

FeBaRoS

FertigkeitsBasiertes RollenSpiel

(Version mit 8 Attributen)

Einleitung

FeBaRoS, das fertigkeitbasierte Rollenspiel, besitzt schlanke und einfache Spielregeln. Neben den acht Grundattributen, aus denen sich wichtige Werte wie die Schadenskapazität und die mentale Stabilität ableiten, werden die übrigen Werte der Charaktere

einheitlich als Fertigkeiten behandelt. FeBaRoS eignet sich besonders für Erzählspiele, ist universell in allen Spielgenres einsetzbar und steht auf www.edalon.de kostenlos zur Verfügung.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	1
Was ist Rollenspiel überhaupt?.....	1
Warum FeBaRoS?.....	2
Allgemeine Hinweise.....	2
Charaktererschaffung.....	2
Attribute.....	3
Gesundheit.....	3
Fertigkeiten.....	4
Fertigkeiten im Spiel verbessern.....	5
Fertigkeitsproben.....	5
Abwicklung von Kämpfen.....	5
Erweiterte Kampfregeln.....	6
Anwendung von Magie.....	7
Variante: Erlernen von Zaubern.....	8
Anhang 1: Liste möglicher Fertigkeiten.....	8
Körperliche Fertigkeiten.....	8
Geistige Fertigkeiten.....	8
Soziale und gesellschaftliche Fertigkeiten.....	9
Widerstände / Resistenzen.....	9
Wahrnehmungsfertigkeiten.....	9
Magische und übernatürliche Fertigkeiten.....	9
Charaktersteckbrief.....	10

Was ist Rollenspiel überhaupt?

Ein Rollenspiel ist eine Art Gesellschaftsspiel.

Im Rollenspiel verkörpert jeder Spieler einen Charakter. Dies kann ein Magier sein oder ein Detektiv, ein Ritter oder ein Räuber. Die Auswahl des Charakters hängt von den verwendeten Spielregeln, der Spielwelt und den Vorlieben der Spieler ab.

Einer der Spieler ist der Spielleiter, der vor dem Spiel

ein Abenteuer vorbereitet hat. Das Abenteuer ist eine Art Roman oder Drehbuch, dessen Ende offen ist. Die Charaktere, die von den Spielern gesteuert werden, sind die Hauptfiguren dieses Abenteuers. Es kann sich dabei um die Befreiung einer Prinzessin, um die Erkundung eines gestrandeten Raumschiffs oder um die Aufklärung eines Verbrechens handeln.

Die ganze Geschichte spielt sich dabei nur in der Phantasie der Spieler und des Spielleiters ab.

Warum FeBaRoS?

Das fertigkeitbasierte Rollenspiel entsteht seit Ende 2005 aus der Überlegung heraus, für Rollenspiele einfache, leicht verständliche und zweckmäßige Spielregeln anzubieten. Dabei wird bei der Entwicklung der Spielregeln besonderer Wert auf das eigentliche (Erzähl-)Rollenspiel gelegt.

FeBaRoS ist ein freies Rollenspiel, das sich in den folgenden Merkmalen von anderen Rollenspielen abhebt:

- Die Charaktere besitzen acht Attribute.
- Die Charaktere beherrschen frei wählbare

Fertigkeiten.

- Fertigkeitswerte werden als Prozentwerte angegeben, die durch das zugehörige Bezugsattribut modifiziert werden
- Im Spiel kommen ausschließlich zwei zehenseitige Würfel zum Einsatz (als 1W100).
- Der Gesundheitszustand der Charaktere wird in Wundstufen angegeben.
- Die mentale Stabilität gibt den geistigen Zustand der Charaktere an.
- Ein freies Magiesystem kommt zur Anwendung.

Allgemeine Hinweise

Grundlage für die aktuellen Spielregeln von FeBaRoS sind die Ideen der Spieler aus verschiedenen Rollenspielgruppen. Ich danke an dieser Stelle allen Mitwirkenden für ihre Ideen und die Unterstützung bei der Umsetzung von FeBaRoS.

Autor: I. Siegmann © 2005 - 2010

Website: <http://www.edalon.de>

Dieses Dokument darf zum persönlichen Gebrauch

vervielfältigt werden. Eine frei zugängliche Kopie (zum Beispiel im Internet) bedarf der ausdrücklichen Zustimmung des Autors. Weiteres Material zu FeBaRoS gibt es auf Edalon.de.

Frauen und Männer werden selbstverständlich gleich behandelt. Wenn hier jeweils nur eine Form genannt wird, so stellt dies keine Diskriminierung dar.

Charaktererschaffung

Vor Spielbeginn entscheidet sich jeder Spieler für einen Charakter, den er im Rollenspiel führen und darstellen möchte. Bei der Charaktererschaffung ist grundsätzlich die verwendete Spielwelt mit ihren Besonderheiten zu beachten.

Der Hintergrund eines Charakters wird vor Spielbeginn zwischen Spieler und der Spielleitung abgestimmt. Die Spielleitung kann auch Vorgaben zu den Charakteren der Spielgruppe machen. Bei der Charaktererschaffung sollten die folgenden Fragen bedacht und beantwortet werden:

- Welchem Volk / welcher Rasse gehört der Charakter an?
- Wo und unter welchen Umständen wurde der Charakter geboren?
- In welchen Verhältnissen wuchs der Charakter auf? Wer sind seine Eltern?
- Hat der Charakter einen Beruf erlernt? Welchen?
- Wie alt ist der Charakter? Welche Lebenserfahrungen bringt der Charakter mit?
- Welche Persönlichkeitsmerkmale besitzt der Charakter und wie sind diese ausgeprägt?
- Welche Vorlieben und Motive hat der

Charakter und welche Ziele verfolgt er? Was ist sein innigster Wunsch?

- Welchem Leitsatz folgt der Charakter? Welches Lebensmotto besitzt er?
- Welche besonderen Fähigkeiten oder Talente hat der Charakter?
- Was sind die Stärken des Charakters? Was sind seine Schwächen und Ängste?
- Besitzt der Charakter ein dunkles Geheimnis?
- Was mag der Charakter nicht? Welches ist sein schlimmster Alptraum?
- Hat der Charakter Freunde? Hat er Feinde?
- Hat der Charakter gute Bekannte? Zu welchen anderen Persönlichkeiten hat der Charakter Kontakt?
- Hat der Charakter auffällige äußere Merkmale? Wie sieht er aus?
- Hat der Charakter ungewöhnliche oder störende Angewohnheiten oder Eigenschaften?
- Besitzt der Charakter einen besonderen Gegenstand? Welchen?

- Wie heißt der Charakter?

Aus der Beantwortung der genannten Fragen lassen sich neben einer Hintergrundgeschichte auch die wichtigsten Charakterzüge und Eigenschaften des Charakters ableiten. Für die Charaktererschaffung

ist es hilfreich, mindestens zu den ersten Fragen der Liste ein paar kurze Stichpunkte zu notieren. So erhält der Spieler einen guten Eindruck von seinem Charakter und eine nützliche Hilfe bei dessen Darstellung.

Attribute

Jeder Charakter besitzt in seinen **acht Attributen** einen Wert, der dessen Ausprägung angibt. Die Attributwerte liegen im Regelfall zwischen 5 und 18, wobei hohe Werte grundsätzlich besser sind als niedrige Werte. Der durchschnittliche Attributwert beträgt 10.

Bei Spielbeginn verteilt jeder Spieler je nach Vorgabe der Spielleitung **80 bis 88 Punkte** auf die acht nachfolgend beschriebenen Attribute seines Charakters. Im Laufe des Spiels verändern sich diese Attributwerte normalerweise nicht mehr (Über Ausnahmen entscheidet die Spielleitung).

Die acht Attribute sind in drei Gruppen eingeteilt.

Körperliche Attribute:

- **Stärke (ST):** Die Stärke misst die Muskelkraft eines Charakters. Der Stärkewert beeinflusst die Werte der körperlichen Fertigkeiten.
- **Geschicklichkeit (GE):** Die Geschicklichkeit umfasst das Zusammenwirken von Hand und Auge, die Beweglichkeit, die Reaktionsgeschwindigkeit, die Reflexe und den Gleichgewichtssinn. Der Geschicklichkeitswert beeinflusst die Werte der körperlichen Fertigkeiten.
- **Konstitution (KO):** Die Konstitution umfasst die physische Widerstandsfähigkeit, die Gesundheit und die Zähigkeit. Der Konstitutionswert beeinflusst die Anzahl der möglichen Wundstufen und die Werte der Widerstandsfertigkeiten.

Geistige Attribute:

- **Intelligenz (IN):** Die Intelligenz steht für den

Verstand, die Klugheit, das Gedächtnis und die Fähigkeit, sein Wissen anzuwenden. Der Intelligenzwert beeinflusst die Anzahl der Fertigungspunkte und die Werte der geistigen Fertigkeiten.

- **Geistesschärfe (GS):** Die Geistesschärfe steht für die Wahrnehmung und die Intuition. Der Geistesschärfewert beeinflusst die Werte der Wahrnehmungsfertigkeiten.
- **Bildung (BI):** Die Bildung steht für die formalen Kenntnisse und das Faktenwissen. Bildung ist ein Maß für gesammelte Informationen. Der Bildungswert beeinflusst die Anzahl der Fertigungspunkte.

Soziale Attribute:

- **Ausstrahlung (AU):** Die Ausstrahlung steht für die äußere Erscheinung und das Charisma. Der Ausstrahlungswert beeinflusst die sozialen Fertigkeiten.
- **Willensstärke (WI):** Die Willensstärke steht für die Überzeugung und die Manipulierbarkeit. Der Willensstärkewert beeinflusst die geistige Stabilität.

In bestimmten Fällen werden Attributproben ausgeführt. In diesen Fällen ist das Fünffache des Attributwertes mit 1W100 zu unterwürfeln.

Attributproben können vorkommen als

- Ideenwurf (IN-Probe)
- Wissenswurf (BI-Probe)
- Ersatz, wenn es keine passende Fertigkeit gibt

Gesundheit

Während des Rollenspiels verändert sich der Gesundheitszustand der Charaktere durch Verletzungen, Krankheiten, übernatürliche Einflüsse und natürliche oder magische Heilung. Es wird unterschieden nach dem körperlichen und dem mentalen Gesundheitszustand eines Charakters.

Körperliche Gesundheit:

Der körperliche Gesundheitszustand des Charakters

wird in **Wundstufen** dargestellt. Er hat Einfluss auf den Schwierigkeitsgrad der Aktionen eines Charakters, da einem verletzten Charakter Aktionen schwerer fallen als einem unverletzten Charakter. Ein verletzter oder erkrankter Charakter erleidet daher Abzüge auf die entsprechenden Fertigungswürfe. Für die Aufzeichnung der aktuellen Wundstufe eines Charakters dient die folgende Wundstufentabelle, die auch Teil des

Charaktersteckbriefs ist.

Verwundung	Kratzer	Leichte Verletzung (-5 Abzug)	Mittelschwere Verletzung (-10 Abzug)	Schwere Verletzung (-20 Abzug)	Handlungsunfähig (-40 Abzug)	Sterbend
Ergebnis Fertigungsprobe Angriff	1 - 30	31 - 60	61 - 90	91 - 120	121 - 155	151 +
Anzahl der möglichen Verwundungen einer Wundstufe	1/3 KO-Wert	1/4 KO-Wert	1/5 KO-Wert	1/5 KO-Wert	1	1

Immer wenn der Angriffswurf des Gegners den Verteidigungswurf des Charakters übertrifft, erleidet der Charakter eine Verwundung. Die Größe der Verwundung hängt von der Größe der Differenz zwischen Verteidigungswert des Charakters und Angriffswert des Angreifers ab. Erhält ein Charakter eine Verwundung in einer Stufe, auf der kein Feld in seiner Wundstufentabelle mehr frei ist, so wird das nächste freie Feld rechts durchkreuzt.

Ein verletzter Charakter erhält bei der Anwendung seiner Fertigkeiten folgende Abzüge:

- **Kratzer:** keine Auswirkungen auf Fertigungsproben
- **leichte Verletzung:** -5 auf Fertigungsproben
- **mittelschwere Verletzung:** -10 auf Fertigungsproben
- **schwere Verletzung:** -20 auf Fertigungsproben
- **außer Gefecht / sterbend:** keine Fertigungsproben möglich (geistige Fertigkeiten -40)

Verletzungen der Charaktere unterliegen der natürlichen **Heilung**. An einem Tag der Ruhe verringert sich jeweils die Wundstufe einer Verletzung. Optional kann eine weitere Wundstufe regeneriert werden, sofern eine Konstitutionsprobe gelingt (Abzüge wegen Verletzung beachten!).

Ein Charakter, der außer Gefecht gesetzt wurde, kann außerdem nach einem Tag der Ruhe wieder agieren. Die übrigen Verletzungen bleiben jedoch bestehen. Ein sterbender Charakter kann diesen Gesundheitszustand nur mit Hilfe von besonderer Fürsorge und Heilung überwinden.

Fertigkeiten

Wesentliches Element im Rollenspiel mit FeBaRoS sind die Fertigkeiten der Charaktere. Im Sinne des Spiels zählen auch besondere Eigenschaften wie Magiebegabung oder Widerstandskräfte zu den Fertigkeiten.

Die Fertigkeitwerte der Charaktere bewegen sich im Bereich zwischen 0% und 100%. Je höher der Fertigkeitwert ist, desto besser beherrscht der

Mentale Gesundheit:

Die mentale Gesundheit eines Charakters wird als **mentale Stabilität** bezeichnet.

Durch besondere Ereignisse während des Rollenspiels kann ein Charakter mentale Stabilität einbüßen. Sein Geisteszustand verschlechtert sich. Das kann vom Schock, über ein schweres Trauma bis hin zum Wahnsinn und der vollständigen Handlungsunfähigkeit führen.

Der Anfangswert der mentalen Stabilität hängt vom **Attribut Willensstärke** (WI-Wert x 5) ab.

Waren die jüngsten Ereignisse durch die nachfolgend genannten Elemente bestimmt, so besteht die Möglichkeit, dass einer oder mehrere Charaktere mentale Stabilität einbüßen.

- Nahstehende Personen oder Gefährten sind vor den Augen der Charaktere verstorben
- Charaktere haben andere Menschen getötet
- Charaktere sind auf untote Wesen oder Dämonen gestoßen
- Charaktere haben unerklärliche Vorgänge erlebt
- Charaktere hatten es mit mysteriösen, unnatürlichen Kreaturen zu tun

Um festzustellen, ob ein Charakter geistige Schäden davon trägt, wird ein Wurf auf **mentale Stabilität** erforderlich.

Misslingt der Wurf, so verliert der Charakter weiter an mentaler Stabilität und die Spielleitung legt fest, zu welcher geistigen Schädigung es bei dem betreffenden Charakter kommen wird und wie lange diese anhält.

Charakter die entsprechende Fertigkeit.

Bei Spielbeginn überlegt sich jeder Spieler Fertigkeiten, die sein Charakter beherrschen soll. Bei der Auswahl der Fertigkeiten sollte der Spieler die Hintergrundgeschichte seines Charakters und die Spielwelt beachten.

Die Fertigkeiten können in Abstimmung mit der Spielleitung frei gewählt werden. Der Spieler verteilt

die Fertigkeitspunkte auf die ausgewählten Fertigkeiten seines Charakters. **Anhang 1 bietet eine Liste mit Beispielfertigkeiten.** Gemeinsam mit der Spielleitung können auch ganz andere Fertigkeiten erarbeitet und ausgewählt werden.

Der Wert einer Fertigkeit ist das Produkt aus den jeweils eingesetzten Fertigkeitspunkten, dem Wert im Bezugsattribut und 0,1 (Vereinfacht: Wert im Bezugsattribut mit Kommaverschiebung nach links). Der Fertigkeitswert wird grundsätzlich auf die nächste volle Zahl **abgerundet**, das heißt Stellen hinter dem Komma werden einfach weggelassen.

Um den Wert in den einzelnen Fertigkeiten einschätzen zu können, kann man die Zahlenwerte entsprechend der folgenden Tabelle übersetzen.

Fertigkeitswert (%)	Charakter beherrscht Fertigkeit...
0	gar nicht / grauenhaft
1 - 20	schlecht / unzureichend / armselig / unterdurchschnittlich
21 - 40	zufriedenstellend / durchschnittlich

Fertigkeiten im Spiel verbessern

Im Laufe des Spiels sammeln die Charaktere Erfahrung. Sie können sich in ihren Fertigkeiten üben und verbessern oder neue Fertigkeiten erlernen. Aus diesem Grund verteilt die Spielleitung als Belohnung für gutes Rollenspiel und besondere Aktionen der Spieler Fertigkeitspunkte. Die erspielten Fertigkeitspunkte können die Spieler dann

Fertigkeitsproben

Während beschreibt die Spielleitung Situationen, in denen die Spieler mit ihren Charakteren handeln und reagieren müssen.

In besonderen Situationen werden im Spiel Würfelwürfe auf die Fertigkeiten erforderlich. In einer solchen Situation legt die Spielleitung die benötigte Fertigkeit und eventuell eine Erschwernis oder Erleichterung für die Aktion des Charakters fest. Der so modifizierte Fertigkeitswert muss vom Spieler mit einem hundertseitigen Würfel (1W100) unterwürfelt werden, damit die Probe gelingt.

Wird bei einer Fertigungsprobe eine 100 gewürfelt, so misslingt die Aktion in jedem Fall!

Abwicklung von Kämpfen

Die Abwicklung von Kämpfen bei FeBaRoS funktioniert im Grundsatz genauso wie normale Fertigungsproben. Im Kampf finden spezielle Kampffertigkeiten Anwendung, welche die

41 - 60	gut
61 - 80	sehr gut / großartig / superb
81 - 100	perfekt / legendär

Die Anzahl der verfügbaren Fertigkeitspunkte bei Spielbeginn hängt vom jeweiligen Wert des Charakters in den Attributen Intelligenz und Bildung ab.

Die Spielleitung legt die Anzahl der Fertigkeitspunkte und die maximale Höhe der Fertigkeitswerte bei Spielbeginn fest. Die folgenden Begrenzungen sind denkbar und sinnvoll.

	Junge, unerfahrene Charaktere	Erfahrene, ausgebildete Charaktere
Anzahl Fertigkeitspunkte bei Spielbeginn	5 x IN-Wert + 10 x BI-Wert	5 x IN-Wert + 30 x BI-Wert
Maximale Fertigkeitspunkte pro Fertigkeit bei Spielbeginn	40	70

im Spiel auf die bereits erlernten oder auch auf neue Fertigkeiten ihrer Charaktere verteilen.

Grundsätzlich liegt die Höhe und die Verteilung der Fertigkeitspunkte im Ermessen der Spielleitung.

Charaktere können im Rahmen des Rollenspiels in besonderen Fällen auch Fertigkeitspunkte verlieren.

Für länger andauernde Aktionen oder komplexe Aufgaben eignen sich **Intervallproben** besser als einzelne Fertigungsproben.

Bei der Anwendung von Intervallproben wird in regelmäßigen zeitlichen Intervallen ein Fertigkeitswurf fällig. Erst wenn die zuvor festgelegte Anzahl von Fertigungsproben gelungen ist, kann die Aufgabe erfolgreich abgeschlossen werden.

Beispiele für die Anwendung von Intervallproben sind umfangreiche Recherche/ Informationsbeschaffung, Herstellung von Gegenständen, Verfassen von Büchern, Erforschung von Zaubern etc.

Fähigkeiten des Charakters in den Kampfdisziplinen darstellen.

Die hier genannten Kampffertigkeiten sind als

Vorschläge zu verstehen. Zusammen mit der Spielleitung können auch andere Kampffertigkeiten abgestimmt werden.

Der **Angreifer** führt einen Fertigkeitwurf (1W100) auf seine entsprechende Kampffertigkeit (zum Beispiel "Nahkampf", "Fernkampf mit Schusswaffen" oder "Fernkampf mit Wurfaffen") durch. Um einen erfolgreichen Angriff auszuführen muss der Angreifer bei seiner Probe einen größeren Erfolg haben als der Verteidiger.

Der Verteidigungswert des **Verteidigers** besteht aus

eventuellen Rüstungszuschlägen und aus dem Ergebnis einer Fertigungsprobe auf seine Verteidigungsfertigkeit, sofern ihm die Möglichkeit der aktiven Verteidigung gegeben ist. Wer sich gegen einen Angriff aktiv verteidigt, konzentriert sich voll auf seine Verteidigung und führt einen Fertigkeitwurf (1W100) auf Ausweichen / Verteidigung aus.

Es handelt sich beim Kampf also um vergleichende Fertigungsproben in den jeweiligen Angriffs- und Verteidigungsfertigkeiten.

Waffengruppen und Schadensboni:

Art der Waffe	kleine Waffen (Messer, Dolch, Wurfsterne etc.)	mittelgroße Waffen und stumpfe Hiebaffen (Rapier, Kurzschwert, Kurbogen, Keule, Knüppel etc.)	große Klingenaffen (Langschwert, Streitaxt, Streithammer, Langbogen etc.)	Zweihandaffen und leichte Feueraffen (Zweihand-schwert, Großaxt, Handfeuer- affen etc.)	schwere Feueraffen (Gewehr etc.)
Schadens- bonus auf Angriffs- fertigkeit	10	20	40	70	100

Rüstungsteile und Verteidigungsboni:

Rüstung aus Textilgewebe	dicke, gefütterte Kleidung	speziell gefütterte und verstärkte Rüstung (wattierter Waffenrock)	-	-	-	-
Rüstung aus Leder	-	normales Leder (Leder- kleidung)	dicke, verstärktes Leder (Leder- rüstung)	verstärktes und besetztes oder genietetes Leder (beschlagene Lederrüstung)	-	-
Rüstung aus Metall (auch mit Leder als Tragschicht)	-	-	Metall-schienen oder -bänder (Bänder- panzer, Schienen- panzer), Kettenhemd	Metallplatten an wichtigen Körperzonen (Brustplatte)	Metallplatten an den meisten Körperzonen (Platten- panzer)	Vollmetall- rüstung (Ritter- rüstung)
Schilde	kleiner Schild	mittelgroßer Schild	großer Schild / Turmschild	-	-	-
Abzug auf Angriffs- fertigkeit des Gegners	-10	-20	-30	-40	-50	-60

Erweiterte Kampfregeln

Um Kämpfe noch abwechslungsreicher und spannender zu gestalten kann man die folgenden

Erweiterungen anwenden: Einem Verteidiger, dessen Differenz zwischen Fertigkeitwert in der

Verteidigungsfertigkeit und dem Fertigkeitwurf mehr als doppelt so hoch ist wie die Differenz zwischen dem Fertigkeitwert in der Angriffsfertigkeit und dem Angriffswurf des Angreifers, gelingt eine besonders **glückliche Verteidigung**. Nach einer glücklichen Verteidigung muss sich der Angreifer neu positionieren und kann in der nächsten Runde nicht angreifen.

Einem Angreifer, der den Fertigkeitwert seiner Angriffsfertigkeit um mehr als den Schadensbonus der verwendeten Waffe unterwürfelt, gelingt ein **glücklicher Angriff**. Bei einem glücklichen Angriff wird zur Ermittlung des Schadens der doppelte Schadensbonus angesetzt, sofern der Angriff nicht vom Verteidiger angewehrt werden kann.

Anwendung von Magie

In vielen Rollenspielen kommen übernatürliche Kräfte und Magie zum Einsatz. Übernatürliche oder magische Fertigkeiten werden bei FeBaRoS wie alle übrigen Fertigkeiten behandelt. Zauber die im Rollenspiel mit FeBaRoS gewirkt werden, erhalten einen Schwierigkeitsgrad durch die Spielleitung, der dann als Abzug auf die Fertigungsprobe angerechnet wird. Es findet also ein freies Magiesystem Anwendung bei FeBaRoS. Damit Spieler und Spielleiter die Wirkung und Schwierigkeit von Magie einschätzen können, kann

die folgende Tabelle verwendet werden. Die entsprechenden Werte in der Spalte "Multiplikator" werden alle miteinander multipliziert.

Um erfolgreich einen Zauber wirken zu können, sind Gesten, Worte und Materialkomponenten erforderlich. Kann ein Anwender seine Gestik (zum Beispiel weil er gefesselt ist) oder seine Sprache (zum Beispiel weil er stumm ist) nicht einsetzen, so gelten die Umstände des Zaubers als ungünstig oder als sehr ungünstig (siehe unten).

Aspekt	Ausmaß (mit Beispielen)	Multiplikator
Wirkung	vorhandene Strukturen und Energien werden umgelenkt / verstärkt / abgeschwächt (<i>Beispiele: vorhandenes Feuer lodert auf, vorhandener Wind schlägt Tür zu, schläfrige Person schläft ein</i>)	2
	vorhandene Strukturen und Energien werden leicht verändert (<i>Beispiele: natürlicher Heilungsprozess wird durch göttlichen Zauber beschleunigt</i>)	4
	vorhandene Strukturen und Energien werden stark verändert (<i>Beispiele: Person kann fliegen, Gegenstand schwebt, Bauwerk stürzt ein, einfache / zweidimensionale Illusion</i>)	8
	aus vorhandenen Strukturen und Energien werden andere erschaffen (<i>Beispiele: aus dem Erdreich wird ein Erdelementar beschworen, aus einer brennenden Fackel löst sich ein Feuerball, bewegte / dreidimensionale Illusion</i>)	16
	neue Strukturen und Energien werden erschaffen oder vorhandene zerstört (<i>Beispiele: ein Feuerball oder eine Eisgeschoss wird aus dem Nichts erschaffen</i>)	32
Wirkungsbereich / Ziel	bis 1 kg Masse / 1 l Volumen	1
	bis 25 kg Masse / 25 l Volumen	2
	bis 100 kg Masse / 100 l Volumen / 1 Kreatur / 1 Meter Radius	5
	je weitere 100 kg Masse / 100 l Volumen / Kreatur / Meter Radius	+5
Wirkungsdauer	sofort - kurz (einige Runden / Sekunden)	1
	mittel (einige Minuten)	2
	lang (einige Stunden)	4
	sehr lang (einige Tage)	8
	permanent	16
Reichweite	klein (Berührung / Nahkampf)	1
	mittel (Fernkampf - Sichtbereich)	2
	lang - riesig (außerhalb Sichtbereich)	4
Umstände	günstig (z.B. lange Vorbereitungszeit / Ritual)	0,5

	normal	1
	ungünstig (z.B. entsprechendes Element fehlt / Gestik, Sprache oder Materialkomponente fehlt)	2
	sehr ungünstig (z.B. zwei oder mehr der folgenden Dinge fehlen: entsprechendes Element, Gestik, Sprache, Materialkomponente)	4
Element (Magierzauber beim Spiel auf Edalon)	eigenes Element	1
	benachbartes Element	2

Variante: Erlernen von Zaubern

Das System der freien Magie mit spontaner Zauberei birgt die Gefahr, dass Zauber plötzlich sehr mächtig sind und somit ein Ungleichgewicht zu Gunsten der Magieanwender besteht. In diesen Fällen und für Spielleiter, die nicht spontan den Schwierigkeitsgrad eines Zaubers im Spiel bestimmen wollen, bietet sich die folgende Option an:

Zaubersprüche müssen erforscht, erlernt und vorbereitet werden, bevor sie angewendet werden können. Jeder Spieler überlegt sich in Abstimmung mit der Spielleitung einige Zauber für seinen

magiebegabten Charakter. Gemeinsam wird die Wirkung der Zauber möglichst genau festgelegt und der Grundschwierigkeitsgrad wird dem Spieler bekannt gegeben (Natürlich kann es durch äußere Umstände noch zu Modifikationen des Schwierigkeitsgrades kommen). So können Spieler und Spielleitung im Vorfeld die Schwierigkeit der festgelegten Zauber besser einschätzen.

Nur diese zuvor festgelegten Zauber kann der Charakter dann im Spiel spontan zaubern (Also zum Beispiel in Kampfsituationen).

Anhang 1: Liste möglicher Fertigkeiten

Als mögliche Fertigkeiten für das Spiel werden die folgenden über 80 Fertigkeiten vorgeschlagen. Das jeweilige Bezugsattribut ist als Abkürzung in Klammern () genannt. Zusammen mit der

Spielleitung können je nach verwendetem Spielhintergrund auch ganz andere Fertigkeiten erarbeitet und ausgewählt werden.

Körperliche Fertigkeiten

Sport / Kampf, Bezugsattribute Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution

- Akrobatik / Turnen / Körperbeherrschung (GE)
- Angriff (bezogen auf eine Waffengruppe wie Nahkampfaffen/Fernkampfaffen, Hiebaffen/Stichaffen/Schussaffen/Wurfaffen; Hieb-/Wucht- und Wurfaffen ST, Stich- und Schussaffen GE)
- Athletik / Ausdauer (KO)
- Ausweichen / Verteidigung (GE)

- Balancieren / Gleichgewichtssinn (GE)
- Fahrzeug lenken / Fahren (GE)
- Fingerfertigkeit / Feinmotorik (GE)
- Klettern / Erklimmen / Bergsteigen (ST)
- Stemmvermögen / Gewichtheben (ST)
- Laufen / Rennen (ST)
- Reiten (GE)
- Schleichen / Leise bewegen (GE)
- Schwimmen / Tauchen (ST)
- Springen (ST)
- Verstecken / Verbergen / Tarnen (GE)
- Werfen / Schleudern (ST)

Geistige Fertigkeiten

Wissen, Bezugsattribut Intelligenz

- Archäologie / Altertumskunde (IN)
- Architektur / Statik (IN)
- Auffassungsgabe / Aufnahmefähigkeit / Konzentration / Lernvermögen (IN)

- Astronomie (IN)
- Biologie / Naturkunde / Ökologie (IN)
- Buchführung (IN)
- Chemie / Alchimie / Pharmazie (IN)
- Dichtkunst / Komponieren (IN)
- Fremdsprachen (IN)

- Geografie / Länderkunde (IN)
- Geologie / Gesteinskunde (IN)
- Geschichtskennntnisse (IN)
- Gesellschaftskunde / Politik (IN)
- Handwerk: Holzverarbeitung (IN)
- Handwerk: Leder- / Textilverarbeitung (IN)
- Handwerk: Metallverarbeitung (IN)
- Handwerk: Stein- / Mineralverarbeitung (IN)
- Heilkunde / Medizin / Anatomie (IN)
- Informationsbeschaffung, Recherche (IN)
- Kochkunst (IN)
- Kombinationsgabe / logisches Denken (IN)
- Kriegskunde / Kampfaktik (IN)
- Literatur (IN)
- Mathematik / Physik (IN)
- Mechanik / Technisches Verständnis (IN)
- Orientierung (IN)
- Philosophie (IN)
- Pflanzenkunde / Botanik (IN)
- Psychologie / Menschenkenntnis (IN)
- Rechtskunde / Gesetzeskenntnisse / Rechtswissenschaft / Jura (IN)
- Religionskunde / Okkultismus (IN)
- Schätzen / Kalkulieren (IN)
- Sprachwissenschaft / Lesen und Schreiben (IN)
- Tierkunde / Zoologie (IN)
- Wetterkunde / Meteorologie (IN)
- Wildniskunde / Spuren lesen (IN)
- Zauberkunde / Magietheorie (IN)

Soziale und gesellschaftliche Fertigkeiten

Bezugsattribut Ausstrahlung

- Anführen (AU)
- Auftreten / Schauspiel / Unterhaltung (AU)
- Betören / Bezaubern / Faszinieren (AU)
- Bluffen / Lügen / Täuschen (AU)
- Diplomatie / Verhandeln / Handeln / Feilschen (AU)
- Einschüchtern (AU)
- Erziehung / Ausbildung / Pädagogik (AU)
- Rhetorik / Sprechkunst / Überredungskunst / Überzeugungskraft / Durchsetzungsvermögen (AU)
- Umgang mit Tieren (AU)
- Verkleiden / Schauspiel (AU)
- Zeichensprache / Pantomime (AU)

Widerstände / Resistenzen

Bezugsattribut Konstitution

- Widerstand gegen Gift, Rausch- und Betäubungsmittel / Trinkfestigkeit (KO)
- Widerstand gegen Feuer / Hitze (KO)
- Widerstand gegen Kälte (KO)
- Widerstand gegen Magie (KO)
- Widerstand gegen körperliche Krankheiten / physischen Schaden (außer Verteidigung im Kampf) (KO)

Wahrnehmungsfertigkeiten

Bezugsattribut Geistesschärfe

- Fühlen / Spüren / Tasten (GS)
- Hören / Lauschen / Horchen (GS)
- Riechen / Wittern / Schmecken (GS)
- Sehen / Beobachten (GS)

Magische und übernatürliche Fertigkeiten

Bezugsattribut Intelligenz

- Erdmagie (IN)
- Feuermagie (IN)
- Geismagie (IN)
- Göttliche Gabe (KA, Heilung, Verwandlung)
- etc. je nach gewählter Gottheit und Spielleiterentscheidung)
- Luftmagie (IN)
- Priesterzauber / Göttliche Wunder (AU)
- Wassermagie (IN)

Charaktersteckbrief

FertigkeitsBasiertes RollenSpiel

Charakterinformationen (Stichworte eintragen)

Name, Titel:	Volk, Rasse, Stamm, Herkunft, Geburtsort:
Eltern, gesellschaftliche Stellung, sozialer Status:	Beruf, Haupttätigkeit, Ausbildung, Klasse:
Lebensalter, Erfahrung, prägende Erlebnisse:	Lebensziel, Lebensmotto, Leitsatz:
Aussehen, auffällige Merkmale:	Religion, Glaube, Aberglaube, Ängste:
Vorteile, Stärken, Tugenden, Begabungen:	Nachteile, Schwächen, Fehler, dunkle Geheimnisse:

Persönlichkeit (Ausprägung ankreuzen)

Seelische Verfassung (Neurotizismus)	
unsicher, nervös, ängstlich, reizbar, unruhig	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ruhig, ausgeglichen, sorgenfrei, beherrscht, sicher
Zwischenmenschliches Verhalten (Introversion)	
zurückhaltend, konzentriert, unabhängig, scheu	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> gesellig, aktiv, gesprächig, aufgeschlossen
Offenheit für Erfahrungen	
wissbegierig, phantasievoll, experimentierfreudig, risikobereit	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> traditionell, festgelegt, bodenständig, vorsichtig
Umgänglichkeit (Verträglichkeit)	
wohlwollend, hilfsbereit, verständnisvoll, fürsorglich	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> eigennützig, misstrauisch, widerstrebend, ichbezogen
Gewissenhaftigkeit	
organisiert, sorgfältig, zuverlässig, gründlich	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> sorglos, unachtsam, oberflächlich, unkompliziert

