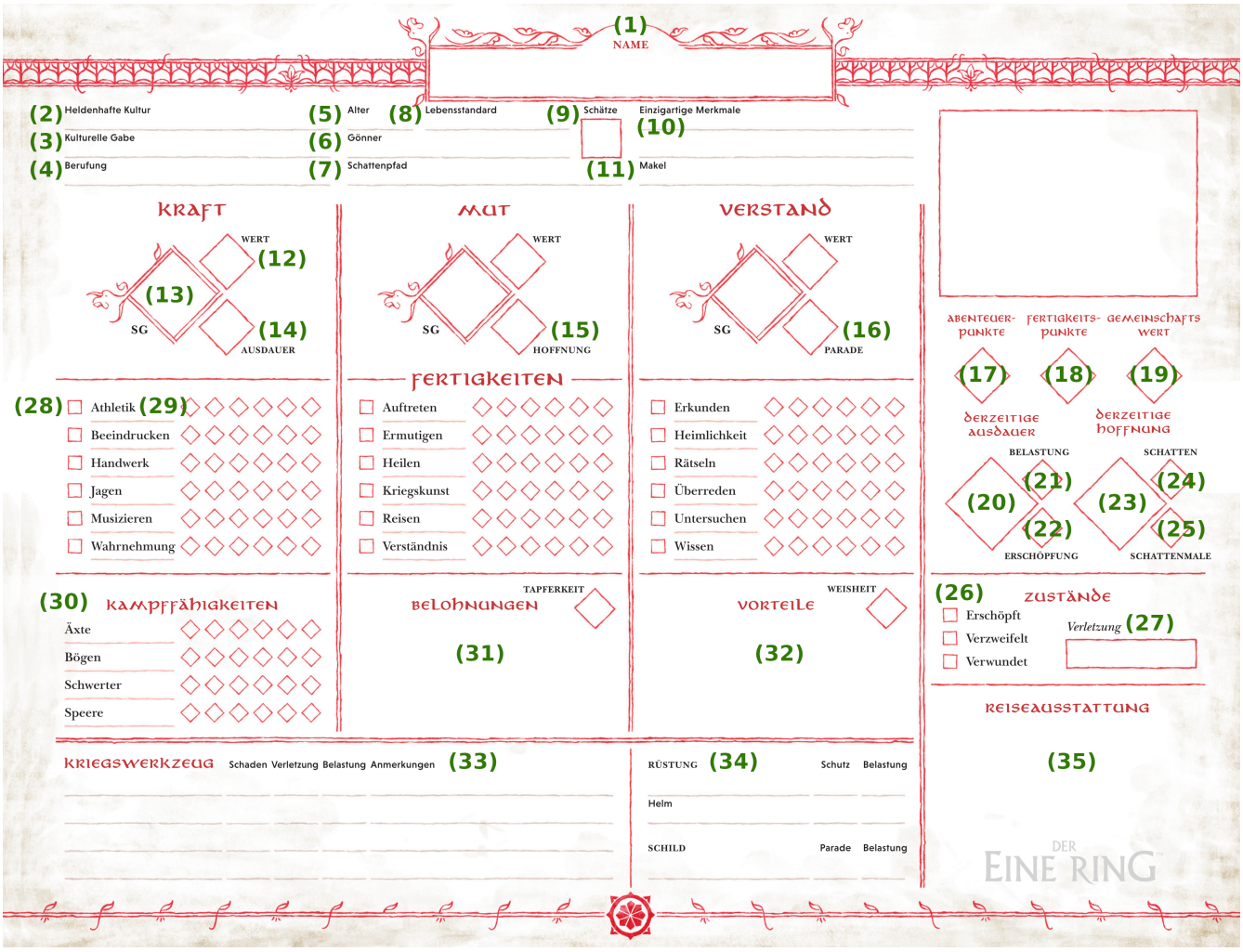
Der Eine Ring 2e - Regelwiki

© 2025 - Fr3d der Hobbit

Charakterbogen



(1) Name: *(30, 32ff)* je nach Kultur

(2) Kultur: *(32ff)* Einstiegsalter, Kulturelle Gabe, kulturelle Besonderheiten, Lebensstandard, Attribute, abgeleitete Werte (Ausdauer, Hoffnung, Parade), Fertigkeiten (1 bevorzugte), Kampffähigkeiten, einzigartige Merkmale

(3) Kulturelle Gabe: *(32ff)* hat regeltechnische Auswirkungen, z.B. "Standhaft": alle Würfe auf Tapferkeit sind bevorzugt

(4) Berufung: *(44ff)* bevorzugte Fertigkeiten, weiteres einzigartiges Merkmal, Schattenpfad

(5) Alter: *(32ff)* zu Beginn siehe Einstiegsalter der Kultur

(6) Gönner: *(52, 212ff)* erster Gönner wird zu Beginn mit der Gruppe ausgehandelt

(7) Schattenpfad: *(136ff, 140)* Es gibt 4 Stufen. Wer einen Wahnsinnsanfall erleidet, um den

Zustand tiefe Verzweiflung abzubauen (Schattenpunkte >= max. Hoffnung), steigt eine Stufe auf und erhält einen entsprechenden Makel.

(8) Lebensstandard: *(50, 72ff)* bestimmt die Reiseausstattung (Anzahl nützlicher Gegenstände), die Qualität der Rüstung und des Pack-/Reittiers

(9) Schätze: *(72ff, 158ff)* Schätze werden in Schatzpunkten gemessen, und bestimmen den Lebensstandard

(10) Einzigartige Merkmale: *(67ff)* Charaktermerkmale, die das Rollenspiel bestimmen, keine direkten regeltechnischen Auswirkungen

(11) Makel: *(140ff)* durch den Schattenpfad erhaltene Makel

(12) Attributs-Wert: *(32ff)* wird durch die Kultur bestimmt

(13) Attributs-Schwierigkeitsgrad: *(29)* SG = 20-Wert; gegen diesen wird bei Attributs-(und Kampf)proben gewürfelt.

(14) max. Ausdauer: *(32ff)* wird je nach Kultur errechnet

(15) max. Hoffnung: *(32ff)* wird je nach Kultur errechnet

(16) Parade: *(32ff, 98)* der Schwierigkeitsgrad, gegen den Gegner bei einem Angriff würfeln müssen, wird je nach Kultur errechnet

(17) Abenteuerpunkte: *(46, 56f, 119)* Gefährtenphase: Verbesserung von Weisheit, Tapferkeit oder Kampffähigkeiten, oder für Erben sammeln

(18) Fertigkeitspunkte: *(46, 56f, 119f)* Gefährtenphase: Verbesserung von Fertigkeiten

(19) Gemeinschaftswert, Gefährtenwert: *(52, 54f, 71)* gemeinsame Punkte der Gemeinschaft (pro Spielsitzung); Abenteuerphase: Hoffnung zurückerlangen, Effekte durch Gönner auslösen

(20) derzeitige Ausdauer: *(48, 69f, 93f, 100, 134)* aktuelle Ausdauer; sinkt z.B. durch Treffer im Kampf; wenn **Belastung** + **Erschöpfung** > aktuelle Ausdauer, dann ist der Held **erschöpft**

(21) derzeitige Belastung: *(48, 100)* Waffen, Rüstung, Schilde

(22) derzeitige Erschöpfung: *(69f)* durch Reisen

(23) derzeitige Hoffnung: *(71, 119f, 136ff)* nutzen für +1 W6 auf Probe (+2 W6, wenn inspiriert) oder kulturelle Vorteile; wenn **Schatten** + **Schattenmal** > derzeitige Hoffnung, dann **verzweifelt**; wenn **Schatten** > **max. Hoffnung**, dann tiefe Verzweiflung

(24) Schatten: *(120ff, 136ff)* die Auswirkungen des Schattens / geistige Gesundheit; "Willen stärken": Wert auf 0 und +1 permanenter Schatten (**Schattenmal**); Gefährtenphase: "Geistige Erholung"

(25) Schattenmal: *(120ff, 136ff)* permanenter Schatten, kann bei Julfest abgebaut werden

(26) Erschöpft: *(69f, 98f, 134)*: Belastung + Erschöpfung > derzeitige Ausdauer
Verzweifelt: *(71, 119f, 136ff)* Schatten + Schattenmal > derzeitige Hoffnung

Verwundet: *(99ff, 133f)* Held hat bereits eine Verletzung / Wunde erhalten

(27) Verletzung / Wunde: *(99ff, 133f)* Beschreibung der Verletzung

(28) bevorzugtes Attribut: *(20,60)* falls angekreuzt, **bevorzugte Probe** (2 HW → besseres Ergebnis)

(29) Attributswert: *(29ff, 60ff)* bestimmt Anzahl W6 für eine Probe

(30) Kampfattribute: *(65ff, 98)* Wert bestimmt Anzahl W6 für einen Angriff

(31) Tapferkeit + Belohnungen: *(51, 78ff, 119)* pro neuer Punkt Tapferkeit eine neue Belohnung

(32) Weisheit + Vorteile: *(51, 80ff, 119)* pro neuer Punkt Weisheit ein neuer Vorteil

(33) Kriegswerkzeug: *(48, 73ff, 100)* mitgeführte Waffen

(34) Rüstung, Helm, Schild: *(48, 75, 100)* bestimmt den gesamten Schutz / Paradebonus

(35) Reiseausstattung: *(49f, 100, 123)* nützliche Gegenstände, die im Spiel Auswirkung haben können

Lebensstandard, nützliche Gegenstände

Tabelle 1. Schätze, Lebensstandard und nützliche Gegenstände

Start für Kultur…	Lebensstandard	Schatzpunkte	nützliche Gegenstände
-	Arm	-	-
Elben, Waldläufer	Bescheiden	0	1
Hobbits, Menschen aus Bree	Gewöhnlich	30	2
Bardinger, Zwerge	Wohlhabend	90	3
-	Reich	180	4
-	Sehr reich	300+	4

Nützliche Gegenstände werden zusammen einer Fertigkeit auf Charakterbogen eingetragen → wenn passend, `1 W6` auf Probe

1 Schatzpunkt = 1 Belastungspunkt - **Reittier:** Traglast max. 10 Schatzpunkte

Proben

`<o>` Saurons Auge / `(G)` Gandalf-Rune / `(T)` Tau-Symbol / `SG` Schwierigkeitsgrad / `HW` Heldenwürfel / `W6` Erfolgswürfel

Tabelle 2. Probe + Modifikation (17ff)

Probe	`HW` + `n W6` **gegen** `SG`
`bevorzugt`	`2 HW` → besseres Ergebnis
`benachteiligt`	`2 HW` → schlechteres Ergebnis
`Hoffnungsbonus`	1 Hoffnungspunkt → `+ 1 W6` (inspiriert = `+ 2 W6`)
`Unterstützung` durch anderen Helden	1 Hoffnungspunkt → `+ 1 W6`
`vergleichende Probe`	Erfolg und Anzahl `(T)`

Tabelle 3. Ergebnis einer Probe (17ff)

`HW` **Helden** + **NSC**	`HW` **Diener des Schatten**	`W6`	**Ergebnis**
1-10	1-10	Augenzahl (Erschöpft: 1,2,3 = 0) Anzahl `(T)` = Erfolgsgrad	Erfolg bei Augenzahl `HW` + `W6` >= `SG`
`(G)`	`<o>`	Anzahl `(T)` = Erfolgsgrad	Erfolg
`<o>` = 0	`(G)` = 0	Augenzahl (Erschöpft: 1,2,3 = 0) Anzahl `(T)` = Erfolgsgrad	Erfolg bei Augenzahl `W6` >= `SG` (Verzweifelt = misslungen)

Tabelle 4. magische Probe (21)

`HW`	`W6`	**Ergebnis**
-	Erfolgsgrad	gelingt automatisch
magische Gaben oder Gegenstände; kostet 1 Hoffungspunkt		

Tabelle 5. Schattenprobe (137)

je nach Situation		**Ergebnis**
Tapferkeit gegen Mut-SG	Weisheit gegen Verstand-SG	neue Schattenpunkte -1 und -1 je `(T)`

Tabelle 6. Kampfproben (93ff)

Angriff	Kampffertigkeit gg. Kraft-SG + Parade des Gegners
Parade	Kampffertigkeit des Gegners gg. Parade-SG (inkl. Schild) des Helden
Erfolg	• Ausdauer - Waffenschaden (→ ggf. Erschöpfung, 0 = bewußtlos) • `(T)` = weitere Effekte: Abwehren, Durchstoßen, Schildstoss, schwerer Treffer • `HW`: 10+ = durchbohrender Treffer → Verletzungsprobe
Verletzungsprobe	Rüstschutz gegen Verletzungswert der Waffe → Wunde

Tabelle 7. langfristige Aufgaben (131)

Widerstand	Anzahl benötigter Erfolge (inkl. zusätzliche Erfolge durch `(T)` -Symbole)	einfach = 3, mühselig = 6, entmutigend = 9
Zeitbegrenzung	Anzahl erlaubter Proben	Widerstand (wenig Zeit), Widerstand +1 (genug Zeit), Widerstand +2 (reichlich Zeit)

Abenteuerphasen

Kampf *(93ff)*

Auftaktsalven (ggf. Überraschungsangriff) und Nahkampfrunden

Tabelle 8. Phasen Nahkampfrunde (jeweils alle Mitwirkenden)

1. Haltung	**Nahkampf** (Offensiv, Bereitschaft, Defensiv), **Fernkampf** (Hinten)
2. Gefecht	wer in Überzahl ist, wählt Gegner
3a. 1 Hauptaktion	Angriff, Kampfaufgabe, andere
3b. 1 Nebenaktion	vor oder nach Hauptaktion, z.B. vorrücken, zurückziehen, Ausschau halten, Waffe ziehen, Helm/Schild/Waffe fallen lassen

Tabelle 9. Kampfaufgaben

Einschüchtern (Offensiv)	Wurf auf Beeindrucken → Gegner bei nächstem Angriff erschöpft `0 (T)` = Gegner mit Macht 1 `1 (T)` = auch Gegner mit Macht 2 `2+ (T)` = alle Gegner
Anspornen (Bereitschaft)	Wurf auf Ermutigen → nächster Angriff `+ 1 W6` `keine (T)` = alle offensiven Helden `1 (T)` = auch Helden in Bereitschaft `2+ (T)` = auch Helden in Nahkampf
Beschützen (Defensiv)	Wurf auf Kriegskunst → nächster Angriff des Gegners `-1 W6` und `-1 W6` pro `(T)`
Schuss vorbereiten (Hinten)	Wurf auf Untersuchen → nächster Fernangriff `+1 W6` und `+1 W6` pro `(T)`

Beratung *(104ff)*

Tabelle 10. Gesellschaftliche Begegnungen

Widerstand festlegen	**Widerstand** je nach Ersuchen (vernünftig → 3, kühn → 6, unerhört → 9) = **mind. Anzahl gelungener Proben**

Vorstellung	1. Wortführer wählen 2. Wurf auf *Beeindrucken*, *Auftreten* oder *Rätseln* 3. bei Erfolg: **Zeitlimit** → Widerstand + Anzahl `(T)` = **Anzahl Versuche**
Interaktion	• Wurf auf *Ermutigen*, *Verständnis*, *Überreden*, *Rätseln*, *Musizieren* • Modifikation je Stimmung der Zuhörer (abgeneigt = `-1 W6`, aufgeschlossen `+/- 0`, freundlich `+1 W6`)
Ergebnis	**Erfolge** >= **Widerstand** → Beratung für die Helden erfolgreich **Erfolge** < **Widerstand** → nicht erfolgreich oder erfolgreich "mit Haken" **keine Erfolge** → Verhängnis (Feindseligkeit, Einsperren)

Reisen *(108ff)*

Tabelle 11. Reiseablauf

Reiseaufgaben der Reisegemeinschaft	**ein** Anführer, Jäger, Späher, Kundschafter
Reiseweg	**Helden:** mit Spielerkarte Weg festlegen **Meister** mit Hex-Karte bereiste Felder festlegen **gefährliche Stellen** mit Schwierigkeitsgrad `1..n` markieren
Marschproben	**Anführer:** Probe auf Reisen → Ereignis nach Anzahl Hexfelder *(gefährliche Stellen müssen immer abgehandelt werden, 1 Ereignis pro Schwierigkeitsgrad)* **Ziel für Ereignis auswählen:** Spielleiter wirft `W6` → `1-2`: Kundschafter (Erkunden) → `3-4`: Späher (Wahrnehmung) → `5-6`: Jäger (Jagen) **Ereignis bestimmen:** Spielleiter wirft `HW` (Grenzland → `bevorzugt`, Dunkles Land → `benachteiligt`) **Ereignis abwickeln:** 1 Held mit enstprechender Rolle 1 Helden mit gleicher Rolle darf `unterstützen` Strasse → `+ 1 W6`, Schwieriges Gelände → `- 1 W6`
Reise beenden (je Held)	Durch Ereignisse **erlittene Erschöpfung** minus Vitalität des Reittiers, **Reisen-Probe:** bei Erfolg → Erschöpfung -1 und -1 je `(T)`
Reisedauer	1 Tag pro Hexfeld + 1 Tag pro schwieriges Gelände **Gewaltmarsch:** 1 Tag pro 2 Hexfelder, 1 Erschöpfung pro Tag

Tabelle 12. Reiseprobe

Ergebnis	**nächstes Ereignis**
Fehlschlag	2 Hexfelder (Frühling, Sommer) 1 Hexfeld (Herbst, Winter)
Erfolg	3 Hexfelder + Anzahl `(T)`

Tabelle 13. Ergebnis von Ereignisproben

HW	Ereignis	Folgen	Erschöpfung
<o>	Schreckliches Unglück	bei Misserfolg → Wunde	3
1	Verzweiflung	bei Misserfolg → alle Helden +1 Schatten (Schrecken)	2
2-3	Schlechte Entscheidungen	bei Misserfolg → Ziel +1 Schatten (Schrecken)	2
4-7	Missgeschick	bei Misserfolg → Reisedauer +1 Tag, Ziel +1 Erschöpfung	2
8-9	Abkürzung	bei Erfolg → bei Erfolg → Reisedauer -1 Tag	1
10	Zufallsbegegnung	bei Erfolg → kein Held Erschöpfung, Begegnung	1
(G)	Verzweiflung	bei Erfolg → alle Helden +1 Hoffnung	-

Gefährtenphase *(118f)*

Tabelle 14. Vorbereitung

Dauer festlegen	1 Woche bis 1 Jahreszeit
Örtlichkeit wählen	jeder bekannte Ort (meist Zuflucht); Reise wird nicht ausgespielt

Verbesserungen durchführen *(119)*

Tabelle 15. Einsatz von Abenteuer- und Fertigkeitspunkten

Fertigkeitspunkte	Fertigkeiten verbessern (max. 1 Rang / Fertigkeit)
Abenteuerpunkte	1 Rang in Weisheit oder Tapferkeit, Kampffertigkeiten (max. 1 Rang / Fertigkeit)
neuer Rang Tapferkeit	1 Belohnung *(78ff)*
neuer Rang Weisheit	1 Vorteil *(80ff)*

Tabelle 16. Erfahrungspunktekosten

neuer Fertigkeitsrang	neuer Tapferkeits- / Weisheitsrang	Abenteuer-/Fertigkeitspunkte
x	-	4
xx	2	8
xxx	3	12
xxxx	4	20
xxxxx	5	26

neuer Fertigkeitsrang	neuer Tapferkeits- / Weisheitsrang	Abenteuer-/Fertigkeitspunkte
`xxxxxx`	6	30

Julfest *(120)*

Tabelle 17. Julfest

Zeit	Winterzeit (ca. jede 3. Gefährtenphase), 3 Monate
Ort	Rückkehr jedes Helden in die Heimat
Auswirkungen	`Hoffnungspunkte` komplett auffüllen `Fertigkeitspunkte` um `Verstand`-Wert erhöhen

Unternehmungen auswählen *(120ff)*

Tabelle 18. Unternehmungen auswählen

normale Gefährtenphase	Julfest
Gemeinschaft wählt 1 gemeinsame Unternehmung	jeder Spieler wählt 1 Unternehmung
jeder Spieler wählt 1 *"freie"* Unternehmung (siehe jeweilige Berufung)	

Tabelle 19. Unternehmungen

Gemeinschaft stärken		Gefährtenwert +1 bis nächste Gefährtenphase
Lied schreiben		Neues Lied dem Liederverzeichnis hinzufügen: Ballade (Beratung), Siegeslied (Kampf), Wanderlied (Reise) *(121, 63)*
Geschichte erzählen	Julfest	einzigartiges Merkmal gegen ein anderes (aus Geschichte) auswählen
Erben einsetzen	Julfest	jeweils **n** Schatzpunkte und Abenteuerpukte (max. 5) → Rücklage +**n** *(56)*
Gönner treffen	*"frei"* für Bote	muss am selben Ort sein *(52, 212ff)*
Gerüchte erfahren	*"frei"* für Hüter	Spielleiter erzählt ein Gerücht
Landkarte studieren	*"frei"* für Gelehrter	Ereignisse abwickeln +1 (Reise) bis nächste Gefährtenphase
Magische Gegenstände untersuchen	*"frei"* für Schatzsucher	Eigenschaften aller sagenhaften Artefakte und Wundersamen Gegenständer der Gemeinschaft
Schattenmale heilen	Julfest	5 Abenteuerpunkte: -1 Schattenmal *(137)*

Nützliche Gegenstände tauschen

beliebig im Rahmen max. erlaubte Anzahl (Lebensstandard)