

Charaktererstellung

Innos zum Gruß, Unbekannter! Seid willkommen in der Welt der Verbrecher, der Halunken und der Diebe. Herzlich willkommen bei GOTHIC™.

Dieses Rollenspiel basiert auf der Welt und den Charakteren von Piranha Bytes, aus dem gleichnamigen Titel, und verwendet ein abgeändertes DSA Regelsystem.

Um „Die Welt der Verurteilten“ regeltechnisch umsetzen zu können, benötigt ihr nur dieses Grundregelwerk, das sowohl Informationen zu den **grundsätzlichen Regeln** gibt, als auch

Hintergrundinformationen, Waffenwerte sowie das neue **Magiesystem** beleuchtet und erklärt.

Das Regelsystem ist ein reines Fan-Projekt, und kann daher auch beliebig variiert werden. Auch Verbesserungsvorschläge sind immer gern gesehen. In diesem Sinne,

Möge Innos über euch wachen!

Xardas1001, Oktober 2015

Die Erschaffung eines Sträflings

Was wäre die Kolonie ohne ihre Bevölkerung? Richtig, nichts. Ein Rollenspiel lebt von der Darstellung der Charaktere, die in dieser myrtanischen Variante meist als „Sträflinge“ bezeichnet werden.

Neben einer dichten und stimmigen Atmosphäre sind einige Regeln jedoch unumgänglich um ein faires und spannendes Abenteuer zu gestalten. Der Spielleiter sollte einen groben Überblick über diese Regeln besitzen, um ein flüssiges Spielergebnis zu garantieren.

Die Spielregeln in Kürze

Ein myrtanischer Sträfling verfügt über einen bestimmten Satz von Spielwerten:

Eigenschaften stellen die geistigen und körperlichen Grundlagen des Sträflings dar, die durch Übung wenig verändert werden können, die aber bei fast allen Spielentscheidungen eine Rolle spielen. **Talente** sind erlernte Fähigkeiten des Sträflings in verschiedensten Bereichen. Vom Kampf, über Naturkunde bis hin zum Handwerk; die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Talenteinsatzes hängt von den Eigenschaften und dem erlernten Talentwert ab. Schließlich gibt es noch **abgeleitete Werte** wie den Attacke-Wert, die Lebensenergie, das Mana oder auch den Magieangriffswert eines Charakters.

Sie als Spieler benötigen nichts weiter als einen

Charakterbogen, wie in diesem Band als Kopiervorlage beigelegt, einige Notizzettel und Stifte (denn es wird ja ein Pen and Paper gespielt), sowie einen zwanzigseitigen und einen sechsseitigen Würfel.

Würfel, Rundungen, Charakterbogen

Die Welt der Verurteilten verwendet, wie DSA, zwanzigseitige Würfel (im folgenden als W20 bezeichnet) und sechsseitige Würfel (W6). Mit einem „W“ (also ohne Zahlenangabe) ist ebenfalls ein W6 gemeint. Ein W3 ist ein halbiertes W6, die Zahlen 1 und 2 zählen als 1, 3 und 4 als 2 sowie 5 und 6 als 3.

Eine Angabe wie bspw. 3W6 bedeutet, dass drei sechsseitige Würfel geworfen werden (bei Würfelmangel dreimal hintereinander) und die Würfelergebnisse addiert werden. Eine Angabe wie 2W20+10 bedeutet, dass zwei 20-seitige Würfel gerollt werden und auf das addierte Ergebnis noch einmal 10 Punkte aufaddiert werden.

Es wird bei allen Rechnungen „echt“ gerundet, d.h. alles bis x,49 wird ab- alles ab x,50 wird aufgerundet.

Wie bereits erwähnt, steht am Ende alles auf dem Charakterbogen und kann jederzeit während des Spiels nachgelesen werden.

Charaktererstellung

Eigenschaften und Eigenschaftsproben

Ihr Sträfling hat acht Eigenschaften, die ihn charakterisieren: Mut (abgekürzt MU), Klugheit (KL), Intuition (IN), Charisma (CH), Fingerfertigkeit (FF), Gewandtheit (GE), Konstitution (KO) sowie Körperkraft (KK).

Die ersten vier (MU, KL, IN und CH) werden als geistige Eigenschaften, die anderen vier (FF, GE, KO und KK) als körperliche Eigenschaften bezeichnet. Je höher der Wert eines Charakters ist, desto höher ist seine Chance, dass er eine entsprechende Probe besteht.

Eigenschaftswerte bewegen sich für Menschen in einem Rahmen zwischen 1 und 21, wobei Werte zwischen 8 und 14 den Schwerpunkt bilden.

Bei einer Eigenschaftsprobe wirft der Spieler einen W20 und versucht den Eigenschaftswert zu unterbieten; wenn das Resultat also nicht höher als die Eigenschaft ist, gilt die Probe als gelungen. Der Spielleiter darf je nach Situation Proben erleichtern und erschweren. Eine Erschwernis um 3 bei einem eigentlichen Wert von 12 bedeutet, dass Sie mit ihrem Würfelergebnis um $12 - 3$, also 9 kommen müssen um die erschwerte Probe zu bestehen. Eine Erleichterung um 3, würde bei den selben Werten zu einem zu unterbietenden Wert von 15 führen.

Würfelt man eine 20, bedeutet dies einen **Patzer** des Wurfes, bei einer 1 eine besonders gelungene Probe. In beiden Fällen wird erneut ein W20 geworfen um den Patzer bzw. die 1 zu **bestätigen**. Wirft man erneut eine 20 bzw. eine 1 gilt der Wurf als bestätigt und wirkt sich noch verheerender aus.

Talentwerte und Talentproben

Fertigkeiten wie Klettern, Erz hacken oder Taschendiebstahl werden als Talente bezeichnet. Das Maß der Erfahrung, welches ein Charakter in einem Talent besitzt wird durch den **Talentwert** (TaW) ausgedrückt. Üblicherweise bewegt sich ein Talentwert zwischen 0 und 21 (mit entsprechenden Ausnahmen von -4 bis +30)

In einer Talentprobe fließen die Eigenschaftswerte eines Sträflings mit seinem

Talentwert zusammen. Um eine Talentprobe zu bestehen muss ein Charakter nacheinander drei zum Talent zugehörige Eigenschaftsproben ab. Falls man über einen positiven Talentwert verfügt, kann man gegebenenfalls mit diesen sog. **Talentpunkten** versuchen eine misslungene Eigenschaftsprobe auszugleichen. Wenn Sie beispielsweise mit einem Eigenschaftswert von 12 eine 15 würfeln, aber 3 Talentpunkte in der Fertigkeit, zu der dieser Talentwurf gehört, besitzen, können sie diese 3 Talentpunkte benutzen um die Differenz auszugleichen. Sie dürfen nicht mehr Punkte aus ihrem TaW – Vorrat nehmen, als sie besitzen. Wenn sie also nur 3 Talentpunkte besitzen, und diese, wie im vorigen Beispiel, bereits beim ersten Wurf eingesetzt haben, können sie eine weitere misslungene Eigenschaftsprobe nicht mehr auffangen. Wenn sie allerdings zu einem späteren Zeitpunkt erneut eine Talentprobe ablegen müssen, stehen ihnen die TaW-Punkte wieder voll zur Verfügung.

Umso weniger Talentpunkte sie bei einer Probe verbrauchen, umso besser wird Ihr Ergebnis in den meisten Fällen ausfallen.

Auch Talentproben können mit Erschwernissen oder Erleichterungen belegt werden. In diesem Fall wird der Talentwert vor dem Auswürfeln mit der Erschwernis oder der Erleichterung verrechnet. Dazu wird eine Erschwernis vom TaW subtrahiert, eine Erleichterung addiert.

Wenn ein Charakter einen negativen Talentwert aufweist, oder sein TaW durch situationsabhängige Modifikationen unter null fällt, so muss er diesen Betrag unter null als Erschwernis zu jedem der drei Würfe der Probe addieren und darf dennoch den jeweiligen Eigenschaftswert nicht übertreffen, wenn die Probe gelingen soll. Ein negativer TaW führt also immer zu drei erschwerten Eigenschaftsproben.

Kampfsystem

Die Grundelemente des Kampfsystems bilden der **Attacke** und der **Paradewert** (kurz AT und PA genannt), die sich aus den Grundwerten (den abgeleiteten Eigenschaften AT und PA Basiswert) und den Talentwerten (bspw. In

Charaktererstellung

Schwert oder Spitzhacke) zusammensetzen, und auf die, genauso wie bei den Eigenschaftswerten, mit einem W20 geworfen wird: Der Angreifer würfelt mit eine Probe auf seinen AT-Wert, der Verteidiger auf seinen PA-Wert, oder einfacher: Der Angreifer würfelt eine Attacke, der Verteidiger eine Parade. Gelingt die Attacke und misslingt die Parade des Gegners, so ist dem Angreifer ein Treffer gelungen, der nun eine bestimmte Anzahl von **Trefferpunkten** (TP) anrichtet, die von Waffe zu Waffe unterschiedlich sind. (Eine Spitzhacke macht beispielsweise 1W6 Schaden, während ein Schwerer Zweihänder 2W+4 Schaden anrichtet). Von diesen Trefferpunkten, darf der Getroffene noch seinen **Rüstungsschutz** (RS) abziehen, sofern er eine Rüstung trägt, und muss den verbleibenden Rest als Schadenspunkte von seiner **Lebensenergie** (LE) oder seinen **Ausdauerpunkten** (AU) (zum Beispiel in einem Faustkampf) abziehen. Würfelt ein Spieler eine bestätigte 1 so wird die Parade des Verteidigers um die Hälfte erschwert. Gelingt die Parade nicht, so wird der ausgewürfelte Schaden verdoppelt.

Sinkt die Lebensenergie eines Charakters unter 0 ist dieser so gut wie tot; ein Sträfling dessen LE auf 5 Punkte oder darunter fallen ist kampfunfähig (und auch unfähig zu zaubern oder die meisten Talente anzuwenden) und kann sich nur mit Mühe bei Bewusstsein halten. Ein besonders heftiger Treffer kann Wunden anrichten, die einem das Ausweichen oder bestimmte Würfe erschweren.

Wann ein Kämpfer in einem Kampf an der Reihe ist, bestimmt der **Initiative Wert** (INI), der zu Beginn des Kampfes aus dem INI Basiswert und üblicherweise 1W6 errechnet wird. Ein Kampf gliedert sich in mehrere **Kampfrunden**, in denen ein Beteiligter üblicherweise zwei Aktionen (nämlich eine AT und eine PA) zur Verfügung hat. Der Kämpfer mit der höheren INI beginnt den Kampf mit einer AT, auf die der Verteidiger mit einer PA reagiert; dann handelt der Kämpfer mit der nächsthöheren INI, dann der mit der dritthöchsten usf. Bis alle Beteiligten eine Attacke ausführen durften. Dann beginnt die

nächste Kampfrunde, und der Kampf geht weiter, bis einer der Kämpfer aufgibt, tot oder kampfunfähig ist – oder bis sein Gegner freiwillig von ihm ablässt, worauf man in der Kolonie nicht hoffen kann.

Um seine Chancen in einem Kampf zu verbessern, stehen Ihrem Charakter bestimmte Manöver zur Verfügung, die er durch das Erlernen von Sonderfertigkeiten erwerben kann. Im Fernkampf würfelt der Schütze auf seinen Fernkampf Wert, der sich aus dem Fernkampf Basiswert und dem Talentwert in der entsprechenden Fernwaffen-Gattung (Bogen, Armbrust, Wurfspeer etc.) bestimmt.

Die Wahrscheinlichkeit, ein Ziel zu treffen, hängt vor allem von der Entfernung ab. Ein Treffer mit einer Fernkampfwaffe erzeugt ebenfalls Trefferpunkte. Je nach anvisiertem Ziel kann der Wurf erschwert werden, aber auch mehr Schaden anrichten. Mit einer bestätigten 1 in den Kopf zu treffen richtet beispielsweise sechsfachen Schaden an.

Lebenspunkte, Ausdauer, Mana und Geistige Stabilität

Neben den Eigenschaften des Sträflings, seinen Talenten und seinen Kampferten verfügt jeder Sträfling noch über mindestens drei weitere Werte, die seine körperliche und geistige Verfassung widerspiegeln: die **Lebensenergie** (LE; unterteilt in Lebenspunkte LeP), die repräsentiert, ob ein Held kleine Blessuren oder größere Wunden erlitten hat, und die anzeigt, ob er dem Leben oder dem Tode näher steht, die **Ausdauer** (AU; unterteilt in Ausdauerpunkte AuP), die anzeigt wie sehr ein Sträfling „außer Puste“ ist und ob er noch weitere körperliche Anstrengungen unternehmen kann, und die **geistige Stabilität** (gS; unterteilt in Stabilitätspunkte StaP), die den geistigen Zustand ihres Sträflings anzeigt. Dieser geistige Zustand ist anfangs zwar gesund, kann aber mit einschneidenden Erlebnissen sinken und es kann unter Umständen sein, dass der Charakter den psychischen Druck nicht aushält und dem Wahnsinn verfällt. Sollte ein Charakter beispielsweise zum ersten Mal einem Ork, oder schlimmer, einem Untoten begegnen, dann muss

Charaktererstellung

er eine Probe auf seine geistige Stabilität ableisten (auch Stabilitätswurf genannt). Diese Probe erfolgt mit 5W20 und wird muss den aktuellen Stabilitätswert unterbieten. Je nachdem ob Sie die Probe bestanden haben oder nicht, wird sich das auf den Stabilitätsverlust ihres Charakters auswirken. Der Anblick eines Untoten kostet bei einem normalen Skelett beispielsweise bei einem geschafften Stabilitätswurf keinen, bei einem nicht geschafften Stabilitätswurf 2 Stabilitätspunkte (0/2 gS). Diese Punkte werden von der aktuellen Stabilität abgezogen. Bei einem erneuten Stabilitätswurf muss dann der aktualisierte Wert unterboten werden.

Zauberkundige Charakter verfügen darüber hinaus noch über **Mana** (MA; unterteilt in Manapunkte MaP), eine magische Energie, die von den Göttern kommt und katalysiert werden kann um magische Runen und Spruchrollen zu wirken.

LeP, AuP und MaP sind bei einer Anwendung nicht dauerhaft verloren und regenerieren sich sehr schnell wieder (in den meisten Fällen hilft schon Schlafen), StaP dauern wesentlich länger um zu regenerieren (Das Entspannen in friedlicher Umgebung für einige Tage, oder auch die Gewissheit, dass einem die furchtbaren Dinge nicht mehr nachstellen können, helfen StaP wieder zu regenerieren).

Magie und Götterwirken

Magie begegnet den Menschen von Myrtana meist in der Form von Runen und Spruchrollen und der Person von ausgebildeten Magiern und Priestern. Auch wenn es Gerüchte über eine andere, alte Form der Magie gibt, benutzen die Magier Myrtanas ausschließlich Runen und Spruchrollen um ihre magischen Kräfte zu katalysieren. Um solche magischen Runen oder Spruchrollen wirken zu können, muss ein Mensch (oder ein anderes Wesen) von Geburt an dazu begabt sein, Mana aufzunehmen. Natürlich gibt es auch einige Menschen, die diese Veranlagung sehr wohl besitzen, aber dennoch nie einen Zauber gewirkt haben.

Die Magie der Runen und Spruchrollen ist leicht zu verstehen: Wenn ein Magier eine Rune

benutzt, dann lässt er einen Teil seines Manas in diese Rune fließen, die wiederum den Zauber freisetzt. Eine Rune kann hierbei unbegrenzt oft, den in ihr ruhenden Zauber freisetzen, während die Wirkung einer Spruchrolle nach einmaliger Benutzung aufgebraucht ist. Die Benutzung der Runen ist durch jeweils **Sechs magische Kreise** von **drei verschiedenen Arten** limitiert. Jede Rune besitzt einen Kreis als Voraussetzung. Um beispielsweise die Rune Feuerpfeil (1. Kreis/Feuer) wirken zu können, muss der Anwender den ersten Kreis der Feuermagie beherrschen. Es muss sowohl die Anzahl des Kreises als auch das Element korrekt sein, ansonsten ist der Magier nicht in der Lage die Rune einzusetzen. (Spruchrollen benötigen keine magischen Kreise.)

Um auf diese Weise einen Zauber zu wirken würfelt der Magier mit einem W20 auf seinen **Magie-Attacke Wert** (MAT). Unterbietet er den Wert, so trifft der Zauber sein Ziel. Wird der Zauber gezielt gegen eine Person eingesetzt so muss (sofern der Zauber nicht auf „natürliche“ Art, wie Feuer oder Eis, schadet) deren **Magieresistenz** (MR) als Erschwernis auf den MAT Wert genutzt werden.

Trifft der Zauber, so wird dem Gegenstand, dem Tier oder der Person ein **Magieschaden** abgezogen, der sich von Rune zu Rune wieder unterscheiden kann. Dieser Magieschaden ignoriert normalen RS und kann nur von speziellen Ringen, Amuletten oder anderen verzauberten Gegenständen abgehalten werden. Der Magier investiert in dem Moment, in dem er sich entscheidet den Zauber zu wirken Mana in die Rune, welches ihm von seinen MaP abgezogen wird, unabhängig davon ob der Zauber trifft oder nicht.

Einige Runen benötigen länger als andere um die Magie, die ihnen innewohnt zu entfesseln, während dieser Zeit muss sich der Magier konzentrieren. Wird er währenddessen, auf welche Art auch immer, unterbrochen, wird sämtliches Mana, das bereits investiert war von seinem aktuellen Wert abgezogen und er muss die Wirkung der Rune von neuem freisetzen.

Neben der Runenmagie erzählen die Legenden von einer weitaus mächtigeren, „**Alten Magie**“,

Charaktererstellung

die ohne Runen und Spruchrollen auskommen soll. Die Anwender dieser Art von Magie sollen sich ausschließlich auf ihren Glauben verlassen haben, und die Magie von den Göttern selbst gelehrt bekommen haben.

Diese Art von Magie ist in der heutigen Zeit nicht mehr verbreitet, und kaum ein Magier sucht danach. Sollte es einem Charakter dennoch gelingen auf die Alte Magie zu stoßen, und sich einige Zauber davon eigen zu machen, werden diese Proben genauso wie Talentproben abgelegt. Die **Magiefertigkeitspunkte** (MfP) zeigen an, wie gut ein Magier diesen Zauber beherrscht. Für jeden Zauber werden drei Eigenschaftsproben abgelegt, die mit den MfP ausgeglichen werden können. Auch hier gilt die MR der angezauberten Person als Erschwernis auf die Würfe.

Haben Sie schon eine ungefähre Vorstellung, was ihren Charakter ausmacht?

Ein grober aber freundlicher Zeitgenosse, der seine Axt nur auspackt, wenn man ihn richtig reizt? Ein rechtschaffener, junger Magier, der nur durch ein böses Versehen in seine Situation gekommen ist? Doch lieber ein geschickter Dieb, der hauptsächlich seine eigenen Fäden zieht? Oder jemanden, der von den Göttern enttäuscht ist, und sich nach einer neuen Weltordnung sehnt?

Auf den folgenden Seiten, wird ihnen nach dem Baukastenprinzip erklärt, wie Sie ihren ganz persönlichen Sträfling erstellen können.

Von der Haarfarbe bis hin zur Hintergrundgeschichte liegt alles in ihrer Hand!



Charaktererstellung

Das Baukastensystem

Rollenspielcharaktere, und ganz speziell, Sträflinge existieren nicht einfach. Jeder von ihnen hat eine individuelle Hintergrundgeschichte, eigene Vorlieben, Ängste, Geheimnisse und Fähigkeiten. Sie werden an unterschiedlichen Orten geboren, wachsen dort, oder an einem völlig anderen Ort, auf und haben schon das eine oder andere erlebt, bevor Sie ihren Charakter beginnen zu spielen.

„Die Welt der Verurteilten“ benutzt das von DSA bekannte Baukastensystem, und nutzt **Generierungspunkte** (GP), mit denen man für Rasse, Kultur und Profession bezahlt, sowie Vor- und Nachteile kaufen kann, und **Erfahrungspakete**, die eine Zusammenstellung von Spielwerten darstellen, die auf der ausgesuchten Rasse, Kultur und Profession basiert.

Ausserdem erhält man einen Grundwert an Erfahrungspunkten, die in die Steigerung von Talenten, Magie und den Erwerb von Sonderfertigkeiten investiert werden können.

In den nächsten 11 Schritten werden Sie durch die Erstellung ihres ersten eigenen Sträflings geführt.

Generierungspunkte

GP sind das Material, aus dem Sie ihren Charakter nach ihren Vorstellungen zusammenstellen können. Ihrer Fantasie ist dabei nur der Generierungspunktestand als Grenze gesetzt.

Jeder Sträfling erhält zu Beginn **110 Generierungspunkte**. Von diesen GP können Sie die unterschiedlichsten Dinge „kaufen“:

Eigenschaften, Rasse, Kultur, Profession und besondere Vorteile. Bestimmte Nachteile bieten ihnen hingegen zusätzliche GP. Stellen Sie es sich wie ein Bankkonto vor, auf das bereits 110 GP eingezahlt sind, und mit dem Sie bestimmte Einkäufe tätigen müssen – nötigenfalls können Sie vorübergehend auch einmal das Konto überziehen – wichtig ist nur, dass am Ende der Charaktererstellung eine Summe von genau 0 Punkten auf diesem Konto haben.

Schritt 1: Was will ich?

Am Anfang ist es wichtig sich zu überlegen, was die grobe Vorstellung eines Charakters ist. Wie ist der Grundtenor ihres Charakters? Ist er aufbrausend, oder eher ruhig? Wollen Sie eine Kämpfernatur spielen, oder jemanden der sich nicht sofort mit jedem schlagen muss, oder will. Ist Ihr Charakter magisch begabt?

Blättern Sie einfach mal ein wenig durch die verschiedenen Rassen, Kulturen und Professionen. Eine Hilfe ist hier selbstverständlich auch, Gothic schon einmal gespielt zu haben, so hat man eine groben Überblick über die verschiedenen Klassen und die myrtanische Lebensweise.

Wer sich vor der Erstellung nocheinmal über das Myrtanische Reich, seine Bewohner und Geografie informieren möchte, dem sei das Kapitel „Das myrtanische Reich“ ans Herz gelegt.

Wenn Sie eine grobe Vorstellung haben, was ihren Sträfling ausmachen soll, kann die Erstellung losgehen!

Schritt 2: Woher komme ich? Rassen

Die Menschen im Großreich Myrtana stammen aus unterschiedlichen Gebieten, die sich nicht nur durch ihre Kultur unterscheiden.

Die Rasse hat Auswirkungen auf das Aussehen ihres Sträflings und bringt einige Veränderungen der Werte mit sich. Ein Nordmarer z.B. unterscheidet sich allein im Körperbau grundlegend von einem Bewohner Varants.

Wenn Sie sich für eine Rasse entschieden haben (ausführliche Beschreibungen ab S. XX), notieren Sie sich die Startwerte, die diese mit sich bringt (Modifikationen auf LE und AU, Eigenschaftsmodifikatoren, eventuelle Talentwerte usw.) und ziehen die dafür benötigten GP von ihrem Konto ab.

Midländer	0 GP	S. XX
Nordmarer	5 GP	S. XX
Variantianer	5 GP	S. XX
Südländer	9 GP	S. XX
Archipelbewohner	4 GP	S. XX

Charaktererstellung

Schritt 3: Wo bin ich aufgewachsen?

Die Kulturen

Nachdem bestimmt wurde, welche Gene ihrem Sträfling zu Grunde liegen, ist es wichtig herauszufinden durch was er geprägt wurde. Wo ist er aufgewachsen, welche Ideale hat er verinnerlicht, was sind die Sitten, der Glaube, und die möglichen Freizeitbeschäftigungen ihres Charakters – unabhängig davon, was er später als Beruf erlernt.

Argaanische Landbevölkerung	9 GP	S. XX
Argaanische Siedlungen	10 GP	S. XX
Assassinen	11 GP	S. XX
Feshyr	0 GP	S. XX
Feuerclan	7 GP	S. XX
Hammerclan	7 GP	S. XX
Khorinis	0 GP	S. XX
Khorinische Landbevölkerung	0 GP	S. XX
Khorinisches Feuermagierkloster	15 GP	S. XX
Myrtanische Städte	0 GP	S. XX
Myrtanische Landbevölkerung	0 GP	S. XX
Nordmarer Feuermagierkloster	15 GP	S. XX
Nomadische Stämme	6 GP	S. XX
Östliches Archipel – Landbewohner	8 GP	S. XX
Östliches Archipel – Siedlungen	10 GP	S. XX
Varantische Städte	6 GP	S. XX
Varantische Wüstenbevölkerung	3 GP	S. XX
Wassermagierkloster	15 GP	S. XX
Wolfsclan	7 GP	S. XX

Bei der Wahl der Kultur ist zu unterscheiden, in welchem weltlichen Kontext ein Charakter aufgewachsen ist. Bauern, die aus der

Landbevölkerung stammen, haben ein anderes Bild als ein Charakter, der im selben Landstrich in einer Stadt großgeworden ist.

Völlig unterschiedliche Auffassungen haben natürlich Südländer, oder Nordmarer. Die Wahl der Kultur eines Magierklosters setzt voraus, dass der Charakter als Kind vor einem Kloster ausgesetzt wurde, oder bereits in den ersten Lebensjahren als Klosterdiener aufgenommen wurde.

Kulturen verändern hauptsächlich die Talentwerte des Sträflings und legen fest, welche Profession ein Charakter ergreifen kann.

Es ist beispielsweise mehr als unwahrscheinlich, dass ein Charakter der Nordmarer Kultur Feuerclan eine gesetzlose Profession ergreift. Völlig unmöglich wiederum ist beispielsweise, dass ein Assasine als Paladin dient.

Einige Kulturen, wie die Magierklöster lassen kaum Spielraum die Profession völlig frei zu wählen.

Über die Kulturen wird auch der maximale **Sozialstatus** eines Charakters errechnet.

Für die meisten Kulturen müssen GP ausgegeben werden, nur die midländischen Kulturen bleiben GP – frei. Mehr Informationen über die einzelnen Kulturen finden Sie übrigens ab S. XX.

Wenn Sie sich für eine Kultur entschieden haben, notieren Sie sich die Startwerte und Modifikatoren, die diese mit sich bringt (am Ende der Beschreibung), und ziehen Sie ggf. die nötigen GP von ihrem Guthaben ab.

Schritt 4: Wer war ich, und warum

bin ich es nicht mehr? Die Profession
Das Leben eines Charakters beginnt nicht mit dem Einstieg in das Abenteuer. Der Charakter wurde geboren, hatte Eltern und hat möglicherweise eine Ausbildung durchlaufen.

Vielleicht hat Ihr Charakter eine handwerkliche Ausbildung hinter sich, ist Bogner oder Schmied, vielleicht hat er sich der königlichen Armee angeschlossen und im Krieg gedient, vielleicht hat er auch eine strenge magisch-akademische Ausbildung in einem Magierkloster durchlebt.

Was auch immer der Charakter getan hat, bevor

Charaktererstellung

er zum Sträfling wurde, es wird in diesem Regelsystem als **Profession** bezeichnet. Vereinfacht könnte man auch einfach vom Beruf des Charakters sprechen.

Jeder Profession sind bestimmte Talente und Sonderfertigkeiten zugeordnet, die in diesem Berufsbild vermittelt wurden, (je nachdem unter welchen Umständen ein Abenteuer beginnt, auch Ausrüstung) und eventuell besondere Modifikationen, die sich aus der Ausbildung ergeben.

Außerdem ist die Profession ausschlaggebend für das gesellschaftliche Ansehen, den **Sozialstatus** ihres Charakters. (Wobei der Sozialstatus, bis auf wenige Ausnahmen bei einem Sträfling selbstverständlich auf 0 sinkt.)

Da eine Liste aller Professionen an dieser Stelle den Rahmen sprengen würden, werden hier nur die fünf Professionshauptgruppen vorgestellt. Unter den angegebenen Seiten werden die verschiedenen Professionen der Hauptgruppen näher beleuchtet.

Die Professionshauptgruppen

Kämpfer-Professionen	S. XX
Reisende und Wildnis-Professionen	S. XX
Gesellschaftliche Professionen	S. XX
Handwerks-und Wissen-Professionen	S. XX
Magische Professionen	S. XX

Wie schon erwähnt, passt nicht jede Profession zu jeder Kultur. Bei den einzelnen Kulturen finden Sie weitere Informationen, welche Professionen sich eignen, und welche für ungeeignet gehalten werden.

Ähnlich wie bei Rassen und Kulturen kosten die meisten Professionen wieder GP.

Wenn Sie sich also für eine Profession entschieden haben, ziehen Sie die genannten GP

von ihrem aktuellen Punktekonto ab und notieren sich alle Modifikationen, die bei der Beschreibung der jeweiligen Profession stehen.

Die Professionen erfordern bestimmte Werte in den Eigenschaften als Startbedingung. Diese Voraussetzung müssen beim Festlegen der Eigenschaften beachtet werden, weswegen Sie auch diese Voraussetzungen notieren sollten.

Schritt 5: Der Sträfling nimmt

Gestalt an! Die Eigenschaften

Nachdem Sie nun ungefähr wissen, wie ihr Charakter aufgebaut sein soll, wird es Zeit ihm seine Eigenschaften oder auch Attribute zuzuweisen. Auf der folgenden Seite ist noch einmal kurz dargestellt, was die Eigenschaften repräsentieren. Meistens befinden sich Eigenschaftswerte zwischen 8 und 14, achten Sie aber darauf, dass einige Professionen Eigenschaftsmindestwerte besitzen, die erfüllt werden müssen, dass die Profession auch gewählt werden kann.

Außerdem besitzen manche Rassen oder Kulturen automatische Modifikationen die Eigenschaftswerte heben oder senken. Diese Modifikationen müssen Sie mit einberechnen um auf die Mindestwerte zu kommen. Ein Nordmarer hat beispielsweise automatisch einen +1 Bonus auf Körperkraft, man muss also einen Punkt weniger ausgeben als beispielsweise ein Midländer um auf denselben Körperkraftwert zu kommen.

Sie können nun auch ihren Sozialstatus erhöhen, der ihr Ansehen in der myrtanischen Welt darstellt. Denken Sie aber daran, dass dies nur den Sozialstatus ihres Charakters VOR der Verurteilung als Sträfling darstellt. Jeder Charakter, der als verurteilter Verbrecher startet, startet automatisch mit einem Sozialstatus von „1“. (Falls Sie ein Abenteuer oder eine Kampagne außerhalb der Strafkolonie von Khorinis spielen möchten, und die Charaktere keine Sträflinge sind, ist der Sozialstatus natürlich auf dem von ihnen gesetzten Wert. Sollten Sie sich einer Gilde anschließen wirkt sich das übrigens auf ihren Sozialstatus aus. Weitere Informationen dazu ab S. XX, bei der Erklärung des Gildensystems.)

Charaktererstellung

Eigenschaften

Mut (MU): Nervenstärke in kritischen Situationen, Willenskraft und Entschlussfreudigkeit; beeinflusst die Werte AuP, MaP, gS, AT – und INI-Basis, MR.

Klugheit (KL): Intelligenz und logisches Denkvermögen, theoretisches Wissen und gutes Gedächtnis; wichtig für die MR und die Bestimmung des Starterfahrungspunkte, häufig in Wissenstalenten verwendet.

Intuition (IN): Schnelle Einschätzung von Situationen und Personen, kreative Verknüpfung von Hinweisen, Wahrnehmung; spielt bei der Berechnung von PA -, FK -, und INI-Basis Wert, MaP und Starterfahrungspunkte eine Rolle.

Charisma (CH): persönliche Ausstrahlung, Redegewandtheit und Führungsqualität, auch magische Aura; relevant für die MaP und für gesellschaftliche Talente.

Fingerfertigkeit (FF): Feinmotorik, gute Auge-Hand-Koordination; beeinflusst die FK-Basis und wird häufig in handwerklichen Talenten gefordert.

Gewandtheit (GE): Körperliche Beweglichkeit, Körpergefühl, elegante Bewegungen; wichtig für die AuP, AT-, PA- und INI-Basis, die Geschwindigkeit des Sträflings sowie für körperliche Talente.

Konstitution (KO): Körperliche Zähigkeit, Widerstand gegen körperliche Belastung, Gift oder Krankheit, Abwehr von Kampfschaden; wird bei der Berechnung von LeP, AuP und MR verwendet.

Körperkraft (KK): Muskelkraft und die Fähigkeit, sie gezielt einzusetzen; beeinflusst die Werte LeP, AT-, PA- und FK-Basis, TP-Zuschlag, bestimmt die Tragkraft.

Quasi wie eine Eigenschaft gehandhabt wird der **Sozialstatus (SO):** Gesellschaftlicher Status, Machtposition, auch: Ansehen.

Sie haben allerdings eine Einschränkung: Sie dürfen höchstens 100 Punkte auf die 8 Eigenschaften verteilen (SO zählt nicht dazu). Anschließend können Sie dann eventuelle Modifikationen durch Rasse oder Kultur verrechnen: Bei dem so erhaltenen Ergebnis müssen die Grundvoraussetzungen für die von ihnen gewählte Profession erreicht sein; die Endergebnisse können auch den Rahmen von 8 bis 14 überschreiten und auch die Summe von 100 Punkten über bzw. unterschreiten.

Übrigends müssen Sie nicht zwingend alle ihre GP an diesem Punkt ausgeben, Sie können auch ohne weiteres noch welche für den nächsten Abschnitt – Vor und Nachteile – aufsparen. Allerdings ist es durchaus sinnvoll alle 100 möglichen Punkte zu nutzen, da die Eigenschaften später sehr teuer zu steigern sein werden. Umgekehrt, noch einmal: Sie können Schulden machen um Profession bzw. Kultur und Eigenschaften zu bezahlen. Wichtig ist nur, dass am Ende von Schritt 6 alle Punkte ausgegeben sind und keine Schulden mehr vorhanden sind.

Schritt 6: Vor und Nachteile

Um Ihren Sträfling noch weiter zu personalisieren und ihn von anderen Sträflingen abzuheben, stehen ihnen die Vor- und Nachteile zur Verfügung. Durch diese können Sie ihrem Charakter eine einzigartige Persönlichkeit geben. Einige Vor- und Nachteile sind an spezielle Rassen oder Kulturen gebunden und können nur mit entsprechenden Voraussetzungen gewählt werden, andere sind schon im Kulturpaket enthalten.

Eine Übersicht über die verschiedenen Vor und Nachteile findet sich auf der folgenden Seite, eine detaillierte Auflistung auf Seite XXX. Beachten Sie bei der Auswahl, dass nicht alle Vor und Nachteile frei wählbar sind, und lesen Sie sich die detaillierte Beschreibung der Vor oder Nachteile, die Sie interessieren durch.

Tipp: Übertreiben Sie es nicht. Sorgen Sie für ein Gleichgewicht. Nachteile bieten einen wunderbaren Aufhänger für Interaktionen zwischen den Charakteren.

Charaktererstellung

Vorteile

Adlig, Adlige Abstammung	7 GP	Hohe Lebenskraft	je 2 GP pro LeP
Adlig, Adliges Erbe	+6 GP	Hohe Magieresistenz	je 2 GP pro Punkt MR
Adlig, Amtsadel	5 GP	Immunität ²⁾ gegen einz. Gift	5 GP
Akademische Ausbildung (Gelehrter)	7 GP	Immunität ²⁾ gegen Giftgruppe	10 GP
Akademische Ausbildung (Magier)* ^{M(Z)}	25 GP	Immunität ²⁾ gegen alle Gifte	35 GP
Akademische Ausbildung (Krieger)*	20 GP	Immunität ²⁾ gegen einz. Krankheit	3 GP
Ausdauernd	je 1 GP für 1 AuP	Immunität ²⁾ gegen Krankheiten	10 GP
Avatar (benötigt <i>Erwählter</i>) ^{M(ZHV)}	50 GP	Innerer Kompass	7 GP
Balance	10 GP	Kälteresistenz	5 GP
Begabung für [Merkmal] ^{M(ZH)}	8/12/16 GP	Kampfrausch	15 GP
Begabung für [Ritual] ^{M(Z)}	10 GP	Kräfteschub (nach Eigenschaft)	
Begabung für einz. Kampf/Körper Talent ¹⁾	6 GP	(Gabe)	10 GP pro Eigenschaft
Begabung für einz. Anderes Talent	4 GP	Linkshänder	5 GP
Begabung Talentgr. Kampf/Körper ¹⁾	30 GP	Magiegespür (Gabe)	12 GP
Begabung Talrengr. Natur, Gesellschaft		Magische Regeneration I/II/III ^{M(ZH)}	4/8/12 GP
Wissen, Handwerk	20 GP	Magische Macht ^{M(ZHV)}	je 1 GP für 1 MaP
Begabung für Talentgr. Sprachen	10 GP	Meisterhandwerk ^{M(ZHV)}	1/3/5 GP pro Talent
Begabung für Nahkampf-Talente	20 GP	Niedrige schlechte Eigenschaft	variabel
Begabung für Fernkampf-Talente	15 GP	Orkjäger*	10 GP
Begabung für [Zauber] ^{M(ZH)}	je 2 GP	Prophezeien (Gabe)	12 GP
Beidhändig	12 GP	Resistenz gegen einz. Gift	3 GP
Besonderer Besitz	7 GP pro Stufe	Resistenz gegen Giftgruppe	7 GP
Breitgefächerte Bildung 7GP+Professionskosten		Resistenz gegen alle Gifte	25 GP
Druidenstein* ^{M(V)}	20 GP	Resistenz gegen Krankheiten	7 GP
Eidetisches Gedächtnis	35 GP	Richtungssinn	25 GP
Eisenaffine Aura ^{M(ZHV)}	7 GP	Schnelle Heilung I/II/III	5/10/15 GP
Eisern	7 GP	Schutzgeist ^{M(V)}	3 GP
Empathie (Gabe)	30 GP	Schwer zu verzaubern	5 GP
Entfernungssinn	10 GP	Seelentier	3 GP
Erwählter (benötigt <i>Göttergeschenk</i>)	30 GP	Soziale Anpassungsfähigkeit	7 GP
Flink	10 GP	Talentschub (nach Talent) (Gabe)	5GP pro Talent
Gebildet	je 1 GP pro 40 AP	Tierempathie (Gruppe) (Gabe)	15 GP
Gefahreninstinkt (Gabe)	12 GP	Tierempathie (allgemein) (Gabe)	30 GP
Geweiht*	10 GP	Tierfreund	7 GP
Glück	12 GP	Unschuldig	5 GP
Glück im Spiel	3 GP	Übernatürliche Begabung ^{M(ZHV)}	15 GP
Gut Aussehend	5 GP	Verbindungen	speziell
Guter Ruf	1 – 10 GP	Verhüllte Aura ^{M(ZHV)}	3 GP
Gutes Gedächtnis	7/12 GP	Veteran	3GP+Professionskosten
Göttergeschenk	10 GP	Viertelzauberer, unentdeckt ^{M(V)}	3 GP
Halbzauberer* ^{M(H)}	10 GP	Viertelzauberer, bekannt ^{M(V)}	5 GP
Herausragende Balance	20 GP	Vollzauberer* ^{M(Z)}	20 GP
Herausragende Eigenschaft	mindestens 8 GP	Vom Schicksal begünstigt	10 GP
Herausragender Sechster Sinn	3/7 GP	Wohlklang	10 GP
Herausragender Sinn	5 GP pro Sinn	Zäher Hund	10 GP
Herausragendes Aussehen	12 GP	Zeitgefühl	3 GP
Hitzeresistenz	5 GP		

Charaktererstellung

Nachteile

Aberglaube SE	je - 1 GP	Magischer Block ^{M(ZHV)}	- 5/ - 10 GP
Abtrünnig*	- 10 GP	Medium	- 7 GP
Albino	- 7 GP	Meeresangst SE	je - 1 GP pro Punkt
Angst vor [...] SE	unterschiedliche Kosten	Miserable Eigenschaft	- 10 GP
Arkanophobie SE	je - 3GP pro 2 Punkte	Mondsüchtig	- 3 GP
Arroganz SE	je - 1 GP	Moralkodex [Kirche]	je nach Kirche
Autoritätsgläubig SE	je - 1 GP pro 2 Punkte	Nachtblind	- 10 GP
Behäbig	- 5 GP	Nahrungsrestriktion	- 5 GP
Beliargläubig	- 5 GP	Neid SE	je - 1 GP für 2 Punkte
Beliars Fluch I / II / III ^{M(ZHV)}	- 2 / - 4/ - 6 GP	Neugier SE	je - 1 GP pro Punkt
Blutrünstigkeit SE	je - 1 GP pro 2 Punkte	Niedrige geistige Stabilität	je - 1 GP / 3 StaP
Blutrausch	- 15 GP	Niedrige magische Kraft	je - 1 GP / MaP
Brünstigkeit SE	je - 1 GP pro 2 Punkte	Niedrige Lebenskraft	je - 2 GP / LeP
Dunkelangst	je - 2 GP pro Punkt	Niedrige Magieresistenz	je - 1 GP / Punkt MR
Einarmig /Gelähmter Arm	- 15 GP/ - 7 GP	Pechmagnet	- 10 GP
Einäugig	- 5 GP	Platzangst SE	je - 3 GP für 2 Punkte
Einbeinig	- 25 GP	Prinzipientreue	- 2 bis - 12 GP
Einbildungen	- 5 GP	Rachsucht SE	je - 1 GP pro Punkt
Eingeschränkte Runennutzung* ^{M(H)}	- 3 GP	Raumangst SE	je - 3 GP für 2 Punkte
Eingeschränkte Runenmagie ^{M(V)}	-10 GP	Schlafstörungen I / II	- 7 / - 10 GP
Eingeschränkter Sinn	- 5 GP pro Sinn	Schlafwandler	- 3 GP
Einhändig	- 10 GP	Schlechte Regeneration	- 10 GP
Eitelkeit SE	je - 1 GP pro Punkt	Schwaches Manasystem ^{M(ZHV)}	- 7 GP
Farbenblind	- 5 GP	Selbstgespräche	- 3 GP
Feind	speziell	Speisegebote	je - 3 GP für 2 Punkte
Fettleibig	- 15 GP	Spielsucht SE	je - 1 GP pro Punkt
Geiz SE	je - 1 GP für 2 Punkte	Sprachfehler	- 10 GP
Gerechtigkeitswahn SE	je - 1 GP für 2 Punkte	Spruchrollengebunden ^{M(ZH)}	- 15 GP
Gesucht I / II / III	- 5 / - 10 / - 15 GP	Streitsucht SE	je - 1 GP für 2 Punkte
Glasknochen	- 7 GP	Stubenhocker	- 20 GP
Goldgier SE	je - 1 GP pro Punkt	Sucht nach [...]	speziell
Größenwahn SE	je - 1 GP für 2 Punkte	Tollpatsch	- 10 GP
Hitzeempfindlichkeit	- 7 GP	Totenangst SE	je - 1 GP pro Punkt
Höhenangst SE	je - 3 GP für 2 Punkte	Übler Geruch	- 5 GP
Innos Fluch I / II / III ^{M(ZHV)}	- 3 / - 6 / - 9 GP	Unangenehme Stimme	- 5 GP
Impulsiv	- 5 GP	Unansehnlich	- 5 GP
Jähzorn SE	je - 3 GP für 2 Punkte	Unfähigkeit für [...]	unterschiedlich
Kälteempfindlichkeit	- 7 GP	Ungebildet	je - 1 GP / 40 AP
Kein Seelentier ^{M(Z)}	- 10 GP	Unstet	- 25 GP
Kleinwüchsig	- 5 GP	Vergesslichkeit	- 5 GP
Krankhafte Reinlichkeit SE	je - 1 GP pro Punkt	Verpflichtungen	- 12 GP
Krankheitsanfällig	- 7 GP	Verschwendungssucht SE	je - 1 GP pro Punkt
Kurzatmig	je - 1 GP / 2 AuP	Verwöhnt SE	je - 1 GP pro Punkt
Lahm	- 15 GP	Vorurteile SE	idR je - 1 GP für 2 Punkte
Lichtempfindlich	- 15 GP	Wahnvorstellungen	- 10 GP
Lichtscheu	- 10 GP	Zielschwierigkeiten ^{M(ZHV)}	- 7 GP

Charaktererstellung

Schritt 6a: Erweitertes Wissen:

Sonderfertigkeiten

Neben Eigenschaften und Talenten verfügt eigentlich jeder Mensch über besonderes Wissen, das aus der langen Anwendung seiner Talente kommt und das spezielle Tricks und Kniffe beinhaltet.

Diese speziellen Talente werden als **Sonderfertigkeiten** (SF) bezeichnet. Das Besondere an ihnen ist, dass diese Talente nicht gesteigert werden, sondern man sie entweder beherrscht, oder eben nicht.

Bei der Erstellung des Charakters können diese speziellen Fertigkeiten nur durch Start AP erhalten, nicht durch GP. Der grundsätzliche Unterschied zu den Vorteilen besteht darin, dass Sie Vorteile nur WÄHREND der Generierung wählen können, während Sonderfertigkeiten auch während des Spiels erlernt werden können. Eine kurze Übersicht, über die Sonderfertigkeiten finden sie auf der nächsten Seite. Eine ausführliche Auflistung findet sich ab Seite XXX.

Sonderfertigkeiten, die Sie über Rasse, Profession und Kultur erhalten sind, wie üblich, bereits in deren Preis enthalten. Beachten Sie, dass für einige Professionen Sonderfertigkeiten billiger zu erhalten sind (seltener gilt das auch für Rassen und Kulturen).

Für gewöhnlich sind die Sonderfertigkeiten an gewisse Startbedingungen geknüpft, wie beispielsweise ein bestimmter Talentwert. Sonderfertigkeiten können auch ohne diese Voraussetzungen erworben werden, allerdings können Sie erst benutzt werden, wenn Sie den Talentwert erreicht haben. (Oder ihr Spielleiter dem außerordentlichen Nutzen zustimmt.)



Legende zu den Tabellen:

¹⁾ Mit Ausnahme von Schwimmen, Sich Verstecken, Singen, Tanzen, Zechen, die in diesem Zusammenhang jeweils als 'anderes Talent' gelten.

²⁾ Eine vollständige Immunität (komplette Unempfindlichkeit oder Unempfänglichkeit) gegen einzelne Gifte oder Krankheiten gibt es nicht. Der regeltechnische Begriff der Immunität wird hier zum Ausdruck einer besonders hohen Resistenz benutzt.

Die benutzten Abkürzungen stehen für:

* = nur fest verbunden mit Rasse, Kultur oder Profession

^M = Magischer Vorteil/Sonderfertigkeit

^Z = Vollzauberer

^H = Halbzauberer

^V = Viertelzauberer

SE = Schlechte Eigenschaft

Doppelt vergebene Sonderfertigkeiten

Es kann vorkommen, dass einzelne Sonderfertigkeiten doppelt vergeben werden.

Für diese Fälle gilt folgendes:

 Mehrfache *Ortskenntnis* bezieht sich auf verschiedene Orte. (Ein Arenakämpfer kennt vermutlich mehrere Orte, an denen er regelmäßig in der Arena gekämpft hat. u.ä.)

Mehrfache *Geländekunde* bezieht sich auf verschiedene Geländetypen, mehrfache *Kulturkunde* auf verschiedene Kulturen.

 Jede andere doppelt vergebene SF wird einmal angerechnet; anstatt der zweiten Vergabe muss eine andere, möglichst passende und gleichwertige SF gewählt werden; im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter.

 Wird eine SF einmal automatisch und einmal verbilligt vergeben, erhält der Held die SF automatisch. Die Verbilligung geht auf eine andere, passende SF über; im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter.

 Wird eine Sonderfertigkeit zweimal verbilligt vergeben, wird diese Verbilligung zweimal angerechnet, kann also zu einem Viertel des AP-Preises erworben werden.

Charaktererstellung

Sonderfertigkeiten

Allgemeine

Adanosgefälliges Wissen	200 AP
Akklimatisierung (Hitze/Kälte)	je 150 AP
Berufsgeheimnis	100 AP
Geländekunde	150 AP für das erste Gelände jedes zusätzliche Gelände je 100 AP
Kulturkunde	0 AP für eig. Kultur 150 AP für jede weitere
Meister der Improvisation	200 AP
Ortskenntnis	150 AP für erste Ortskenntnis 100 AP für alle folgenden
Rosstäuscher	100 AP
Standfest	200 AP
Talentspezialisierung	20 AP mal Aktivierungsfaktor für die erste, 40 AP mal Aktivierungsfaktor für die zweite etc.

Kampf

Aufmerksamkeit	200 AP
Ausfall	200 AP
Ausweichen I	300 AP
Ausweichen II	200 AP
Ausweichen III	200 AP
Befreiungsschlag	100 AP
Beidhändiger Kampf I *	100 AP
Beidhändiger Kampf II *	400 AP
Berittener Schütze	200 AP
Betäubungsschlag	200 AP
Binden	200 AP
Blindkampf	200 AP
Defensiver Kampfstil	100 AP
Doppelangriff	100 AP
Eisenhagel	150 AP
Entwaffnen	200 AP
Festnageln	200 AP
Finte	200 AP
Formation	100 AP
Gegenhalten	200 AP
Geschützmeister	100 AP
Gezielter Stich	100 AP
Halbschwert	150 AP
Hammerschlag	200 AP
Improvisierte Waffen	100 AP
Kampf im Wasser	100 AP
Kampfgespür	300 AP

Kampfreflexe	300 AP
Klingensturm	100 AP
Klingentänzer	400 AP
Klingenwand	100 AP
Kriegsreiterei	300 AP
Linkhand	300 AP
Meisterliches Entwaffnen	100 AP
Meisterparade	200 AP
Meisterschütze	300 AP
Niederwerfen	100 AP
Parierwaffen I	200 AP
Parierwaffen II	200 AP
Reiterkampf	200 AP
Rüstungsgewöhnung I	150 AP
Rüstungsgewöhnung II	300 AP
Rüstungsgewöhnung III	450 AP
Scharfschütze	300 AP
Schildkampf I	200 AP
Schildkampfpf II	200 AP
Schildspalter	100 AP
Schnellladen (Bogen o. Armbrust)	200 AP
Schnellziehen	200 AP
Spießgespann	100 AP
Sturmangriff	100 AP
Tod von links	100 AP
Todesstoß	100 AP
Turnierreiterei	200 AP
Umreißen	100 AP
Unterwasserkampf	200 AP
Waffe zerbrechen	200 AP
Waffenmeister (Waffe)	400 AP
Waffenmeister (Schild)	400 AP
Waffenloses Manöver	je nach Manöver
Waffenlose Kampftechnik:	
Argaanisch	100 AP
Midländisch	100 AP
Nordmarisch	200 AP
Östlich	100 AP
Varantisch	150 AP
Waffenspezialisierung	20 AP mal Aktivierungsfaktor für die erste 40 AP mal Aktivierungsfaktor für die zweite in diesem Talent etc.
Windmühle	200 AP
Wuchtschlag	200 AP

Charaktererstellung

Magische

Aura verhüllen ^{M(ZHV)}	200 AP
Aurapanzer	500 AP
Bannschwert ^{R M(Z) *}	200 AP
Beliars Pforten ^{M(ZH)}	100 AP
Blutmagie ^{M(ZHV)}	200 AP
Dämonenbeschwörung I ^{R M(Z)}	150 AP
Dämonenbeschwörung II ^{R M(Z)}	250 AP
Druidenrache ^{M(Z) *}	100 AP
Eiserner Wille I	200 AP
Eiserner Wille II	300 AP
Elementarharmonisiert ^{M(ZH)}	700 AP
Exorzist ^{M(Z) *}	200 AP
Gedankenschutz	250 AP
Große Meditation ^{R M(Z)}	Erlernen: 100 AP Durchführung: 400 AP
Konzentrationsstärke ^{R M(Z)}	200 AP
Manakontrolle ^{M(ZHV)}	300 AP
Magisches Gefäß ^{R M(Z)}	300 AP
Magische Meditation ^{M(ZH)}	100 AP
Meisterliche Regeneration ^{M(Z)}	300 AP
Meisterliche Zauberkontrolle I ^{M(ZH)}	300 AP
Meisterliche Zauberkontrolle II ^{M(Z)}	500 AP
Nekromant ^{M(ZH)}	350 AP
Regeneration I ^{M(ZHV)}	200 AP
Regeneration II ^{M(ZH)}	200 AP
Runenkunde	100 AP
Runenerschaffung *	100 AP
Spruchrollenschreiben ^{M(Z)}	150 AP
Tierischer Begleiter *	200 AP
Zauberkontrolle ^{M(ZH)}	150 AP
Zauberoutine ^{M(ZH)}	150 AP
Zauberzeichen ^{M(Z)}	250 AP

Die Anzahl der magischen Sonderfertigkeiten mag im Gegensatz zu den Kampffertigkeiten etwas mager wirken, doch das System der Runenmagie sorgt dafür, dass die Magie nicht sonderlich variabel sondern sehr statisch ist. Sonderfertigkeiten für die Alte Magie werden in diesem Band nicht behandelt. Der Fantasie des Spielleiters sollten hier aber keine Grenzen gesetzt sein, als



Orientierung könnte „Wege der Helden“ (DSA Grundregelwerk) angebracht werden.

Schritt 7: Was kann ich und was nicht? Start AP und Talentwerte

Sie haben jetzt ihren Sträfling grob charakterisiert und schon sehr detailliert abgesteckt. Nun kommt der letzte Schliff der Persönlichkeit Ihres Charakters hinzu.

Dazu benötigen Sie die Talente, die bei ihrer Rasse, Kultur und Profession genannt sind.

Diese Talente zeigen an, was der Charakter im Laufe seines bisherigen Lebens auf jeden Fall gelernt hat. Die Zahlen, die dabei stehen sind der TaW. Wenn ein Talent bei Ihnen öfters auftaucht, dürfen Sie die TaW natürlich aufaddieren.

Außerdem verfügt jeder Charakter über sogenannte Basistalente, die auf ihrem Charakterbogen bereits eingetragen sind, und die einen Basiswert von 0 haben. Diese Talente sind grundsätzlich bereits aktiviert, also der Sträfling kennt sich grundsätzlich damit aus, aber noch nicht gesteigert.

Denken Sie noch an eventuelle Gaben, die Sie eintragen können. Wenn bei einer Profession oder der Beschreibung einer Gabe nichts anderes vermerkt ist, haben diese einen Startwert von 3 und die Steigerungskategorie F.

Start AP

Damit haben Sie einen Überblick, welche Fertigkeiten ihr Charakter aufgrund seines bisherigen Lebens gesammelt hat. Diese Grundausrüstung können Sie nun nach ihrem Belieben anpassen, um Ihrem Charakter eine unverwechselbare Persönlichkeit zu verleihen.

Hierzu erhalten Sie ihre ersten **Abenteuerpunkte** (AP), mit denen Sie die bisher genannten Fertigkeiten noch

Charaktererstellung

weiter steigern können. Hierfür gelten grundsätzlich diesselben Regeln, nach denen auch später im Spiel gesteigert wird.

Um zu errechnen, wie viele Abenteuerpunkte Sie zur Verfügung haben, addieren Sie die Klugheit und die Intuition Ihres Sträflings und multiplizieren Sie die Summe mit 20. Das Ergebnis sind die Abenteuerpunkte die Ihnen jetzt zur Verfügung stehen.

Wenn Ihr Charakter über den Vorteil Gebildet verfügt, darf er die daraus resultierenden Abenteuerpunkte zu den eben errechneten hinzuaddieren; besitzt er den Nachteil Ungebildet, muss er den entsprechenden AP-Malus von der oben errechneten AP-Anzahl abziehen.

Diese Abenteuerpunkte können Sie für den Erwerb und die Steigerung von Talenten, für das Steigern von Gaben sowie für den Erwerb von Sonderfertigkeiten einsetzen. Wie Sie die Punkte ausgeben, ist völlig Ihnen überlassen. Nicht erlaubt ist jedoch der Kauf von Lebens-, Ausdauer-, Mana-, und Stabilitätspunkten, sowie zusätzlicher Magieresistenz.

Talentwerte in Myrtana

Um einen ungefähren Einblick in die Bedeutung der Werte zu bekommen, sei zum +Vergleich gesagt, dass ein Geselle in einem Handwerk üblicherweise einen TaW von 7 aufweist, ein Altgeselle einen von 10, ein Meister einen von 15. Werte die über 18 hinausgehen, zeigen, dass die Person sich über Landes- und Provinzgrenzen hinaus einen Namen gemacht hat; bei mehr als 21 ist dieser Name sogar bei solchen Leuten in aller Munde, die mit dem Gewerbe selbst nichts zu schaffen haben.

Ähnliche Aussagen gelten auch für Kampftalente: Ein einfacher Gardist führt seine Waffe mit einem TaW von 7, ein Krieger mit 10, ein Paladin mit 15, während ein TaW von 18 oder mehr Ausbilder und Schwertmeister kennzeichnet, einer von 21 oder mehr legendäre Heroen.

Tabelle der Talentkosten

Wert	A+	A	B	C	D	E	F
Akt.	1	1	2	3	4	5	8
1	1	1	2	2	3	4	14
2	1	2	4	6	7	9	22
3	1	3	6	9	12	15	32
4	2	4	8	13	17	21	41
5	4	6	11	17	22	28	48
6	5	7	14	21	27	34	55
7	6	8	17	25	33	41	65
8	8	10	19	29	39	48	70
9	9	11	22	34	45	55	80
10	11	13	25	38	50	65	85
11	12	14	28	43	55	70	95
12	14	16	32	47	65	80	105
13	15	17	35	51	70	85	120
14	17	19	38	55	75	95	130
15	19	21	41	60	85	105	140
16	20	22	45	65	90	110	155
17	22	24	48	70	95	120	165
18	24	26	51	75	105	130	180
19	25	27	55	80	110	135	195
20	27	29	58	85	115	145	210

A+: Sprachen, wenn *Begabung Sprachen* als Vorteil gewählt; Alte Magie der gewählten Gottheit; Ritualsteigerungen

A: Sprachen und Schriften; Alte Magie: Adanos

B: Gesellschaftliche Talente; Naturtalente; Wissenstalente; Handwerkliche Talente

C: Waffentalente: Armbrust, Raufen, Wurfmesser, Wurfspere; Magieattackewert als Vollzauberer

D: Körperliche Talente; Waffentalente: Dolche, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Zweihandhieb Waffen; Magieattackewert als Halbzauberer

E: Waffentalente: Anderhalbhänder, Bogen, Fechtwaffen, Lanzenreiten, Schwerter, Zweihandschwerter/-Säbel; Magieattackewert als Viertelzauberer.

F: Gaben; E-Talente bei entsprechender Unfähigkeit

Allgemein ist zu beachten, dass der Vorteil *Begabung* für das Erlernen eines Talents/einer Talentgruppe um eine Spalte erleichtert. Der Nachteil *Unfähigkeit* erschwert das Erlernen um eine Spalte.

Charaktererstellung

Die erste Talentssteigerung

Die Abenteuerpunkte-Kosten für die Steigerung von Talenten berechnen sich je nach Art des Talents und nach dem Wert, den Sie erreichen wollen. Schauen Sie dazu in der Tabelle auf der vorherigen Seite die Kosten nach. Für die meisten Talente gilt hierbei die Spalte **B** in der Tabelle, für Sprachen und Schriften die Spalte **A** und für Körperliche Talente die Spalte **D**. Waffentalente sind unterschiedlich teuer, für die gelten die Spalten **C**, **D** oder **E**.

Jede Steigerung um eine Stufe (also einen Punkt) muss einzeln bezahlt werden. *Wenn sie also beispielsweise das Handwerkstalent Erz hacken von 3 auf 5 steigern wollen kostet das 8 Punkte für die Steigerung auf 4, und weitere 11 Punkte, um den Wert 5 zu erreichen, zusammen als 19 AP.* Beachten Sie, dass kein Talent höher gesteigert werden darf, als der höchste in der Probe benutzte Eigenschaftswert + 3 (hat der Sträfling eine Begabung für dieses Talent, bis zum höchsten Eigenschaftswert +5). Als verwendete Eigenschaften bei Nahkampf-Talenten gelten GE und KK, bei Fernkampf-Talenten FF, GE, und KK. Eine weitere Steigerungsbeschränkung existiert nicht, aber es ist wenig sinnvoll (und nur in Maßen realistisch), alle Start-AP in ein oder zwei Talente zu investieren.

Es ist natürlich auch möglich, Talente zu steigern, über die der Sträfling bisher noch gar nicht verfügt – dafür müssen sie diese Talente allerdings auch erst 'aktivieren'. Die Kosten für eine solche Aktivierung können Sie ebenfalls der Tabelle entnehmen, und damit erwerben Sie überhaupt erst das Recht, dieses Talent auf ihren Charakterbogen zu schreiben, und zwar mit einem Talentwert von 0. Anschließend können Sie ein aktiviertes Talent natürlich normal weitersteigern. Aber: Es ist nicht erlaubt, bei der Charaktererstellung mehr als 5 Talente zu aktivieren (8, falls ihr Charakter einen der Vorteil *Breitgefächerte Bildung* oder *Veteran* besitzt.)

Auf Talente, die Sie nicht aktiviert haben, die keine Basistalente sind und nicht bei Rasse, Kultur oder Profession mit einem positiven Wert

genannt sind, dürfen Sie ihm Spiel keine Proben ablegen. (Unter Umständen dürfen Sie stattdessen auf die Verwendung anderer Talente ausweichen.)

Sollte ein Talent sogar einen negativen Wert aufweisen (ja, auch das kommt vor), dann müssen für jeden Punkt unter 0 ebenfalls jeweils die Aktivierungskosten in das Talent gesteckt werden, um es endlich in einen positiven Bereich zu bekommen.

Schritt 7a: Das Alter des Sträflings

Unabhängig von seinem Alter, wird jeder Verbrecher in die Kolonie geworfen.

Grundsätzlich spricht also auch nichts dagegen, sehr alte oder sehr junge Charaktere zu spielen. Das typische Alter für einen Sträfling errechnet sich allerdings durch **20 + W3**.

Wenn Sie den Vorteil *Veteran* gewählt haben, ist ihr Charakter mindestens 35 Jahre alt, der Vorteil *Breitgefächerte Bildung* zählt auf ihr errechnetes Alter 6 Jahre hinzu, und ein halbes Jahr pro GP, der in den Vorteil *Gebildet* investiert wurde.

Schritt 8: Die abgeleiteten

Grundwerte

Neben den Eigenschaften und Talenten gibt es noch einige Werte, die für Sie als Spieler, und ihren Sträfling interessant sind, und die sich aus den Grundwerten ableiten. Wie immer gilt, dass beim Teilen stets echt gerundet wird! (Ein Wert von 7,1 – 7,4 wird zu 7, alles ab 7,5 zu 8)

Lebensenergie, Ausdauer und

Wundschwelle

Die **Lebensenergie (LE)** gibt an, wie viele Verletzungen ihr Sträfling erhalten ehe er tot zusammenbricht – und es ist bei weitem nicht schwer, Lebenspunkte zu verlieren (Kampf, Stürze, Feuer, Ertrinken, Gift, Krankheit...), denn die Kolonie ist ein rauher Ort, aber deutlich schwieriger sie zurückzubekommen. Es gibt die Möglichkeit von Heiltränken, Heilpflanzen, Heilzauberei oder einfacher

Charaktererstellung

Genesungszeit.

Die **Ausdauer (AU)** zeigt an, wann Ihr Sträfling außer Atem gerät. Wie lange kann er rennen, wie lange schwimmen, klettern usw. Ausdauer geht noch schneller verloren als Lebensenergie, aber dafür erhält man sie auch, meist durch Ausruhen, schnell wieder zurück.

Beide Werte sind von der Konstitution (KO) des Sträflings abhängig, wobei bei der Lebensenergie die Muskelmasse (Körperkraft KK) noch in die Rechnung eingeht, bei der Ausdauer die Willenkraft (also der MU Wert) und die Beweglichkeit (GE).

Die **Wundschwelle** ist fast ausschließlich von der Konstitution abhängig. Sie gibt zum einen an, ab wie vielen in einem einzigen Schlag erlittenen Schadenspunkten ein Sträfling eine Wunde erleidet, zum anderen bestimmt sie, wie viele Wunden ein Sträfling erleiden kann, ohne kampfunfähig zusammenzubrechen.

Lebensenergie (LE): $(KO+KO+KK)/2$
+Modifikation nach Rasse/Kultur und/oder Profession.
+/- eventuell Vor-/Nachteile *Hohe Lebenskraft* bzw. *Niedrige Lebenskraft*.

Ausdauer (AU): $(MU+KO+GE)/2$
+Modifikation nach Rasse, Kultur oder Profession
+/- eventuelle Vor-/Nachteile *Ausdauernd* bzw. *Kurzatmig*.

Wundschwelle: $KO/2$
+/- eventuelle Vor-/Nachteile *Eisern* bzw. *Glasknochen*.

Mana und geistige Stabilität

Die **Geistige Stabilität (gS)** stellt den geistigen Zustand ihres Sträflings dar. Wie viel verträgt er geistig, und ab wann sitzt er sabbernd und verrückt in der Ecke? Hauptsächlich leitet sich dieser Wert vom Mut, der Intelligenz und der Intuition ihres Sträflings ab.

Magisch begabte Menschen besitzen außerdem

noch Mana, die göttliche Kraft, die ihren Körper wie eine zweite Blutbahn durchläuft. Sie zeigt an, wie lange der Charakter zaubern kann, und wann seine magische Energie aufgebraucht ist.

Geistige Stabilität (gS): $(MU+KL+IN) \times 2$
+/- Modifikatoren *Hohe geistige Stabilität* oder *Niedrige geistige Stabilität*

Mana (MA): $(MU+IN+CH)/2$
+Modifikator für die Vorteile Voll-,/Halb- oder Viertelzauberer
+/- eventuelle Vor-/Nachteile *Magische Macht* bzw. *niedrige magische Kraft*.

Die Basiswerte für den Kampf

Hier sind der Attacke-, der Parade- und der Fernkampf-Basiswert zu nennen, die sich alle jeweils als Summe aus drei Eigenschaften berechnen, die dann durch 5 geteilt wird.

Die drei Basiswerte sind:

AT-Basiswert: $(MU+GE+KK)/5$

PA-Basiswert: $(IN+GE+KK)/5$

FK-Basiswert: $(IN+FF+KK)/5$

Ebenfalls ein Kampf-Basiswert ist der **Initiative-Basiswert**; die Initiative (IN) entscheidet im Kampf, wer zuerst handeln kann und in welcher Reihenfolge gekämpft wird. Damit ist sie manchmal das entscheidende Zünglein an der Waage. Der Basiswert wird durch vier Eigenschaftswerte geprägt und kann durch *Sonderfertigkeiten* noch verändert werden. Im Kampf wird dieser Wert durch die getragene Rüstung, die verwendete Waffe, eventuelle Situationsmodifikatoren und einen Wurf mit einem oder gar 2W6 modifiziert, um die aktuelle Initiative für einen Kampf zu bestimmen.

Initiative Basiswert: $(MU+MU+IN+GE)/5$
+eventuell INI-Modifikator aus Rasse etc.
+eventuell *Kampfreflexe* und/oder *Kampfgespür*

Charaktererstellung

Magieresistenz und Magieattacke

Die **Magieresistenz** bestimmt, ob ein Sträfling leicht oder schwer zu verzaubern ist, wobei hohe Willenskraft, robuste Konstitution und ein wacher Geist dafür sorgen, dass eher letzteres gilt. Die Magieresistenz wirkt hauptsächlich gegen Zauber die den Geist oder Körper verändern sollen (auch im positiven Sinne, wie bspw. Heilzauber). Gegen einen geschleuderten Feuerball kann auch die Magieresistenz nichts ausrichten. Auch hier gilt, dass echt gerundet wird.

Der **Magieattackewert** errechnet sich aus dem Manawert ihres Sträflings, der durch 4 geteilt wird. Er funktioniert ähnlich wie ein Fernkampfwert, und zeigt an wie gut Ihr Sträfling mit Magie „zielen“ kann.

Magieresistenz (MR): $(MU+KL+KO)/5$
- Rassen-/Kultur-Modifikatoren (üblicherw. Abzug)
+ eventuell Professions-Modifikation
+/- eventuell Vor-/Nachteil *Hohe/Niedrige Magieresistenz*

Magieattacke (MAB): $MA/4$
+ eventuell Sonderfertigkeit *Zauberoutine*
- eventuell Nachteil *Zielschwierigkeiten*
+ Modifikator: Magische Kreise

Geschwindigkeit

Wir gehen davon aus, dass ein kräftiger, gewandter Mensch (und das sollte für die meisten Sträflinge – zumindest vor ihrer Verhaftung – gelten) eine Höchstgeschwindigkeit von 8 Schritt pro Sekunde (Abgekürzt und in Spielwerten GS: 8) erreicht.

Geschwindigkeit (GS): 8
+/- Modifikator nach Gewandtheit
+/- eventuelle Vor-/Nachteile *Flink* bzw. *Behäbig*

Schritt 9: Aggressiv oder Defensiv?

Die Talentwerte für Ihre unterschiedlichen Kampffertigkeiten haben Sie bereits in Schritt 7 ermittelt, und seit Schritt 8 kennen Sie nun auch die unterschiedlichen Basiswerte für den Kampf. Also wird es Zeit, die beiden Werte zusammenzuführen und damit den genauen Kampfstil ihres Sträflings festzulegen.



Nahkampfwerte

Wie bereits erwähnt, besteht der (Nah-)Kampf aus Attacken und Paraden der Kämpfer. Für beide Manöver gibt es unterschiedliche Werte. Wenn Sie den AT-Wert ihres Charakters steigern, wird er im Kampf seinen Gegner häufiger treffen – aber dafür selbst vermutlich auch mehr Treffer einstecken müssen. Dies wäre eine aggressive Kampfweise. Wenn Sie jedoch vor allem den PA-Wert steigern, dann trifft ihr Sträfling seltener, wird aber auch nicht so oft getroffen: Er bevorzugt den defensiven Kampf. Und diesen Stil müssen Sie nun festlegen, und zwar für jedes Kampftalent gesondert.

Wie Sie Ihren Talentwert auf den Attacke- und Paradowert aufteilen ist (fast) völlig Ihnen überlassen. Die einzige Einschränkung hierbei ist die, dass bei der Verteilung des Talentwerts sich die Anteile um maximal 5 Punkte unterscheiden dürfen. Der Grundstock für den jeweiligen Wert ist der Basiswert, den Sie in Schritt 7 ermittelt haben und der Talentwert kann nun verteilt werden. Diese Verteilung ist



Charaktererstellung

allerdings endgültig, Sie können die Talentpunkte nicht nachträglich (z.B vor jedem Kampf) noch einmal umverteilen. Wenn Sie also 9 Talentpunkte verteilen dürfen, können Sie beispielsweise 7 auf die Attacke und 2 auf die Parade verteilen, aber auch die Kombinationen 6/3, 5/4, 4/5, 3/6 und 2/7 sind möglich. Die Kombinationen 9/0, 8/1, 1/8 oder 0/9 sind nicht erlaubt, weil die Differenz in diesem Fall größer als 5 wäre.



Zur Klarstellung: Die 5 Punkte-Regel gilt nur für die *zugeordneten* Werte; die *resultierenden* Werte können durch unterschiedliche Basiswerte auch um eine größere Zahl differieren. Wenn ein Sträfling zum Beispiel einen AT-Basiswert von 8 und einen PA-Basiswert von 7 hat, dann darf er seine 9 Talentpunkte so verteilen, dass er 7 auf die Attacke und 2 auf die Parade legt, so dass er dann in dieser Waffenkategorie einen Attacke Wert von 15 und einen Paradowert von 9 hat.

Fernkampfwerte

Bei allen Fernkampfwaffen ist das Vorgehen leichter: Hier addieren Sie einfach den Talentwert auf den Fernkampf-Basiswert und erhalten so den Fernkampfwert – bekanntlich kann man mit Fernkampfwaffen nicht parieren, braucht also auch keinen Paradowert.

Sonderfälle bei Nahkampf-Talenten

Das **Lanzenreiten** und der Umgang mit der **Peitsche** sind reine AT-Fertigkeiten und werden ähnlich wie in der Fernkampfwert gehandhabt: Hier wird der vollständige TaW auf die AT-Basis addiert.

Schritt 10: Was habe ich dabei?

Bei diesem Schritt kommt es stark darauf an, wo man sein Abenteuer im myrtanischen Reich beginnt. In diesem Regelwerk wird davon ausgegangen, dass der Beginn einer Abenteuerkampagne damit beginnt, dass der Sträfling in die Kolonie geworfen wird, und keinerlei Besitz hat. In diesem Fall erübrigt sich dieser Schritt. Unter anderen Umständen,

beispielsweise eine Gruppe von Sträflingen, die bereits länger in der Kolonie verweilt, oder gar eine Kampagne oder ein Soloabenteuer, welches überhaupt nicht innerhalb der Barriere spielt, gibt es aber natürlich eine Lösung, wie der Anfangsbesitz berechnet werden kann.

Was Ihr Charakter besitzt hängt in erster Linie von seinem Sozialstatus und seiner Gilde ab. Da Sträflinge allerdings standartmäßig einen Sozialstatus von 0 besitzen, wird das Ansehen innerhalb der Kolonie durch den Gildenwert berechnet.

Für Kampagnen außerhalb der Barriere mit „ehrbaren Bürgern“ gilt bei der Berechnung eine Kombination des Sozialstatus mit dem Gildenwert.

Im Allgemeinen gilt für das **Startkapital**

Sträfling: (GW x GW) Erzbrocken

Bürger: (GW x SO) Goldstücke

Gewisse Abweichungen dieser Formel können sich durch Profession, oder Vor-/Nachteile ergeben. Der Vorteil *Adlig* beispielsweise verdoppelt das Startkapital.

Von diesem Startkapital können Sie Ihrem Sträfling eine Grundausrüstung besorgen. Wundern Sie sich nicht, Ihr Sträfling wird nicht mit der Erzurüstung und URIZIEL auf dem Rücken herumwandern, freunden Sie sich mit dem Gedanken an eine Schwere Buddlerhose und einer Spitzhacke an.

Ein „Neuer“ hat natürlich nichts außer seinen Kleidern, die allerdings keinen großen Schutz bieten. Der Vorteil *Besonderer Besitz* gestattet es einem Neuling einen Gegenstand mit in die Kolonie zu schmuggeln, der vorher mit dem Spielleiter abgeklärt werden muss. Hierbei kann es sich um ein Andenken an Freunde oder Verwandte, eine Rune, ein Artefakt oder unter Umständen eine kleine Waffe sein. (Wer gute Verbindungen hat, könnte auch dafür gesorgt haben, dass einem eine größere Waffe oder andere Hilfe in die Barriere hinterhergeworfen wird – dies sollte allerdings eine Ausnahme sein und gut erklärt werden: Ein Paladin in der Barriere ist bei seinem Orden bestimmt nicht mehr angesehen.)

Charaktererstellung

Schritt 11: Der Sträfling braucht eine

Persönlichkeit und einen Namen!

Spätestens jetzt wird es Zeit sich einen Namen für ihren Sträfling zu überlegen. Als Denkhilfe seien hier die Namen aus Gothic 1 und 2 genannt, die sich aus altdeutschen (Huno, Harald, Gerbrandt, Hagen ...) und spanischen (Diego, Gomez, Torrez ...) Namen, lateinischen oder griechischen Wörtern (Nefarius, Cronos, Pyrokar ...) und englischen Spitznamen (Scar, Raven, Mud ...) zusammensetzen. Einige Namen (Xardas, Y'Berion, Corristo, Grimes ...) sind wohl auch der Fantasie der Entwickler entsprungen, passen trotzdem gut ins Bild.

Denken Sie sich etwas aus, was sich in den Namenskontext der Welt eingliedert. Namen wie Edoc'sar, Timuriel oder Rokkgosh sind hier eher unangebracht.

Außerdem sollten Sie noch einmal nachsehen, welche Vor und Nachteile ihr Charakter besitzt, und wie Sie diese Dinge ausspielen können um Ihrem Charakter eine Persönlichkeit zu geben. Sie sollten auch mit dem Spielleiter absprechen, wie Sie gedenken Ihren Charakter zu spielen, und ihn über geplante Eigenheiten des Sträflings informieren, damit er sie richtig einbauen kann.

Schritt 12: Los gehts!

