

FeBaRoS

FertigkeitsBasiertes RollenSpiel

Einleitung

Das fertigkeitbasierte Rollenspiel „FeBaRoS“, bietet einfache und leicht verständliche Spielregeln. Abgesehen von den fünf Grundattributen werden die übrigen Werte der Charaktere einheitlich als

Fertigkeiten behandelt. FeBaRoS eignet sich besonders für Erzählspiele oder für sogenannte „One-Shots“, für die sich eine Spielgruppe einmalig trifft, um gemeinsam ein Rollenspiel zu spielen. FeBaRoS 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 erlangen und steigern.....	5
Fertigkeitsproben.....	6
Modifikationen.....	7
Abwicklung von Kämpfen.....	8
Anwendung von Magie.....	9
Variante: Erlernen von Zaubern.....	9
Anhang.....	10
Liste möglicher Fertigkeiten.....	10
Körperliche Fertigkeiten.....	10
Geistige Fertigkeiten und Wahrnehmungsfertigkeiten.....	11
Soziale und gesellschaftliche Fertigkeiten.....	11
Spielen auf Edalon.....	12
Tempoleiste.....	12
FeBaRoS - Kurzübersicht.....	13
1. Attribute.....	14
2. Fertigkeiten.....	14
3. Erfahrungspunkte.....	14
4. Fertigkeitsproben.....	14
5. Wundstufen.....	14
Charaktersteckbrief.....	15

Was ist Rollenspiel überhaupt?

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

den Vorlieben der Spieler ab.

Mindestens ein Spieler übernimmt die Spielleitung, die vor dem Spiel ein Abenteuer vorbereitet hat. Das Abenteuer ist eine Art 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 in den Köpfen der Spieler und der Spielleitung ab.

Warum FeBaRoS?

Das fertigkeitsbasierte 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 (Erzähl-)Rollenspiel gelegt.

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

- Die Charaktere besitzen lediglich fünf Grundeigenschaften – die Attribute.
- Die Charaktere beherrschen frei wählbare Fertigkeiten.
- Im Spiel kommen ausschließlich zwanzigseitige Würfel (W20) zum Einsatz.
- Der Gesundheitszustand der Charaktere wird in Wundstufen angegeben.
- 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 - 2012

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.

Frauen und Männer werden selbstverständlich gleich behandelt. Hier wird jeweils nur eine Form genannt. Dies stellt keine Diskriminierung dar. Wenn von den Spielern die Rede ist, sind natürlich

genauso die Spielerinnen gemeint.

Charaktererschaffung

Vor Spielbeginn entscheidet sich jeder Spieler für einen Charakter, den er im Rollenspiel führen und darstellen möchte.

Die Spielregeln von FeBaRoS sind universell für jede Spielwelt einsetzbar, daher wird hier auf die Nennung möglicher Völker, Rassen und Charakterklassen verzichtet.

Informationen und Besonderheiten zur verwendeten Spielwelt sind der Beschreibung der Spielwelt zu entnehmen.

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?
- Welche Persönlichkeitsmerkmale besitzt der Charakter und wie sind diese ausgeprägt?
- Wie alt ist der Charakter? Hat er bereits besondere Erfahrungen gesammelt?
- 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 für den Charakter auch die wichtigsten Charakterzüge, die Stärken und Schwächen des Charakters und besondere Fertigkeiten sowie übernatürliche Kräfte 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.

Der so festgelegte Hintergrund des Charakters bildet die Grundlage für das Rollenspiel.

Attribute

Jeder Charakter besitzt in den fünf Attributen Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz, Willenskraft und Ausstrahlung einen bestimmten Wert, welcher die Ausprägung des entsprechenden Attributs angibt. Die Attributwerte liegen im Regelfall zwischen 1 und 20, wobei hohe Werte grundsätzlich besser sind als niedrige Werte. Ein Attributwert von 10 wird als durchschnittlich angesehen. Spielercharaktere haben jedoch leicht überdurchschnittliche Attributwerte von 11.

Bei Spielbeginn verteilt jeder Spieler **55 Punkte** auf die fünf nachfolgend beschriebenen Attribute seines Charakters. Im Laufe des Spiels verändern sich diese Attributwerte normalerweise nicht mehr (Über Ausnahmen entscheidet die Spielleitung).

- **Stärke (ST)** misst die Muskelkraft, die Fitness und die Zähigkeit eines Charakters.
- **Geschicklichkeit (GE)** umfasst das Zusammenwirken von Hand und Auge, die Beweglichkeit, die Körperbeherrschung, die Reaktionsgeschwindigkeit, die Reflexe und den Gleichgewichtssinn eines Charakters.
- **Intelligenz (IN)** steht für den Verstand, die Klugheit, das logische Denkvermögen, das Gedächtnis, das Wissen und die Geistesschärfe eines Charakters.

- **Willenskraft (WI)** steht für die Aufgeklärtheit, die Manipulierbarkeit, die Entschlossenheit und die seelische Kraft eines Charakters.
- **Ausstrahlung (AU)** steht für das Charisma, das Ansehen und die Führungsstärke eines Charakters.

Die Höhe der Attributwerte gewährt den Charakteren Modifikationen auf die den Attributen jeweils zugeordneten Fertigkeiten. Die Höhe der Modifikationen sind der folgenden Tabelle zu entnehmen.

Attributwert	Modifikator	Attributwert	Modifikator
1	-5	12 - 13	1
2 - 3	-4	14 - 15	2
4 - 5	-3	16 - 17	3
6 - 7	-2	18 - 19	4
8 - 9	-1	20	5
10 - 11	0		

Gesundheit

Während des Rollenspiels verändert sich der Gesundheitszustand der Charaktere durch Verwundungen im Kampf, Krankheiten, andere Verletzungen und natürliche oder magische Heilung. Der Gesundheitszustand eines Charakters hat auch Einfluss auf die Erfolgchance seiner Aktionen. Ein verletzter oder erkrankter Charakter erleidet eventuell Abzüge auf die entsprechenden Fertigkeitwürfe. FeBaRoS nutzt **Wundstufen** für die Darstellung des Gesundheitszustands der Charaktere. Der Aufzeichnung der aktuellen Wundstufe dient die Wundstufentabelle.

Verwundung	Nötige Höhe des Erfolgs zur Verletzung	Anzahl möglicher Verwundungen einer Wundstufe
Kratzer	0 - 4	1 + ST-Mod.
Leichte Verletzung (-1 Abzug)	5 - 9	1
Mittelschwere Verletzung (-2 Abzug)	10 - 14	1
Schwere Verletzung (-3 Abzug)	15 - 19	1
Außer Gefecht gesetzt	Über 19	1
Sterbend		1

Immer wenn ein Angriff auf einen Gegner erfolgreich ist, erleidet dieser eine Verletzung. Die Größe der Verletzung hängt vom Erfolg des Angriffs ab. Erhält ein Charakter eine Verletzung 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:** -1 auf Fertigungsproben
- **mittelschwere Verletzung:** -2 auf Fertigungsproben
- **schwere Verletzung:** -3 auf Fertigungsproben
- **außer Gefecht / sterbend:** keine Fertigungsproben möglich

Verletzungen der Charaktere unterliegen der natürlichen **Heilung**. An einem Tag der Ruhe verringert sich jeweils die niedrigste Wundstufe einer Verletzung.

Eine schwere Verletzung verheilt nach einem Tag der Pflege und Ruhe zu einer mittelschweren Verletzung.

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.

Neben den körperlichen Verletzungen, die durch die oben beschriebenen Wundstufen ausgedrückt werden, kann es im Rollenspiel auch zu Beeinträchtigungen des **geistigen Zustands** eines Charakters kommen.

Durch besondere Ereignisse während des Rollenspiels kann ein Charakter zum Beispiel geistige Stabilität einbüßen. Sein Geisteszustand verschlechtert sich. Das kann von Panik, Schock oder Raserei, über ein schweres Trauma bis zum Wahnsinn und der vollständigen Handlungsunfähigkeit führen.

Der geistige Zustand eines Charakters wird nicht speziell protokolliert. Die Spielleitung entscheidet frei auf Grundlage einer aktuellen Spielsituation, ob es zu einer mentalen Beeinträchtigung eines Charakters kommen kann. Begegnet ein Charakter folgenden Stressfaktoren, so sollte die Möglichkeit

bestehen, dass er in Panik, Schock oder Raserei verfällt oder andere geistige Schäden nimmt (bis hin zum Wahnsinn).

- Gewalt (Kampf, Folter, Tod)
- Übernatürliches (Mysterien, Visionen, Dämonen)
- Hilflosigkeit
- Isolation (Einsamkeit)
- Identität (Moralverlust)

Um festzustellen, ob ein Charakter geistige Schäden davon trägt, wird ein Wurf auf die entsprechende Fertigkeit (z.B. mentale Stabilität) erforderlich. Misslingt die Probe, so kommen folgende Reaktionen in Betracht:

- **Panik:** bedingungslose Flucht vor der Ursache der Panik.
- **Schock:** Erstarren vor Unentschlossenheit oder blankem Horror bis der auslösende Reiz vorüber ist.
- **Raserei:** Angriff der Quelle des Unbehagens mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln und bis zum Sieg einer Seite.

Fertigkeiten

Wesentliches und namensgebendes Element von FeBaRoS sind die Fertigkeiten der Charaktere. Zu den Fertigkeiten zählen auch besondere Eigenschaften wie übernatürliche Fähigkeiten (Magie) oder Widerstandskräfte.

Die folgenden **Fertigkeiten sind für das Spiel mit FeBaRoS gebräuchlich.**

- Akrobatik / Turnen (GE)
- Athletik / Fitness / Ausdauer (ST)
- Bluffen / Täuschen / Lügen (AU)
- Fahren / Fahrzeug lenken (GE)
- Fingerfertigkeit / Feinmotorik (GE)
- Heilen / Heilkunde / Erste Hilfe (IN)
- Heimlichkeit (GE)
- Kämpfen, Nahkampf (ST)
- Klettern / Erklimmen (ST)
- Magie (WI)
- Menschenkenntnis / Psychologie (IN)
- Mentale Stabilität (WI)
- Nachforschung / Recherche (IN)
- Schießen, Fernkampf (GE)
- Schwimmen / Tauchen (ST)
- Sprache (IN)
- Technik / Mathematik / Wissenschaft (IN)

- Diplomatie / Überzeugen / Überreden (AU)
- Umhören (IN)
- Wahrnehmung (IN)
- Werfen, Fernkampf (ST)
- Widerstandskraft / Zähigkeit (ST)
- Wissen / Allgemeinbildung (IN)

Eine umfassende **Liste mit vielen weiteren möglichen Fertigkeiten ist Teil des Anhangs**. Je nach Szenario kann die Spielgruppe durch die Auswahl der verwendeten Fertigkeiten den Fokus auf verschiedene Spielaspekte legen. Bei mittelalterlichen oder kampflastigen Rollenspielszenarien kann die Spielgruppe beispielsweise eine stärkere Unterteilung auf Kampffertigkeiten legen.

Die Werte der Fertigkeiten eines Charakters bewegen sich in einem Wertebereich zwischen 1 und 20. Je höher der Fertigkeitwert ist, desto besser beherrscht der Charakter die entsprechende Fertigkeit.

Die Fertigkeitwerte setzen sich aus den für die entsprechende Fertigkeit **eingesetzten Erfahrungspunkten** und dem **Modifikator des zugehörigen Attributs** zusammen.

Um die Werte in den einzelnen Fertigkeiten einschätzen zu können, lassen sich die Werte entsprechend der folgenden Tabelle übersetzen.

Fertigkeitwert	Charakter beherrscht Fertigkeit...
0	gar nicht / grauenhaft
1 - 4	schlecht / unzureichend / armselig / unterdurchschnittlich
5 - 8	zufriedenstellend / durchschnittlich
9 - 12	gut
13 - 16	sehr gut / großartig / superb
17 - 20	perfekt / legendär

Fertigkeiten erlangen und steigern

Bei Spielbeginn und auch während des Spiels erhält jeder Spieler **Erfahrungspunkte** für die Ausbildung von Fertigkeiten. Für jeweils einen Erfahrungspunkt bestehen die folgenden Optionen:

- Auswahl einer neuen Fertigkeit mit Wert 1
- Steigerung einer bereits erlernten Fertigkeit um 1

Um während des Spiels den Fertigkeitwert einer bestehenden Fertigkeit zu erhöhen, muss dem Spieler für jeden eingesetzten Erfahrungspunkt eine Fertigungsprobe besondere zur Steigerung gelingen:

Bei dieser Fertigungsprobe ist der Wert der zu steigernden Fertigkeit mit einem W20 **mindestens zu erreichen oder zu übertreffen**. Liegt sein Würfelergebnis unter dem aktuellen Wert der gewählten Fertigkeit, so ist die Steigerung erfolglos. Der eingesetzte Erfahrungspunkt geht verloren.

Die Fertigkeiten können in Abstimmung mit der Spielleitung frei gewählt werden. Sie sollten zur Hintergrundgeschichte und den Schwerpunkten des Charakters passen. Die Auswahl der möglichen Fertigkeiten hängt von der verwendeten Spielwelt ab.

Die Spielleitung legt für die Auswahl der Fertigkeiten und die Anzahl der Erfahrungspunkte bei Spielbeginn Begrenzungen fest. Die folgenden Begrenzungen sind denkbar und sinnvoll.

	Junge, unerfahrene Charaktere	Erfahrene, ausgebildete Charaktere
Anzahl Erfahrungspunkte bei Spielbeginn	60	150
Maximale Anzahl an Fertigkeiten bei Spielbeginn	12	20
Höchster Fertigkeitwert bei Spielbeginn	10	15

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 weitere Erfahrungspunkte.

Grundsätzlich liegt die Höhe und die Verteilung der Erfahrungspunkte im Ermessen der Spielleitung. Die Erfahrungspunkte werden in der Regel durch die Spielleitung einzeln vergeben. Für ganz besondere Aktionen können auch zwei oder mehr Erfahrungspunkte auf einmal vergeben werden. Das sollte jedoch die Ausnahme bleiben, damit die Charaktere über längere Zeit Entwicklungsmöglichkeiten haben. Ein

Fertigkeitswert kann jeweils immer nur um einen Punkt gesteigert werden.

Für die nachfolgend genannten Aktionen können die Spieler Erfahrungspunkte von der Spielleitung bekommen.

- Lustigen oder spannenden Dialog mit anderen Charakteren
- Gute Idee, welche die Gruppe im Abenteuer weiterbringt
- Stimmungsvolle Beschreibung einer besonderen Situation
- Ständige, aktive Teilnahme am Abenteuer
- Viele andere Dinge

Fertigkeitsproben

Während des Rollenspiels beschreibt die Spielleitung Situationen, in denen die Spieler mit ihren Charakteren handeln und reagieren müssen. Oft werden dann Würfelwürfe auf die Fertigkeiten (= **Fertigkeitsproben**) erforderlich. Wenn es zu einer Fertigungsprobe kommt, legt die Spielleitung die benötigte Fertigkeit und eventuelle Modifikationen fest.

Bei einer Fertigungsprobe wird mit einem zwanzigseitigen Würfel (W20) der Erfolg ermittelt. Dabei sind hohe Würfe besser als Niedrige. Eine Fertigungsprobe kann zu den folgenden Ergebnissen führen:

- Die Summe aus Fertigkeitwert und (ggf. modifiziertem) Würfelwurf **erreicht oder übersteigt einen Wert von 20**: Der Charakter hat einen **Erfolg** erzielt. Eine gewürfelte **20** stellt für den betreffenden Charakter **immer einen Erfolg** dar.
- Die Summe aus Fertigkeitwert und (ggf. modifiziertem) Würfelergebnis **ist kleiner als 20**: Es kommt zu einem **Misserfolg**. Eine gewürfelte **1** stellt für den betreffenden Charakter **immer einen Misserfolg** dar.

In bestimmten Situationen ist es nicht nur von Interesse ob eine Aktion gelingt oder nicht, sondern auch wie gut die Aktion gelingt. Für diesen Fälle ist die **Höhe des Erfolgs** maßgeblich, die sich als Differenz zwischen Fertigkeitwert und (ggf. modifiziertem) Würfelwurf und 20 berechnet.

Drei Arten von Fertigungsproben werden unterschieden.

Einfache Fertigungsproben kommen am häufigsten vor, dabei muss ein einzelner Charakter einen Erfolg erzielen.

Alston will auf der Flucht vor einer Gefahr eine Mauer überwinden. Die Spielleitung fordert nun eine Probe auf die Fertigkeit "Akrobatik". Für das Überwinden der Mauer, vor der einige Kisten stehen.

Alston besitzt in Akrobatik einen Fertigkeitwert von 10.

Der Spieler würfelt mit W20 eine 12. Die Summe aus Fertigkeitwert und Würfelwurf überschreiten den Wert von 20 ($10 + 12 = 22 = 2$ über 20). Somit gelingt es Alston, das Hindernis zu überwinden.

Auch Widerstandskräfte und Resistenzen werden so behandelt wie die übrigen Fertigkeiten in FeBaRoS.

Vergleichende Fertigungsproben werden fällig, wenn im Spiel zwei Parteien in Konkurrenz treten. Bei einem Wettkampf oder Kräftenessen wie Armdrücken oder Wettrennen wird in der Regel auf die gleiche Fertigkeit gewürfelt. Es können jedoch auch unterschiedliche Fertigkeiten konkurrieren. Häufig sind dies Schleichen und Horchen oder Verbergen und Beobachten.

Wann immer es zu vergleichenden Fertigungsproben kommt, entscheidet die Partei die Situation für sich, die den höheren Erfolg erzielt als ihr Gegenspieler.

Unterstützende Fertigungsproben (= Gruppenaufgaben) sind die dritte Form der Fertigungsprobe. Hier unterstützen sich die Gefährten einer Gruppe gegenseitig und haben die Möglichkeit, gemeinsam einen Erfolg zu erzielen. Bei unterstützenden Fertigungsproben führt ein Charakter die eigentliche Probe aus. Dies kann je nach Situation der Charakter sein, der zuerst an der Reihe ist oder der Charakter mit dem höchsten Fertigkeitwert in der geforderten Fertigkeit. Die unterstützenden Gefährten machen ebenfalls eine Fertigungsprobe auf die entsprechende Fertigkeit. Für jeden weiteren erfolgreichen Fertigungswurf in der Gruppe wird der Erfolg der eigentlichen Probe um zwei weitere Punkte erhöht.

Brita, Alston und Eiric machen es zu ihrer Gruppenaufgabe, in einer Bibliothek nach Informationen zu einem magischen Artefakt zu suchen. Die Spieler

würfeln jeweils für ihren Charaktere auf die Fertigkeit Informationsbeschaffung / Nachforschung und erzielen folgende Ergebnisse:

Brita hat einen Fertigkeitwert von 8, würfelt eine 14 und erzielt somit einen Erfolg in Höhe von 2 ($8 + 14 = 22 = 2$ über 20).

Alston hat einen Fertigkeitwert von 5, würfelt eine 7 und hat somit einen Misserfolg ($5 + 7 = 12 =$ unter 20).

Eiric hat einen Fertigkeitwert von 11 und führt die eigentliche Probe aus. Er würfelt eine 13 und erzielt somit einen Erfolg in Höhe von 4 ($11 + 13 = 24 = 4$ über 20).

Britas Wurf war ebenfalls erfolgreich, so dass sich der Erfolg von 4 um 2 Punkte auf 6 erhöht.

Die drei Charaktere haben die Gruppenaufgabe mit einer Erfolgshöhe von 6 erledigt und finden die gewünschten Informationen zum Artefakt.

Als Möglichkeiten für Gruppenaufgaben seien hier noch einige weitere Beispiele genannt:

- gemeinsame medizinische Versorgung eines Gefährten
- gewaltsames Öffnen einer Tür
- gemeinsames Überreden eines Gegners
- Angriff im Nahkampf gegen einen gemeinsamen Gegner (Kampf in Überzahl)

Modifikationen

Fertigkeitsproben im Rollenspiel können modifiziert werden. Die Modifikationen werden als Bonus oder Malus auf den auszuführenden Würfelwurf angerechnet.

So gibt es beispielsweise **Gegenstände**, die sich positiv auf die Fertigungsproben auswirken. Werkzeuge können den Erfolg bei der Anwendung handwerklicher Fertigkeiten steigern, während Waffen sich positiv auf Kampffertigkeiten auswirken können. Ein gutes Heilerset erhöht die Erfolgchance bei der ersten Hilfe und gute Kleidung in Tarnfarben kann dem Träger eine Modifikation auf Heimlichkeit geben.

Waffen und Rüstungen werden hier im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen nicht besonderes behandelt. Vielmehr wird davon ausgegangen, dass der Anwender einer Fertigkeit die dazu nötige Ausrüstung optimal einsetzt. Es tritt dabei regeltechnisch in der Hintergrund, ob der

Charakter mit einem Langschwert oder mit einer Keule in den Kampf zieht.

Für **Modifikationen durch Gegenstände** gelten folgende Grundsätze:

Art des Gegenstands	Modifikation
Ordentlich verarbeitet, handelsüblich	1
Gut verarbeitet, besonders hergestellt (Feinheit, Material etc.)	2
Sehr gut verarbeitet, besonders für Anwender angefertigt oder magisch	3
Stark magisch, besonders hergestellt, selten	4
Sehr stark magisch, einzigartiges Artefakt	5

Weitere Modifikationen auf Fertigungsproben kann die Spielleitung in Abhängigkeit der jeweiligen **Situation** festlegen. Hierzu zählen z.B. Entfernung, Deckung, Sicht- und Lichtverhältnisse, Verfassung der Charaktere, Überraschungseffekt etc. Die Situationsmodifikationen bewegen sich in der Regel im Bereich zwischen -5 und +5. In der folgenden Tabelle sind einige Modifikationen durch besondere Situationen zusammengestellt:

Situation	Modifikation
Charakter kämpft rein defensiv (nur Abwehr, kein Angriff, kann Gegner nicht verletzen)	5
Gegner ist überrascht / überrumpelt / unvorbereitet / abgelenkt	3
(Nah)Kampf in Überzahl; für jeden weiteren Angreifer eines gemeinsamen Gegners (bei erfolgreicher Fertigungsprobe)	2
Charakter ist leicht verletzt	-1
Charakter muss vergleichende Fertigungsprobe ablegen (z.B. Nahkampf), obwohl er nicht an der Reihe ist Je Augenblick bis zur Aktion:	-1
Fernkampfziel befindet sich außerhalb der Grundreichweite (Wurfwaffen: 5m, Schusswaffen: 10m) Je Vielfaches der Grundreichweite:	-1
Charakter ist mittelschwer verletzt	-2
Fernkampfziel bewegt sich (gehen, reiten, schwimmen, klettern etc.)	-2

Charakter ist schwer verletzt	-3
Sichtverhältnisse sind eingeschränkt durch Nebel / Dämmerung / Deckung	-3
Fernkampfziel bewegt sich schnell (rennen, springen, Nahkampf)	-3

Abwicklung von Kämpfen

Die Abwicklung von Kämpfen funktioniert genauso wie normale Fertigkeitstests. Im Kampf kommen spezielle Kampffertigkeiten zur Anwendung, welche die Fähigkeiten der Charaktere und ihrer Gegner in den Kampfdisziplinen darstellen.

Grundsätzlich werden die folgenden Kampffertigkeiten unterschieden, wobei je nach Vorlieben der Spielgruppe auch eine feinere Aufteilung der Fertigkeiten möglich ist.

- Nahkampf: Kämpfen
- Fernkampf: Schießen und Werfen

Im **Nahkampf** würfeln alle Beteiligten auf ihre Nahkampffertigkeit (hier: Kämpfen). Die Erfolge gegnerischer Parteien werden saldiert. Der Kämpfende mit dem geringeren Erfolg erleidet eine Wundstufe entsprechend der Erfolgsdifferenz.

Befinden sich mehrere Angreifer pro Partei im Nahkampf, so werden die Regeln für unterstützende Fertigkeitstests angewendet.

Im **Fernkampf** wird für den Angreifer eine Fertigkeitstest auf die entsprechende Fertigkeit (hier: Schießen oder Werfen) fällig. Die Probe wird durch Entfernung, Bewegung und Deckung des Ziels modifiziert.

Die beiden jungen Männer Alston und Eiric stoßen im Wald auf einen gefährlichen Schreckensbären. Das Untier bricht direkt vor Eiric aus dem Unterholz hervor. Alston ist noch einige Schritte entfernt und zieht seinen Langbogen. Die Beteiligten führen nun die folgenden Aktionen aus:

- Alston zieht einen Pfeil und schießt mit seinem Bogen auf den Schreckensbären.
- Der Schreckensbär führt mit seiner Klaue einen Schlag gegen Eiric aus.
- Eiric kämpft mit seinem Schwert gegen den Schreckensbären.

Alstons Spieler macht einen Fertigkeitstest auf seine Fernkampffertigkeit Schießen mit einem Wert von 11.

Er würfelt 12 und erzielt damit einen Erfolg ($11 + 12 = 23 = 3$ über 20) und verursacht so einen Kratzer bei dem Schreckensbären. Der Schreckensbär begibt sich in den Zweikampf mit Eiric. Zur Abwicklung führen Spielleitung und Eirics Spieler vergleichende Fertigkeitstests auf die Kampffertigkeit Kämpfen aus (Eiric: 16, Schreckensbär: 12). Eirics Spieler würfelt 8 und erreicht damit einen Wert von 24 ($16 + 8 = 24$). Die Spielleitung würfelt für den Schreckensbären 6 und erreicht damit ein Ergebnis von 18 ($12 + 6 = 18$). Damit unterliegt der Schreckensbär mit 6 Punkten Erfolgsdifferenz ($24 - 18 = 6$) und erleidet somit eine leichte Verletzung.

In Kämpfen oder in anderen besonderen Situationen ist die Reihenfolge der einzelnen Aktionen von erheblicher Wichtigkeit, da diese Auswirkungen auf den weiteren Verlauf der Dinge haben. Bei der tempobasierten Kampfentwicklung verbraucht jede Aktion eine bestimmte Anzahl von **Augenblicken**.

Im Spiel kommt die nebenstehende Tempoleiste zum Einsatz. Für jeden beteiligten Charakter wird ein Spielstein (oder Spielchip, Würfel, Figur) auf die Tempoleiste gelegt. Wenn die Augenblicke vergehen, werden die Spielsteine nach unten geschoben. Charaktere, deren Spielstein auf dem Feld „Aktion“ landen, dürfen handeln. Jede Aktion kostet eine bestimmte Zahl von Augenblicken, um die der Spielstein des agierenden Charakters nach Abschluss der Aktion nach oben geschoben wird.	Verzögerung
	10
	9
	8
	7
	6
	5
	4
	3
	2
	1
	Aktion

Spielsteine von Charakteren, die sich vorübergehend nicht am Kampf beteiligen können, liegen auf dem Feld „Verzögerung“.

Jede Aktion benötigt eine bestimmte Anzahl von Augenblicken, die im Einzelfall von der Spielleitung festgelegt werden. Die folgende Tabelle dient als Richtlinie.

Aktion	Augenblicke
Gegenstand fallen lassen	1
Normale Bewegung / taktische Bewegung / Gehen	1 je 2 Meter / 2 Felder
Schnelle Bewegung / Laufen	1 je 3 Meter / 3 Felder
Gegenstand aufheben	2
Anwendung von Magie / Zauber	2 + 1 je

(Vorbereitung, Rituale etc.)	Abzug für Zauber
Nahkampfangriff (ausholen, zielen, ausbalancieren, zuschlagen)	3
Fernkampfangriff mit Schusswaffen (Waffe laden, zielen, abfeuern)	4

Ein **einzelner Schritt (1 Meter / 1 Feld) kostet keinen Augenblick** und kann mit einer anderen Aktion (Angriff, Zauber etc.) kombiniert werden.

Muss ein Charakter eine vergleichende Fertigungsprobe ablegen, weil er zum Beispiel im Nahkampf angegriffen wird, obwohl er noch nicht an der Reihe ist, so erhält er auf seine Probe einen Malus in Höhe der Augenblicke, die noch vergehen würden bis er an der Reihe wäre. Auf der Tempoleiste wandert der Charakter dabei bis auf das Aktionsfeld vor und legt seine vergleichende Fertigungsprobe ab.

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. Für die erfolgreiche Anwendung eines Zaubers müssen also entsprechende Erfolge erzielt werden. Es kommt ein freies Magiesystem zur Anwendung.

Damit Spieler und Spielleitung 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. Das Ergebnis gibt den Abzug an, dem der Fertigungswurf unterliegt.

Brita möchte mit Hilfe eines Zaubers die Wache vor ihrer Zellentür einschlafen lassen. Der Spielleiter ermittelt den Malus des Zauberwurfs:

Wirkung: 1, Ziel eine Kreatur: 2, Wirkungsdauer einige Minuten: 1, mittlere Reichweite: 1, günstige Umstände wegen langer Vorbereitungszeit: 0,5

$$1 * 2 * 1 * 1 * 0,5 = 1$$

Die Probe für diesen Zauber erhält also einen Abzug in Höhe von 1. Brita würfelt mit W20 auf ihre Zauberfertigkeit mit dem Wert von 7 und erreicht eine 18 ($7 + 18 - 1 = 24 = 4$ über 20). Die Wache fällt in einen tiefen Schlaf.

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).

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.

Aspekt	Ausmaß (mit Beispielen)	Multiplikator
Wirkung	vorhandene Strukturen und Energien werden umgelenkt / verstärkt / abgeschwächt (Beispiele: vorhandenes Feuer lodert auf, vorhandener Wind schlägt Tür zu, schläfrige Person schläft ein)	1
	vorhandene Strukturen und Energien werden leicht verändert (Beispiele: natürlicher Heilungsprozess wird durch göttlichen Zauber beschleunigt)	2
	vorhandene Strukturen und Energien werden stark verändert (Beispiele: Person kann fliegen, Gegenstand schwebt, Bauwerk stürzt ein, einfache / zweidimensionale Illusion)	3
	aus vorhandenen Strukturen und Energien werden andere erschaffen (Beispiele: aus dem Erdreich wird ein Erdelementar beschworen, aus einer brennenden Fackel löst sich ein Feuerball, bewegte / dreidimensionale Illusion)	4
	neue Strukturen und Energien werden erschaffen oder vorhandene zerstört (Beispiele: ein Feuerball oder eine Eisgeschoss wird aus dem Nichts erschaffen)	5
Wirkungsbereich / Ziel	bis 1 kg Masse / 1 l Volumen	0,5
	bis 25 kg Masse / 25 l Volumen	1
	bis 100 kg Masse / 100 l Volumen / 1 Kreatur / 1 Meter Radius	2
	je weitere 100 kg Masse / 100 l Volumen / Kreatur / Meter Radius	2
Wirkungsdauer	sofort - kurz (einige Runden / Sekunden)	0,5
	mittel (einige Minuten)	1
	lang (einige Stunden)	2
	sehr lang (einige Tage)	3
	permanent	5
Reichweite	klein (Berührung / Nahkampf)	0,5
	mittel (Fernkampf - Sichtbereich)	1
	lang - riesig (außerhalb Sichtbereich)	2
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)	3
Element (Magierzauber beim Spiel auf Edalon)	eigenes Element	1
	benachbartes Element	2

Anhang

Liste möglicher Fertigkeiten

Wem die im Abschnitt Fertigkeiten aufgeführte Auswahl an Fertigkeiten nicht ausreicht, dem schlagen wir für das Spiel weitere über 80 mögliche Fertigkeiten vor. 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 / physische Widerstände,

Bezugsattribute Stärke oder Geschicklichkeit

- Akrobatik / Turnen / Körperbeherrschung (GE)
- Angriff (bezogen auf eine Waffengruppe wie Nahkampfwaffen/Fernkampfwaffen, Hieb- / Stichwaffen / Schusswaffen / Wurf- / Wurfwaffen; Hieb- / Wucht- und Wurfwaffen (ST, Stich- und Schusswaffen (GE)
- Athletik / Ausdauer (ST)
- 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)
- Widerstand gegen Gift, Rausch- und Betäubungsmittel / Trinkfestigkeit (ST)
- Widerstand gegen Feuer / Hitze (ST)
- Widerstand gegen Kälte (ST)
- Widerstand gegen körperliche Krankheiten / physischen Schaden (außer Verteidigung im Kampf) (ST)
- Handwerk: Metallverarbeitung (IN)
- Handwerk: Stein- / Mineralverarbeitung (IN)
- Heilkunde / Medizin / Anatomie (IN)
- Informationsbeschaffung / Recherche / Nachforschung (IN)
- Kochkunst (IN)
- Kombinationsgabe / logisches Denken (IN)
- Konzentration (WI)
- Kriegskunde / Kampftaktik (IN)
- Literatur (IN)
- Mathematik / Physik (IN)
- Mechanik / Technisches Verständnis (IN)
- Orientierung (IN)
- Philosophie (IN)
- Pflanzenkunde / Botanik (IN)
- Rechtskunde / Gesetzeskenntnisse / Rechtswissenschaft / Jura (IN)
- Religionskunde / Okkultismus (IN)
- Schätzen / Kalkulieren (IN)
- Sprachwissenschaft / Lesen und Schreiben (IN)
- Tierkunde / Zoologie (IN)
- Wetterkunde / Meteorologie (IN)
- Widerstand gegen Geisteskrankheiten / geistigen Schaden / mentale Stabilität (WI)
- Widerstand gegen Magie (WI)
- Wildniskunde / Spuren lesen (IN)
- Zauberkunde / Magietheorie (IN)
- Fühlen / Spüren / Tasten (IN)
- Hören / Lauschen / Horchen (IN)
- Riechen / Wittern / Schmecken (IN)
- Sehen / Beobachten (IN)
- Erdmagie (WI)
- Feuermagie (WI)
- Geismagie (WI)
- Göttliche Gabe (WI, Heilung, Verwandlung etc. je nach gewählter Gottheit und Spielleiterentscheidung)
- Luftmagie (WI)
- Priesterzauber / Göttliche Wunder (WI)
- Wassermagie (WI)

Geistige Fertigkeiten und Wahrnehmungsfertigkeiten

Wissen, Bezugsattribut Intelligenz oder Willenskraft

- 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 (IN)
- Geschichtskennntnisse (IN)
- Gesellschaftskunde / Politik (IN)
- Handwerk: Holzverarbeitung (IN)
- Handwerk: Leder- / Textilverarbeitung (IN)

Soziale und gesellschaftliche Fertigkeiten

Bezugsattribut Ausstrahlung

- Anführen (AU)
- Auftreten / Schauspiel / Unterhaltung (AU)
- Beeinflussen / Manipulieren (AU)
- Betören / Bezaubern / Faszinieren (AU)
- Bluffen / Lügen / Täuschen (AU)
- Diplomatie / Verhandeln / Handeln /

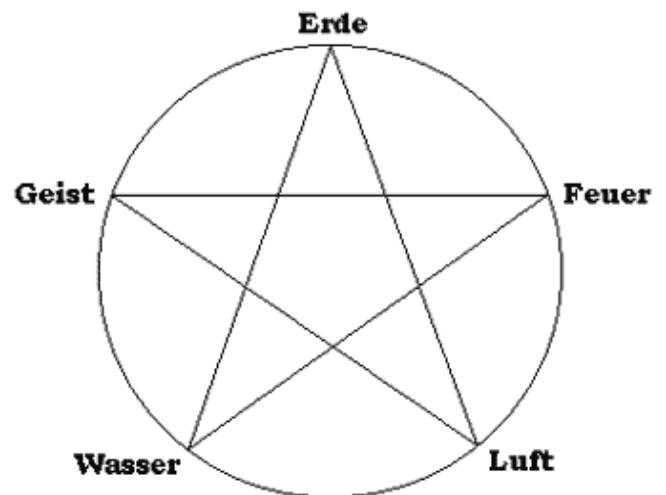
- Feilschen (AU)
- Einschüchtern (AU)
- Erziehung / Ausbildung / Pädagogik (AU)
- Menschenkenntnis / Psychologie (AU)
- Provozieren (AU)
- Rhetorik / Sprechkunst / Überredungskunst / Überzeugungskraft / Durchsetzungsvermögen (AU)
- Umgang mit Tieren (AU)
- Verkleiden / Schauspiel (AU)
- Zeichensprache / Pantomime (AU)

- Die magischen Energien der Elemente werden durch Zauber verbraucht, und zwar unabhängig davon, ob die Zauber erfolgreich oder erfolglos waren. Jeder Zauber erschwert die folgenden Zauber des gleichen Elements um 1 (Modifikation auf Fertigungsprobe). Das magische Potenzial des Elements benötigt einige Stunden, um wieder das ursprüngliche Niveau zu erreichen.

Spielen auf Edalon

Sollte Edalon als Spielwelt ausgewählt werden, so sind einige zusätzliche Regeln zu beachten, die typisch für die Spielwelt Edalon sind.

- Rüstungen behindern die feinen Energieströme der Elementarmagie, die zum Wirken von Elementarzaubern nötig sind. Der Träger einer Rüstung kann keine Elementarzauber wirken (Dies gilt nicht für Priesterzauber / göttliche Wunder).
- Ein Magier muss sich auf ein Element spezialisieren. Die Fertigkeiten der beiden gegenüberliegenden Elemente kann er dann nicht mehr auswählen! Die beiden benachbarten Elemente können nicht besser beherrscht werden, als das ausgewählte Hauptelement (Siehe nebenstehende Abbildung).



Tempoleiste

Die Tempoleiste auf der nächsten Seite dient als Grundlage für tempobasierte Kämpfe. Weitere Informationen sind im Abschnitt über Kampfabwicklung zu finden.

Tempoleiste

Verzögerung

- Bewegung über 20 Meter / Felder
 - Befreiung (Fessel, Zauber etc.)
 - Suche nach Gegenstand, Mechanismus etc.
- Bei Würfelerfolg weiter auf Tempoleiste!

10

- Bewegung bis 20 Meter / Felder
- Zauber mit Abzug von 8

9

- Bewegung bis 18 Meter / Felder
- Zauber mit Abzug von 7

8

- Bewegung bis 16 Meter / Felder
- Zauber mit Abzug von 6

7

- Bewegung bis 14 Meter / Felder
- Zauber mit Abzug von 5

6

- Bewegung bis 12 Meter / Felder
- Zauber mit Abzug von 4

5

- Bewegung bis 10 Meter / Felder
- Zauber mit Abzug von 3

4

- Bewegung bis 8 Meter / Felder
- Fernkampfangriff mit Schusswaffen (Waffe laden, zielen, abfeuern)
- Zauber mit Abzug von 2

3

- Bewegung bis 6 Meter / Felder
- Nahkampfangriff (ausholen, zielen, ausbalancieren, zuschlagen)
- Zauber mit Abzug von 1

2

- Bewegung bis 4 Meter / Felder
- Gegenstand aufheben

1

- Bewegung bis 2 Meter / Felder
- Gegenstand fallen lassen

Aktion

Du bist dran!
Führe eine Aktion aus.

FeBaRoS - Kurzübersicht

1. Attribute

Stärke (ST)	Muskelkraft, Fitness, Konstitution
Geschicklichkeit (GE)	Beweglichkeit, Reaktionsgeschwindigkeit, Gleichgewichtssinn
Intelligenz (IN)	Verstand, Klugheit, Gedächtnis, Wissen, Geistesschärfe
Willenskraft (WI)	Aufgeklärtheit, Manipulierbarkeit, Entschlossenheit, seelische Kraft
Ausstrahlung (AU)	Charisma, Ansehen, Führungsstärke

Bei Spielbeginn 55 Attributpunkte zur Verteilung. Attributwerte zwischen 1 und 20 (Durchschnitt: 10).

Attributwert	Modifikator	Attributwert	Modifikator
1	-5	12 - 13	1
2 - 3	-4	14 - 15	2
4 - 5	-3	16 - 17	3
6 - 7	-2	18 - 19	4
8 - 9	-1	20	5
10 - 11	0		

2. Fertigkeiten

- Akrobatik / Turnen (GE)
- Athletik / Fitness / Ausdauer (ST)
- Bluffen / Täuschen / Lügen (AU)
- Fahren / Fahrzeug lenken (GE)
- Fingerfertigkeit / Feinmotorik (GE)
- Heilen / Heilkunde / Erste Hilfe (IN)
- Heimlichkeit (GE)
- Kämpfen, Nahkampf (ST)
- Klettern / Erklimmen (ST)
- Magie (WI)
- Menschenkenntnis / Psychologie (IN)
- Mentale Stabilität (WI)
- Nachforschung / Recherche (IN)
- Schießen, Fernkampf (GE)
- Schwimmen / Tauchen (ST)
- Sprache (IN)
- Technik / Mathematik / Wissenschaft (IN)
- Diplomatie / Überzeugen / Überreden (AU)
- Umhören (IN)
- Wahrnehmung (IN)
- Werfen, Fernkampf (ST)
- Widerstandskraft / Zähigkeit (ST)
- Wissen / Allgemeinbildung (IN)

Fertigkeitswerte zwischen 1 und 20:
Eingesetzte Erfahrungspunkte je Fertigkeit +
Modifikator des Bezugsattributs = Fertigkeitswert.

3. Erfahrungspunkte

Pro Erfahrungspunkt:

- Auswahl einer neuen Fertigkeit mit Wert 1 oder
- Steigerung einer bereits erlernten Fertigkeit um 1 (aktuellen Wert der zu steigernden Fertigkeit mit einem W20 mindestens erreichen oder übertreffen)

4. Fertigungsproben

- **Einfache Probe:** 1W20 + Fertigkeitswert > 20
- **Vergleichende Probe:** 1W20 + Fertigkeitswert > 1W20 + Fertigkeitswert des Kontrahenten
- **Unterstützende Probe:** 1W20 + Fertigkeitswert + 2 pro zusätzlichen Erfolg > 20

Nahkampf entspricht vergleichender Fertigungsprobe. Verlierer erleidet Wundstufe entsprechend Differenz der Probe.

5. Wundstufen

Verwundung	Nötige Höhe des Erfolgs zur Verletzung	Anzahl möglicher Verwundungen einer Wundstufe
Kratzer	0 - 4	1 + ST-Mod.
Leichte Verletzung (-1 Abzug)	5 - 9	1
Mittelschwere Verletzung (-2 Abzug)	10 - 14	1
Schwere Verletzung (-3 Abzug)	15 - 19	1
Außer Gefecht gesetzt	Über 19	1
Sterbend	--	1

Charaktersteckbrief

Charakterinformationen (Stichworte eintragen)

1.) Name / Titel		2.) Zitat	
3.) In zwei Worten (z.B. hochmüter Elfenkrieger)		4.) Volk / Stamm / Herkunft	
5.) Beruf / Klasse / Haupttätigkeit		6.) Lebensalter / Erfahrung	
7.) Ziel / Motivation / Lebensmotto / Leitsatz		8.) Eltern / gesellschaftliche Stellung / sozialer Status	
9.) Vorteile / Stärken		10.) Nachteile / Schwächen	
11.) Aussehen / auffällige Merkmale		12.) Religion / Glaube / Aberglaube / Ängste	

Persönlichkeit (Ausprägung ankreuzen)

Seelische Verfassung (Neurotizismus)

unsicher, nervös, ängstlich, reizbar, unruhig

ruhig, ausgeglichen, sorgenfrei, beherrscht, sicher

Zwischenmenschliches Verhalten (Introversion)

zurückhaltend, konzentriert, unabhängig, scheu

gesellig, aktiv, gesprächig, aufgeschlossen

Offenheit für Erfahrungen

wissbegierig, phantasievoll, experimentierfreudig, risikobereit

traditionell, festgelegt, bodenständig, vorsichtig

Umgänglichkeit (Verträglichkeit)

wohlwollend, hilfsbereit, verständnisvoll, fürsorglich

eigennützig, misstrauisch, widerstrebend, ichbezogen

Gewissenhaftigkeit

organisiert, sorgfältig, zuverlässig, gründlich

sorglos, unachtsam, oberflächlich, unkompliziert

