allein. Solltest du je als Meuchler enttarnt werden, verlasse dich nicht auf frühere Freunde, um deinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen – außer vielleicht auf deine Mitspieler. (*Herkunft:* Beliebig)

Anforderungen (alle Gauner): Gw=3, Am=3 • Entdeckg.=3, Klettern=3, Laufen=3 • ☒ Stadt • Benehmen=2 ☒ Gassenwissen • Täuschung=3

▷ **Dieb:** *zusätzlich* Fi=3 • Handgemenge=2 • Handwerk=3 ☒ Schlossknacken • ☒ Taschendiebstahl • *Nachteil:* Schmutziges Geheimnis

▷ **Meuchler:** *zusätzlich* St=2, Vs=2 • Handgem.=3 • Werfen=3 ☒ Wurfmesser • *Nachteil:* Finsteres Geheimnis



3.3 Attribute

Mit dem Konzept im Rücken beginnt nun die regeltechnische Ausarbeitung deines Charakters in Zahlen und Eigenschaften: welche Stärken oder Schwächen hast du in deiner Rolle? Was hast du gelernt? Wie steht es um deinen Besitz, Einfluss oder Ruf?

Als ersten Schritt bei der Verteilung deiner CP legst du die Werte der neun **Attribute** fest. Sie repräsentieren grundlegende Eigenschaften deines Charakters wie Körperkraft oder Geschicklichkeit. Bei einem gesunden Menschen bewegen sie sich im Rahmen von 1 (schlecht) bis 5 (überragend). Standardmäßig sind bei einem neuen Charakter alle Attribute vorab mit einem Wert von 1 belegt; jeder Punkt, um den du von da aus ein Attribut heraufsetzt, kostet dich 5CP. Bei der Zuteilung empfiehlt es sich, ein Auge auf die für dein Charakterkonzept vorgesehenen *Anforderungen* zu halten (siehe Abschnitt 3.2, S. 46 bzw. Kurzregel III, S. 68).

Beispiel 3.1: *Sandra baut sich als Charakter eine Hexe und gibt ihr den Namen* **Edgitha**. *Zunächst nimmt sie sich die für eine Hexe entscheidenden Attribute vor: Sie setzt Edgithas* Verstand *von* 1 *auf* 4 *(→ 15CP),* Erscheinung *auf* 4 *(→ 15CP) und* Zauber *auf* 3 *(→ 10CP). Damit ist die Hexe schon einmal klug, attraktiv und magisch recht begabt.*

Eine harte körperliche Arbeiterin hingegen ist Edgitha nicht, und so belässt Sandra die Stärke *der Hexe auf dem Grundwert von* 1 *(→ 0CP). Edgitha soll aber zumindest nicht ungeschickt sein und bekommt daher eine* Gewandtheit *von* 2 *(→ 5CP). Ihre* Ausdauer *hebt Sandra auf* 3 *(→ 10CP), da Edgitha als reisende Markthexe an Anstrengung und Entbehrungen gewöhnt ist. Auch gibt Sandra ihr* Fingerfertigkeit=2 *(→ 5CP) und* Aufmerksamkeit=3 *(→ 10CP). Die* Vernunft *der neugierigen und abenteuerlustigen Hexe belässt sie wiederum bei* 1 *(→ 0CP). Insgesamt hat sie damit bei der Charaktererschaffung für die Attribute 70CP ausgegeben.*

Im Regelfall empfiehlt es sich, etwa 60–80 deiner 120CP in die Attribute zu investieren und den Rest für andere Charaktereigenschaften aufzusparen. In vielen Spielsituationen werden Attribute und erlernte Fertigkeiten zusammenwirken, um über den Erfolg eines Vorhabens zu entscheiden. Weder das Attribut noch die Fertigkeit allein sind in solchen Fällen viel wert; so macht pure Muskelkraft noch keinen Kämpfer, aber ohne die entsprechenden Muskeln das Kämpfen erlernen zu wollen, ist ebenso fruchtlos. Alle Zahlenwerte deines Charakters lassen sich nachträglich noch steigern (vgl. Abschnitt 3.9, S. 62), doch ist diese Steigerung speziell bei den Attributen vergleichsweise teuer. Du solltest daher darauf achten, dass gerade die Attribute bei Spielbeginn Werte haben, mit denen du für eine lange Zeit zufrieden sein kannst.

Rein regeltechnisch sind deine Attribute lediglich Zahlen, die Einfluss auf deine Chancen nehmen, im Lauf des Spiels bestimmte Herausforderungen zu bewältigen; erzählerisch aber geben sie zugleich einen Eindruck von deinem Selbstbild und von deiner Wirkung auf andere in der Spielwelt. Die folgenden Beschreibungen geben Ansätze zur Interpretation, um aus den nüchternen Zahlenwerten ein erstes Bild deines Charakters zu gewinnen.

Stärke (St) beschreibt die Muskelkraft deines Charakters. Je höher deine St, desto mehr Schaden richtest du im Kampf an. Darüber hinaus entscheidet die St, wie massig dein Charakter ist und wie hart du getroffen werden musst, um als ernsthaft verletzt zu gelten.

St kann aber auch über harmlosere Formen des Kräftemessens entscheiden, etwa über eine Partie Armdrücken oder einen sportlichen Wettkampf. Außerdem kommt das Attribut zum Einsatz, wenn eine schwere Last bewegt oder gehalten werden muss: Einen Karren aus dem Schlamm wuchten, ein Metallgitter verbiegen oder eine Säule emporstemmen, unter der ein verletzter Kamerad eingeklemmt liegt, sind Situationen, die den St-Wert deines Charakters auf die Probe stellen.

●○○○○ Schlecht: Du bist ein schmächtiger Hänfling.
●●○○○ Mittelmäßig: Eimer schleppen und Brennholz spalten bekommst du ohne fremde Hilfe hin.
●●●○○ Gut: Du bist es gewohnt, dich bei Faustkämpfen durchzusetzen.
●●●●○ Sehr gut: „Wo soll ich den Amboss hinstellen?“
●●●●● Überragend: Du zerbrichst mit bloßen Händen Hufeisen.

Gewandtheit (Gw) ist die Geschicklichkeit deines Charakters auf athletischem Gebiet. Sie umfasst Eigenschaften wie Koordinationsvermögen oder Schnellkraft. Im Kampf ist Gw wichtig, um den Gegner zu treffen, ohne dabei selbst getroffen zu werden. Auch der Umgang mit Pfeil und Bogen, Schleuder, Wurfspeer und anderen Fernwaffen erfordert Gw. Im Übrigen brauchst du dieses Attribut, um Klettertouren zu bewältigen, sicher über schwieriges Terrain zu rennen oder dich lautlos an feindlichen Wachposten vorbei zu schleichen.

●○○○○ Schlecht: Wenigstens kannst du geradeaus laufen.
●●○○○ Mittelmäßig: Du kommst normalerweise ohne peinliche Missgeschicke durch den Alltag.
●●●○○ Gut: Du gewinnst häufig beim Kegeln.
●●●●○ Sehr gut: Du beeindruckst im Nahkampf.
●●●●● Überragend: Du bist Gestalt gewordene Anmut und Schnelligkeit.

Neugierig ...?

... auf die bildhafte Interpretation der Werte und Eigenschaften?

... auf breit aufgestellte Fertigkeiten?

... auf Hilfestellung zum Ausschmücken deiner Figur?

Hol dir das Regelwerk!

Verlag BoD, 2020
ISBN 978-3-7519-5068-8

http://heroen.gerwinski.de