

FeBaRoS

FertigkeitsBasiertes RollenSpiel

Einleitung

FeBaRoS, das fertigkeitbasierte Rollenspiel, besitzt sehr schlanke und einfache Spielregeln. Abgesehen von den fünf Grundattributen werden die übrigen Werte der Charaktere einheitlich als Fertigkeiten behandelt. FeBaRoS eignet sich damit besonders für Erzählspiele (auch als E-Mail- und

Foren-Rollenspiel oder als Briefspiel) 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
Fertigkeitsgrade im Spiel erlangen.....	5
Fertigkeitsproben.....	6
Umgang mit ungeübten Fertigkeiten.....	6
Intervallproben.....	7
Abwicklung von Kämpfen.....	7
Anwendung von Magie.....	9
Variante: Erlernen von Zaubern.....	10
Spiele auf Edalon.....	10
Anhang 1: Liste möglicher Fertigkeiten.....	10
Körperliche Fertigkeiten.....	10
Geistige Fertigkeiten.....	11
Soziale und gesellschaftliche Fertigkeiten.....	11
Widerstände / Resistenzen.....	11
Wahrnehmungsfertigkeiten.....	12
Magische und übernatürliche Fertigkeiten.....	12
Anhang 2: Optionale und alternative Spielregeln.....	12
Alternative zu Wundstufen: Lebenspunkte.....	12
Option zur Abwicklung von Kämpfen: Grundverteidigung.....	12
Option zur Abwicklung von Kämpfen: Kritische Treffer.....	12
Option zur Anwendung von Magie: Magiepatzer.....	13
Charaktersteckbrief.....	14

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 Abenteurers. 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 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 eigentliche (Erzähl-)Rollenspiel gelegt.

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

- Die Charaktere besitzen lediglich fünf Attribute.

- Die Charaktere beherrschen frei wählbare Fertigkeiten.
- Fertigkeitswerte errechnen sich als Produkt aus dem Bezugsattribut und dem Fertigungsgrad.
- Im Spiel kommen ausschließlich zwei zehneitige Würfel zum Einsatz (als 1W100).
- 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. Wir danken an dieser Stelle allen Mitwirkenden für ihre Ideen und die Unterstützung bei der Umsetzung von FeBaRoS.

Autor: I. Siegmann © 2005 - 2009

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. 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 zu den Besonderheiten der verwendeten Spielwelt sind in der Beschreibung der Spielwelt zu finden (zum Beispiel Fantasy-Spielwelt Edalon).

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 der Darstellung seines Charakters.

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

In den nächsten Schritten werden die Attributwerte und die Fertigkeiten des Charakters bestimmt.

Attribute

Jeder Charakter besitzt in den fünf Attributen Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz und Karma einen bestimmten Wert, welcher die Ausprägung des entsprechenden Attributs angibt. Die Attributwerte liegen im Regelfall zwischen 1 und 10, wobei hohe Werte grundsätzlich besser sind als niedrige Werte.

Bei Spielbeginn verteilt jeder Spieler **30 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):** Die Stärke misst die Muskelkraft eines Charakters.
- **Geschicklichkeit (GE):** Die

Geschicklichkeit umfasst das Zusammenwirken von Hand und Auge, die Beweglichkeit, die Reaktionsgeschwindigkeit, die Reflexe und den Gleichgewichtssinn.

- **Konstitution (KO):** Die Konstitution eines Charakters umfasst seine physische und psychische Verfassung, seine Gesundheit und seine Zähigkeit.
- **Intelligenz (IN):** Der Intelligenzwert steht für den Verstand, die Klugheit, das Gedächtnis und das Wissen eines Charakters.
- **Karma (KA):** Der Begriff Karma steht für die Aufgeklärtheit, die Willenskraft, die Intuition, die Wahrnehmung und die persönliche Ausstrahlung eines Charakters.

Gesundheit

Während des Rollenspiels verändert sich der Gesundheitszustand der Charaktere durch Verwundungen im Kampf, Krankheiten, andere Verletzungen und natürliche oder magische Heilung. Der Gesundheitszustand kann auch Einfluss auf den Schwierigkeitsgrad der Aktionen eines Charakters haben. So fallen einem verletzten Charakter Aktionen schwerer als einem

unverletzten Charakter. Ein verletzter oder erkrankter Charakter erleidet daher Abzüge auf die entsprechenden Fertigkeitwürfe. FeBaRoS nutzt für die Darstellung des Gesundheitszustandes der Charaktere so genannte **Wundstufen**. Für die Aufzeichnung der aktuellen Wundstufe eines Charakters dient die folgende Wundstufentabelle.

Verwundung	Kratzer	Leichte Verletzung (-5 Abzug)	Mittelschwere Verletzung	Schwere Verletzung (-20 Abzug)	Außer Gefecht gesetzt	Sterbend
------------	---------	-------------------------------	--------------------------	--------------------------------	-----------------------	----------

			(-10 Abzug)			
Differenz Angriff - Verteidigung	1 - 30	31 - 60	61 - 90	91 - 120	121 - 155	151 +
Anzahl der möglichen Verwundungen einer Wundstufe	1/2 KO-Wert	1/3 KO-Wert	1/3 KO-Wert	1/3 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

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

Beispiel:

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 Zustandes** eines Charakters kommen.

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

Der geistige Zustand eines Charakters wird in der Regel nicht speziell protokolliert. Der Spielleiter entscheidet frei auf Grundlage einer aktuellen Spielsituation, ob es zu einer mentalen Beeinträchtigung eines Charakters kommen könnte. Waren die jüngsten Ereignisse durch die nachfolgend genannten Elemente bestimmt, so sollte die Möglichkeit bestehen, dass einer oder mehrere Charaktere einen mentalen Schock erleiden oder andere geistige Schäden nehmen (bis hin zum Wahnsinn).

- 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 hatten es mit mysteriösen, unnatürlichen Kreaturen zu tun

Um festzustellen, ob ein Charakter geistige Schäden davon trägt, wird ein Wurf auf die Fertigkeit „Widerstand gegen geistigen Schaden“ erforderlich. Der Schwierigkeitsgrad wird von der Spielleitung in Abhängigkeit vom maßgebenden Ereignis festgelegt.

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

Beispiel:

Alston trifft auf einen lange verstorbenen Seemann, der durch einen Fluch zu ewigem Leben erweckt wurde (untot). Wegen des Anblicks und des Wissens, dass der Seemann lange unter den Toten ruhen müsste, fordert die Spielleitung einen Wurf auf Widerstand gegen geistigen Schaden und legt den Schwierigkeitsgrad auf überdurchschnittlich (Wert 70) fest. Alstons Spieler würfelt eine 27, was zusammen mit dem Grundwert von 18 in der Fertigkeit nicht zum Erfolg ausreicht. Alston scheitert und erleidet einen mentalen Schock. Die Spielleitung informiert den Spieler darüber, dass Alston die nächsten Tage unter einer Art Verfolgungswahn leiden wird: Er vermutet überall untote Wesen und schaut sich ständig nach drohenden Gefahren um. Nachts findet er keine Ruhe und hat so nicht ausreichend Gelegenheit, sich auszuruhen.

Fertigkeiten

Wesentliches Element von FeBaRoS sind die Fertigkeiten eines Charakters. Im Sinne des Spiels zählen auch besondere Eigenschaften wie Magiebegabung oder Widerstandskräfte zu den Fertigkeiten.

Jeder Charakter beherrscht bestimmte Fertigkeiten. Fertigkeiten, die ein Charakter nicht (überdurchschnittlich) beherrscht, werden bei FeBaRoS nicht besonders erwähnt. Diese Fertigkeiten haben den Grad 0.

Fertigkeiten, die ein Charakter (überdurchschnittlich) beherrscht, bewegen sich in den Graden 1-10. Je höher der Fertigungsgrad ist, desto besser beherrscht der Charakter die entsprechende Fertigkeit.

Um den Fertigungswert für das Spiel zu bestimmen, wird der Fertigungsgrad mit dem zugehörigen Bezugsattribut der jeweiligen Fertigkeit multipliziert. So ergeben sich im Spiel Fertigungswerte zwischen 1 (1*1) und 100 (10*10).

Formel zur Berechnung des Fertigungswerts:

Fertigungsgrad * Bezugsattribut

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

Die Fertigkeiten können in Abstimmung mit der Spielleitung frei gewählt werden. Die Auswahl der möglichen Fertigkeiten hängt von der verwendeten Spielwelt ab. Der Spieler verteilt die Fertigungsgrade auf die ausgewählten Fertigkeiten seines Charakters. **Anhang 1 bietet eine Liste mit Beispielfertigkeiten.**

Um den Wert in den einzelnen Fertigkeiten einschätzen zu können, kann man die Zahlenwerte

Fertigungsgrade im Spiel erlangen

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 Fertigungsgrade. Die erspielten Fertigungsgrade können die Spieler dann im Spiel auf die bereits erlernten oder auch auf neue Fertigkeiten ihrer Charaktere verteilen.

Grundsätzlich liegt die Höhe und die Verteilung der Fertigungsgrade im Ermessen der Spielleitung. Die Fertigungsgrade werden in der Regel durch die Spielleitung einzeln vergeben. Für ganz besondere Aktionen können auch zwei Fertigungsgrade auf

entsprechend der folgenden Tabelle übersetzen.

Fertigungswert (Fertigungsgrad * Bezugsattribut)	Charakter beherrscht Fertigkeit...
0	gar nicht / grauenhaft
1 - 20	schlecht / unzureichend / armselig / unterdurchschnittlich
21 - 40	zufriedenstellend / durchschnittlich
41 - 60	gut
61 - 80	sehr gut / großartig / superb
81 - 100	perfekt / legendär

Die Spielleitung legt für die Auswahl der Fertigkeiten und die Verteilung der Fertigungsgrade Begrenzungen fest. Die folgenden Begrenzungen sind denkbar und sinnvoll.

	Junge, unerfahrene Charaktere	Erfahrene, ausgebildete Charaktere
Anzahl Punkte (Fertigungsgrade) bei Spielbeginn	20	50
Maximale Anzahl an Fertigkeiten bei Spielbeginn	12	20
Höchster Fertigungsgrad bei Spielbeginn	5	7

Die möglichen Fertigkeiten für das Spiel können auf die Liste möglicher Fertigkeiten entsprechend Anhang 1 begrenzt werden. Zusammen mit der Spielleitung können jedoch auch ganz andere Fertigkeiten erarbeitet und ausgewählt werden.

einmal vergeben werden. Das sollte jedoch die Ausnahme bleiben, damit die Charaktere über längere Zeit Entwicklungsmöglichkeiten haben. Eine Fertigkeit kann jeweils immer nur um einen Punkt gesteigert werden.

Die Steigerungen von Fertigkeiten über einen Grad von 6 sollten durch die Spieler begründet werden. Die gelegentliche Anwendung und Übung von Fertigkeiten allein kann nicht automatisch zu einer perfekten Beherrschung der Fertigkeit führen. Ab einem Fertigungsgrad von 6 bedarf es intensiven Trainings oder einer fundierten Ausbildung, um den Grad weiter zu steigern.

Für die nachfolgend genannten Aktionen können

die Spieler Fertigungsgrade 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

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

Fertigungsproben

Während des Spiels stellt jeder Spieler seinen Charakter entsprechend der Hintergrundgeschichte und der ausgewählten Fertigkeiten dar. Die Spielleitung beschreibt 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 einen Schwierigkeitsgrad der Aktion des Charakters fest. Der Schwierigkeitsgrad muss vom Spieler mit einem hundertseitigen Würfel (1W100) zusammen mit dem Fertigungswert seines Charakters übertroffen werden.

Beispiel:

*Alston will auf der Flucht vor einer Gefahr ein Hindernis überwinden. Die Spielleitung fordert nun eine Probe auf die Fertigkeit "Klettern" und legt einen Schwierigkeitsgrad von 100 für diese Probe fest, der nun vom Spieler mit einem hundertseitigen Würfel (1W100) zusammen mit seinem Fertigungswert übertroffen werden muss. Alston besitzt im Bezugsattribut Stärke einen Wert von 6 und hat in seiner Fertigkeit Klettern den Grad 8. Damit ist er in dieser Fertigkeit mit einem Wert von 48 (6*8) gut. Er würfelt nun mit 1W100 eine 62 und erreicht damit ein Gesamtergebnis von 110 (48+62). Somit gelingt es Alston, das Hindernis zu überwinden.*

Wird bei einer Fertigungsprobe eine 1 gewürfelt, so misslingt die Aktion in jedem Fall.

Um die Schwierigkeit einer Aktion im Vorfeld einschätzen zu können, kann die Spielleitung einen entsprechenden Hinweis auf den Schwierigkeitsgrad geben. Als Hilfestellung dient die folgende Tabelle.

Schwierigkeits-	Aktion oder Aufgabe ist...
-----------------	----------------------------

grad	
1 - 20	kinderleicht / sehr leicht / sehr einfach / unbedeutend
21 - 40	leicht / einfach
41 - 60	durchschnittlich
61 - 80	überdurchschnittlich
81 - 100	fordernd / anspruchsvoll
101 - 120	sehr fordernd / kompliziert
121 - 140	schwer / schwierig / komplex
141 - 160	sehr schwer / sehr schwierig
161 - 180	ausgesprochen schwierig / überwältigend
181 - 200	fast unmöglich / unschaffbar

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

Beispiel Widerstand gegen Feuer / Hitzeresisten:

Um sich in brütender Hitze, über glühende Kohlen oder gar durch magisches Feuer zu bewegen, ohne dabei Schaden zu erleiden, muss der Spieler einen Fertigungswurf auf Feuerwiderstand ausführen. Der Wert, den er dabei überwürfeln muss, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab, den die Spielleitung für die Aktion festgelegt hat (zum Beispiel 20 für brütende Hitze, 60 für glühende Kohlen und 100 für magisches Feuer). Gelingt dem Spieler der entsprechende Wurf, so erleidet sein Charakter keinen Schaden, misslingt der Wurf, so erleidet er den entsprechenden Hitze- oder Feuerschaden. Bei magischem Feuer oder in besonderen Situationen kann auch durch die Spielleitung festgelegt werden, dass bei gelungenem Widerstandswurf noch verringerter Schaden verursacht wird.

Umgang mit ungeübten Fertigkeiten

Möglicherweise kommt es im Spiel zu Situationen, in denen eine Fertigungsprobe für eine Fertigkeit erforderlich wird, die der betreffende Charakter

nicht besitzt. Tritt ein solcher Fall ein, so wird als Wert statt des Fertigungswertes der Wert des Bezugsattributes genommen. Ist die erforderliche

Fertigkeit hoch speziell, so kann die Spielleitung bei einem derartigen Attributwurf einen höheren Schwierigkeitsgrad festlegen oder einen Attributwurf als Alternative ausschließen.

Beispiel:

Alston muss auf seiner Flucht einen Fluss durchqueren. Der Fluss hat an dieser Stelle eine erhebliche Strömung und ist dabei über einen Meter tief. Die Spielleitung fordert eine Probe auf Schwimmen / Tauchen und legt für die Aktion

Intervallproben

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 Fertigungswurf fällig. Jeweils ein Viertel des Ergebnisses wird addiert bis zum Ablauf der zur Verfügung stehenden Zeit oder bis zum endgültigen Gelingen der Fertigungsprobe.

Beispiel:

Eiric möchte sich ein neues Schwert schmieden, welches an seine körperlichen Eigenschaften angepasst ist. In der Fertigkeit Metallverarbeitung besitzt Eiric einen Wert von 42 (Stärke 7 x Metallverarbeitung 6). Die Arbeiten an der hochwertigen Waffe müssen in mehreren Schritten stattfinden. Die Spielleitung verlangt daher jeden

Abwicklung von Kämpfen

Die Abwicklung von Kämpfen bei FeBaRoS funktioniert im Grundsatz genauso wie normale Fertigungsproben. Im Kampf finden spezielle Kampffertigkeiten Anwendung, welche die 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. Zunächst gibt es die aktiven Kampffertigkeiten des Angriffs. Die Festlegung der verschiedenen Angriffsarten obliegt der Spielgruppe. Als Vorschlag werden hier die Kampffertigkeiten "Nahkampf", "Fernkampf mit Schusswaffen" und "Fernkampf mit Wurfaffen" genannt.

Der Angreifer führt einen Wurf mit einem hundertseitigen Würfel (1W100, bzw. 2W10) auf seine entsprechende Kampffertigkeit durch. Auf das Würfelergebnis addiert er den Wert in seiner entsprechenden Kampffertigkeit (Fertigungsgrad *

einen überdurchschnittlichen Schwierigkeitsgrad (70) fest. Alston besitzt die geforderte Fertigkeit nicht und muss daher auf das zugehörige Bezugsattribut Stärke würfeln. Alston hat einen Stärkewert von 6. Da er die geforderte Fertigkeit nicht besitzt (also Wert 0), bleibt es bei einem Grundwert für seine Probe von 6. Der Spieler würfelt mit einem hundertseitigen Würfel (1W100) eine 67. Damit kommt er auf einen Wert von 73 (6+67). Alston gelingt knapp die Flucht durch den Fluss.

halben Tag eine Intervallprobe auf Eirics Fertigkeit Metallverarbeitung und legt den Schwierigkeitsgrad mit 90 als fordernd fest.

Eiric würfelt an den nächsten zwei Tagen und erhält zusammen mit seinem Fertigungswert die folgenden Werte: 64, 108, 72 und 48. Jeweils ein Viertel der Ergebnisse werden addiert. Mit einer Summe von 73 kann Eiric das Schwert an den beiden Tagen nicht fertigstellen. Er muss weitere Zeit aufwenden und entsprechende Intervallproben ausführen, bis er den Schwierigkeitsgrad von 90 erreicht hat.

Weitere Beispiele für die Anwendung von Intervallproben sind: Umfangreiche Recherche/Informationsbeschaffung, Herstellung von Gegenständen, Verfassen von Büchern, Erforschen von Zaubern etc.

Bezugsattribut). Um einen erfolgreichen Angriff zu erzielen, muss er mit seinem Ergebnis den Verteidigungswert seines Gegners übertreffen.

Wird bei einem Angriffswurf ein Wert von 1 gewürfelt, so misslingt der Angriff in jedem Fall.

Neben den aktiven Kampffertigkeiten für den Angriff gibt es auch die Fertigkeit "Verteidigung". Diese Fertigkeit wird meist passiv (also ohne Würfelwurf angewendet), sie kann jedoch auch aktiv angewendet werden. Der Verteidigungswert eines Wesens muss bei der passiven Anwendung durch den Angreifer mit dessen Angriffswurf übertroffen werden, damit der Angriff gelingt. Jeder Charakter hat mindestens einen Verteidigungsgrundwert in Höhe seines Geschicklichkeitswertes (Ungeübte Fertigkeit "Verteidigung" = Wert im Bezugsattribut). Der gesamte Verteidigungswert setzt sich aus dem dem Wert der Fertigkeit "Verteidigung" (Geschicklichkeit * Fertigungsgrad Verteidigung, mindestens jedoch einfacher Geschicklichkeitswert) und eventuellen

Zuschlägen für Rüstungsteile (1-100) zusammen.

Ein Charakter, der sich aktiv verteidigt, kann zur gleichen Zeit keine anderen Aktionen ausführen. Er konzentriert sich voll auf seine Verteidigung und führt einen Fertigkeitwurf (1W100) auf Verteidigung aus. Für die Dauer der aktiven Verteidigung muss ein Angreifer nun den Verteidigungswert bestehend aus Fertigkeitwert "Verteidigung" und Würfelwurf und etwaiger Zuschläge durch Rüstungsteile übertreffen.

Beispiel:

Die beiden jungen Männer Alston und Eiric stoßen bei der Jagd 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:

- *Der Schreckensbär führt mit seiner Klaue einen Schlag auf Eiric aus.*

- *Eiric ist überrascht und konzentriert sich auf seine Verteidigung (aktive Verteidigung).*
- *Alston legt eine Pfeil auf seinen Langbogen und schießt auf den Bären.*

Der Schreckensbär hat einen Fertigkeitwert im "Nahkampf" von 60. Für seinen Angriff würfelt der Spielleiter mit 1W100 und erreicht ein Ergebnis von 37. Sein Angriffswert ergibt in Summe 97.

Eiric verteidigt sich aktiv. Dazu steht ihm ein Würfelwurf mit 1W100 zu. Er würfelt eine 74. Zusammen mit seinem Fertigkeitwert in "Verteidigung" von 25 erreicht er somit eine 99. Er kann den Angriff des Bären abwehren. Alston schießt mit einem Pfeil auf den Bären. In seiner Fertigkeit "Fernkampf mit Schusswaffen" hat er einen Wert von 30. Er würfelt mit 1W100 auf diese Fertigkeit und erreicht eine 53. Mit dem Ergebnis von 83 übertrifft er den (passiven) Fertigkeitwert in "Verteidigung" des Bären von 36. Somit trifft der Pfeil und verletzt den Bären.

Waffengruppen und Angriffsboni (nur bei Anwendung des Wundstufensystems):

Art der Waffe	kleine Waffen (Messer, Dolch, Wurfstern etc.)	mittelgroße Waffen (Rapir, Kurzsword, Kurzbogen, Knüppel etc.)	große Waffen (Langsword, Streitaxt, Streithammer, Langbogen etc.)	Zweihandwaffen (Zweihandsword, Großaxt etc.)	Feuerwaffen (Gewehr, Revolver etc.)
Bonus auf Angriffswurf	+ 10	+ 20	+ 30	+ 40	50

Rüstungsteile und Verteidigungsboni (nur bei Anwendung des Wundstufensystems):

Rüstung aus Textilgewebe	dicke, gefütterte Kleidung	speziell gefütterte und verstärkte Rüstung (wattierter Waffenrock)	-	-	-	-
Rüstung aus Leder	-	normales Leder (Lederkleidung)	dickes, verstärktes Leder (Lederrüstung)	verstärktes und besetztes oder genietetes Leder (beschlagene Lederrüstung)	-	-
Rüstung aus Metall (auch mit Leder als Tragschicht)	-	-	Metall-schienen oder -bänder (Bänderpanzer, Schienenpanzer), Kettenhemd	Metallplatten an wichtigen Körperzonen (Brustplatte)	Metallplatten an den meisten Körperzonen (Plattenpanzer)	Vollmetallrüstung (Ritterrüstung)
Schilder	kleiner Schild	mittelgroßer Schild	großer Schild / Turmschild	-	-	-
Bonus auf Verteidigung	+ 10	+ 20	+ 30	+ 40	+ 50	+ 60

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 vom Spieler zu überwinden ist. 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.

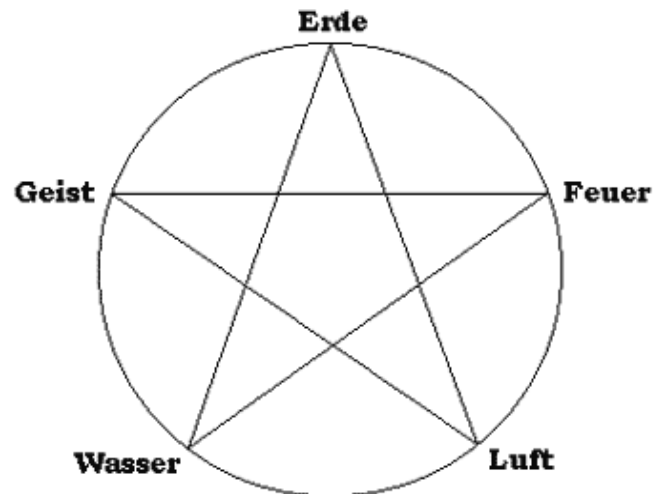
Nur diese zuvor festgelegten Zauber kann der Charakter dann im Spiel spontan zaubern (Also zum Beispiel in Kampfsituationen). Die maximale Anzahl der möglichen Zauber wird durch den Fertigungsgrad der zugehörigen Magiefertigkeit begrenzt. Ein Charakter kann so viele verschiedene Zauber spontan wirken wie er Fertigungsgrade in der entsprechenden Magiefertigkeit hat.

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).
- 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 10% seines eigenen Schwierigkeitsgrades. Das magische Potenzial des Elements benötigt einige Stunden, um wieder das ursprüngliche Niveau zu erreichen.



Anhang 1: Liste möglicher Fertigkeiten

Als mögliche Fertigkeiten für das Spiel schlagen wir die folgenden über 80 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, 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 (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 / 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)
- Wildniskunde / Spuren lesen (IN)
- Zauberkunde / Magiethorie (IN)

Soziale und gesellschaftliche Fertigkeiten

Bezugsattribut Karma

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

Widerstände / Resistenzen

Bezugsattribut Konstitution

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

Wahrnehmungsfertigkeiten

Bezugsattribut Karma

- Fühlen / Spüren / Tasten (KA)

- Hören / Lauschen / Horchen (KA)
- Riechen / Wittern / Schmecken (KA)
- Sehen / Beobachten (KA)

Magische und übernatürliche Fertigkeiten

Bezugsattribute Intelligenz oder Karma

- Erdmagie (IN)
- Feuermagie (IN)
- Geismagie (IN)
- Göttliche Gabe (KA, Heilung, Verwandlung)

etc. je nach gewählter Gottheit und
Spielleiterentscheidung)

- Luftmagie (IN)
- Priesterzauber / Göttliche Wunder (KA)
- Wassermagie (IN)

Anhang 2: Optionale und alternative Spielregeln

Alternative zu Wundstufen: Lebenspunkte

Alternativ zum System der Wundstufen kann auch das System der Lebenspunkte eingesetzt werden, um den Gesundheitszustand der Charaktere darzustellen.

Die Lebensenergie der Charaktere wird durch Lebenspunkte dargestellt. Jeder Charakter besitzt Lebenspunkte in Höhe seines fünffachen Konstitutionswertes, solange er unverletzt ist.

Wenn ein Charakter im Laufe des Spiels Verletzungen oder Krankheiten erleidet, so verringert sich die aktuelle Zahl seiner

Lebenspunkte. Sinkt der Wert unter 0 so verliert der Charakter das Bewusstsein. Sinken die Lebenspunkte eines Charakters unter -10, so stirbt er. Durch Heilung kann die Zahl der Lebenspunkte wieder auf die maximale Zahl (5-50 je nach Konstitutionswert) gesteigert werden.

Besondere Fertigkeiten wie Widerstandskräfte oder Verteidigung schützen den Charakter vor dem Verlust von Lebenspunkten.

Formel zur Berechnung der Lebenspunkte:

Konstitution * 5

Option zur Abwicklung von Kämpfen: Grundverteidigung

Um Kämpfe weniger gefährlich und damit auch länger zu gestalten, kann optional ein Grundverteidigungswert eingesetzt werden. Jeder Charakter hat eine Grundverteidigung. Die Formel zur Berechnung der Grundverteidigung lautet wie folgt:

(Geschicklichkeit + Stärke) / 2 * 5

Der Verteidigungswert eines Wesens muss bei der passiven Anwendung durch den Angreifer mit dessen Angriffswurf übertroffen werden, damit der Angriff gelingt.

Option zur Abwicklung von Kämpfen: Kritische Treffer

Optional können Kämpfe realistischer und schneller abgewickelt werden, wenn man die folgenden Regeln für kritische Treffer anwendet. Gelingt es einem Angreifer, den doppelten Verteidigungswert seines Gegners zu überwürfeln, so landet er einen kritischen Treffer. Ein kritischer Treffer verursacht beim Opfer in jedem Fall doppelten Schaden. Dem Opfer steht ein Wurf gegen körperlichen Schock zu. Dazu würfelt der Spieler mit einem hundertseitigen

Würfel (1W100) und addiert die aktuellen Lebenspunkte seines Charakters hinzu. Ist das Ergebnis über 100 so überlebt der Charakter den kritischen Treffer. Ist das Ergebnis des Schockwurfes jedoch kleiner als 100, so verstirbt der Charakter auf der Stelle.

Bei der Anwendung dieser Regelung sollte man beachten, dass die Charaktere im Kampf relativ schnell zu Tode kommen.

Option zur Anwendung von Magie: Magiepatzer

Magie ist in vielen Spielwelten etwas einzigartiges

und unberechenbares. Um die Unberechenbarkeit

der Magie im Spiel darzustellen, können optional die folgenden Spielregeln eingesetzt werden.

Wenn der Erfolgswurf für die Anwendung eines Zaubers misslingt, so verpufft der Zauber nicht einfach wirkungslos, sondern der eintretende Effekt wird mit einem sechsseitigen Würfel bestimmt:

1. = gegenteiliger Effekt tritt ein (verringerte Wirkung)
2. = gegenteiliger Effekt tritt ein

(bedeutungslose Wirkung, spürbar, jedoch ohne Auswirkung im Spiel)

3. = zufälliger Effekt tritt ein (geringe Wirkung)
4. = Zauber verpufft wirkungslos
5. = gewünschter Effekt tritt mit bedeutungsloser Wirkung ein (spürbar, jedoch ohne Auswirkung im Spiel)
6. = gewünschter Effekt tritt mit verringerter Wirkung ein

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

