

Das Astharos Regelwerk

Attribute

Primäre Attribute

Stärke

Das **Attribut Stärke/ ST** repräsentiert die natürliche physische Kraft eines Spielers. Es handelt sich hier um das Austeilen von Schaden, das Heben von Gegenständen und weiteren körperlichen Aktionen.

Geschicklichkeit

Die **Geschicklichkeit/ GE** beschreibt das koordinierte Umgehen mit Mechanischen Geräten, der Zielgenauigkeit und ähnlichem.

Ausdauer

Ausdauer/ AU spiegelt die Fähigkeit wider, bestimmte Aktionen über einen längeren Zeitraum auszuüben, rennen und Aktionen bei der Geduld von Nöten ist.

Charisma

Bei **Charisma/ CH** handelt es sich um soziale Interaktionen und Aktionen, welche den eigenen sozialen Geist betreffen.

Mentale Belastbarkeit

Die **Mentale Belastbarkeit/ MB** umfasst alle Aktionen, bei der es Auswirkungen auf die Mentale Gesundheit haben kann. Hier fließen Persönlichkeit, Gefühle, Courage, Angst und viele weitere mentale Aspekte zusammen.

Intelligenz

Unter der **Intelligenz/ IN** versteht man die Erinnerung eines Charakters, die Fähigkeit für klares und vernünftiges Denken, das vorhandene Wissen und das Speichern von Grundlagen.

Magie

Die **Magie/ MA** umfasst alle magischen Fertigkeiten wie Zauber wirken und Gegenstände verzaubern. Wie ein Bogen, welcher Munition hat, werden Zauber über Mana-Punkte geregelt. Je nach Zauber werden eine bestimmte Anzahl an **Manakraft (MK)** benötigt. Jeder Zauberspruch besitzt einen Zaubergrad. Insgesamt gibt es 5 Zaubergrad.

Sekundäre Attribute

Angriff Nahkampf und Angriff Distanz

Der **Angriff Nahkampf/ ATN** und der **Angriff Distanz/ ATD** Wert beschreibt ob ein Nahkampf Angriff erfolgt oder nicht. Umso höher dieser Wert ist, desto einfacher ist es einen Angriff zu starten.

Parade

Der **Paradewert/ PA** stellt die Fähigkeit dar Schläge oder andere Angriffe abzuwehren.

Initiative

Die **Initiative/ INI** beschreibt das Verhältnis in welcher Reihenfolge die Spieler oder Gegner in einem Kampf an der Reihe sind. Umso niedriger der Wert ist, desto früher ist man an der Reihe.

Lebensenergie

Die **Lebensenergie/ LE** gibt an, wie viele Lebenspunkte ihr Charakter besitzt. Ab einer gewissen Stufe muss sich ihr Charakter erholen und ist nicht spielfähig. Je mehr die Lebensenergie sinkt desto mehr ist der Spieler in seiner Spielweise beeinträchtigt

Mentale Gesundheit

Die **Mentale Gesundheit/ MG** repräsentiert deine Willenskraft: deine Fähigkeit, Angst und Dominanz abzuwehren und dir selbst oder deinem Wort treu zu bleiben, ungeachtet von Schmeicheleien oder Folter. Je ängstlicher man ist, desto schneller sinkt die Mentale Gesundheit. Auch die Mentale Gesundheit verhält sich ähnlich der Lebensenergie. Verliert er etwas MG, verändert sich nichts Weiteres für den Charakter. Man hat zwar etwas an MG einbüßen müssen, aber es wirkt sich nicht auf zukünftige Proben oder Aktionen aus. Sinkt die MG mehr, wirkt der Charakter beunruhigt und hat durch vergangenes etwas an Angst hinzugewonnen.

Manakraft

Die **Manakraft/ MK** stellt die Magische Fähigkeit dar: die Fähigkeit, Dinge zu erschaffen und kontrollieren, Zauber abzuwehren und dir selbst oder deinen Kumpanen das Leben zu erleichtern. Je höher und voller die Manakraft ist, desto gefährlicher ist ein Magier. Benutzt ein Charakter Zauber sinkt die MK, was für den Charakter aber keinerlei spielerische Einschränkungen bedeutet.

Tertiäre Attribute

Charakteristika

Ein Charakastika umschreibt und baut den Charakter eines Spielers weiter aus und gibt ihm einen passenden Hintergrund und Beschreibung. Charakastika können sowohl positiv als auch negativ sein. Durch Charakastika wird das Rollenspiel besser, da die Spieler ihre Charaktere mit bestimmten Charakterzügen ausschmücken und diese dementsprechend ausspielen müssen.

Klassen- & Berufsgruppen

Die Klassen- & Berufsgruppen sagen aus, welchen „Bereich“ der Charakter ausmacht. Sie dienen lediglich dazu den Charakter besser auszuschmücken und klarer zu gestalten. Die jeweiligen Berufsgruppen sind hier „Knochenarbeit, Kriegerisch, Handwerker, Künstler, Gelehrte, Sozialistisch, Magier.

Hobbies und Zeitvertreib

Je nach Hobbies oder anderem Zeitvertreib des Charakters, kann der Spieler in Absprache mit dem Spielleiter noch weitere Talentpunkte bekommen. Hierbei ist zu beachten, dass das Hobby in einer gewissen Maße Sinn ergibt und mit dem Charakter zusammenpasst.

Kapitel 3: Charaktererstellung

Einleitung

Die Charaktererstellung ist eines der wichtigsten Aspekte eines Pen & Paper. Hier entscheidet sich, wie der Charakter heißt, was für Talente er hat und wie er sich in Zukunft teilweise verhalten wird. Das Erstellen eines Charakters dauert etwas und beansprucht eine gewisse Aufmerksamkeit. Da man Schritt für Schritt durch die Erstellung gehen muss, ist es wichtig die Talentpunkte und Werte, die man bekommt, erst am Ende zu verteilen und sich diese während der Erstellung nebendran notiert.

Rasse

Die Rasse ist in diesem Universum ein sehr wichtiger Aspekt, weil er aussagt wie er von anderen Personen gesehen und behandelt wird. Die genauere Beschreibung der Rassen, kann man im Almanach von Astharos nachgelesen wird.

Name, Alter, ...

Name, Alter, Größe, Haarfarbe und weitere Charakterbeschreibung sind dafür da um eine gewisse Vorstellung davon zu bekommen, welcher Charakter vor einem steht, bzw. mit wem man interagiert.

Primäre Attribute

Neben den gesetzten Werten durch den Beruf, werden alle Primäre Attribute auf 7 Punkte gesetzt und man erhält 6 weitere Punkte zum Verteilen.

Sekundäre Attribute

Die folgenden Werte werden errechnet und können nicht selbst gesetzt werden.

- $\text{Attacke Nahkampf} = (\text{ST} + \text{ST} + \text{GE}) / 3$
- $\text{Attacke Distanz} = (\text{ST} + \text{GE} + \text{AU}) / 3$
- $\text{Parade} = (\text{GE} + \text{GE} + \text{AU}) / 3$
- $\text{Initiative} = (\text{ST} + 5) - (\text{GE} / 2)$
- $\text{Lebensenergie} = (\text{ST} + \text{ST} + \text{AU}) \times 3$
- $\text{Mentale Gesundheit} = (\text{AU} + \text{IN} + \text{MB} + \text{MB}) \times 3$
- $\text{Manakraft} = \text{MA} \times 3 + \text{IN}$

Beispiel:

- ST: 13, AU: 11, GE: 11, IN: 8, CH: 8, MB: 11
- $\text{Attacke Nahkampf} = (13 + 13 + 11) / 3 = 12$
- $\text{Attacke Distanz} = (13 + 11 + 11) / 3 = 12$
- $\text{Parade} = (11 + 11 + 11) / 3 = 11$
- $\text{Initiative} = (13 + 5) - (11 / 2) = 9,5 \rightarrow 10$
- $\text{Lebensenergie} = (13 + 13 + 11) \times 3 = 111$
- $\text{Mentale Gesundheit} = (11 + 8 + 11 + 11) \times 3 = 123$

Charakteristika

Jeder Spieler darf sich ein negatives und positives Charakteristika raussuchen. Die Auswahl der Charakteristika sollte sinnig sein. Das bedeutet ein Handwerker, kann sich nicht ein negatives Charakteristika auswählen aus dem Bereich „Handwerklich“.

Vorteil

- Baumeister - Vorteil auf Bau nicht elektronischen Gegenstände → Waffenbau
- Berühmtheit – Du wirst schneller erkannt als andere.
- Gesunder Menschenverstand – In manchen Entscheidungsprozessen, entscheidest du dich für das menschlich Logische
- Glücksfinger – Du bekommst einen Bonus bei einem erfolgreichen Würfel Wurf – Gerät oder ähnliches ist besser
- Herr der Lage- Du bist schneller Kampfbereit als Andere
- Imitationskünstler – Man könnte fast schon meinen, dass du mehrere Personen bist
- Lasttier – Du kannst mehr schleppen als andere.
- Mechanik-Genie - Du erkennst Mechaniken schneller als andere
- Mehr Bumms- Du bekommst einen Bonus bei einem erfolgreichen Würfel Wurf
- Rechenschieber – Im Kopfrechnen kann dir keiner das Wasser reichen
- Respektsperson – Du wirst mehr wahrgenommen und in deiner Gruppe respektiert

- Sherlock - Du hast ein Vorteil im Schlussfolgern
- Stahlmagen – Du verträgst verderbliches oder schlechtes Essen besser als andere
- Tief durch Atmen – Besserer Schütze- Du bekommst einen Bonus bei einem erfolgreichen Würfel Wurf
- Tief durch Atmen – Du hast einen Vorteil beim Zielen.
- Tierfreund – Tiere fühlen sich in deiner Gegenwart wohl
- Trinkfest – Alkohol ist dein tägliches Brot

Nachteil

- Abergläubisch – Götter und Legenden
- Angsthase – Wenn du mal Angst bekommst, wird es schwierig dich wieder zu beruhigen
- Dummkopf – Du bist einfach nicht der Schlauste
- Eitelkeit – Gutes Essen und Trinken, saubere Gemächer und gutes Benehmen sind dir wichtig
- Gier – Du brauchst loot!
- Hitzkopf – Du wirst schneller wütender als andere
- Kodex – Du hast einen Kodex, welchen du niemals brechen würdest
- Konzentrationsschwäche – Bei Gesprächen mit anderen Menschen schweifst du oft ab
- Loses Mundwerk – Du behältst deine Gedanken oftmals nicht für dich.
- Lustmolch – Das andere Geschlecht zieht dich an.
- Möchtegern – Du denkst du bist der stärkste
- Nervöser Finger – In einen Stand off-Situation, kann es passieren das dein Finger vorzeitig abrutscht
- Oder? – Beendet Sätze möglichst mit Fragezeichen
- Poser – Du stellst dich immer wichtig
- Running Gag - Hat einen Lieblingsspruch, der ständig platziert wird
- Schmutzfink - Du magst es schmutzig
- Schussel – Du bist schusselig
- Streitlustig – Du suchst und lebst von der Provokation
- Stinkend – Du riechst wie eine Woche nicht geduscht
- Trinkschwach – Du verträgst weniger Alkohol als andere
- Unbelastbar - Stresssituationen sind nicht deine Stärken
- Vielfraß – Du brauchst mehr Essen als andere
- Vorstellungsvermögen – Das bauen von Gegenständen sehen oftmals anders aus als du das wolltest
- Vorurteile – Du besitzt einfach bestimmte Vorurteile gegenüber anderen Dingen oder Personen
- Wirrwarr – Du vergisst des Öfteren Sachen
- Wurstfinger – Du hast einen Nachteil bei Handwerklichem

Talentpunkte

Neben den Talentpunkten, welche man durch die Berufe bekommt, gibt es noch die zusätzlichen Talentpunkte. Jeder Spieler bekommt zusätzlich auf jede Talentgruppe 10 weitere Talentpunkte.

Levelbereich	Beschreibung
0	Keine Kenntnisse oder Erfahrung
1	Beginner. Charakter besitzt grundlegende Fähigkeiten
2-3	Verbessert. Besseres Wissen und erste Übung
4-6	Erfahrung. Beginn einer professionellen Kompetenz
7-9	Experte. Breites, detailliertes Wissen
10-12	Meister. Außerordentliche Fähigkeiten
13-15	Großmeister. Vollumfassende Beherrschung der Fähigkeit

Weitere Faktoren

Bootsschein

Um fähig sein ein Boot oder Schiff zu lenken muss man 10 Talentpunkte opfern. Diese 10 Talentpunkte können aus allen Talentpunkten, welche man bekommen hat „heransparen“ und damit sich dann einen „Bootsschein“ kaufen.

Gegenstände bei Spielanfang

Waffen

Jeder Spieler darf sich bei der Charaktererstellung eine kleine und eine große Waffe raussuchen, welche seinem Beruf entsprechend Sinn ergibt.

Geld

Wie bei den Waffen, bekommt jeder Spieler auch eine bestimmte Anzahl an Geld. Auch hier sollte die Menge an Geld dem Beruf entsprechen. Ein Bauer verdient nicht so viel wie ein Handwerker oder ein Kopfgeldjäger.

Die geringste Menge an Geld beträgt:

- 2 Goldrand
- 12 Silverting
- 20 Kupferlinge
-

Gegenstand

Wie die Waffen und das Geld, darf sich jeder Spieler bei der Charaktererstellung einen speziellen Gegenstand raussuchen, welcher ebenfalls seinem Beruf entsprechend Sinn ergibt. Desweiteren besitzt jeder Spieler einen Rucksack bzw. eine Tasche, in welcher die Spieler ihre Gegenstände verstauen können und einen Trinkschlauch mit einer Fassung von 2 Litern.

Kapitel 4: Aktionen

Proben

Das Herzstück eines jeden Pen & Paper sind die Interaktionen mit dem Spiel. Mit Hilfe von Würfelproben auf bestimmte Attribute kann überprüft werden ob eine gewünschte Aktion gelingt oder nicht. Neben wir als Beispiel die Aktion „Springen“.

Der Wert 20 bedeutet Kritischer Misserfolg. Der Wert 1 bedeutet Kritischer Erfolg

Ein Charakter hat einen Talentwert von 5 auf Springen. Gewürfelt wird auf die Primären Attribute (ST/ ST/ GE). Hier hat der Charakter die Werte ST = 12 und GE = 11.

Es wird nun mit einem W20 gewürfelt. Ziel ist es die jeweiligen Primären Attribute unterboten werden. Das bedeutet es muss 3-mal gewürfelt werden. Die 5 Talentpunkte können hier zum Ausgleichen benutzt werden.

Bsp.:

- Wurf = 9 (Geschafft)
- Wurf = 14 (theoretisch nicht geschafft) -> kann mit 2 Talentpunkte ausgeglichen werden. Somit sind noch 3 Talentpunkte zum Ausgleichen übrig.
- Wurf = 13 (theoretisch nicht geschafft) -> kann mit 2 Talentpunkte ausgeglichen werden. Somit ist noch ein Talentpunkt übrig zum Ausgleichen.

Somit sind alle 3 Proben geschafft und somit ist die Aktion gelungen.

Neben den Talentproben gibt es ab und zu auch Proben auf die Primären Attribute. Diese kommen bei reinen Proben zum Einsatz. Beispielsweise bei einer Probe auf das heben eines Steins. Da es hier kein passendes Talent gibt, wird hier auf das Primäre Attribut Stärke gewürfelt. Wie auch bei den anderen Proben muss der Wert unterboten werden. Auch diese Würfe können jeweils erschwert oder erleichtert werden.

Malus und Bonus

Jede Probe (egal ob Talentprobe oder Primäre Attribute) kann mit einem Malus (Wurf wird erschwert) oder einem Bonus (Wurf wird erleichtert) behaftet werden. Je nachdem wie Stark ein Gegner ist, die Aktion schwer oder leicht ist oder wie Gut ein Spieler in diesem Talent ist, muss der Spielleiter entscheiden wie hoch der Malus oder Bonus ist.

Zaubersprüche erlernen

Zauber zu erlernen, ist eine anstrengende Angelegenheit. Um einen neuen Zauber zu verstehen braucht man verschiedene Dinge:

- Die nötigen Attributswerte besitzen
- Das Wissen wie man den Zauberspruch wirkt
- Zeit, um den Zauber zu lernen

Zauber wirken

Ähnlich wie eine normale Aktion wie Spurenlesen, geschieht das Ausführen von Magie ebenfalls über Attribute. Zusätzlich benötigt der Spieler die nötige Manakraft, um einen Zauber zu wirken. Neben der Probe und der nötigen Manakraft, gehören noch der Effekt, die Reichweite, Zauber- und die Wirkungsdauer. Wie das Ausführen, so wird das Parieren ebenfalls über einen simplen Parade-Wurf durchgeführt.

Alchemie

Trank-Name			
Zutat	Menge	Zutat	Menge
Zutat	Menge	Zutat	Menge
Zutat	Menge	Zutat	Menge
Zutat	Menge	Zutat	Menge
Trank-Menge:	Art des Trankes:	Zustand:	Wirkung:

Tränke

Zaubertränke sind mächtig und gleichzeitig geheimnisvoll. Dementsprechend sind sie sehr wertvoll und teuer, aber auch teilweise schwer herzustellen. In der Welt von Astharos gibt es 5 Arten von Tränken.

1. Lebenstränke
2. Geistige Tränke
3. Manatränke
4. Gifte
5. Elixiere

Wie auch Zauber müssen Tränke bzw. Alchemie auch erlernt werden. Ist ein Trank bekannt so kann durch einen Wurf dieser hergestellt werden. Je nach Ergebnis, besitzt der Trank einen Zustand, welcher aussagt wie gut er ist. Diese Zustände sind: Legendär, Episch, Verbessert, Akzeptabel, Normal, Unbrauchbar.

Kapitel 5: Kampfsystem

Waffenwerte

Nehmen wir hier als Beispiel ein klassisches Schwert mit den Werten:

- INI: 0 / ATN: +1 / PA: +1 / Schaden: 2W6 +2

Jede Waffe hat in der Spielwelt verschiedene Werte auf die Initiative, Attacke Nahkampf, Parade und einen Schaden. Diese Waffenwerte verändern dann die Werte auf, die gewürfelt werden. Dadurch das sich die

Initiative verändert, muss der Spielleiter und er Spieler beachten welche Waffe benutzt wird, da man durch den Initiative Wert entscheidet welcher Spieler an der Reihe ist.

Werte einsetzen

Der Charakter eines Spielers hat folgende Attributs Werte:

- ATN: 11 / PA: 12 und ein Talentwert von 5 auf das Talent Klingenwaffen.

Waffen	Typ	ATN/ ATD	Parade	Reichweite	Schaden
Schwert	Klinge	11	12		2W6 + 2

Die Talentwerte auf Klingenwaffen kann nun beliebig auf ATN und Parade verteilt werden. Des Weiteren dürfen noch die Werte des Schwerts verteilt werden. Dadurch verändern sich die Werte wie folgt:

Bsp.:

- 3 von 5 Punkte auf ATN, 2 von 5 auf Parade.
- +1 auf ATN durch das Schwert, +1 auf Parade durch das Schwert

Waffen	Typ	ATN/ ATD	Parade	Reichweite	Schaden
Schwert	Klinge	15	15		2W6 + 2

Wie funktionieren der Kämpfe?

Ähnlich wie bei Primären Attributen werden auch bei Kämpfen nur auf einen Wert gewürfelt. Hier würfelt man auf die Attacke Nahkampf, Attacke Distanz und den Parade Wert. Je nachdem welche Waffe man benutzt muss man auf verschiedene Werte würfeln. Diese Werte müssen öfters mal aktualisiert werden und dadurch immer im Blick gehalten werden. Die Werte kann man der Waffenliste entnehmen.

Ein Spieler greift einen Gegner an. Er muss nun den ATN-Wert von 15 unterbieten damit der Angriff gelingt. Schafft er es ist der Spielleiter an der Reihe. Dieser muss nun für den NPC die Parade auswürfeln. Schafft er es nicht den Wert des NPCs zu unterbieten gelingt der Angriff und der Spieler darf nun Schaden auswürfeln. Schafft der Spielleiter zu parieren passiert nichts.

Wird ein Spieler angegriffen muss er nicht auf den ATN-Wert würfeln, sondern auf den Parade Wert der Waffe.

Wie oben schon erwähnt, können auch Angriffe und Paraden erschwert werden. Je nach Situation wird der Malus oder Bonus höher oder niedriger. Die Höhe wird dem Spielleiter überlassen.

Hat man bei einem Angriff einen kritischen Erfolg, kann es schon mal passieren, dass der Angriff einen Schadensbonus bekommt.

Beispielsweise hat man anstatt 2W6 +2 einen Schaden von 2W6 + 6.

Ähnlich wie die Charaktere der Spieler haben auch NPCs eine gewisse Lebensanzeige. Diese ist den Spielern jedoch unbekannt und nur der Spielleiter weiß wie viel der NPC im Endeffekt hat. Das bedeutet das der NPC nicht nach dem ersten Angriff besiegt ist, sondern ein Kampf auch mal länger gehen kann.

Schaden

Wie sehr der Schaden für einen Charakter ausfällt obliegt dem Spielleiter. Je nach Situation muss hier genau bestimmt werden, wie stark der Schaden ist. Beim Fallen aus einer bestimmten Höhe, den Angriff eines Gegners, beim Verletzen durch ein Gift, beim Verbrennen durch ein Feuer oder beim einfachen stolpern.

Heilung

Die Heilung verhält sich genau gleich wie der Schaden. Auch hier muss der Spielleiter bestimmen wie schnell ein Spieler heilt. Hier kommen mitunter auch Talente und Situative Gegebenheiten zum Einsatz. Darunter fallen Art der Verletzung, der aktuellen Umgebung und der Einsatz von bestimmten Medikamenten und Hilfsmittel.

Lebensenergie und Geistige Gesundheit

Die Lebensenergie und Geistige Gesundheit kann durch mehrere Faktoren verbessert werden. Am stärksten hilft dabei Schlafen. Je nach Länge, Qualität des Schlafs und Qualität des Schlafplatzes werden die LE und GG wieder verbessert.

Kapitel 7: Levelsystem

In den meisten Fällen bleibt es nicht bei einem Abenteuer, sondern es werden mit denselben Charakteren ein weiteres Abenteuer bestritten. Wie auch in einem Videospiel, können Charaktere nach einem bestimmten Abenteuer gelevelt werden. Auch in einem Pen & Paper werden Charaktere, durch ein bestimmtes System, gelevelt.

In der Regel bekommen alle Spielleiter mindestens 10 Talentpunkte zum Verteilen. Wichtig ist hierbei, dass sich der Spielleiter während dem Spielen verschiedene gelungene Aktionen notiert und dementsprechend bestimmte Bonusse entwickelt. So kann zum Beispiel ein Spieler, der seinen Charakter in einem Abenteuer gut gespielt hat und sich sehr sozial verhalten hat, einen Bonus auf Soziale Talente bekommt. Zum Beispiel können alle Talente im Sozialen Bereich zum halben Preis gelevelt werden.

Bei vielen Dingen obliegt es auch den Spielern ob sie auf ein Talent ein bestimmter Bonus bekommen. Sie müssen durch Argumentation dem Spielleiter überzeugen ob sie im vorherigen Abenteuer etwas gut gemacht haben. So kann ein Spieler auch einen direkten Bonus auf ein Talent bekommt.

Levelkosten

Primäre Attribute

Sowohl normale Talente als auch Primäre Attribute können gelevelt werden, sind dementsprechend aber auch teurer, da sie eine viel höhere Gewichtung besitzen als normale Talente. Werden diese Attribute verbessert, so müssen auch die Sekundäre Attribute neu errechnet werden.

Normale Talente & Waffentalente

Anders als beim Erstellen des Charakters kosten diese Talente beim Leveln mehr.

Hat ein Spieler zum Beispiel einen Bonus, sodass er Talente zum halben Preis leveln kann so können Normale Talente für einen Punkt pro Level verbessert werden und Waffentalente zum Beispiel für 2 Talentpunkte verbessert werden.

Tertiäre Attribute

Charakteristika

Auch Charakteristika können in einer neuen Runde verbessert werden. Jedoch kosten oder geben diese in der Verbesserung Talentpunkte.