

Stride - Pen&Paper RPG ohne Würfel, aber nicht regellos

(Letzte Änderung: 14.Oktober 2003)

1. Einführung

Warum Stride?

"Jetzt bist Du wohl dran, Halbling.", murmelte der Zwerg ihm zu. "Schloesser zu öffnen, von denen man den Schlüssel nicht hat, ist ja wohl Deine Spezialität." Mit zitternden Fingern machte der kleine Dieb sich an die Arbeit- seine Dietriche, für teures Geld in der letzten grösseren Stadt auf riskantem Wege erworben, sollten nun ihren Dienst leisten: Flink fummelte er in dem rostigen Schloss herum, aber ... das Schloss war wohl doch komplizierter, als gedacht. Er versuchte es erneut- wieder nichts.

"Lass mich mal!", grummelte der Waldläufer und riss dem Halbling sein Werkzeug aus der Hand. "Ich habe als Kind immer meinem Vater zugesehen, der Schlosser war. Vielleicht hab ich ja mehr Glück." Er zwinkerte, und der Halbling hätte ihn dafür verprügeln können, wenn die Grössenverhältnisse anders gewesen wären.

Geschickt glitten die eigentlich ungeübten Finger des Waldläufers, der seit zehn Jahren kein Schloss von innen gesehen hatte, an den Dietrichen entlang, führten sie ins Schlüsselloch, und es machte laut und vernehmlich "Klick". "War doch gar nicht schwer." sagte er und grinste selbstgerecht.

Der Halbling fiel in tiefe Selbstzweifel.

Kennen wir das nicht alle? Die Gesetze der Wahrscheinlichkeit verhöhnern uns, und die mühsam abgesprochene und geplante Arbeitsteilung in der Gruppe wird von ein paar schlecht gelaunten Würfeln über den Haufen geworfen- und obwohl die Ergebnisse zutiefst unlogisch erscheinen, so sind sie doch "den Regeln gemäss".

Üblicherweise sind an solchen Stellen (wie eigentlich immer, wenn ein Regelsystem versagt ;-))die Spielleiter gefragt, korrigierend einzugreifen- eine wenig elegante Lösung, wenn man mich fragt.

Dies ist der Grund für Stride, das STRIKt DEterministische Rollenspielsystem. Keine Würfel, kein Zufall, und doch (im Gegensatz zu gewissen sogenannten würfellosen Ansätzen) mit reproduzierbaren Ergebnissen, die das für die Spannung nötige Maß an Ungewissheit nicht missen lassen.

Wie das gehen soll? Nun, lest selbst. :-)

Ein paar Begriffe

- "Spielende" sind alle, die am Spiel teilnehmen.

- "SL" meint Spielleiter, die Person, die die Geschichte vorbereitet und die Spielwelt lenkt.

- "Spieler" sind die Spielenden, die einen einzelnen Charakter erschaffen und spielen.

- Mit "Spielrunde" ist gemeint, dass man sich unter den Spielenden einigen möge. Das tauglichste Verfahren dazu ist der Mehrheitsentscheid, aber jede einzelne Runde mag das für sich anders sehen. Wichtig ist nur, dass es eine Instanz gibt, die Konfliktfälle regelt, wo diese Regeln dies nicht leisten können.

- "KE" meint Kaufeinheiten, ein Maß für die "Machtstufe" eines Charakters und gleichzeitig die

"Erfahrungspunkte" bei Stride.

- SC, NSC, etc. - dies sind die in Rollenspielen üblichen Abkürzungen für Spieler - und Nichtspielercharaktere.

2. Charakter-Erschaffung

Ein Charakter wird in Stride, wie in vielen anderen Rollenspielen auch, durch eine Ansammlung von einigen Zahlen dargestellt. Je höher ein Wert ist, desto besser macht sich der betreffende Charakter in dem betreffenden Bereich.

Damit in einer Spielrunde nun kein allzu grosses Ungleichgewicht entsteht, stehen jedem Spieler zur Erschaffung seines Charakter eine feste Anzahl *Kaufeinheiten* zur Verfügung. Später, im Laufe einer längeren Kampagne, wird diese Zahl schrittweise erhöht, womit weitere "Features" gekauft werden können. Wie hoch dieser "Kaufeinheiten-Pool" am Anfang ist, sollte unter allen Spielenden ausgehandelt werden. Als Vorschlagswert gilt hier 50 Kaufeinheiten für eine "realistische", 75 Kaufeinheiten für eine "heroische" und 100 Kaufeinheiten für eine "epische" Kampagne.

Kaufeinheitenkosten nicht ausgewogen genug erscheinen, der kann sie also sehr einfach anpassen. (In diesem Fall wäre ich für eine kurze Mail an Ingo.Heinscher@gmx.net dankbar.)

Als Rollenspieler interessiert uns eigentlich nur, wie gut ein Charakter bei einer Aktion ist. Stride verzichtet daher auf "Primär-" oder "Sekundär-Eigenschaften". Es gibt bei Stride stattdessen nur Lebenspunkte, Fertigkeiten, sowie Vorteile und Nachteile, welche den Charakter eingehender beschreiben.

Lebenspunkte

: Hierbei handelt es sich um das in vielen Systemen bekannte Maß für die Schadensresistenz eines Charakters. Die Lebenspunkte können durch Schadenseinwirkung wie Schwerthiebe, Revolverkugeln oder Krankheiten zeitweise unter den gekauften Normalwert sinken. Sinken sie dadurch auf 0 oder darunter, ist der Charakter tot (und verliert pro Kampfunde einen weiteren Punkt, was aber nur wichtig ist, falls ihn jemand wiederbeleben will).

Ein Charakter hat normalerweise 30 Lebenspunkte. Viele Charaktere haben jedoch den Vorteil "erhöhte Lebensenergie" oder der Nachteil "verminderte Lebensenergie", die je pro Lebenspunkt 1 Kaufeinheit(KE) kosten bzw. einbringen.

Fertigkeiten

Dann gibt es noch spezialisiertere Fähigkeiten, die mit Erlernen und Begabung zu tun haben. Hierunter fallen Dinge wie Reiten, Holzbearbeitung oder der Umgang mit Fernkampfwaffen. Standardwert für alle diese Fertigkeiten ist 10. In Stride sind die Fertigkeiten eine sehr grobe Einteilung, Spezialistentum wird mittels des Nachteils "Spezialist" abgebildet. Es ist problemlos möglich, eine schlechtere, sogar negative Begabung oder Fertigkeit von bis zu -4 (minus vier) zu haben, was spieltechnisch wie ein Nachteil gehandhabt wird.

Jeder Punkt einer Fertigkeit über 10 kostet 1 Kaufeinheit, jeder Punkt unter 10 gilt als Nachteil im Wert von 1 KE. Eine sogenannte Kenntnis zu erwerben, sich also in einem Teilbereich der Fertigkeit auszukennen, kostet *nichts* für die erste Kenntnis, 1 Kaufeinheit für jede weitere. Dabei kann man auch Teile der Kaufeinheiten ausgeben; die Abzüge für nicht vorhandene Kenntnisse gelten dann anteilig.

Für bestimmte Kampagnen können diverse Kenntnisse auch einfach vorausgesetzt werden. Wenn zum Beispiel jeder in der Spielwelt üblicherweise lesen kann, ist diese Kenntnis bei der Fertigkeit Weltwissen enthalten und es wäre ein Nachteil (im Wert von -1 Punkt), diese nicht zu haben.

Vorteile und Nachteile

Wenn man nun die Fertigkeiten und Begabungen ausgewählt hat, bleiben womöglich noch Kaufeinheiten übrig, die man auf Besonderheiten seines Charakters verwenden möchte. Diese Besonderheiten heissen "**Vorteile**". Umgekehrt mag es auch Dinge geben, die einem Charakter das Leben schwerer machen oder die Handlungsfreiheit des Charakters einschränken usw. Diese heissen "**Nachteile**" und sind umgekehrt geeignet, dem Charakter Kaufeinheiten "zurückzugeben", die dann auf andere Kaufeinheitenfresser verteilt werden können. Die Liste dieser Vorteile und Nachteile findet sich in Abschnitt 3. Es wird allerdings empfohlen, nicht mehr als 50 Punkte durch Nachteile dazuzukaufen.

Ein Wort zu Besitz

Über seine Fähigkeiten hinaus wird ein Charakter natürlich auch Besitztümer haben, die zu seiner Vorgeschichte passen. Stride verzichtet im Rahmen des KE-Systems bewusst auf eine Bewertung solcher Ausrüstung, da sie sich im Laufe eines Abenteuerlebens ohnehin stark ändert- aber natürlich gibt es da Ausnahmen: Das Raumschiff eines gewissen Kapitän Solo gehört einfach zu ihm, und so mancher Elric braucht ein besonderes Schwert, sonst ist er nicht er selbst. Stattdessen wird empfohlen, die Ausrüstung passend zur Vorgeschichte einfach festzulegen. Etwas anderes sind grössere Vermögen, ein Hofstaat oder ähnliches, dies wird mittels des Vorteils "NSC-Kontrolle" abgebildet; für eine eigene Burg, ein Fahrzeug, Raumschiff oder ähnliches wählt man den Vorteil "Eigentum". Die Spielrunde sollte sich hinsichtlich der Ausstattung aller Charaktere einig sein.

3. Vorteile und Nachteile

Vorteile

Eigentum (variable KE-Kosten)

Der Charakter besitzt einen besonderen, wichtigen und/oder mächtigen Gegenstand, der nicht über den Vorteil "NSC-Kontrolle" abgebildet werden kann. Beispiele für passendes Eigentum sind ein eigenes Fahrzeug, eine Burg, ein magisches Schwert oder auch ein Raumschiff. Ein eigenes Pferd beispielsweise wäre jedoch ein NSC.

Die Kosten für diesen Vorteil werden hier eher grob angegeben, da die Bedeutung von Eigentum je nach Spielwelt und Kampagne stark unterschiedlich sein kann:

-Eigentum ist in der Kampagne von geringer Bedeutung: Basiskosten 5 KE

-Eigentum ist in der Kampagne von mittlerer Bedeutung: Basiskosten 10 KE

-Eigentum ist in der Kampagne von grosser Bedeutung: Basiskosten 20 KE

-das gewählte Eigentum ist im Verhältnis zum Durchschnitt in der Spielwelt sehr mächtig: *2

-das gewählte Eigentum ist im Verhältnis zum Durchschnitt in der Spielwelt "ausgewogen" mächtig:

*1

-das gewählte Eigentum ist im Verhältnis zum Durchschnitt in der Spielwelt eher wenig bedeutend: /2

Ein magisches Schwert wie das Excalibur des König Artus wäre wahrscheinlich ein sehr mächtiger Gegenstand in einer Kampagne, in der Eigentum sehr wichtig ist, also 40 KE wert, ein eigenes Auto im Deutschland des Jahres 2003 dagegen eher ein wenig bedeutendes Eigentum in einer Kampagne, in der Eigentum weniger Bedeutung hat, und daher schon für 2,5 KE zu haben.

erhöhte Lebensenergie (1 KE je LP)

Ein (menschlicher) Charakter hat normalerweise 30 Lebenspunkte, es gibt jedoch besonders zähe Individuen, die zum Teil deutlich mehr haben: Jeder zusätzliche Punkt Lebensenergie kostet 1 KE.

Flügel (25 KE)

Der Charakter besitzt funktionsfähige natürliche Organe, um durch die Luft zu fliegen. Das können die Flügel eines Engels oder auch die magische Flugfähigkeit eines Drachen sein, oder die Hubschrauberrotoren eines Cyborg- oder Roboter-Charakters. Die Flügel sind normalerweise in ihrer Leistung vergleichbar mit den Fähigkeiten durchschnittlicher Flugwesen (oder falls vorhanden: Luftfahrzeuge) in der Spielwelt- die Spielrunde sollte die Kosten dieses Vorteils gegebenenfalls anpassen, wenn die Leistungsfähigkeit der Flügel besser oder schlechter als dieser Durchschnitt ist. Normale Kosten: 25 KE.

Gutes Aussehen (5 oder 10 KE)

Dies tritt in zwei Formen auf: Als "Attraktiv" (5 Kaufeinheiten) oder "Wunderschön" (10 Kaufeinheiten). Charaktere werden normalerweise gutaussehenden Menschen etwas aufgeschlossener gegenüber treten.

gelenkig (10 KE)

Der SC hat extrem biegsame Gelenke. Er kann Fesseln abstreifen, auch wenn sie fest sitzen, und ist ein wahrer Gummimensch. Kosten: 10 Kaufeinheiten.

Glück (N*5 KE)

Der SC hat ein glückliches Händchen. N-mal pro Spielabend kann er feststellen, dass eine Aktion seinerseits schlicht gelingt oder eine gegen ihn persönlich gerichtete Aktion misslingt, obwohl Schwierigkeiten und Fertigkeitswerte es anders anzeigen. Der Spielleiter sollte entsprechende Gründe, wie zufällig herumliegende Bananenschalen oder günstige Windstoesse, passend zur Situation erfinden. Kosten: N mal 4 Kaufeinheiten. (Bruchteile möglich, dann wird der Vorteil alle 1/N Spielsitzungen wirksam.)

Guter Ruf (variable KE-Kosten)

Der SC ist in der Spielwelt bekannt und geschätzt. Kosten: Pro Punkt Bonus auf die Qualität aller sozialen Fertigkeiten: 1 Kaufeinheiten.

Jeder in der Spielwelt(bzw., im für die Kampagne relevanten Teil davon, das kann auch ein Stadtteil oder eine bestimmte Subkultur sein) wird davon beeinflusst: *4

Viele(etwa die Hälfte) in der Spielwelt kennt ihn: *2

Manche (etwa jeder zehnte) kennt ihn: *1

Jeder 100.: * 1/2

Usw. bei jeder 10er-Potenz.

HansDampf (N*3 KE)

Der SC kann sich besonders gut in unbekannte Kenntnisgebiete hineindenken. Er kann den Abzug (von 10) für unbekannte Kenntnisgebiete in *einer* zu wählenden Fertigkeit um N reduzieren. Wert: N*3 Kaufeinheiten. Dieser Vorteil kann natürlich mehrfach gewählt werden.

Intuition (10 KE)

Kosten: 10 Kaufeinheiten. Der Charakter hat ein Gespür für die Situation. Wenn es gleich zu einer unerwarteten Wendung kommen könnte, hat der Spieler auf Nachfrage (!) Anspruch auf einen kurzen Hinweis vom SL. Dieser Hinweis sollte in der Form von "Ja, Du hast da ein gaaanz mieses Gefühl" oder "Irgendwie hast Du den Eindruck, dass sich bald alles zum Guten wendet".

Magiebegabung (10 KE)

Der Charakter ist magisch begabt und kann Zauberei erlernen. Siehe Abschnitt 6, "Magie". Kosten: 10 KE.

Magieresistenz (5 KE /Stufe)

Der Charakter hat eine höhere Widerstandskraft gegen Magie. Siehe Abschnitt 6, "Magie". Kosten: 5 KE pro Stufe Magieresistenz.

NSC-Kontrolle (variable KE-Kosten)

Der Charakter hat irgendeine Möglichkeit, vorher definierte NSC zu beeinflussen, um Hilfe zu bitten etc. Auch ein Vermögen (um Hilfe einzukaufen) kann hierunter fallen; in diesem Fall werden die Kosten so berechnet, als würde der SC NSC ein Gehalt zahlen (die Spielrunde legt ggf. die Einzelheiten fest) . Kosten:

- Pro 10 NSC-Kaufeinheiten: 1 Punkt
- NSC tritt/treten in jeder Spielsitzung dauernd auf: *4
- NSC tritt/treten in jeder Spielsitzung gelegentlich auf: *2
- NSC tritt/treten in jeder Spielsitzung in einer Szene auf: *1
- NSC tritt/treten jede in n Spielsitzungen einmal auf: * 1/n
- SC kann alles von NSC verlangen, inklusive Selbstaufopferung: *4
- SC kann fast alles von NSC verlangen, was nicht den sicheren Tod bedeutet: *2
- SC kann von den NSC alles verlangen, was kein nennenswertes Risiko für den NSC bedeutet: *1
- SC kann nur um einen Gefallen bitten: *1/2
- SC kann nur um Informationen bitten: *1/4
- NSC würde von jedem Anweisungen annehmen, der ihm welche gibt: *1/2

Schmerzresistenz (N*5 KE)

Die Schmerzregeln finden geringere Anwendung auf den Charakter: Er darf N Punkte vom Malus durch Schmerz abziehen. Kosten: N*5 Kaufeinheiten.

Schnelle Regeneration (10 KE)

Der Charakter hat eine schnellere Heilung als andere Charaktere. Er heilt Verletzungen um 25% schneller aus. Kosten: 10 Kaufeinheiten.

Schnelligkeit (5 KE pro Stufe)

Der Charakter ist etwas schneller als durchschnittliche Menschen. Jede Stufe dieses Vorteils macht ihn 1/10 schneller als einen Durchschnittsmenschen. Bruchteil-Stufen sind möglich.

Stärke (5, 10 oder 15 KE)

Der Charakter ist besonders stark. In einem direkten Wettstreit der körperlichen Kraft wird ein Charakter mit diesem Vorteil normalerweise überlegen sein. Zudem sind alle Einsätze der Fertigkeit Schwerstarbeit um (Stufe der Stärke) * 3 Punkte erleichtert, bei Wettstreits dieser Fertigkeit werden jedoch keine Bonuspunkte vergeben- in diesem Fall wirkt sich der Vorteil nur bei gleicher Erfolgszahl zugunsten desjenigen Charakters aus, der die höhere Stufe in diesem Vorteil besitzt.

Zeitgefühl (5 KE)

Der Charakter weiss immer genau, wieviel Zeit seit einem Ereignis vergangen ist, bei dem er im wachen Zustand dabei war: Kosten: 5 Kaufeinheiten.

Nachteile

Besondere Empfindlichkeit (variabler KE-Bonus)

Der SC ist besonders empfindlich gegen irgendwas. KE-Bonus: Häufigkeit * (Abzug auf alle Handlungen, der bei Kontakt fällig wird) Häufigkeit ist 1 pro 100% der Spielzeit, die man damit in Berührung kommt, Bruchteile möglich.

erhöhte Lebenshaltungskosten (variabler KE-Bonus)

Der Charakter hat Kosten, um am Leben zu bleiben. Das ist nichts ungewöhnliches, (da ja jeder Essen und Kleidung braucht) aber hierunter fallen auch Süchte oder Schulden bei gewalttätigen Kredithaien. Wert: 1 Kaufeinheit pro Zehntel der durchschnittlichen Lebenshaltungskosten auf der Spielwelt *erhöhte* Kosten. Dies kann entweder heissen, dass dem Charakter von allen Einnahmen ein entsprechender fester Betrag abgezogen wird (er gibt viel Geld für die Droge aus, der Kredithai verlangt Zinsen, usw.) oder es mag auch heissen, dass der Charakter für eine beliebige Ware freiwillig einen entsprechend höheren Betrag zu zahlen bereit ist, ohne dass dies unbedingt einen Qualitätsvorteil darstellt ("Snobvariante")- Es muss dann einfach ein verziertes Schwert oder besonders gutes (oder einfach nur teures, wie bei "chez Pierre" um die Ecke) Essen sein.

Fettleibig (5 KE pro Punkt Abzug)

Der Charakter trägt mehr Körperfett als üblich mit sich herum. Dies zählt als ständiger Abzug auf die Fertigkeiten Schwerstarbeit und Bewegen. KE-Bonus: 5 Kaufeinheit pro Punkt.

Körperliche Behinderung (10 - 30 KE)

Der SC ist von einer Einschränkung seiner körperlichen Fähigkeiten betroffen. Dies geht ausdrücklich über eine blosse Einschränkung der Spielwerte hinaus, bezieht sich also auf fehlende Beine, nicht jedoch auf Humpeln (Welches durch den Nachteil "Langsamkeit" ausreichend beschrieben ist). Werte: SC ist ständig sehr stark eingeschränkt (keine Hände, blind, kann überhaupt nicht laufen): 30 Kaufeinheiten

SC ist ständig stark eingeschränkt (nur eine Hand, nur ein Bein): 20 Kaufeinheiten

SC ist ständig etwas eingeschränkt (nur ein Auge, eine Hand nur eingeschränkt benutzbar): 10 Kaufeinheiten

Langsame Regeneration (10 KE)

Der Charakter heilt Verletzungen um 25% langsamer aus als andere Leute. Bonus: 10 KE.

Langsamkeit (5 KE pro Stufe)

Dieser Nachteil wird genau wie der Vorteil Schnelligkeit gehandhabt, nur sinngemäss umgekehrt: Jede Stufe verringert die Geschwindigkeit des Charakters um 1/10 des Wertes für Durchschnittsmenschen. Bruchteil-Stufen sind möglich.

Lernblock (variabler KE-Bonus)

Der Charakter kann solange keine neuen Erfahrungen in Fertigkeiten umsetzen, wie er diesen Nachteil nicht mit erworbenen KE zum doppelten Preis des ursprünglichen Lernblocks weggekauft hat. Der maximale Wert dieses Nachteils hängt einerseits von der Länge der Kampagne, andererseits von der Zahl der durchschnittlich pro Spielsitzung vergebenen KE ab: Der Charakter sollte nicht mehr als zwei Drittel der Kampagne einen Lernblock haben müssen dürfen.

Beispiel: Wenn die Spielrunde pro Spielsitzung im Schnitt 1 KE vergibt und die Kampagne vermutlich mindestens 10 Spielsitzungen dauert, könnte ein Charakter in der Runde einen Lernblock von maximal 3 Punkten erwerben, den er später mit insgesamt 6 Lernpunkten "wegkaufen" kann.

Dies ist normalerweise ein rein spieltechnischer Nachteil - innerhalb der Spielwelt lassen sich aber oft Begründungen finden, wie zum Beispiel die, dass der Charakter erfahrener ist als der Rest der Gruppe (was sich in den Bonus-KE für diesen Nachteil ausdrückt) und meint, "schon alles gesehen" zu haben - bis er dann irgendwann verspätet merkt, dass diese Einschätzung nicht (mehr) korrekt ist, und die "grünen Jungs und Mädels" des Restes der Gruppe ihn bereits überflügelt haben. Aber dies ist nur eines von Hunderten möglicher Beispiele.

Schlechter Ruf (variabler KE-Bonus)

Der Charakter ist berüchtigt und unbeliebt in der Spielwelt. Der KE-Bonus wird wie für den Vorteil "Guter Ruf" gehandhabt, nur sinngemäss umgekehrt. Dies muss übrigens nicht heissen, dass der Charakter persönlich bekannt ist - vielleicht gehört er auch einfach nur einem sehr unbeliebten Volk an.

Schlechtes Aussehen (5 oder 10 KE)

Dies tritt in zwei Stufen auf: "Unattraktiv" (Wert 5 Kaufeinheiten) oder "Abstoßend" (10 Kaufeinheiten). Charaktere werden schlecht aussehenden Personen gegenüber normalerweise etwas verschlossener auftreten.

Schmerzüberempfindlichkeit (10 KE)

Der Charakter reagiert heftiger auf Schmerzen. Abzüge durch Trefferpunkte zählen doppelt. Bringt: 10 Kaufeinheiten

Schwäche

Dieser Nachteil wird genau wie der Vorteil Stärke gehandhabt, nur sinngemäss umgekehrt.

SL-Kontrolle (variabler KE-Bonus)

Hierunter sind die einige bekannte Nachteile anderer Systeme zusammengefasst: Schützlinge, Feinde, generell für den Charakter unangenehme Dinge, die in der Spielwelt ihre Ursache haben. Gemeint sind hier allerdings nur solche Dinge, die *nicht* in der Kampagne Bedeutung erlangen und daher für alle SC der Gruppe gelten.

KE-Werte:

SL erhält vorübergehend totale Kontrolle über den Charakter: 6 Kaufeinheiten

SL darf den SC in Todesgefahr schicken: 4 Kaufeinheiten

SL darf den SC in lästige Aufgaben verwickeln: 2 Kaufeinheiten

SL darf den SC gelegentlich mit Nichtigkeiten nerven: 1 Kaufeinheit

Häufigkeit:

Jede Spielsitzung für längere Zeit: *4

Jede Spielsitzung für kurze Zeit: *2

Jede n-te Spielsitzung für längere Zeit: * (4/n) Jede n-te Spielsitzung für kürzere Zeit: * (2/n)

Spezialist (variabler KE-Bonus)

Der Charakter hat einen höheren Abzug als die üblichen 10 Punkte bei unbekanntem Kenntnissen einer Fertigkeit. Wert: Je Punkt zusätzlicher Abzug in einer Fertigkeit: 1 Kaufeinheit, maximal bis der so errechnete "Grundwert" für unbekanntes Kenntnisse -4 erreicht, in jedem Fall aber nicht mehr als 10. (Woraus folgt, dass man diesen Nachteil erst ab einem Fertigkeitwert von 7 überhaupt wählen kann).

Pech (N*5 KE)

Der Charakter hat Pech. N-mal pro Spielabend lässt der SL eine Aktion schief gehen (vorzugsweise in kritischen Situationen), obwohl die beteiligten Werte anderes anzeigen. Wert N*5 Kaufeinheiten

Verflucht (N*M KE)

Der Charakter wird von einem Fluch belastet. Alle Aktionen, die dem Fluch widersprechen, sind um n Kaufeinheiten erschwert. KE-Bonus: n*m Kaufeinheiten, wobei n für die Erschwerung und m für die Schwere des Fluches steht: Auf einer Skala von 1 bis 4 gibt m an, wie allgemein der Fluch gehalten ist. Um diesen Nachteil mit erworbenen Erfahrungs-KE (im doppelten Wert des ursprünglichen Fluchs) zu senken oder wegzukaufen, muss die Anzahl an KE investiert werden *und* der Fluch durch Zuwiderhandlung gebrochen werden.

verminderte Lebensenergie (1 KE pro LP)

Ein (menschlicher) Charakter hat normalerweise 30 Lebenspunkte, es gibt jedoch besonders schwächliche Individuen, die zum Teil deutlich weniger haben: Jeder fehlende Punkt Lebensenergie bringt 1 KE. Wer 0 Lebenspunkte hat, ist übrigens tot.

4. Fertigkeiten

Fertigkeiten in Stride sind nicht spezifische Wissensgebiete - es handelt sich vielmehr um allgemeine Begabungen, eine bestimmte Klasse von Problemen zu lösen.

Ein Charakter wird entsprechend seiner Lebensgeschichte natürlich Gebiete haben, in denen er diese Fertigkeiten bereits angewendet hat- bei der Charaktererschaffung ist das erste dieser Gebiete für jede Fertigkeit kostenlos, jedes weitere muss bezahlt werden. Die Gebiete definieren die jeweiligen Spieler; hat der SL Einwände gegen eine solche Definition, entscheidet die Spielrunde. Allgemein sollte die Spielrunde darauf achten, dass die jeweiligen Kenntnisse nicht zu spezialisiert und vor allem nicht zu allgemein formuliert sind.

Wie funktioniert das nun?

Steht eine Aufgabe an, so weiss der SL, wie schwer diese ist, und legt einen entsprechenden Schwierigkeitswert fest, den er für sich behält. Der Spieler, dessen Charakter die Aufgabe lösen will, nennt nun seinen Wert. Der SL zieht vom Fertigkeitswert die Schwierigkeit der Aufgabe ab. Ist das Ergebnis positiv oder gleich null, ist die Aufgabe gelungen, ist sie negativ, reichen die Fähigkeiten des SC nicht aus, das Problem zu lösen. Kurz gesagt, wessen Fertigkeitspunkte mindestens so hoch sind wie die Schwierigkeit, hat Erfolg. Es sei denn, er beeilt sich zu sehr.

Die Spielrunde legt für jede Aufgabe eine Maximaldauer fest. Dies ist die Dauer, die das Lösen des Problems erfordert. Um die Lösung des Problems zu beschleunigen, kann der SC seine Fertigkeitspunkte auf mehrere Aktionen aufteilen- die effektive Dauer ist dann die Maximaldauer geteilt durch die Anzahl der erfolgreichen(!) Aktionen.

Diese "Aufteilung" ist gleichsam als Maß für die Sorgfalt oder die Hast zu verstehen, mit der man an eine Aufgabe herangeht. Die meisten einigermaßen kompetenten Charaktere werden eine Aufgabe "irgendwie" bewältigen, wenn sie sich die erforderliche Zeit nehmen- das ist nichts Spannendes und wird in sehr wenigen Geschichten wirklich thematisiert. Muss es jedoch schnell gehen, zeigt sich der Unterschied zwischen dem Meister und dem Amateur.

(Beispiel: Godelob Dreifeldt versucht des Nachts, mit seinem Dietrich das Schloss zur Kirche zu knacken, um dort für die Nacht Unterschlupf zu finden. Der SL überlegt sich, dass bei Dunkelheit und ohne Beleuchtung das Öffnen des Tores recht schwierig sein dürfte, jedoch die Einfachheit des Schlosses und das gute Werkzeug Godelobs die Sache etwas erleichtern. Er überlegt sich eine Schwierigkeit von insgesamt 12. Die Spielrunde kommt überein, dass das Öffnen eines Schlosses normalerweise ca. 1 Minute dauern sollte. Godelob hat Fingerfertigkeit 25 (Mit Kenntnissen im Schlösser knacken) und entscheidet sich, es in der halben Zeit schaffen zu wollen, er wählt also zwei Aktionen mit je 13 und 12 Punkten. (Macht zusammen seine 25). Der SL stellt also fest, dass Godelob das Schloss leicht öffnen kann. Godelob hätte auch versuchen können, das Schloss in noch weniger Zeit zu knacken, beispielsweise in einer Viertelminute. Hätte er dann seine Punkte mit vier Aktionen (6, 6, 6, und 7) verbraucht, wäre es ihm nicht gelungen. Bei 12, 12 und 1 hätte er es geschafft, allerdings erst nach 30 Sekunden. Bei 18,3,3,1 schliesslich hätte er die volle Minute gebraucht.

Diese Zeitangaben sind natürlich nur ungefähr gemeint- man sollte sich von der festgelegten Maximaldauer nicht daran hindern lassen, schon nach 54 oder erst nach 63 Sekunden das Schloss auf zu haben, wenn das logischer erscheint. Im Zweifelsfall entscheidet die Spielrunde.

Patzer

Sollte ein Charakter mit seinen Fertigkeitspunkten in irgendeiner Aktion die Schwierigkeit der zu lösenden Aufgabe um zehn (10) Punkte oder mehr unterschreiten, so handelt es sich um eine katastrophale Fehleinschätzung- der Spielleiter kann hier seiner Phantasie freien Lauf lassen, wenn es um die Folgen geht, jedoch sind diese praktisch immer extrem unerfreulich und im Extremfall sogar lebensbedrohlich (wie zum Beispiel beim Klettern oder Schwimmen). Im Falle eines Fertigkeitenwettstreits führt ein Patzer normalerweise sofort zum Verlieren des Wettstreits, unabhängig von der Anzahl der sonstigen Erfolge. Es gilt dabei der jeweils erste Patzer.

Wer ist besser?

Oft stellt sich die Frage, wer von zwei (oder auch mehr) Charakteren der bessere ist. Um dies aufzulösen, bieten sich zwei Methoden an, eine simple, und eine detaillierte. Generell gilt, dass die einfache Methode verwendet wird, wenn keiner der Beteiligten auf der detaillierten Methode besteht. Die einfache Methode ist tatsächlich einfach: Es wird nachgesehen, wer einen höheren Wert in der betreffenden Fertigkeit hat, es werden situationsbedingte Modifikatoren verrechnet, und wer dann mit seinem Wert besser ist, hat den Wettstreit gewonnen.

Es kommt aber vor, dass solche Wettstreite zentrale Rollen für die Geschichte oder einen Charakter spielen- in diesem Fall will der betroffene Spieler aller Wahrscheinlichkeit nach einen gewissen Einfluss auf das Ergebnis haben wollen- was Stride auch abbilden kann; dies ist allerdings nicht ganz so einfach:

Die beiden Kontrahenden teilen ihre Fertigkeitwerte in Aktionen auf, von denen es zwei Arten gibt: "Angriffe" und "Abwehren". Angriff und Abwehr sind hier im übertragenen Sinne gemeint: "Angriff" steht für den Versuch, das eigene Ziel (wie beispielsweise das Mattsetzen eines Gegners beim Schach, das Erreichen eines Zieles in einem Rennen usw.) zu erreichen, "Abwehr" bedeutet umgekehrt, den Gegner daran zu hindern, sein eigenes Ziel zu erreichen (also beispielsweise das Verhindern, dass man selbst mattgesetzt wird). Dies funktioniert so: Zunächst werden die Angriffe gewählt, die eine normale Aufteilung wie bei einem gewöhnlichen Fertigkeitseinsatz auch darstellen und die Schwierigkeit der Aufgabe, zusammengesetzt aus einer "Grundschwierigkeit" für die Schwierigkeit der Aufgabe und der entsprechenden Abwehr des Gegners, übertreffen sollen. Anschliessend wählt man die Abwehr aus den verbleibenden Punkten, wobei man natürlich auch hier eine Reihenfolge festlegt. Nachdem beide Gegner Angriffe und Abwehren gewählt haben, werden diese gesammelt mitgeteilt und aufgelöst, wobei gilt, dass die letzte Angriffsaktion aller Kontrahenten gleichzeitig stattfindet, ebenso wie die vorletzte, usw. Wer mehr Angriffsaktionen wählt, greift also zuerst einmal "allein" an. Die Abwehren werden nun in der festgelegten Reihenfolge den eintreffenden Angriffen "entgegengestellt", und erhöhen so die Grundschwierigkeit, die der Gegner mit seinem Angriff übertreffen muss. Wenn einer der Kontrahenden mehr Angriffe gewählt hat als sein Gegner Abwehren, finden seine letzten Angriffe folglich ohne Gegenwehr statt. Nachdem dann alle Aktionen aufgelöst wurden, werden für alle Seiten die Erfolge gezählt- wer mehr hat, hat den Wettstreit gewonnen. Natürlich kann es in vielen Situationen sein, dass die Grundschwierigkeit für den einen Charakter deutlich höher oder niedriger ist, dies hängt von der Situation ab. Ausserdem gilt natürlich die Patzerregel: Wer zuerst eine Patzeraktion ausführt, verliert automatisch den Wettstreit.

Beispiel:

Sieglinde und Tormenia spielen gegeneinander Schach. Sieglinde hat Kopfduelle 14, Tormenia hat Kopfduelle 15; beide haben Kenntnisse in Schach. Die Grundschwierigkeit von Schach ist 2. Sieglinde und Tormenia teilen nun ihre Aktionen ein: Sieglinde wählt im Geheimen 3 Angriffe und 2 Abwehren:

- 1. Angriff: 3*
- 2. Angriff: 1*
- 3. Angriff: 3*

- 1. Abwehr: 4*
- 2. Abwehr: 3*

Tormenia wählt im Geheimen 2 Angriffe und 2 Abwehren:

- 1. Angriff: 5*
- 2. Angriff: 4*
- 2. Abwehr: 3*
- 2. Abwehr: 3*

Nun werden die Aktionen gegeneinander gestellt, wobei sich folgender Ablauf ergibt: 1. Angriff: Sieglinde greift mit 3 an, Tormenia hat in Folge zu geringer Angriffszahl keinen Gegenangriff parat. Die Grundschwierigkeit für Schach ist 2, Sieglinde hat Angriff 3. Doch Tormenia hat zwei Abwehren,

von denen die erste nun zum Tragen kommt: Die Grundschwierigkeit von 2 für Sieglindes Angriff steigt um 3, auf insgesamt 5, womit Sieglinde keinen Erfolg erzielt hat. Tormenia hat in dieser Aktion nicht angegriffen und somit auch keinen Erfolg erzielt.

2. Aktion: Sieglinde greift mit 1 an, Tormenia greift mit 4 an. Tormenia hat eine zweite Abwehr (von 3), die gegen diese (offensichtliche Finte) Sieglindes zum Einsatz kommt, die Schwierigkeit von 2 wird um 3 erhöht, auf 5. Sieglinde erzielt keinen Erfolg (was sie allerdings schon gewusst haben dürfte, als sie den Angriff von 1 wählte). Tormenias Grundschwierigkeit ist 2 (Grundschwierigkeit für Schach) plus 4 (Sieglindes Abwehr), macht also 6. Da ihr Angriff 5 beträgt, ist diese Aktion ein Fehlschlag, also auch kein Erfolg für Tormenia. 3. Aktion: Sieglinde greift mit 3 an und wieder Tormenia mit 4. Sieglindes Grundschwierigkeit ist also 2, denn da Tormenia keine Abwehr mehr übrig hat, hat sie diesem dritten Angriff nichts entgegen zu setzen. Sieglindes Angriff ist also erfolgreich. Tormenias Grundschwierigkeit ist ebenfalls 2, jedoch erhöht um Sieglindes zweite Abwehr von 3, also insgesamt 5. Dies wird von ihrem Angriff von 4 nicht erreicht, sie erzielt also auch diesmal keinen Erfolg.

Am Ende der Partie macht es sich für Sieglinde bezahlt, gleich zu Beginn offensiv gespielt zu haben, denn als Tormenias Verteidigung unter der Wucht ihrer Angriffe zusammenbricht, kann sie Tormenia schliesslich mattsetzen: Sieglinde hat insgesamt 1 Erfolg, Tormenia 0 Erfolge, womit Sieglinde gewonnen hat.

Schwierigkeit?

Ein paar Hinweise zur Festlegung von Schwierigkeiten seien erlaubt:

- "Automatische Erfolge" bedeuten eine Schwierigkeit von 1.
- Extrem einfache Aufgaben haben eine Schwierigkeit zwischen 2 und 7 Punkten. Ein Brettspiel wie Schach hat eine Grundschwierigkeit von 2.
- Routineaufgaben haben eine Schwierigkeit von zwischen 8 und 12 Punkten.
- Ein Meisterstück zu fertigen, eine einigermaßen schwierige Aufgabe zu lösen, ist für gewöhnlich ab 13 bis 20 Punkten schwer. - sehr schwierige Aufgaben beginnen folglich bei einer Schwierigkeit von 21 aufwärts.
- wirklich schwierige, fast unmögliche Dinge sind nicht unter 30 Punkten Schwierigkeit zu haben.
- Mangelnde Sicht, klamme Finger, ungenügende Informationen und ähnliches können die Schwierigkeit anheben: jeder erschwerende Umstand erhöht die Schwierigkeit um 1 bis 8 Punkte.
- Hat ein Charakter keinerlei Erfahrung in einem Kenntnisgebiet, gilt für den Wertevergleich ein Abzug von 10 Punkten zu seinen Ungunsten.

Desweiteren gilt, dass viele Dinge sehr lange dauern können: Ein Schwert wird nicht an einem Tag geschmiedet, ein Schloss nicht in 1 Sekunde geöffnet, und so weiter. Nur wenn ein Charakter sehr gut ist, kann er diese Zeit mit den üblichen Mitteln senken.

Für die Charaktererschaffung gilt zur Bestimmung der zum Konzept des Charakters passenden Fertigkeitswerte folgende Richtlinie:

- Ein blutiger Anfänger, der sich gerade einmal mit den Grundlagen einer Fertigkeit beschäftigt hat (meistens sind dies Kinder), hat einen Wert von sechs bis acht (6-8).
- Ein Lehrling (nach IHK-Standard :-)) in der Mitte seiner Ausbildung wird um die vierzehn (14) Punkte in der relevanten Fertigkeit haben.
- Ein frischgebackener Geselle hat etwa 16-18 Punkte.
- Ein erfahrener Geselle oder ein junger Meister wird ab 20 Punkte haben.
- Wirkliche Könner und Asse in ihrem Fach beginnen ab ca. 26 Punkten.
- Legendäre Heroen werden in ihren Spezialgebieten nicht unter 30 Punkten haben.
- Wer mehr als 28 Punkte in einer Fertigkeit besitzt, wird sicher weithin bekannt sein oder werden - gerade bei Nahkämpfern könnte es, abhängig von der jeweiligen Spielwelt, dabei sehr häufig zu

Duellforderungen oder ähnlichen Kinderreien kommen - spätestens wenn der Charakter seine Fähigkeiten das erste Mal vor Zeugen anwendet. Es sei ausserdem angemerkt, dass ein höherer Wert zwar weiterhin nützt, die Punkte aber normalerweise woanders sinnvoller investiert sind.

Die Liste der Fertigkeiten:

Wahrnehmung

Sehen, Hören, Schmecken, Tasten, Suchen... Der Wahrnehmungswert gibt die Fähigkeit eines Charakters wieder, seine Umgebung zu beobachten.

Bewegungen

Schleichen, Schwimmen, Klettern, ... Wann immer ein Charakter seine natürlichen Fortbewegungsorgane verwendet, kommt dieser Wert zum Einsatz.

Nahkampf

Ob nun geboxt oder gefochten wird, dieser Wert dient dazu, die Qualität des Kampfmanövers zu ermitteln.

Fernkampf

Treffen oder nicht treffen? Ob mit Stein, Bogen, Pistole oder Lasergewehr entscheidet die Vorgeschichte.

Schwerstarbeit

Eine Menge Dinge, die man so im Abenteuerleben tut, sind nicht schwierig oder kompliziert, aber anstrengend. Dieser Wert dient als Referenz, wenn es darum geht, wie gut ein Charaktere schwere körperliche Tätigkeiten ausüben kann- sei es beim Schleppen von Wassereimern, beim Tragen seiner Kampfausrüstung auf einem Marsch oder beim Rudern als Galeerensklave. Die Schwierigkeit einer Aktion Schwerstarbeit wird vom SL festgelegt, anschliessend wird ein eventueller Modifikator durch Stärke oder Schwäche ds Charakters einberechnet. Ein Anstrengung mit einer Schwierigkeit, die die Höhe der Fertigkeit Schwerstarbeit überschreitet, ist eine Überanstrengung, die so viele Lebenspunkte kostet, wie die Aktion ein Misserfolg war. Hier finden sich Kenntnisse wie Minenarbeit, Rudern, Dauerlauf, Fasten, Kampf in schwerer Rüstung (so die Spielrunde dies abzubilden wünscht), und so weiter, und so fort.

Lenken

Pferde, Wagen, Schiffe und Flugzeuge wollen gesteuert werden, was im Wesentlichen heisst, bestimmte Bewegungen zu machen, die das Verhalten des Gelenkten beeinflussen.

Fingerfertigkeit

Hiermit ist alles gemeint, was eine Menge, nun, Fingerfertigkeit bedeutet. Eine Taschenuhr reparieren, Schlösser knacken, den Faden ins Nadelöhr friemeln, Zehnfingertippen... all das ist hiermit gemeint.

Kunst/Handwerk

Alles, was im weitesten Sinne Einsatz von Hand und Kopf erfordert. Tischlern, Lederarbeiten, Schnitzen, Bildhauern, Musizieren, all das ist weder Naturwissenschaft noch Fingerfertigkeit. Auch Singen zählt hierunter, obwohl die Hände dabei keine Rolle spielen- aber es erfordert theoretisches Wissen und praktische Erfahrung in Kombination.

Weltwissen

Hierunter fallen Dinge wie Geschichte, Geographie, Völkerkunde usw, also Dinge, die sich mit dem Hintergrund der Spielwelt befassen- quasi Wissen von der Art wie man es in einer typischen Rollenspielweltbeschreibung lesen würde. Wichtig ist hier: Gemeint ist primär die Fähigkeit, solche Dinge herauszufinden oder abzuleiten. Was ein Charakter bereits weiss oder nicht weiss, ergibt sich aus der Vorgeschichte. **Fremdsprachen** werden in Stride als Kenntnisse in dieser Fertigkeit erworben, wobei hier gilt, dass man mit einer halben KE die Sprache brechend beherrscht, mit einer vollen KE einigermaßen fließend (und natürlich hat ein welterfahrener Charakter einen höheren Wortschatz als ein Dorfölpel, und wer nichts von Naturwissenschaft versteht, wird eine Menge entsprechender Begriffe nicht kennen, usw.). Die eigene Muttersprache muss natürlich nicht bezahlt werden.

Naturwissenschaft

Dies ist die Fähigkeit, Wissen um das Funktionieren der Welt zu recherchieren und zu deduzieren sowie anzuwenden. Wie schnell fällt ein Stein zu Boden? Wo sitzt der Blinddarm bei Elben? Alles, was mehr technisches als kulturelles Wissen ist, fällt hierrunter. Hier gilt das selbe wie bei Weltwissen: Primär ist es ein Herausfinden und Schlussfolgern, was hier abgebildet wird. Wissen oder nicht wissen ist eine einfache Frage des Ja oder Nein, die sich aus der Vorgeschichte ergibt- sofern eine entsprechende Kenntnis im spieltechnischen Sinn vorliegt.

Kopfduelle

Schachspiel, das Befehligen von Armeen in der Schlacht, Intrigieren an des Königs Hof, Diskussionen über Politik oder Ethik, ... all das sind primär Auseinandersetzungen, bei denen sich zwei Intellekte messen.

Sozialfertigkeit

Jemand anderem etwas vormachen, sei es als Schauspieler, Betrüger oder Politiker, aber auch andere Menschen beeinflussen, etwas zu tun oder zu lassen - und natürlich die Antworten auf die Fragen: "Was für ein Mensch ist das? Verbirgt diese Person etwas? Lügt er mich an?" ermitteln.

5. Action

Sobald die Aktionen von Charakteren in einer Situation etwas actionlastiger werden, sprechen wir in Stride von einem Kampf, egal, ob tatsächlich gekämpft wird oder nicht.

Ein Kampf in Stride wird in Vier-Sekunden-Kampfunden unterteilt. Jede Kampfunde steht für einen Fertigkeitseinsatz (und ist somit eine vorher festgelegte Maximaldauer für Kampfaktionen).

Es gibt verschiedene Klassen von Aktionen (siehe unten), aber allen ist eins gemeinsam: Zu Beginn jeder Kampfunde wird für jeden Charakter (im Geheimen) aufgeschrieben, wie derjenige seine Fertigkeitepunkte aufteilt.

Grundsätzlich sind so viele Aktionen möglich, wie der Charakter mit Punkten bezahlen kann. Hat der Charakter z.B. 20 Punkte im Schwertkampf, kann er diese auf 5 Aktionen aufteilen, jede mit einer Qualität von 4, oder auch in zwei, eine mit 12 und eine mit 8 Punkten, oder auf irgendeine andere Weise.

Es ist im Rahmen eines Kampfes immer möglich, statt einer bei Rundenbeginn festgelegten Aktion gar nichts zu tun. Dies wird als eine Aktion "Nichtstun" gewertet, die darauffolgenden Aktionen finden also nicht früher statt, auch nicht beim Abwehren.

Es gilt für die verschiedenen Aktionsarten:

Nahkampf

Dies funktioniert analog zu einem Fertigkeitenwettbewerb, wobei eine Grundschwierigkeit von null (0) gilt, erhöht um die Abwehrboni von Waffe und Schild des Gegners (sofern dieser nicht kampfunfähig ist). Die Anzahl der Erfolge ist dabei weniger wichtig als die Höhe des Schadens, siehe im dortigen Abschnitt. Es ist zu Rundenbeginn nur nötig, die Aufteilung der Nahkampffertigkeit in Angriff und Abwehr festzulegen, welcher Gegner in welcher Aktion angegriffen (bzw. gegen wen sich verteidigt) wird, wird zum Zeitpunkt der jeweiligen Aktion entschieden. (Also auch nachdem die Höhe eventueller Angriffs- und Abwehrreaktionen der Gegenseite bekannt ist und man weiss, wer in der 3. Aktion überhaupt noch am Leben ist.) Dabei werden dann die Angriffsziele zuerst benannt, dann entscheiden die Verteidiger in der jeweiligen Aktion, wen sie in welcher Reihenfolge abwehren.

Fernkampf

Dies sind einfache Aktionen variabler Qualität. Grundschwierigkeit ist 0, Entfernung zählt als Erschwernis, ebenso wie ein sich bewegendes oder sehr kleines Ziel. Grundsätzlich ist ein Ziel innerhalb der Reichweite ohne Abzug zu treffen, bei anderen Entfernungen gilt: Abzug = Entfernung/Reichweite. Es wird abgerundet. Ein Ziel von ca 2 m² Grösse kann ohne Abzug angepeilt werden, ein halb so grosses erschwert um 1, ein ein Viertel so grosses erschwert um 2, ein doppelt so grosses erleichtert um 1, und so weiter.

Um innerhalb einer Kampfrunde nachzuladen, wird eine feste Zeitspanne benötigt, im Falle eines Bogens beispielsweise 1 Sekunde, also 1/4 Kampfrunde. Das bedeutet konkret, dass durch einmaliges Nachladen der Fernkampfwert des Nachladenden für diese Runde um 1/4 gesenkt wird, wobei der Abzug aufgerundet, der verbleibende Wert also abgerundet wird. Einmal Nachladen zählt dabei als eine normale Aktion.

Beispiel: Berthold der Bogenschütze (Fernkampf 14) wählt in einer Kampfrunde 3 Aktionen:

- 1. Aktion: Schuss 5*
- 2. Aktion: Nachladen*
- 3. Aktion: Schuss 5*

Berthold lädt also einmal nach, was seinen Fertigkeitswert für die beiden Schüsse mit dem Kurzbogen (Nachladewert 1/4) um 1/4 senkt, auf 10. Für die beiden Schüsse wählt er also je eine Qualität von 5. Hätte er zweimal nachgeladen, wäre der Fertigkeit in dieser Runde um 1/2 gesenkt worden (1/4 + 1/4).

Aktionen beschleunigen

Ein Charakter kann seine Fertigkeitpunkte auch verwenden, um seine Aktionen in einer früheren Aktion stattfinden zu lassen- für jeden Fertigkeitpunkt, den der Charakter hierfür verwendet, finden alle seine Aktionen eine Aktion früher statt.

Beispiel: Berthold entscheidet sich, mit seinem Kurzbogen auf den gegnerischen Ritter zu schießen, eh dieser seinen Freund mit dem Schwert angreifen kann. Er wählt also folgende Aktionen:

1. Schuss 6

2. Aktionen beschleunigen- 8 Punkte.

Der Schuss findet also in der 1. von 9 Aktionen statt.

Verschiedene Fertigkeiten in einer Kampfrunde

Setzt ein Charakter mehrere verschiedene Fertigkeiten in der selben Kampfrunde ein, so darf er nur die Punkte derjenigen Fertigkeit verwenden, die von allen beteiligten die niedrigste Punktzahl aufweist. (Wenn also jemand vom Pferd aus kämpft, aber sehr schlecht reiten(Lenken) kann, behindert ihn das auch beim Schwertkampf.)

Beispiel: Berthold wird von einem Schwertkämpfer angegriffen, der in der letzten Runde auf Nahkampfreichweite herangekommen ist. Er entschliesst, sich, auf diese kurze Distanz den bereits eingelegten Pfeil auf den Gegner abzuschieszen, jedoch gleichzeitig dessen Schwertangriffen ausweichen zu wollen. Berthold hat Bewegen(Laufen) 12. Er wählt seine Kampfkaktionen also wie folgt:

1. Angriff: davon Schiessen 4

1. Abwehr: Ausweichen 4

2. Abwehr: Ausweichen 4

Obwohl Berthold also einen Fernkampfwert von 14 hat, kann er in dieser Runde davon nur 12 zusammen mit dem Bewegen-Wert einsetzen. Selbst wenn Berthold nur eine einzige Ausweichen-Abwehr von 1 Punkt gewählt hätte, wären damit seine insgesamt in dieser Runde ausgebenen Punkte auf 12 begrenzt.

Schaden

Schaden errechnet sich aus dem Basisschadenswert der Waffe und den übriggebliebenen (also den die Abwehr des Gegners übertreffenden) Punkten multipliziert mit dem Schadensmultiplikator der Waffe.

*Beispiel: Berthold hat 3 Punkte übrigbehalten. Der Basisschaden des Kurzbogen ist 3, der Multiplikator ist 2. Das macht also $3+(2*3)=9$ Schadenspunkte. Hätte er 0 Punkte übrigbehalten, hätte er lediglich den Grundschaaden der Waffe verursacht.*

Schaden hat im Spiel drei Auswirkungen. Die wichtigste: Wer keine Lebenspunkte mehr hat, ist tot, und verliert automatisch einen weiteren Lebenspunkt pro Kampfrunde. (Dies ist aber nur im Falle einer Wiederbelebung wichtig). Aber auch davor gibt es bereits Einflüsse:

-Je 4 volle erlittene und nicht verheilte Schadenspunkte bedeuten einen Abzug von 1 auf alle Handlungen des Charakters. Dieser Abzug tritt jedoch erst in der folgenden Kampfrunde auf- gerade laufende Kampfrunden werden davon nicht beeinflusst.

-Sobald die Anzahl der verbleibenden Lebenspunkte 1/4 des ursprünglichen Wertes unterschreitet, ist der Charakter kampfunfähig und nicht mehr in der Lage, nennenswert zu handeln. Ob er allerdings bewusstlos ist, hängt von der Situation ab; die Spielrunde entscheidet im Zweifelsfall. Hinsichtlich der weiteren Handlungen innerhalb einer Kampfrunde zählt Kampfunfähigkeit wie Tod, der Gegner darf jedoch entscheiden, seine angesagten Angriffe auch tatsächlich auszuführen (um so sicher zu gehen, dass der Erzschorke/rechtmässige König/was auch immer auch tatsächlich tot ist). In diesem Fall hat der Kampfunfähige jedoch immer eine Abwehr von 0 - keine Boni durch Waffe oder Schild, nur Rüstungsschutz zählt normal.

Stirbt ein Charakter vor Ablauf der Runde, kann der Gegner seine Aktionen (also die Aufteilung der verbleibenden Fertigkeitwerte) nicht neu wählen, da er eine Schrecksekunde benötigt, um den Tod des Gegners zu realisieren. Es kann aber natürlich ein anderer Gegner für bereits erklärte Angriffs- oder Abwehraktionen genannt werden.

Ausweichen

Ausweichen wird wie eine Abwehraktion abgehandelt, inklusive Boni durch Waffen und Schilde. Die relevante Fertigkeit ist Bewegen, gegebenenfalls mit der Kenntnis, die für die verwendete Bewegungsart die Relevante ist (also Schwimmen für Wasserkämpfe usw). Auch hier gelten die Regeln für den Einsatz von mehr als einer Fertigkeit in einer Kampfunde.

Abwehr gegen Fernkampf?

Abwehr gegen Fernkampf ist grundsätzlich nur mit einem Schild oder mittels Deckung möglich, und bei beiden auch nur dann, wenn sie fest genug sind, um das Geschoss auch tatsächlich aufzuhalten- ein mittelalterlicher Holzschild wird gegen das Feuer eines Drachen (oder ein modernes Sturmgewehr) eher nichts nützen. Schilde haben dabei den üblichen Abwehrbonus, Deckungen einen Abwehrbonus nach Situation (Spielrunde entscheidet). Desweiteren wird natürlich als Zielgröße nur die ungefähre Größe des Teiles eines Charakters, der sichtbar ist, verwendet. Ansonsten funktioniert die Abwehr von Fernkampfangriffen wie üblich als Ausweichen, mit zwei Ausnahmen:

- Ganz ohne Deckung oder Schild ist eine solche Abwehr gar nicht möglich, und
- wenn die Situation erlaubt, dass der Charakter sich während der ganzen Kampfunde in Deckung befindet (und er dies dann auch tut), ist er logischerweise auch nicht angreifbar, unabhängig von irgendwelchen Fertigkeitwerten.

Eine Tabelle mit einigen Beispielen für Deckungen findet sich in Anhang A.

Bewegung im Kampf und Weglaufen

Natuerlich ist es möglich, zusätzlich zu Nahkampf- auch Bewegungs-Aktionen auszuführen: Grundsätzlich ist dabei bei gleichen Voraussetzungen derjenige Charakter schneller, der die grössere Anzahl an erfolgreichen Aktionen auf Bewegung verwendet; bei gleicher Erfolgszahl sind beide gleich schnell. Wenn aber der eine Charakter langsamer ist als der andere (z.B. durch ein verkrüppeltes Bein, siehe Vor- und Nachteile), dann gilt, dass ein halb so schneller Charakter doppelt so viele Erfolge braucht, um den Abstand in seinem Sinne zu verändern, ein ein Drittel so schneller dreimal so viele, und so weiter. Natürlich gelten die Regeln für den Einsatz mehrerer Fertigkeiten in einer Kampfunde. Die Grundschwierigkeit für eine normale Bewegungsaktion ist 1, sollte der Boden glitschig oder die Sicht schlecht sein etc., erhöht sie sich wie bei Fertigkeitseinsätzen üblich. Reine Bewegungsaktionen, die keine Abwehr sind, finden immer *nach* gleichrangigen Angriffsaktionen statt. Wer sich also aus einem Kampf lösen will, sollte seine Abwehr nicht vernachlässigen. Wer nur reine Nicht-Bewegungsfertigkeiten einsetzt, bewegt sich nicht nennenswert.

Kampf gegen mehrere Gegner

Der Kampf gegen mehrere Gegner funktioniert nach dem bekannten Muster. Allerdings kann bei mehreren Angriffen in derselben Aktion der Angegriffene frei entscheiden, welche der nächsten Abwehren er auf welchen Gegner anwendet. Wieviel Gegner wen angreifen können, richtet sich nach dem alten Grundsatz, dass zwei Personen nicht auf der gleichen Stelle stehen können- die Spielrunde entscheidet im Einzelfall.

Waffen und Rüstungen

Diese werden in Anhang A aufgelistet. Grundsätzlich gilt, dass eine Waffe einen Grundschaten hat (der bei jedem Erfolg zählt) sowie einen Schadensmultiplikator, der zusätzlichen Schaden bestimmt. Darüber hinaus haben Waffen einen Abwehr- und einen Angriffsbonus, die bei jeder Aktion mit der Waffe zum Tragen kommen.

Fernkampfaffen haben ebenfalls die beiden Schadenswerte sowie einen Nachladewert (der den Anteil an den Fertigkeitpunkten des Fernkämpfers in dieser Runden angibt, der beim Nachladen verloren geht) und eine Reichweite in Metern (dies ist nicht die Maximalreichweite, sondern ein rein spieltechnischer Wert, siehe Abschnitt Fernkampf).

Rüstungen haben einen Schadenswert, der angibt, wie viel Schaden sie abfangen (dieser Schaden wird vom verursachten Schaden abgezogen). Man kann Rüstungsteile übereinander tragen, in diesem Fall werden die Werte addiert.

Schilde schliesslich haben nur einen Abwehrbonus, der zu dem der Hauptwaffe addiert wird.

Beidhändiger Kampf

Für den Kampf mit zwei Waffen gilt: Das Führen von zwei Waffen als Paar erfordert einmal die Kenntnis des Umgangs mit den betreffenden Waffen, zusätzlich aber die Kenntnis des "beidhändigen Kampfes" (eine eigene Kenntnis im Nahkampf). Für die beiden Waffen in Kombination gilt dann eine eigene Wertegruppe (sie werden also spieltechnisch wie eine Waffe gehandhabt, deren Abwehrbonus der Einfachheit halber auch nur gegen einen Gegner verwendet werden kann.) Verliert ein beidhändig Kämpfer durch einen Patzer seine Waffe, so darf er wählen, welche dies ist. Die neuen Werte ergeben sich dabei aus den Werten der Hauptwaffe (die folglich vom Spieler zu wählen ist), die wie folgt erhöht werden:

- Der Grundschaten wird um den Schadensmultiplikator der Zweitwaffe erhöht.
- Der Schadensmultiplikator ist der Höhere der beiden von Haupt- und Zweitwaffe.
- Der Abwehrbonus wird um die Hälfte des Abwehrbonus der Zweitwaffe erhöht.
- Der Angriffsbonus der Hauptwaffe wird um die Hälfte des Angriffsbonus der Zweitwaffe erhöht.

Ein Beispiel hierfür wird in Anhang A aufgelistet.

Patzer im Kampf

Ein Patzer im Kampf, das heisst, ein Unterschreiten der Abwehr des Gegners mit einer eigenen Angriffsaktion um zehn (10) Punkte oder mehr, führt üblicherweise zum Verlust der Waffe- diese fällt dann zu Boden, und muss zunächst aufgehoben werden (1 Aktion Bewegen im Kampf). Das umgekehrte Unterschreiten des Angriffs mit der eigenen Abwehr um zehn (10) oder mehr Punkte hat keine solche Auswirkung - der daraufhin eintreffende Schaden ist schon drastisch genug. Wer waffenlos ist, kann natürlich seine Waffe nicht mehr verlieren, aber er nimmt stattdessen so viele Punkte Schaden, wie sein Angriff die Abwehr des Gegners unterschritt, abzüglich 9 (-9), und kann mit dem entsprechenden Körperteil nicht mehr angreifen, bis die Lebenspunkte verheilt sind.

Angriff gegen Rüstung, Schild oder Waffe des Gegners

Natürlich wird es bei hohen Abwehrboni durch Waffen und Schilde oder durch eine hohe Schandesresistenz einer Rüstung auch vorkommen, dass ein Angreifer die Abwehr seines Gegners einfach nicht zu durchdringen vermag, wie sehr er sich auch anstrengt. In solchen Fällen wird ein Angreifer einen Umweg nehmen müssen: Er wird den Schild, die Rüstung oder die Waffe seines

Gegenübers direkt angreifen, um den Gegenstand zu zerschlagen und so unbrauchbar zu machen. Dabei hat der betreffende Gegenstand eine Abwehr in Höhe der Summe seiner Abwehr- und Angriffsboni bzw seiner Schadensresistenz (wenn es eine Rüstung ist)- und dieser Wert ist zugleich der ihm eigene Rüstschutz und sein Vorrat an Lebenspunkten. Der angerichtete Schaden wird normal berechnet, was die Summe aus Abwehr- und Angriffsbonus überschreitet, wird erst vom Abwehr, wenn dieser auf 0 gesenkt wurde, vom Angriffsbonusi oder gegebenenfalls von der Schadensresistenz abgezogen. Sobald alle Werte des Gegenstandes auf 0 gesunken sind, ist der Gegenstand im Kampf unbrauchbar gemacht. Im Falle einer Rüstung dringen verbleibende Punkte auf den Träger, wobei jedoch die verbleibenden Rüstungsteile normale Schadensresistenz geben. unter dem Rüstungsteil liegende Panzerungsteile durch.

Der Abwehrende kann solch einen Angriff nur verhindern, wenn er gegenüber dem Angreifenden für die entsprechende Aktion auf den Einsatz des Gegenstands (und damit den Abwehrbonus durch den Schild oder die Waffe sowie auf jeglichen Angriff mit dieser Waffe in der betreffenden Aktion) verzichtet *und* ihm dennoch eine erfolgreiche Abwehr gelingt.

Und was, wenn ich plötzlich keine Waffe mehr habe, aber noch Angriffe übrig?

Nun, sehr einfach: Dann wird mit der Faust angegriffen. (Was auch heißen kann, den Schwertknauf der verstümmelten Waffe zu verwenden, vorzugsweise mit wutverzerrtem Gesicht). Ausserdem gilt natürlich immer, dass der Charakter sich innerhalb der Runde zur Untätigkeit entscheiden und so auf den Angriff verzichten kann.

Fahrzeuge

Fahrzeuge funktionieren in Stride wie "Erweiterungen" der sie steuernden Charaktere, und alle Regeln für das Anwenden mehrerer Fertigkeiten in einer Kampfrunde gelten ganz normal. Das Steuern eines Fahrzeuges auf ebenem Untergrund und auf gerader Strecke hat eine Schwierigkeit für Lenken(entsprechendes Fahrzeug) von 1. Jedes Fahrzeug besitzt eine Höchstgeschwindigkeit- ein Fahrzeug, das eine höhere Höchstgeschwindigkeit hat als ein anderes, wird auf gerader Strecke ohne nennenswerte Hindernisse *immer* schneller sein, egal wieviele erfolgreiche Lenken-Aktionen die Fahrer jeweils aufbringen. Andernfalls jedoch gilt, dass der langsamere Fahrer das Geschwindigkeitsverhältnis (Geschw. des schnelleren durch Geschwindigkeit des langsameren Fahrzeugs)-fache an Erfolgen aufbringen muss, um gleich schnell zu sein. Wenn also beispielsweise ein Fahrer eines Autos, das 100 km/h fährt, den Fahrer eines Traktors, der maximal 30 km/h schafft, einholen will, so muss der Traktorfahrer $(100/30=) 3 \frac{1}{3}$ so viele Erfolge aufbringen wie der Autofahrer- und dies klappt auch nur, wenn auf der Strecke überhaupt Hindernisse und Kurven vorhanden sind.

Beispielkampf:

(Die Werte der Waffen finden sich in Anhang A). Darberich von Bebeburg kämpft im Schwertduell gegen Laubenfried von Seelefeld. Beide benutzen Schwerter und nur Laubenfried einen Rundschild. Darberich trägt einen Lederharnisch und ebensolchen Helm, Laubenfried trägt ein Kettenhemd, einen Metallhelm und Beinschienen. Beide sind in etwa gleich gute Nahkämpfer (Wert 26 bzw. 27). Darberich hat eine Schadensresistenz von 6 (4+2). Sein Abwehrbonus durch sein Schwert beträgt +4, sein Angriffsbonus ebenfalls +4. Er hat Lebensenergie 30. Laubenfried hat eine Schadensresistenz von 16 sowie Abwehr +10 (Schwert +4 und Schild +6)und Angriff +4. Er hat Lebensenergie 36.

Darberich entscheidet sich in der erste Runde für zwei Angriffe und zwei Abwehren, die er mit seinen 26 Punkten kauft:

1. Angriff: 7+4

2. Angriff: 12+4; hier entscheidet er sich für einen Angriff gegen Laubenfrieds Schwert

1. Abwehr: 7+4

Gleichzeitig wählt Laubenfried eine Angriffs- und eine Abwehr-Aktion für seine 27 Punkte:

1. Angriff: 17+4

1. Abwehr: 10+10

Die Kampfrunde läuft nun also wie folgt ab:

Darberich täuscht zunächst einen Angriff an- er unterschreitet mit seinem Angriff von 11 Laubenfrieds kombinierte Abwehr um 9 Punkte, 10 wären einer zuviel gewesen (aufgrund der Patzerregel). Damit ist Laubenfrieds erste und einzige Abwehr "verbraucht".

In der zweiten Aktion schlagen beide Gegner hart zu: Darberich mit $12+4=16$ Punkten gegen Laubenfrieds Schwert. Laubenfried hat nun entweder die Wahl, auf seinen Angriff und den Abwehrbonus zu verzichten und zu hoffen, dass es dennoch reicht (was so nicht eintreffen wird), oder dennoch anzugreifen, dafür aber sein Schwert zu verlieren. Er entscheidet sich für einen Angriff.

Damit übertreffen Darberichs 16 Punkte die "Abwehr" von Laubenfrieds Schwert (Summe von Abwehr- und Angriffsbonus, also 8) um 8 Punkte. Es wird also ein Schaden von $4+8*2=20$ Punkten verursacht, was bedeutet, dass Darberich Erfolg hat und Laubenfrieds Waffe kaum noch brauchbar ist: Von den 16 Schadenspunkten werden 8 für den Rüstungsschutz der Waffe abgezogen; es verbleiben 8 Punkte, die zunächst vom Abwehrbonus des Schertes abgezogen werden, und nachdem dieser 0 erreicht, vom Angriffsbonus. Laubenfrieds Schwert hat jetzt Angriffsbonus 0 und auch keinen Abwehrbonus mehr- die Waffe ist damit unbrauchbar und bringt auch keinerlei Grundschaden oder Schadensmultiplikator mehr.

Laubenfried kann jedoch zuvor, oder besser gesagt, quasi gleichzeitig, seinen Angriff durchführen. Sein Angriff wird mit 21 Punkten ausgeführt, was Darberichs Abwehr von 11 um 10 Punkte übertrifft. Er verursacht also $4+10*2=24$ Punkte Schaden, von denen noch Darberichs Rüstungsschutz von 6 abgezogen wird- es bleiben also 18 Punkte, die Darberich schwer verwunden, bevor er Laubenfrieds Klinge fast in derselben Bewegung zerschlägt.

In der zweiten Runde ist die Situation folgende: Darberich hat einen verbleibenden Nahkampfwert von 22 (4 Punkte Abzug für die 18 LP Schaden, die er erlitten hat). Laubenfried ist zwar unverletzt, jedoch nur noch mit einem Schwertknauf ohne Klinge oder nennenswerte Parierstange ausgerüstet.

Darberich möchte seine nun gestiegene Chance für einen erfolgreichen Angriff ausnutzen, muss aber wegen der schweren Verletzungen der letzten Runde einen schweren Treffer durch Laubenfried durchaus fürchten. Er wählt folgende Aktionen:

1. Angriff: 12+4

1. Abwehr: 10+4

Er möchte seinen Gegner nun entscheidend treffen.

Laubenfried vermutet, dass Darberich die Gelegenheit nutzen wird, ihn auch noch seines Schildes zu berauben, und will mit daher mit einem beherzten Faustschlag einen entscheidenden Treffer setzen. Er wählt folglich die Aktionen so:

1. Angriff: 21+0

1. Abwehr: 1+6

2. Abwehr: 1+6

Laubenfried beschleunigt seinen Angriff um 4 Aktionen, um möglichst sicher zu gehen, doch noch zuschlagen zu können.

Dies führt nun zu folgendem Rundenverlauf:

Laubenfrieds Angriff findet zuerst statt, in der ersten von 4 Aktionen. Sein Angriff von 21 trifft auf Darberichs Abwehr von 14 und übertrifft sie um 7 Punkte. Er verursacht folglich 7 Punkte Schaden, von denen Darberichs Rüstung von 6 abgezogen wird. Darberich verliert einen weiteren Lebenspunkt und hat nun nur noch elf. (Wir erinnern uns: Ab weniger als einem Viertel der verbleibenden Lebenspunkte wäre Darberich kampfunfähig.) Darberichs Gesamtabzug auf alle Handlungen bleibt bei 4.

Dann geschieht einige Zeit nichts, beide Gegner ringen um Atem und belauern sich einen Augenblick,

ehe Darberich einen heftigen Schlag gegen Laubenfried führt. Laubenfried hat sich zu sehr auf den Angriff konzentriert und wird von dieser heftigen Attacke überrascht. Darberichs Angriff übertrifft Laubenfrieds erste Abwehr um 9 Punkte, womit er 22 Punkte Schaden verursacht. Davon wird Laubenfrieds Rüstung von 16 abgezogen, und er erleidet somit 6 Punkte Schaden. Ab der Folgerunde erleidet Laubenfried nun einen Abzug von 1.

Zu Beginn der dritten Runde hat Darberich einen Nahkampfwert von 22, Laubenfried einen von 26. Darberich entscheidet sich nun für eine vorsichtige Taktik, und will die Ausrüstung seines Gegners weiter schwächen:

1. Angriff: 8+4

1. Abwehr: 14+4

Er beschleunigt seine Angriffe nicht, und wählt diesmal Laubenfrieds Schild als Ziel seines Angriffs. Laubenfried vermutet, dass sein Gegner seinen Vorteil bei Angriffs- und Abwehrboni ausnutzen wird, um ihn diesmal zweifach anzugreifen, rechnet jedoch damit, dass der Andere wie zuvor nur eine Abwehr durchführen wird. Zugleich weiss er, dass Darberich kampfunfähig wird, wenn er in dieser Runde mehr als 3 LP verliert. Er wählt folgende Aktionen:

1. Angriff: 7+0

2. Angriff: 18+0

Er beschleunigt seinen Angriff um 1 Aktion und verlässt sich zu seiner Verteidigung hauptsächlich auf seine Rüstung. Er hofft, mit dieser Kombination aus Finte und starken Schlag Darberich niederzustrecken.

Die Kampfrunde läuft folgendermaßen ab:

Laubenfried handelt zuerst, da er in der ersten von drei Aktionen seinen ersten Angriff durchführt. Er täuscht einen Angriff an, wobei er davon ausgeht, dass Darberichs Sorgfalt nicht höher ist als das letzte Mal - und irrt sich gefährlich. Sein Angriff von 7 unterschreitet Darberichs Abwehr von 18 um 11 Punkte. Hätte er eine Waffe in der Hand, würde er sie jetzt verlieren, so aber greift die Regel für Patzer im waffenlosen Kampf: Er nimmt 2 Punkte Schaden und verstaucht sich die Hand durch Darberichs gekonnten Abwehrhieb- er wird also mit dieser nicht mehr angreifen können. In der zweiten Aktion steht Laubenfried ohne Waffe, ja selbst ohne Faust zum Angreifen, da. Er könnte nun nur noch zutreten oder den Schild fallenlassen und die andere Hand verwenden- da er aber nie geübt hat, seine Füße im Kampf zu verwenden, kann er nicht treten, ohne seinen Nahkampfwert für diese Runde um 10 zu verringern. Er entscheidet dennoch, den Angriff mit dem Stiefel durchzuführen, jedoch muss er den vollen Abzug auf diesen Angriff anwenden- der Angriff hat nur noch eine Qualität von 8. Dies übersteigt die Abwehr Darberichs um 4 Punkte, was insgesamt 2+4=6 Punkte Schaden verursacht. Davon wird Darberichs Rüstung von 6 abgezogen, und der Angegriffene erleidet keinen Schaden.

In der dritten Aktion greift Darberich an. Sein Schwertangriff von 12 trifft auf Laubenfrieds Schildabwehr von 6. Laubenfried beschliesst, den Schild einzusetzen, obwohl er ihn verlieren wird. Somit verursacht Darberich 16 Punkte Schaden gegen den Schild und zerschmettern ihn.

Am Ende der dritten Kampfrunde steht Laubenfried ohne Schwert und Schild und mit verstauchter Hand da. Er lacht und ruft "Also schön. Sagen wir unentschieden."

Fallschäden, Natur, Gifte und Krankheiten

Natürlich werden Menschen und ähnliches Getier nicht nur von ihresgleichen verletzt: Auch Missgeschicke, Naturkatastrophen und ähnliche Dinge fordern ihren Preis. Hierbei gilt:

- Stürze: Pro Meter, den ein Charakter fällt, erleidet er 1 Punkt Schaden. Von der Gesamtzahl der Schadenspunkte kann der Wert für Bewegungen abgezogen werden, wenn eine Kenntnis "Fallen" existiert (auch andere Kenntnisse können hier ersatzweise mit dem üblichen Abzug von 10 verwendet werden.)

- Feuer: Ein übliches Feuer ist so heiss, dass es pro Kampfrunde Vollkontakt 4 Punkte Schaden macht (oder 1 Punkt pro Sekunde).

- Gifte: Das ist sehr einfach, ein Gift verursacht (wenn der Charakter nicht gerade gegen dieses

Spezielle Gift immun ist) eine bestimmte Anzahl Schadenspunkte, die dann von denen des Charakters abgezogen werden- nach welcher Zeit, hängt vom Gift ab. Manche Gifte wirken auch langsam, als LP-Verlust pro Runde/Stunde/Jahr etc. Wieder andere Gifte haben eine spezielle Wirkung, wie beispielsweise eine vorübergehende Lähmung oder Bewusstlosigkeit; diese Gifte verursachen dann einen "virtuellen" LP-Schaden, wenn dieser die derzeitigen LP des Zieles überschreitet, wirkt das Gift wie beschrieben. Verschiedene Gifte haben dabei verschiedene "Regenerationsraten", worüber die Wirkungsdauer des Giftes geregelt wird.

- Krankheiten: Diese sind ähnlich wie Gifte, nur, dass die Krankheit das Gift (das üblicherweise nur 1 oder 2 Punkte Schaden in ein paar Stunden verursacht) ständig "nachschiebt", also dauernd "neue Vergiftungen" auftreten. Dabei steht der Krankheit eine feste Zahl Angriffe zu, wenn diese aufgebraucht sind, beginnt die Rekonvaleszenz.

Und wie werde ich den Schaden dann wieder los? - Heilung von Lebenspunkten

Üblicherweise heilen verlorene Lebenspunkte mit einer Geschwindigkeit von einem Punkt pro Tag(24 h) - manche Charaktere haben durch entsprechende Vor- und Nachteile eine höhere oder niedrigere Rate. Diese Regenerationsrate geht von einem ruhenden Charakter aus- wer mässige Anstrengungen unternimmt, für den halbiert sich die Rate, bei schwerer Arbeit wird sie geviertelt (also im Normalfall auf einen Punkt je 96 Stunden gesenkt) Magie, einfache Medikamente oder Science-Fiction-Wundermedizin können diese Rate natürlich auch deutlich steigern. Die Einzelheiten bleiben aus gutem Grund der Spielrunde überlassen.

Abschnitt 6 - Magie

Magie ist stets eine sehr weltspezifische Angelegenheit- daher soll hier ein System vorgestellt werden, das sich leicht an die Vorstellungen der Spielrunde zu ihrer Spielwelt anpassen lässt.

Das Stride-Magiesystem ist sehr frei- es gibt eigentlich keine Zaubersprüche, und die Zahl der Regeln hält sich in engen Grenzen. Dennoch liefert es reproduzierbare Ergebnisse - mit der Einschränkung, dass die Spielrunde sich im Klaren darüber sein muss, welche Art von Magie in der Spielwelt ungewöhnlich ist und welche man an jeder Strassenecke zu finden vermag. Die zahlreichen Optionen sind auch mehr als Vorschläge oder Beispiele gedacht, wie man das System an verschiedene Spielwelten anpassen kann.

Einen Zauberer zu spielen, erfordert zunächst einmal den neuen Vorteil **Magiebegabung**, der 10 Kaufeinheiten kostet und einem Charakter eine weitere Fertigkeit einbringt: Zaubern. Diese Fertigkeit verhält sich in allem wie die Fertigkeit "Naturwissenschaft", und muss separat gekauft werden. Grundwert für diese Fertigkeit ist wie üblich 10.

Diese Fertigkeit Zaubern erlaubt es, den "Standard-Zauberspruch" zu benutzen und ihn beliebig zu variieren. Dieser Standardspruch ist an sich sehr simpel: Wer ihn in der Basisform benutzt, kann mit einer Schwierigkeit von eins **1 Einheit der betroffenen Essenz (1 Kilogramm, ein Lebenspunkt, 10 Schadenspunkte, oder was immer die Spielrunde für die Welt als Essenzeinheiten festgelegt hat...)** auf eine Entfernung von 1 m zum Schwerpunkt mit einer Zauberdauer von 1 Kampfrunde (also ca. 4 Sekunden) für 1 Minute (mithin ca 15 Kampfrunden) magisch beeinflussen, und zwar mit einer Realitätsverzerrung von 1.

Realitätsverzerrung?!?

Genau. Damit ist ein Wert gemeint, der auf einer freien Skala beschreibt, wie stark der Zauber die Realität verändert und die Naturgesetze "verbiegt". Ein sehr niedriger Wert steht hier für einen Effekt, wie er auch zufällig vorkommen könnte (wie ein Windhauch, das Überspringen einer Flamme von einem Haus zum nächsten, etc.), sehr hohe Werte sind eine gewaltige Wunderwirkung (wie die Sonne zu verdunkeln - also, richtig verdunkeln, nicht so wie bei Mark Twain ;-)). Die genaue Beschaffenheit der RV-Zuordnung ist jedoch in jeder Spielwelt anders.

Häh?!?

Um nun zu zaubern, erklärt der Zauberer die Wirkung (in den meisten Spielwelten mit uralten Formeln aus längst vergessenen Sprachen) seines Zaubers, und zwar ganz wie beim Basisspruch, nur werden alle fünf Zahlen an den gewünschten Effekt angepasst. Die Zahlen -ausser der **Zauberdauer** werden dann miteinander multipliziert, um die **Schwierigkeit** des Zaubers zu ermitteln, wobei gilt, dass man nicht schneller als 1 Kampfrunde zaubern kann, nicht näher als 1 Millimeter an ein Ziel herangehen kann und nicht weniger als eine Essenzeinheit verzaubern kann (bzw. das bringt dann keine Erleichterungen mehr). Es ist grundsätzlich möglich, bei der Zauberei zu pausieren.

Was ist mit der Zauberdauer?

Sehr einfach, bei der ist es umgekehrt: Das Produkt aus den anderen Zahlen wird durch die Zauberdauer (in Kampfrunden) geteilt, weil längere Zauberdauer die Zauberei vereinfacht. Pausen zählen natürlich nicht zur Zauberdauer.

Beispiel:

Numismund der Mega-Magier (Zaubern 44) will seinem Freund Darberich von Bebeburg (der ja im Abschnitt "Action" verwundet wurde) magisch heilen, und zwar innerhalb von sechs Minuten (was $15 \cdot 6 = 90$ Kampfrunden entspricht). Die Spielrunde ist übereingekommen, dass das "Handauflegen-Heilen" einer Realitätsverzerrung von 4 entspricht. Die betroffene Essenzeinheit sind hier Lebenspunkte, die im Standardspruch jeder wie 1 Einheit zählen. Darberich hat 19 Lebenspunkte verloren, von denen Numismund (als kleinen Denkkettel) aber nur 6 heilen will, was bedeutet, dass die Essenzmenge, die von Numismunds Zauber betroffen wird, 6 beträgt. Die Wirkung soll so lange anhalten, bis die Wunden natürlich verheilt sind und das Wegfallen der Wirkung also keine Rolle mehr spielt, das sind hier 6 Tage oder 8640 Minuten. (Man könnte argumentieren, dass eigentlich nur die halbe Wirkungsdauer erforderlich ist, weil ja auch natürliche Heilung in dem Zeitraum stattfindet, aber so genau wollen wir und die Spielrunde von Numismund und Darberich es hier nicht wissen) Numismund hält es trotz guter Kenntnis von Darberichs Charakter nicht für erforderlich, einen Sicherheitsabstand von einem Meter einzuhalten, und geht mit seiner Hand bis auf 0,001 m (1 Millimeter) an Darberich heran (näher ist nicht möglich). Die Gesamtschwierigkeit des Heilspruchs ist folglich: $6 \cdot 8640 \cdot 0,001 / 90 \cdot 4 = 2,304$ (um dies zu übertreffen, ist eine Zauberfertigkeit von 3 erforderlich). Dies liegt lächerlich weit unter Numismunds Wert für Zaubern, und so entscheidet er sich, das Ganze etwas zu beschleunigen und statt sechs Minuten nur eine mit Laubenfrieds Heilung zu verbringen, wodurch die Schwierigkeit auf rund 14 steigt, was Numismund aber immer noch gut bewältigen kann.

Ein Unterschied zum üblichen Fertigkeitssystem ist hier, dass der Spieler die Schwierigkeit selbst ermitteln kann- dies ist jedoch im Sinne der Spielbarkeit geboten.

Ein Wort der Warnung: Wenn die Spieler von magiebegabten Charakteren sich mit dem Magiesystem nicht beschäftigt haben, kann das Berechnen der Schwierigkeiten verschiedener Zauber den Spielfluss erheblich hemmen. Um dies zu umgehen, seien zwei Ratschläge gegeben: 1. Alle Spieler von magiebegabten Charakteren sollten sehr genau wissen, wie das Magiesystem funktioniert und ruhig auch schon ein paar mal das Zaubern "geübt" haben und 2. sollten die Spieler von magiebegabten Charakteren ihre Zauber nicht erklären, sondern sie sich still überlegen und auf einem kleinen Zettel dem Spielleiter schriftlich mitteilen, so dass die anderen Spieler von der ganzen Rechnerei idealerweise nichts mitbekommen.

Hier nun eine Beispieltabelle, die die Einordnung der Realitätsverzerrung in einem sehr stark magischen Fantasy-Hintergrund erlauben soll. Gewöhnliche Fantasysettings werden üblicherweise noch grössere Spannen zwischen den RV-Werten haben:

Realitätsverzerrungen- Beispielzuordnung

Realitätsverzerrung	Beschreibung
1	Auf den Beobachter zufällig wirkende Zauber, ein Windhauch, das Überspringen einer Flamme von einem Feuer zu einem brennbaren Material
2	Unwahrscheinlich wirkende Zauber, eine plötzliche Bö bei Windstille, Spontanausbruch eines natürlichen Feuers
5	Schwach magisch wirkende Zauber, plötzliche Wolkenbildung in der Wüste, Spontanentzündung schwer brennbarer Materialien
10	"durchschnittlich" magisch wirkende Zauber, Regenmachen in der Wüste oder bei Dürre, nichtverbrennendes Feuer (von Büschen, beispielsweise ;-), Feuer an nichtbrennbaren Materialien
20	Stark magisch wirkende Zauber, Erwecken eines kürzlich Verstorbenen von den Toten, Feuer ohne Brennmaterial ("Flammenbälle")
50	Hoch magisch wirkende Zauber, Erwecken eines lang Verstorbenen von den Toten, sonnenheisses Feuer ohne Brennmaterial
80	Extremst arkan magisch wirkende Zauber, beschwören eines Erzdämonen, der einen Befehl befolgen muss.
100	Halbgöttlich wirkende Zauber, Zeitreise(wobei hier gilt: 1 Minute entspricht einem Meter, zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie ein Philosphiobuch).
500	Göttlich wirkende Zauber, Reisen in andere Welten, Macht durch den Glauben anderer Wesen gewinnen.
1000	Schöpfungsgöttlich wirkende Zauber, neue Materie aus dem Nichts erschaffen, Lebewesen aus Ton formen.

Desweiteren gilt für die Essenzeinheiten: 1 Essenzeinheit \approx 1 kg toter Masse \approx 1 Lebenspunkt \approx 10 Schadenspunkte \approx 1 Fertigkeitpunkt \approx (Auch die Essenzmengenangabe mag in anderen Spielwelten anders sinnvoller sein.)

Spruchmagie

In einigen Spielwelten ist es unmöglich, dermaßen frei zu zaubern- dort sind die magischen Kräfte so schwach, dass nur vorher festgelegte Wirkungen erlernt werden können. In solchen Fällen kommt ein weiterer Multiplikator zum Tragen, der die "Formal-Affinität" der Spielweltmagie darstellt. Hierbei handelt es sich um eine Erschwernis, die nur bei spontaner Zauberei (also dem oben beschriebenen Verfahren) zum Tragen kommt und die üblicherweise zwischen 100 und 1000 liegt. Wenn ein Magier lange Forschung betreibt, kann er einen Zauberspruch (mit festgelegter Wirkung) erforschen, für den dieser Multiplikator wegfällt. Die Forschung dauert dabei so lange, wie der Magier brauchen würde, um die (mit der Formal-Affinität durch Multiplikation erschwerte) Zaubervirkung spontan einhundertmal (100) zu wirken- wobei es möglich ist, dazwischen zu pausieren, oder auf den Aufzeichnungen anderer Magier aufzubauen.

Das Erlernen dieser Zaubersprüche wird als Kenntnis in Zaubern gehandhabt- wobei man natürlich nicht erfolgreich einen Spruch anwenden kann, der für den Magier zu schwer ist. Und selbstverständlich ist es hier nicht möglich, nicht erlernte Zauber über den üblichen Grundwert (Zaubern minus zehn oder ähnliches) herzuleiten: Wer einen Zauberspruch nicht beherrscht, beherrscht ihn einfach nicht.

Prinzipienmagie

In anderen Spielwelten muss sich ein Magier bestimmten Prinzipien verschreiben, um zaubern zu können- Elemente, Dämonen, Götter. Diese erlauben es dem Magier dann, bestimmte Teile der Spielwelt (welche durch das jeweilige Prinzip beschrieben werden) zu verzaubern. Liegt eine Kenntnis des entsprechenden Prinzips nicht vor, kann die gewünschte Wirkung so nicht erzielt werden. Beispiele für solche Kenntnisse wären: Feuer, Erde, Luft, Wasser, Gier, Nekromantie, ... der Grad der "Spezialisierung" dieser zu erlernenden Prinzipien hängt von der Spielwelt ab. Es ist auch möglich, hierüber den bekannten "Fantasy-Kleriker" abzubilden. Auch hier gilt, dass man nicht erlernte Prinzipien nicht anwenden kann, auch nicht über einen Grundwert.

Mana-Niveaus

In manchen Spielwelten gibt es Orte, die besser oder schlechter für die Ausübung von Magie geeignet sind. An diesen Orten wirken im Sinne der Stride-Magieregeln zusätzliche Multiplikatoren, die die Schwierigkeit zu wirkender Zauber nach unten oder oben verändern: So mag der Steinkreis eines Druiden jegliche Zauberei mit 0,5 multiplizieren, oder der Tempel des Anti-Magie-Gottes die Zauberschwierigkeit auf das Zehnfache erhöhen. Einzelheiten sollte der SL auf die Spielwelt abstimmen.

Magieresistenz

In manchen Spielwelten sind manche Personen besonders unempfindlich gegenüber Magie. Dort gibt es den Vorteil "Magieresistenz" (1 Kaufeinheit pro Stufe), der als zusätzlicher Modifikator wirkt: Alle Versuche, Magie auf Teile des Körpers des Charakters oder innerhalb seiner Aura befindliche Gegenstände zu verzaubern, sind in ihrer Schwierigkeit mit Magieresistenz +1 zu multiplizieren (so dass ein Mensch mit Magieresistenz 1 grundsätzlich doppelt so schwer zu verzaubern ist wie ein Charakter mit Magieresistenz 0).

Zauberhilfen

In manchen Spielwelten muss man nicht selbst magisch begabt sein, um zaubern zu können, sondern es reicht ein entsprechender magischer Gegenstand, dessen Benutzung diese Fähigkeit vorübergehend verleiht. In diesem Fall kostet die so erworbene "Magiebegabung" (zusammen mit einem entsprechenden Gegenstand nach Wahl des Spielers) nur 5 KE.

Herstellen von magischen Gegenständen

Dies wird im Stride-Magiesystem als ein Zauber abgebildet, der die entsprechende Wirkung auf einen Gegenstand überträgt - die Wirkungsdauer muss einfach entsprechend hoch gewählt werden. Als zu verzaubernde Essenzmenge werden die Zielessenz des Zaubers (Lebenspunkte, oder Fertigkeitpunkte, etc.) und die Masse des magischen Gegenstandes addiert - wobei manche Materialien die *Gesamtessenzmenge* (also Masse plus Zielessenz) noch einmal durch Multiplikation verändern können- ein magisches Metall wird vermutlich einen Modifikator für diesen Zweck von unter 1 haben. *Beispiel: Numismund der Mega-Magier (Zaubern 44) möchte ein Schwert verzaubern, und zwar so, dass es von nun an "für immer" einen Schadenspunkt mehr verursacht. Das Schwert wiegt etwa 1 Kilogramm und ist aus Eisen, einem in der Spielwelt schwach antimagischen Material (Multiplikator 2). Numismund möchte dies an einem Tag (8 Stunden oder 1920 Kampfrunden) bewerkstelligen. Numismund berührt das Schwert dazu, und derartige Verzauberungen haben in der Spielwelt eine Realitätsverzerrung von 1. Die Schwierigkeit liegt also bei 1 (Ein Schadenspunkt mehr) plus 1 (Kilogramm Masse des Schwertes), also 2 mal (Numsimunds Definition von "für immer": 50 Jahre oder 5 256 000 000 Minuten) mal 0,001 (1 Millimeter Entfernung, Berührung) mal 1/1920) gleich 27,375. Die Schwierigkeit liegt also bei 28, und Numismund kann die Aufgabe im Laufe des Tages bewältigen. Wie immer wäre es möglich gewesen, die Schwierigkeit erheblich zu senken, indem man einfach eine Woche damit zubringt statt einen Tag, in diesem Fall wäre die Schwierigkeit bei etwa 4 gewesen. Das so geschaffene Schwert taugt jedoch nur bedingt zum "Familienerbstück", da es bereits in 50 Jahren seine Kraft verlieren wird. Wird eine magische Krone oder ein magisches Herrscherschwert geschmiedet, gilt es meist als ziemlich unfein, dem Herrschergeschlecht weniger als einige Jahrtausende der Regentschaft zu prognostizieren...*

Magische Energien, Astralkraft und Ausdauer

In manchen Spielwelten wird die Macht eines Magiers dadurch beschränkt, dass er nur ein begrenztes Kräfte-reservoir zur Verfügung hat, welches sich üblicherweise mit der Zeit regeneriert. In Stride wird dies sehr einfach abgebildet: Ein Magier muss in solchen Spielwelten zusätzlich zu der Fertigkeit Zaubern und der grundsätzlichen Magiebegabung ausserdem noch sogenannte "Magiepunkte" kaufen, und zwar zu einem Preis von 1 KE pro Magiepunkt. Diese Magiepunkte werden durch Zaubern ausgegeben, wobei die Kosten gleich der Schwierigkeit des Zaubers sind, eine Schwierigkeit von 1 also 1 Magiepunkt kostet, eine Schwierigkeit von 5 entsprechend 5 Magiepunkte, und so weiter. Magiepunkte regenerieren sich mit einer Rate von 1 Punkt pro 24 Stunden - in manchen Spielwelten aber auch deutlich schneller, in anderen deutlich langsamer.

Relative Wirkungsdauer

Manchmal will ein Zauberer einen Zauber nicht eine feste Zeit, sondern bis zu einem bestimmten Ereignis verzaubern - zum Beispiel, bis der rechtmässige König das Schwert berührt oder ähnliches. Dies kann einerseits über das Binden eines Geistes in einen Gegenstand geschehen (mit Masse von Geist und Objekt und Magieresistenz des Geistes als normalen Faktoren, welche Geister in Frage kommen, hängt von der Spielwelt ab), wobei der Zauberer sich auch hier auf eine *Maximaldauer* festlegen muss, andererseits besteht die Möglichkeit, nach dem Wahrscheinlichkeitsprinzip vorzugehen: Hier wird dann eine Wahrscheinlichkeit für die Bedingung definiert, und die

Wirkungsdauer dann so berechnet, als sei die durchschnittliche Zeit bis zum nächsten Eintreffen dieses Ereignisses die Wirkungsdauer.

Beispiel: Numismund verflucht einen bösen Herrscher, indem er ihn solange zu einem hässlichen Troll verwandelt, bis eine gute Seele diesem ihre Liebe schenkt. Der böse Herrscher hat ein Gewicht von etwa 90 Kilogramm, eine Magieresistenz von 0, eine solche Verwandlung hat eine Realitätsverzerrung von 50 in der Spielwelt. Numismund lässt seine Freunde Godelob, Darberich und Laubenfried den bösen Herrscher festhalten, er kann sich also Zeit lassen: Hundert Tage (mit Unterbrechungen, 8 Stunden pro Tag, insgesamt 192.000 Kampfrunden) will er mit der Verzauberung verbringen; er kann den bösen Herrscher dabei berühren. Die Spielrunde kommt überein, dass ein solcher Widerling wie der Herrscher, zudem noch in einen hässlichen Troll verwandelt, höchstens alle 1000 Jahre einmal eine gute Seele dazu bringen kann, ihn zu lieben. Das macht insgesamt eine Schwierigkeit von $1\,440\,000$ (die 1000 Jahre in Minuten) mal 50 (Realitätsverzerrung) mal 90 (Masse des Opfers) mal 1 (Magieresistenz des Opfers um 1 erhöht) mal 0,001 (Numismund berührt das Opfer, wie gesagt) mal $1/192.000$ (Kampfrunden, die das Ritual dauert) gleich 33,75, also rund 34. Wenn nun nach drei Wochen eine gute Seele den armen Troll findet und sich in ihn verliebt, wird er trotzdem sofort zurückverwandelt - ebenso kann es natürlich gut sein, dass dies erst nach 10 000 Jahren, oder auch niemals geschieht... die meisten Zauberer rechnen bei Flüchen sogar fest damit. (Und dass sie sich natürlich irren, ist Stoff für viele Geschichten!)

Anhang A. Tabellen

Die folgende Werte sind Beispiele, die nicht unbedingt sorgfältig recherchiert wurden und bei Bedarf geändert oder ergänzt werden sollten, die Spielrunde entscheidet im Einzelfall.

Nahkampfwaffen

Waffe	Grundscha-den	Schadensmultiplikator	Abwehrbonus	Angriffsbonus
Faust	0	1	0	0
Tritt	2	1	0	0
Messer	2	1	0	0
Schwert	4	2	4	4
Krummsäbel	3	2	3	5
Speer (zweihändig zu führen)	3	2	6	6
Axt	5	2	0	4
Keule	4	1	0	2
Kampfstab (zweihändig zu führen)	4	1	4	2
Streitkolben	6	1	0	4
Morgenstern	8	2	0	8
Fechtdegen (mit Parierglocke)	4	2	4	5
Parierdolch	2	2	2	4
Fechtdegen mit Parierdolch im beidhändigen Kampf	6	2	5	7

Abwehrbonus zählt gegen jeden Angriff (auch bei Aktionen, die eigentlich Qualität 0 haben), solange die Waffe bewusst eingesetzt wird. Angriffsbonus zählt bei jedem Angriff.

Fernkampfaffen

Waffe	Grundschaden	Schadensmultiplikator	Nachladewert	Reichweite
Wurfmesser	0	2	-	1
Wurfaxt	2	2	-	1
Kurzbogen	3	2	1/4	2
Langbogen	5	2	1/4	4
Armbrust	6	2	15/1	4
Muskete	6	2	15/1	2
Hinterlader	6	2	7/1	6
Repetiergewehr	7	2	1/2 & 5/1	8
Revolver(.45)	6	2	1/5 & 10/1(6)	4
Pistole(9mm)	6	2	1/5 & 10/1(10)	5
Sturmgewehr(1950)	7	3	1/5 & 3/1(30)	10
Sturmgewehr(2000)	8	4	1/5 & 3/1(30)	20
Sturmgewehr(2050)	8	4	1/5 & 3/1(100)	30

(Beim Nachladewert ist die Zahl vor dem & für einen einzelnen Schuss, die danach für ein ganzes Magazin und die Dritte stellt die Schüsse pro Magazin dar. Ein Nachladewert von X/1 bedeutet, dass man X Runden zum Nachladen braucht.)

Rüstungen

Rüstung	Schadensresistenz
Dicke Kleidung	1
Hartlederharnisch	4
Metallharnisch	8
Kettenhemd	7
Armschiene	2
Beinschiene	3
Lederhelm	2
Metallhelm ohne Visier	3
Vollhelm	4

Schilde

Schild	Abwehrbonus
Faustschild	4
Rundschild	6
Langschild	8
Legionärsschild	10

Typische Deckungen

Deckung	Abwehrbonus
Häuserecke	8
hüfthohe Wand	8
Burgmauerzinnen (erste zwei kombiniert)	10
Schiesscharte	12

Anhang B- Rassenschablonen

Dies sind in erster Linie Beispiele für Richtwerte, die aus zum Teil sehr unterschiedlichen Genres stammen. Einzelne Werte können (mit Begründung) bei Individuen erheblich davon abweichen. Zusätzlich zu den Rassenschablonen gelten normalerweise noch Kulturschablonen, die jedoch ausschliesslich Kenntnisse beinhalten. Beispiele hierfür wären moderne Europäer, die fast alle Lesen, eine Fremdsprache, Mathematik, Verkehrsregeln und so weiter kennen.

Zwerge (45 KE)

erhöhte Lebensenergie: +18 (+18 Kaufeinheiten)
Stärke: 2 Stufen (+10 Kaufeinheiten)
Langsamkeit: eine Stufe (-5 KE)
Schmerzresistenz: +4 (20 Kaufeinheiten)
Schwerstarbeit: +2 (2 Kaufeinheiten)
Gesamtkosten der Schablone: 45 Kaufeinheiten.

Orks (-2 KE)

erhöhte Lebensenergie: +6 (+6 Kaufeinheiten)
Stärke: 1 Stufe (+5 Kaufeinheiten)
Besondere Empfindlichkeit: Tageslicht, Abzug von 10 auf alle Handlungen. (-5 Kaufeinheiten)
Wahrnehmung: +4 (4 KE)
Schwerstarbeit: +2 (2 Kaufeinheiten)
Weltwissen: -4 (-4 Kaufeinheiten)
Naturwissenschaft: -4 (-4 Kaufeinheiten)
Kopfduelle: -2 (-2 Kaufeinheiten)
Sozialfertigkeit: -4 (-4 Kaufeinheiten)

Gesamtkosten der Schablone: -2 Kaufeinheiten

Elben (29 KE)

erhöhte Lebensenergie: +6 (+6 Kaufeinheiten)
Stärke: 1 Stufe (+5 Kaufeinheiten)
Schmerzresistenz: 2 (10 Kaufeinheiten)
Wahrnehmung: +4 (+4 Kaufeinheiten)
Weltwissen: +2 (2 Kaufeinheiten)
Naturwissenschaft: +2 (2 Kaufeinheiten)
Gesamtkosten der Schablone: 29 Kaufeinheiten

Halblinge (-20 KE)

verminderte Lebensenergie: -6 (-6 Kaufeinheiten)
Schwäche: 2 Stufen (-10 Kaufeinheiten)
Langsamkeit: 2 Stufen (-10 Kaufeinheiten)
Wahrnehmung* +4 (+4 Kaufeinheiten)
Fingerfertigkeit: +4 (4 Kaufeinheiten)
Weltwissen: -2 (-2 Kaufeinheiten)
Gesamtkosten der Schablone: -20 Kaufeinheiten.

Kingonen (50 KE)

(Nein, das ist natürlich aus Copyright-Gründen kein Schreibfehler :-)

erhöhte Lebensenergie: +30 (+30 Kaufeinheiten)
Stärke: 2 Stufen (+10 Kaufeinheiten)
Schmerzresistenz: 4 (+20 Kaufeinheiten)
SL-Kontrolle: Ulkiger Ehrenkodex, mitunter lebensgefährlich, ca. jede 4. Spielsitzung (-8 Kaufeinheiten)
Wahrnehmung: +4 (+4 Kaufeinheiten)
Nahkampf: +4 (4 Kaufeinheiten)
Gesamtkosten der Schablone: 60 Kaufeinheiten.

Anhang C - Beispielcharaktere

Im Folgenden ein paar Beispiele von aufsteigender Komplexität. Die Einleitungssätze stellen natürlich nur ein stark verkürztes Charakterkonzept dar - aber gerade für NSC mag dies durchaus ausreichen.

Godelob Dreifeldt (58 KE)

Godelob ist ein Dieb und Einbrecher, und zwar ein guter - was leider dazu geführt hat, dass er berühmt und berüchtigt ist. Dennoch hat er das Herz am rechten Fleck, und während er vor fremden Besitztümern keinerlei Respekt kennt, so achtet er doch Leben und Würde eines jeden - auch wenn das nicht so bekannt ist. Der Hauptmann der Stadtwache ist ein ebenso furchtloser wie vernachlässigbarer Feind.

Schnelligkeit: 1 Stufe (5 KE)(angeborene Flinkheit und lange Beine)
Schlechtes Aussehen: Unattraktiv (-5 KE)
Schlechter Ruf: Abzug von 5 auf alle Sozialfertigkeiten-Handlungen gegenüber etwa der Hälfte der Menschen seiner Heimatstadt (davon ausgehend, dass die Heimatstadt der Kampagnenort ist) (-10 KE)

SL-Kontrolle: Persönlicher Feind: Hauptmann der Stadtwache, tritt jede Spielsitzung auf, ist aber so unfähig, dass er eher lästig als gefährlich ist(-8 KE)

Wahrnehmung: 11 (1 KE), Kenntnis Sehen

. Bewegungen: 20 (10 KE), Kenntnisse Laufen, Schwimmen, Klettern, Fallen, Springen (4 KE)

Nahkampf: 18 (8 KE), Kenntnisse Kurze Klingen bis 20 cm, Boxen. (1 KE)

Fernkampf: 11 (1 KE), Kenntnis Wurfgeschosse. (0 KE)

Schwerstarbeit: 14 (4 KE), Kenntnisse Sprinten, Dauerlauf (1 KE)

Lenken: 14 (4 KE), Kenntnis Wagenlenken(Ochsenkarren)(0 KE)

Fingerfertigkeit: 25 (15 KE), Kenntnis Schlösser knacken (0 KE)

Kunst/Handwerk: 16 (6 KE) Kenntnis Lederbearbeitung (0 KE)

Weltwissen: 17 (7 KE), Kenntnis Heimatstadt (0 KE)

Naturwissenschaft: 17 (7 KE), Kenntnis Mechanik (0 KE)

Kopfduelle: 16 (6 KE), Kenntnis Kartenspiele (0 KE)

Sozialfertigkeit: 17 (7 KE), Kenntnis Überreden (0 KE)

Laubenfried von Seelefeld (49 KE)

Laubenfried ist ein einfach gestrickter Mann, der wegen seiner hohen Geburt in Verbindung mit seinem Desinteresse für Politik viele Freunde, aber nur wenige wirkliche Feinde hat. Seine Freude am Kämpfen jedoch bringt ihn laufend in brenzlige Situationen. Dass er kürzlich Godelob kennenlernte, rettete ihm das Leben, als er sich mit ein paar Strassenräubern zu viel anlegte. Seit dem haben sie die eine oder andere Gemeinsamkeit entdeckt.

erhöhte Lebensenergie: +6 (6 KE)

Stärke: 1 Stufe (+5 KE)

Gutes Aussehen: Attraktiv (5 KE)

Guter Ruf: Bonus von 10 auf alle Sozialfertigungs-Handlungen gegenüber etwa einem 100/stel der Spielwelt (den Adligen des Reiches und deren Hofschranzen) (5 KE)

NSC-Kontrolle: Sein Vater, Oberhaupt des Geschlechtes derer von Seelefeld (insgesamt ca 60 KE), wird ihn alle 10 Spielsitzungen unter Einsatz seines Lebens und aller seiner politischen Beziehungen unterstützen (zu anderen Zeitpunkten ist er auf Reisen). (24 KE)

SL-Kontrolle: Persönlicher Feind: Hauptmann der Stadtwache, tritt jede Spielsitzung auf und versucht ihn ständig mit seiner Tochter zu verheiraten (-8 KE)

Erhöhte Lebenshaltungskosten: Fünffache Kosten eines Durchschnittsgehaltes, Variante "versnobbt". (-40 KE)

Wahrnehmung: 8 (-2 KE), Kenntnisse sehen, hören. Bewegungen: 17 (7 KE), Kenntnisse Laufen, Klettern, Fallen 2 KE)

Nahkampf: 27 (17 KE), Kenntnisse Schwerter, Äxte, Streitkolben, Boxen, Lanzengang. (4 KE)

Fernkampf: 17 (7 KE), Kenntnisse Bögen, Armbrüste (1 KE)

Schwerstarbeit: 18 (8 KE), Kenntnisse Sprinten, Dauerlauf, Kampf in schwerer Rüstung (2 KE)

Lenken: 18 (8 KE), Kenntnisse Reiten(Pferde), Lenken(Streitwagen) (1 KE)

Fingerfertigkeit: 10 (0 KE), Kenntnis Uhrmacherarbeiten (0 KE)

Kunst/Handwerk: 15 (5 KE) Kenntnisse Waffenpflege, Lederbearbeitung, Falkenjagd (2 KE)

Weltwissen: 14 (4 KE), Kenntnisse Geographie(Heimatland), Geschichte(Heimatland) (0 KE)

Naturwissenschaft: 13 (3 KE), Kenntnis Mechanik (0 KE)

Kopfduelle: 13 (3 KE), Kenntnis Schachspiel (0 KE)

Sozialfertigkeit: 14 (4 KE), Kenntnis Höfische Etikette (0 KE)

Darberich von Bebeburg (51 KE)

Darberich ist ebenfalls ein Adliger, allerdings ist seine Familie verarmt. Nun schlägt er sich als bezahlter Kämpfer bei Gottesurteilen durch, und versucht gelegentlich (und mitunter erfolglos), einigen "reichen Schnoeseln" eine Lektion im Schwertkampf zu erteilen. Dabei traf er kürzlich auf Laubenfried, und nach dem Duell stellten sie fest, dass sie einen gemeinsamen Bekannten haben.

Stärke: 1 Stufe (+5 KE)

Langsamkeit: 1 Stufe (-5 KE) (fast steifes Knie)

SL-Kontrolle: Persönlicher Feind: Hauptmann der Stadtwache, tritt jede Spielsitzung auf, im ihn dazu zu überreden, als Offizier in die Stadtwache einzutreten (-8 KE)

Erhöhte Lebenshaltungskosten: Dreifache Kosten eines Durchschnittsgehaltes, Variante "Schulden", monatlich treibt ein Gläubiger in doppeltes Durchschnittsgehalt (in dieser speziellen Spielwelt: $2 \cdot 50 = 100$ Silberlinge) an Zinsen bei ihm ein. (-20 KE)

Wahrnehmung: 14 (4 KE), Kenntnis Sehen

Bewegungen: 18 (8 KE), Kenntnisse Laufen, Klettern, Fallen (2 KE)

Nahkampf: 26 (16 KE), Kenntnisse Schwerter, Boxen. (1 KE)

Fernkampf: 16 (6 KE), Kenntnis Bögen (0 KE)

Schwerstarbeit: 16 (6 KE), Kenntnisse Sprinten, Dauerlauf, Kampf in schwerer Rüstung (2 KE)

Lenken: 17 (7 KE), Kenntnis Reiten(Pferde) (0 KE)

Fingerfertigkeit: 16 (6 KE), Kenntnisse Schloesser knacken, Nähen, Fingerfiguren machen (2 KE)

Kunst/Handwerk: 16 (6 KE) Kenntnisse Waffenpflege, Lederbearbeitung, Ratten abrichten (2 KE)

Weltwissen: 15 (5 KE), Kenntnisse Geschichte(Heimatland), eine Fremdsprache (1 KE)

Naturwissenschaft: 15 (5 KE), Kenntnisse Mechanik, Wetterkunde (1 KE)

Kopfduelle: 15 (5 KE), Kenntnis Schachspiel (0 KE)

Sozialfertigkeit: 14 (4 KE), Kenntnis Höfische Etikette, Überreden (1 KE)

Numismund der Mega-Magier (45 KE)

Numismund ist ein in der Kampagnenstadt ansässiger Magier, der gelegentlich für gutes Geld Blitzheilungen durchführt, wodurch er Laubenfried und schliesslich durch dessen Vermittlung Darberich und Godelob kennenlernte. Man kam schnell überein, eine gewisse Person betreffend.

verminderte Lebensenergie: -5 (-5 KE) (schwächliche Gesundheit)

Langsamkeit: 2 Stufen (-10 KE) (humpelt)

Magiebegabung (10 KE)

SL-Kontrolle: Persönlicher Feind: Hauptmann der Stadtwache, tritt jede Spielsitzung auf und versucht, ihn weit hergeholter "Hexereiverbrechen" anzuklagen, wobei der Hauptmann sich allerdings nicht sehr geschickt anstellt. (-8 KE)

Erhöhte Lebenshaltungskosten: Vierfache Kosten eines Durchschnittsgehaltes, Variante "versnobbt". (-30 KE)

Besondere Empfindlichkeit: In der Nähe bestimmter, seltener (nicht öfter als 10% im Plot vertreten) magischer Metalle fühlt Numismund sich extrem unwohl (-20 auf alle Handlungen) (-2 KE)

Wahrnehmung: 2 (-2 KE) (zerstreut), Kenntnis Sehen

Bewegungen: 14 (4 KE), Kenntnisse Klettern, Schwimmen (1 KE)

Nahkampf: 15 (5 KE), Kenntnis Keulen(Magierstab) (0 KE)

Fernkampf: 10 (0 KE), Kenntnis Armbrüste (0 KE)

Schwerstarbeit: 11 (1 KE), Kenntnis Dauerlauf (0 KE)

Lenken: 16 (6 KE), Kenntnis Reiten(Pferde) (0 KE)

Fingerfertigkeit: 16 (6 KE), Kenntnis Taschenspielertricks (0 KE)

Kunst/Handwerk: 16 (6 KE) Kenntnisse Alchemie, Uhrmacherei, Gravur (2 KE)

Weltwissen: 17 (7 KE), Kenntnisse Geographie(Heimatland), Geschichte(Heimatland) (1 KE)

Naturwissenschaft: 18 (8 KE), Kenntnisse Mechanik, Wetterkunde, Theoretische Magiekunde (2 KE)
Kopfduelle: 17 (7 KE), Kenntnis Schachspiel (0 KE)
Sozialfertigkeit: 17 (7 KE), Kenntnis Höfische Etikette (0 KE)
Zaubern: 44 (34 KE), Kenntnis allgemeine Zauberei (Spielwelt erfordert keine speziellen Kenntnisse in Zauberei) (0 KE)

Gewöhnlicher Ork (51 KE)

Dies ist ein gewöhnlicher Ork. Er hat sein ganzes Leben mit Kämpfen und der Arbeit in Minen und mit Waffenschmieden verbracht und kennt nichts anderes- und er wird sich eher einen starken, aber ungerechten Anführer suchen, als einen, der seine Autorität nicht brutal verteidigen kann, aber gerecht ist. Eine Annahme bei diesen Werten (und bei denen in der Schablone von Anhang B) ist, dass Orks von Elben abstammen und als Krieger und Arbeiter Menschen normalerweise überlegen sind.

erhöhte Lebensenergie: +6 (+6 KE)
Stärke: 1 Stufe (+5 KE)
Besondere Empfindlichkeit: Tageslicht, Abzug von 10 auf alle Handlungen. (-5 KE)
Schlechtes Aussehen: Abstossend (-10 KE)
Fluch: Steht in epischen Konflikten immer auf der Seite des Verlierers(m=2), andernfalles alle Aktionen um 5 Punkte erschwert.(-10 KE)
Schlechter Ruf: Abzug von 5 auf alle Sozialfertigkeiten-Handlungen gegenüber allen Nicht-Orks, die er in der Spielwelt trifft (etwa die Hälfte) (-10 KE)
Wahrnehmung: 14 (+4 KE), Kenntnis Sehen
Bewegungen: 20 (10 KE), Kenntnisse Laufen, Klettern, Fallen, Springen (3 E)
Nahkampf: 22 (12 KE), Kenntnisse Krummsäbel, Keulen, Boxen. (2 KE)
Fernkampf: 18 (8 KE), Kenntnisse Bögen, Wurfgeschosse. (1 KE)
Schwerstarbeit: 22 (12 KE), Kenntnisse Dauerlauf, Minenarbeit (1 KE)
Lenken: 16 (6 KE), Kenntnisse Reiten(Pferde), Wagenlenken(Streitwagen)(1 KE)
Fingerfertigkeit: 14 (4 KE), Kenntnis Nähen(Orkischer Stil) (0 KE)
Kunst/Handwerk: 16 (6 KE) Kenntnisse Waffenschmied, Mineur, Lederbearbeitung (2 KE)
Weltwissen: 12 (2 KE), Kenntnis Orkische Stammeskultur (0 KE)
Naturwissenschaft: 12 (2 KE), Kenntnis Orkische Schamanenmagie (0 KE)
Kopfduelle: 15 (5 KE), Kenntnis Kleingruppengefichte (0 KE)
Sozialfertigkeit: 12 (2 KE), Kenntnis Einschuechtern (0 KE)

Typisches Pferd (50 KE)

Das bekannte Reittier, hier ein Hengst. Es handelt sich um ein eher kluges Exemplar. Für ein Pferd.
erhöhte Lebensenergie: +65 LP(+65 KE)
Stärke: Drei Stufen (+15 KE)
Schnelligkeit: 3 Stufen (+15 KE)
NSC-Kontrolle: Besitzer, füttert, bürstet und beschützt ihn (50 KE-Charakter, jedesmal & gelegentlich,+10 KE)
SL-Kontrolle: Wird ständig von irgendwelchen Leuten herumkommandiert und lässt sich das gefallen, (SL darf ihn jede Spielsitzung für längere Zeit auch in Todesgefahr schicken, -16 KE)
körperliche Behinderung, keine Arme: (-30 KE)
körperliche Behinderung, Kann nicht sprechen und es niemals lernen: (-30 KE)
Spezialist Bewegungen: -10 Punkte (-10 KE)
Spezialist Schwerstarbeit: -10 Punkte (-10 KE)
Bewegen: 26 (+16 KE), Kenntnisse Laufen, Schwimmen (1 KE)
Schwerstarbeit: 26 (+16 KE), Kenntnis Lasten schleppen (0 KE)
Lenken: 6 (-4 KE)(Kenntnis Pferdewagen aus dem Geschirr heraus lenken)

Fingerfertigkeit: 6 (-4 KE) (Kenntnis Futtersäcke mit dem Maul öffnen)

Weltwissen: 14 (4 KE) (Kenntnis Orientierung, Reitkommandos) (+1 KE)

Naturwissenschaft: 6 (-4 KE), Kenntnis Wetterkunde

Kopfduelle: 6 (-4 KE), Kenntnis Menschen foppen, ohne bestraft zu werden.

Sozialfertigkeit: 21 (+11 KE), Kenntnisse Betteln, Einschüchtern, Verführen (von Stuten)(+3 KE)