



CODEx ANTAMAR

Impressum

© 2006-2008 *Antamar.org*

Letzte Aktualisierung

2010 2009 2008

12 11 10 9

Athuran

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	1	Der Schlagabtausch	12
Generierung.....	2	Maße und Einheiten.....	14
Rasse	2	Zeiten	14
Kultur	2	Währungen bzw. Geld	14
Volk	2	Längenmaße	14
Ausbildung	3	Flächenmaße	14
Eigenschaften.....	4	Danksagung.....	23
Mut (MU)	4		
Intelligenz (IQ)	4		
Intuition (IN)	4		
Charisma (CH)	4		
Willenskraft (WI)	4		
Fingerfertigkeit (FF)	4		
Gewandtheit (GE)	4		
Konstitution (KO)	4		
Stärke (ST)	4		
Fertigkeiten.....	5		
Sprachen	5		
Gesellschaft	5		
Natur	6		
Wissen	6		
Magie	6		
Handwerk	6		
Körper	6		
Fernkampf	7		
Gaben	7		
Meta-Talente	7		
Grundwerte.....	8		
Lebensenergie (LE)	8		
Ausdauer (AU)	8		
Astralenergie (AE)	8		
Attacke-Grundwert (AtG)	8		
Parade-Grundwert (PaG)	8		
Fernkampf-Grundwert (FkG)	8		
Initiative (Ini)	8		
Erschöpfung (ER)	9		
Tragkraft (TK)	9		
Magieresistenz (MR)	9		
Ruhm	9		
Erfahrungspunkte (EP).....	9		
Stufe.....	10		
Entwicklung des Helden.....	10		
Grundwerte	10		
Eigenschaften	11		
Fertigkeiten	11		
Steigerungsübersicht	11		
Der (Nah-)Kampf.....	12		
Die passende Kampffertigkeit	12		
Der Attacke-Wert	12		
Der Parade-Wert	12		
Die Initiative im Kampf	12		

Vorwort

Dieses Regelwerk ist eine Rohfassung, ein erster Entwurf, ein Modell, ein Prototyp... wie immer man es nennen will, es ist (noch) nicht ausgereift, denn es existiert erst seit September 2008.

Die Formulierungen sind kurz und knapp, sie geben nur die wichtigsten Informationen wieder und nennen nur die bedeutendsten Fakten.

Mit der Zeit wird das Regelwerk umfassender, inhaltlich tiefer und präziser, es wird mehr Übersichten und Bilder geben. Doch dies wird eine lange Entwicklung sein, die nicht innerhalb weniger Wochen oder Monate abgeschlossen sein wird. Das liegt unter anderem daran, dass die Internet-Community rund um Antamar bereits aus dutzenden, nein, hunderten aktiven Spielern und Helfern besteht, die gemeinsam an der Entwicklung arbeiten

Wenn sich Unstimmigkeiten ergeben, wenn Werte fehlen, wenn einfach irgendwo grober Blödsinn steht, melde dich unter

www.antamar-community.de

und teile deine Gedanken mit uns.

Etwas wichtiges noch:

Dieses Regelwerk ist für die Nutzung am P&P-Spieltisch ausgelegt. Es ist kostenfrei für die rein private nicht-kommerzielle Nutzung.

Unter der Adresse www.antamar.org findest du das Fantasy-Browserspiel Antamar - Abenteurer & Ordenskrieger, das auf den hier ausgeführten Regeln und der Welt Antamar basiert. Dort findet sich auch die jeweils aktuellste Version dieses Codex.

Wir freuen uns, mit euch zusammen eine neue Welt, ein neues Regelsystem und ein neues Spiel zu schaffen.

Das A-Team*

F:S:S:T

München/Göppingen/Rostock/Hamburg

September 2008

*A-Team = Antamar-Team, die Entwickler des Browsergame und Regelwerks

Generierung

Rasse

Jeder auf Antamar geborene Held gehört einer dieser Rasse an: Menschen, Elfen, Zwerge, Halbblinge, Orks, Goblins und Echsen.

Es gibt weitere Rassen, die jedoch nicht spielbar sind, die aber in Begegnungen und Questen angetroffen werden können.

Je nach Rasse gibt es Modifikationen der Eigenschaften.

Rassen:

Alteras, Echsen, Elfen, Goblins, Halbelfen, Halbblinge, Halborks, Joten, Kathari, Menschen, Naàhn, Orks, Smaragen, Xahaul, Zwerge

Kultur

Jede Rasse hat bestimmte Unterkulturen, die für die großen Zusammenhänge stehen, in die der Held hineingeboren wurde. Diese Kulturen sind staatenübergreifend und verbinden zumeist Menschen gleicher Herkunft und gleicher körperlicher Merkmale miteinander. Bei den Elfen wiederum scheidet die verhängnisvolle Geschichte ihre Kulturen untereinander, während bei den Zwergen einfach die räumlich Entfernung zu unterschiedlichen Entwicklungen geführt hat.

Je nach Kultur gibt es wenige Fertigkeiten und selten Modifikationen der Eigenschaften.

Kulturen:

Echsisch: Cich-Zhz'trach, D'rach, Sr'Trach, Zhz'trach

Elfisch: Aishani, Dunkelelfen, Eiselfen, Halbelfen, Hochelfen, Lichtelfen, Steppenelfen

Goblinisch: Goblinstamm, Nomadische Goblins

Halblingisch: Flusstal, Norroh

Menschlich: Abajaiden, Aivarunen, Cronarb, Guirfög, Makuewa, Mittelländer, Nordahejmr, Tekkaio, Trollinger, Xahaul

Orkisch: Halbork, Harkarim, Serkarim, Urkarim

Zwergisch: Dún-Zwerge, Dunkelzwerge, Eisenzwerge, Hochzwerge, Nógrohór, Wilde Zwerge

sowie: Alteras, Joten, Kathari, Naàhn, Smaragen

Volk

Schließlich unterscheiden sich die Menschen, Elfen und Zwerge in unterschiedliche Völker und Staaten, was ihnen weitere Unterschiede, zumeist in der Erziehung und Bildung, ermöglicht.

Hier allerdings ist längst kein scharfe Trennung mehr möglich nach Rassen oder Kulturen. Zwar mag es sein, dass die Steppenelfen gerne unter sich bleiben, ebenso wie die Dunkelzwerge, doch schon ihre weltoffeneren Verwandten der Ai sha ni (die bei den Menschen lebenden) Elfen oder den Hochzwerge und erst innerhalb der menschlichen Kulturen herrscht ein reger Austausch und dadurch ein stete Vermischungen der Kulturen in den einzelnen Völkern.

Je nach Volk gibt es einige Fertigkeiten.

Völker bzw. Reiche:

Adelsrepublik Grauland, Aichibiro, Aivarunenlande, Alteras, Amazonen, Charukin-Stamm, Cich-Zhz'trach, Cronarb-Clan, D'rach, Dschungelstämme, Dunkelelfen, Dunkelzwerge, Dún-Zwerge, Eiselfen, Eisenzwerge, Eiskönigreich, Emirat El-Abil, Emirat Karkasso, Emirat Sedjuk, Flusstal, Freie Stadt, Fsm. Exondria, Fsm. Herzstein, Fsm. Thelessa, Gfsm. Südmeer, Goblinsia, Großsultanat Emreia, Guirfög, Heiliges Kaiserreich,

Hochelfen, Hochzwerge, Hzm. Galfar, Inoda, Isman-naeyar, Jotendorf, Kalifat Dorien, Kathari, Kgr. Lo-thrinien, Kgr. Lúnasad, Kgr. Westendar, Kousambele, Ksr. Südstern, Lichtelfen, Maieteiko, Mandoran, Menschenelfen, Naahnstadt, Nögrohör, Nomadische Orks, Nordahejmr, Norroh, Nuovo Imperio Aurecciani, Orkreich, Sartogasso, Sawajidden-Kalifat, Smaragengebiet, Sr‘Trach, Steppenelfen, Sultanat Izthalün, Trollinger-Siedlung, Vellhafener Städtebund, Wiesczarna, Wilde Zwerge, Xahaul, Xetokareich, Zhz‘trach-Siedlung

Sagenkundler, Schauspieler, Schiffbauer, Schmuggler, Schneider, Schriftsteller, Schweres Fußvolk, Schwertgelle, Seesöldner, Skalde, Sklavenjäger, Spieler, Spitzel, Stammeskrieger, Steinmetz, Straßenräuber, Streuner, Stutzer, Tätowierer, Taugenichts, Theologe, Tierbändiger, Tierkundler, Töpfer, Viehzüchter, Völkerkundler, Walfänger, Winzer, Wirt, Wundarzt, Zahnreißer, Zimmermann

Ausbildung

Jeder Charakter hat früh in seinem Leben eine Richtung eingeschlagen, die es ihm/ ihr ermöglichen sollte, im späteren Leben etwas zu erreichen und zum Gemeinwohl beizutragen. Dies ist die Ausbildung, die in jungen Jahren absolviert wurde und je nach Lebensspanne zwei bis dutzende Jahre reicht. Bei einigen Kulturen ist es eine Lehre, bei anderen eine Art Adoption, bei anderen wieder ein Studium. Hier hat der Charakter seine speziellen Fertigkeiten erlernt.

Je nach Ausbildung gibt es einige Fertigkeiten.

Ausbildungen:

Alchymist, Amazone, Anatom, Archäologe, Armbruster, Artillerist, Astronom, Bandit, Barde, Bauer, Baumeister, Bergmann, Bibliothekar, Bogenbauer, Dieb, Edelsteinschneider, Entdecker, Fähnrich, Fallensteller, Fernhändler, Fischer, Fleischer, Fuhrmann, Gaukler, Gerber, Gesellschafter, Geweihter, Gladiator, Großwildjäger, Haijäger, Händler, Handwerker, Haussklave, Heiler, Herold, Hirte, Historiker, Hundeführer, Hüttenkundler, Jäger, Kalligraph, Kartograph, Kauffahrer, Knappe, Koch, Kräutersammler, Krieger, Kundschafter, Leichte Reiterei, Leichtes Fußvolk, Mathematiker, Matrose, Maurer, Mechaniker, Medicus, Metaphysiker, Musiker, Ordenskrieger, Perlenfischer, Pflanzenkundler, Pilzzüchter, Pirat, Prospektor, Quacksalber, Rechtskundler,*

* Ja, es gibt tatsächliche Ausbildungen, die nur einem Geschlecht vorbehalten sind, oder hat jemand schon mal was von einem Amazonier gehört?!

Eigenschaften

Der Wert einer Eigenschaft kann zwischen 0 (nicht vorhanden) und 30+ (legendär) variieren, der Mittelwert liegt aber zwischen 7 und 15, die Startwerte zumeist etwa um 10 bis 12.

Mut (MU)

Je mutiger du bist, desto eher wirst du eine Herausforderung annehmen oder eine gefährliche Sache machen.

Intelligenz (IQ)

Je intelligenter du bist, desto besser ist dein mathematisch-wissenschaftliches Begriffs- und Denkvermögen.

Intuition (IN)

Je intuitiver du bist, desto eher kannst du „aus dem Gefühl heraus“ Dinge beurteilen und entscheiden.

Charisma (CH)

Je charismatischer du bist, desto eher folgen dir andere Leute in deinen Ausführungen oder Taten.

Willenskraft (WI)

Je stärker dein Willen ist, desto seltener gibst du auf und desto eher wirst du Beeinflussungen durch andere widerstehen.

Fingerfertigkeit (FF)

Je geschickter du mit deinen Händen und Fingern

bist, desto besser und schneller kannst du komplexe feinmotorische Handlungen durchführen.

Gewandtheit (GE)

Je gewandter du bist, desto eher kannst du in deinem Körper motorische Leistungen vollbringen.

Konstitution (KO)

Je höher deine Konstitution ist, desto widerstandsfähiger bist du gegen physische Einflüsse, d.h. du wirst seltener krank, kannst bessere körperliche Leistungen vollbringen und wirst seltener verwundet.

Stärke (ST)

Je stärker du bist, desto mehr Dinge kannst du tragen, heben, stemmen, werfen usw. Im Kampf ist Stärke bedeutsam für den verursachten Schaden.

Fertigkeiten

Jede Fertigkeit hat eine Stufe die von „nicht vorhanden“ (unbekannt) über 0 (bekannt), 10 (solide Grundkenntnisse) bis 20 (sehr gute Kenntnisse) und 30+ (legendär) reicht.

Jeder Fertigkeit sind drei Eigenschaften zugeordnet, die hauptsächlich damit verbunden sind.

Auf Fertigkeiten können (Fertigkeits-)Proben abgelegt werden, von deren Ausgang abhängig ist, ob ein Charakter eine gewünschte Tätigkeit ausüben oder ein gesuchtes Wissen erlangt hat und erinnern kann.

Die Fertigkeitstufe entspricht in jeder Fertigkeiten-Gruppe dem in Proben genutzten Wert der Fertigkeit, außer bei Nahkampffertigkeiten. Da in dieser speziellen Kategorie die Fertigkeiten wesentlich für einen Kampf zwischen Held und Gegner ist, wird dieser für den Attacke- und Paradowert benötigt (siehe **Der Kampf**), hier wird die Stufe der Fertigkeit also nur zur Hälfte bei den Probenwürfen angerechnet.

Sprachen

Sprachen sind die Mittel der Kommunikation zwischen verschiedenen Wesen. Fast alle Sprachen sind im Lauf der Zeit innerhalb einer Rasse und Kultur entstanden, haben sich dann ausgebreitet und vielleicht andere verdrängt. So sprechen beispielsweise fast alle Mittelländer die gleiche Sprache, nicht aber alle Menschen, während alle Zwerge sich immer verstehen.

Fertigkeiten:

Altes Bajida, Altes Zwergisch, Altnordisk, Altra, Aurentium, Aurento, Avarun, Bajidai, Charukom, Darkanisch, Drachisch, Elbisch, Elfish, Eskatron, Goblinisch, Güi, Hiro, Hochelfen, Hochborkisch, Imperial, Jotisch, Koboldisch, Magira, Mahud, Naahn, Nordabejmisch, Oda, Orkisch, Sadbisch, Signalo, Teiko, Tekka, Thalsch, Trollsch, Tryl, Urelfish, Wolsch, Xeanhatl, ZheeZ, Zwergisch

Schriften

Schriften entstehen fast immer (wenn auch nicht zwangsläufig) zu bereits existierenden Sprachen. Sie sollen den Sprechern ermöglichen, ihre Worte und Gedanken haltbar zu machen.

Fertigkeiten:

Altelfische Zeichen, Altnordske Runen, Anbayjad, Arcano, Aretin, Bayjad, Drak, Elfische Zeichen, Glypho, Hiro-echuru, Imperiale Zeichen, Inoda-echuru, Irrza, Magiraglyph, Naahn Hieroglyphen, Nordabejmrunen, Sadbische Runen, Teiko-echuru, Tekka-echuru, Thalassa A, Thalassa B, Thalsche Zeichen, Xeanhatl Hieroglyphen, Zwergenrunen

Gesellschaft

Gesellschaftliche Fertigkeiten spiegeln den Umgang des Charakters in sozialen Fragen wieder. Wie gut

kann er mit anderen Menschen umgehen, wie gut kann er sich anpassen?

Fertigkeiten:

Dichtkunst, Diplomatie, Etikette, Falschspiel, Feilschen, Galanterie, Gassenwissen, Lehren, Lippen lesen, Menschenkenntnis, Rhetorik, Schauspielerei, Schriftstellerei, Seelenheilung, Überreden, Überzeugen, Verbergen, Verführen, Verhören, Verkleiden

Natur

Fertigkeiten aus dem Bereich Natur repräsentieren das Vermögen des Helden, sich außerhalb eines Hauses zurecht zu finden, vielleicht gar ohne ein Gasthaus in der wilden freien Natur zu überleben.

Fertigkeiten:

Ansitzjagd, Fallenstellen, Fesseln/Entfesseln, Fischen, Kräuter suchen, Nahrung sammeln, Orientierung, Pirschjagd, Spurenlesen, Tierheilkunde, Umgang mit Tieren, Wettervorhersage, Wildnisleben

Wissen

„Wissen ist Macht - Nichts wissen macht nichts“ heißt ein altes Sprichwort. Doch weit gefehlt, denn nur wer sich seines Wissens sicher sein kann, wer viel weiß und neue Verbindungen schaffen kann, wird eher selten Probleme bekommen.

Fertigkeiten:

Anatomie, Archäologie, Architektur, Astronomie, Bibliothekskunde, Bürokratie, Geografie, Gesteinskunde, Giftkunde, Heraldik, Historie, Hüttenkunde, Kriegskunst, Kryptographie, Legenden, Magietheorie, Mathematik, Mechanik, Navigation, Okkultismus, Pflanzenkunde, Philosophie, Politik, Rechtskunde, Spiele, Sprachenkunde, Theologie, Tierkunde, Völkerkunde, Wert schätzen

Magie

Magie ist noch nicht bekannt.

Handwerk

Jeder Mensch - na gut, fast jeder - hat ein gewisses Händchen für handwerkliche Tätigkeiten. Der eine kann besser backen, der andere besser dreheln. Einer kann Verwundete behandeln, ein Anderer kann Waffen schmieden. Handwerksfähigkeiten sind besonders wichtig, will man eine gutbezahlte Tätigkeit in einer großen Stadt annehmen.

Fertigkeiten:

Alchymie, Alkohol brennen, Armbruster, Bäcker, Bergbau, Bogenbau, Boote fahren, Bootsbau/Schiffbau, Brauen, Drucker, Erste Hilfe, Fahrzeug lenken, Fallen entschärfen, Fälschen, Feinmechanik, Feuersteinbearbeitung, Fleischer, Gerben/Kürschnern, Giftheilung, Glaskunst, Grobschmied, Handel, Hauswirtschaft, Holzbearbeitung, Instrumentenbau, Kartografie, Kochen, Krankheitsheilung, Kristallzucht, Landwirtschaft, Lederarbeiten, Maurer, Metallguss, Musik, Schlösser öffnen, Schneider, Schusswaffenbau, Seefahrt, Seiler, Stehlen, Steinmetz, Steinschneider, Stellmacher, Stoffe Färben, Tätowieren, Töpfern, Viehzucht, Webkunst, Winzer, Wundenheilung, Zeichnen, Zimmermann

Körper

Die körperlichen Fertigkeiten beschreiben wie gut ein Held laufen, springen, schwimmen, tanzen und vieles andere kann. Alle diese verschiedenen Fähigkeiten sind unverzichtbar in den ausweglosen Situationen. Sie sind am schwersten zu verbessern, da sie viel Übung benötigen.

Fertigkeiten:

Akrobatik, Athletik, Fliegen, Gaukeleien,

Geländelauf, Klettern, Körperbeherrschung, Reiten, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Singen, Sinnenschärfe, Skifahren, Springen, Stimmen Imitieren, Tanzen, Tauchen, Verstecken, Wache halten, Werfen, Zechen

Fernkampf

Der Umgang mit Armbrüsten, Bögen, Wurfmessern und vielen anderen Distanzwaffen wird unter dieser Gruppe gelernt.

Fertigkeiten:

Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Chakrams, Katapulte/ Ballisten, Schiffsgeschütze, Schleudern, Schusswaffen, Wurfbeile, Wurfmesser, Wurfspeere

Nahkampf

Der Umgang mit allen Nahkampfwaffen und die Kenntnis aller Waffenlosen Kampfstile wird unter dieser Gruppe gelernt.

Fertigkeiten:

Anderthalbhänder, Dolche, Etarak, Fechtwaffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Pykmei, Raufen, Ringen, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe, Stangenwaffen, Wuchtwaffen, Zweihandflegel, Zweihandklingen, Zweihandwucht- waffen sowie Lanzenreiten und Peitsche

Gaben

Gaben gibt es noch nicht.

Meta-Talente

Nicht für alles werden immer spezielle Fertigkeiten gebraucht, sondern manchenmal auch nur ein übergreifendes, nicht ausspezifiziertes Können in einer bestimmten Sparte.

Meta-Talente ergeben sich aus den Stufe anderen Fertigkeiten. Sie können nicht nur durch Erhöhung der beteiligten Talente gesteigert werden.

Meta-Fertigkeiten:

Sprache (beste beherrschte Sprache), Lesen/Schreiben (beste beherrschte Schrift), Nahkampf (beste Nahkampffertigkeit), Fernkampf (beste Fernkampffertigkeit) sowie Wissenschaft (Durchschnitt aller Wissensfertigkeiten), Handwerkskunst (Durchschnitt aller handwerklichen Fertigkeiten) und Sozialisation (Durchschnitt aller gesellschaftlichen Fertigkeiten)

Grundwerte

Jeder Held, jede Heldin hat bestimmte Grundwerte, welche das körperliche und geistige Leistungsvermögen beschreiben. Sie errechnen sich nach unterschiedlichen Formeln aus den Eigenschaften sowie in einzelnen Fällen aus Modifikatoren durch spezielle Rassenvor- bzw. nachteile.

Wichtig für alle Berechnungen: Es wird immer abgerundet!

Lebensenergie (LE)

Lebensenergie ist die Kraft des Körpers, das Leben und die Gesundheit, die ihm innewohnen. Die Lebensenergie (LE) wird numerisch dargestellt und kann zwischen 20 und 90 liegen.

Berechnung: $KO+ST + \text{Rassenmodifikator} + \text{zugekaufte LE}$

Zukauf: Bis zur Höhe des aktuellen KO-Wertes kann hinzugekauft werden.

Ausdauer (AU)

Ausdauer ist die Kraft des Körpers, anstrengende Tätigkeiten langfristig durchzuhalten und zu meistern. Die Fähigkeit lange, weit und schnell zu laufen oder mit einem schweren Hammer ständig auf einen Amboss zu schlagen oder auch einen Gegner... Die Ausdauer (AU) wird numerisch dargestellt und kann zwischen 20 und 90 liegen.

Berechnung: $KO+WI + \text{Rassenmodifikator} + \text{zugekaufte AU}$

Zukauf: Bis zur Höhe des aktuellen WI-Wertes kann hinzugekauft werden.

Astralenergie (AE)

Astralenergie ist die magische Kraft des Körpers.

Berechnung: $IQ+IN+CH + \text{Rassenmodifikator} + \text{zugekaufte AE}$

Zukauf: Bis zur Höhe des aktuellen CH-Wertes kann hinzugekauft werden.

Attacke-Grundwert (AtG)

Auf dieser Stufe kann jeder waffenlos oder mit Waffen attackieren. Sie bildet die Basis, auf die der halbe Fertigkeitswert aufgeschlagen wird.

Berechnung: $(MU+WI+GE)/10$

Zukauf: nicht möglich

Parade-Grundwert (PaG)

Auf dieser Stufe kann jeder waffenlos oder mit Waffen parieren. Sie bildet die Basis, auf die der Fertigkeitswert aufgeschlagen wird.

Berechnung: $(IN+WI+GE)/10$

Zukauf: nicht möglich

Fernkampf-Grundwert (FkG)

Auf dieser Stufe kann jeder mit Fernkampfwaffen umgehen. Sie bildet die Basis, auf die der Talentwert aufgeschlagen wird.

Berechnung: $(IN+FF+ST)/10$

Zukauf: nicht möglich

Initiative (Ini)

Jede Person hat eine unterschiedliche Reaktions-

schnelligkeit. Diese bestimmt, wer in einem Wettstreit oder einem Kampf zuerst an der Reihe ist.

Berechnung: $IN+WI+GE$ + Rassenmodifikator + Sonderfertigkeiten

Zukauf: nicht möglich

Erschöpfung (ER)

Durch Überanstrengung erschöpft ein Charakter seinen Körper, was bei zu starker Belastung zu äußerst negativen Folgen führen kann.

Tragkraft (TK)

Ein Charakter kann eine Last in Abhängigkeit von der Höhe seiner Stärke tragen.

Berechnung: $ST \times 5$ in Pfund

Magieresistenz (MR)

n.n.b.

Berechnung: $(IQ+3xWI)/10$

Ruhm

Der Ruhm einer Person ist nicht berechenbar durch eine Formel, denn er stellt die Reaktion der Umwelt, der Menschen und anderen Wesen auf den Helden dar. Jeder junge Held startet mit einem Wert von 0 (Null!) Ruhmpunkten und kann sich, je nachdem was er in seinem Abenteuerleben macht, in die positive (gute?) oder negative (böse?) Richtung entwickeln.

Ruhm wird für bestimmte Taten vom Meister vergeben.

Erfahrungspunkte (EP)

Auf seinen Reisen durch Antamar erlebt ein Held allerhand, z.B. Kämpfe oder sonstige Ereignisse, die seine Fertigkeiten (skills) fordern. Bei Erfolg (teilweise auch bei Misserfolg, da ein Lerneffekt auch hilfreich sein kann) bekommt der Held Erfahrungspunkte (EP). Diese kann er zum Steigern der Grundwerte und der Fertigkeiten einsetzen.

EP sind das Maß für neue Erfahrungen, die ein Charakter im Laufe seines Lebens macht. Sie sind die abstrakte Einheit, mit der neue Fertigkeiten erworben und der Lernprozess dargestellt und gesteuert werden kann.

Die erhaltenen Erfahrungspunkte werden immer auf die bereits erhaltenen Erfahrungspunkte aufgerechnet. Sie werden ebenfalls auf das Guthaben an EP aufgerechnet und können dann ausgegeben werden, wenn sich genug angesammelt haben, um die Kosten für die gewünschte Steigerung aufzubringen.

Das Guthaben besagt, wie viele Erfahrungspunkte man noch nicht ausgegeben (verbraucht) hat. Gibt man EP aus, werden diese nur vom Guthabekonto abgezogen, nicht vom Gesamtkonto.

Stufe

Die Stufe ist nur eine andere Anzeigeform der ausgegebenen Abenteuerpunkte. Die Formel zur Berechnung der Stufe ist $EP/1000$ abgerundet.

Die Stufe hat eigentlich keine wirkliche Aussagekraft, da alle Entwicklungen des Charakters unabhängig von ihr geschehen. Das einzige, was sie relativ verlässlich aussagen kann ist, wieviel der Charakter schon erlebt hat. Denn ein Held der Stufe 3 hat definitiv noch nicht so viele Jahre und Erfahrungen auf dem Buckel, wie einer der Stufe 31.

Entwicklung des Helden

Die Steigerung bzw. die Entwicklung des Helden wird mittels erhaltener EP durchgeführt. Um die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade der Fertigkeiten und Eigenschaften abzubilden, sind diese in unterschiedliche Steigerungskategorien eingeteilt. Diese bestimmen, wie teuer eine Steigerung ist. Grundsätzlich wichtig sind die Steigerungskategorien 2 bis 6, 10, 20 und 50. Die Kategorien existieren nicht durchgängig, da sie nur ein Hilfsmittel zur Berechnung der Steigerungskosten sind.

Grundwerte

Die Kosten für den Anstieg um 1 errechnen sich aus der direkten nächsten Stufe mal der Kategorie. Die Zählung beginnt bei 1.

Die Lebensenergie kann durch diesen Zukauf höchstens um den aktuellen Wert der Konstitution gesteigert werden, die Ausdauer höchstens um den aktuellen Wert der Willenskraft.

Kat.	Gruppe
10	Ausdauer
20	Lebensenergie

Bsp:

Der Kauf des ersten zusätzlichen Ausdauerpunktes kostet 10 EP ([auf Stufe] 1 x [Kategorie] 10).

Der Kauf des ersten zusätzlichen Lebenspunktes kostet 20 EP ([auf Stufe] 1 x [Kategorie] 20).

Der Kauf des 13. zusätzlichen Ausdauerpunktes kostet 130 EP ((auf Stufe] 13 x [Kategorie] 10).

Der Kauf des 22. zusätzlichen Lebenspunktes kostet 440 EP ((auf Stufe] 22 x [Kategorie] 20).

Eigenschaften

Die Kosten für den Anstieg einer Eigenschaft um 1 errechnen sich aus direkten nächsten Stufe mal der Kategorie. Die Zählung beginnt bei der aktuellen Eigenschaftsstufe.

Eine Eigenschaft kann höchstens bis zu ihrem doppelten Startwert gesteigert werden.

Kat.	Gruppe
50	Eigenschaften

Bsp:

Die Steigerung des Muts von 14 auf 15 kostet 750 EP ((auf Stufe] 15 x [Kategorie] 50).

Die Steigerung der Willenskraft von 21 auf 22 kostet 1100 EP ((auf Stufe] 22 x [Kategorie] 50).

Die Steigerung der Stärke von 26 auf 27 kostet 1350 EP ((auf Stufe] 27 x [Kategorie] 50).

Fertigkeiten

Die Kosten für den Anstieg einer Fertigkeit um 1 errechnen sich aus direkten nächsten Stufe mal der Kategorie. Die Zählung beginnt bei der aktuellen

Fertigkeitsstufe.

Eine Fertigkeit kann maximal auf eine Stufe gesteigert werden, die dem höchsten beteiligten Eigenschaft +5 entspricht.

Kat.	Gruppe
1	-
2	Sprachen, Schriften
3	Gesellschaft, Natur
4	Magie, Wissen
5	Handwerk
6	Körper
10	Nahkampf, Fernkampf
20	Gaben

Bsp:

Die Steigerung einer Sprache von 4 auf 5 kostet 10 EP ((auf Stufe] 5 x [Kategorie] 2).

Die Steigerung einer Körperfertigkeit von 21 auf 22 kostet 132 EP ((auf Stufe] 22 x [Kategorie] 6).

Die Steigerung einer Nahkampffertigkeit von 9 auf 10 kostet 100 EP ((auf Stufe] 10 x [Kategorie] 10).

Steigerungsübersicht

Siehe letzte Seite.

Der (Nah-)Kampf

Allgemein ist ein Kampf immer eine Auseinandersetzung im Spiel zwischen zwei oder mehr Personen. Um zu bestimmen, wer den Kampf gewinnt, wird auf die Werte der Charaktere zurückgegriffen und gegeneinander gewürfelt.

Grundsätzlich gewinnt derjenige, der seine(n) Gegner zuerst zum Aufgeben bringt, sei es durch Kapitulation, Kampfunfähigkeit, schwere Verwundung oder sogar Tod.

Die passende Kampffertigkeit

Innerhalb der Fertigkeitenkategorie Nahkampf erlernt jeder Charakter ein oder mehrere Kampfstile, die er benötigt um mit den entsprechenden Waffen umgehen zu können. Ein Kämpfer, der immer mit einem Schwert kämpft wäre also gut beraten, sich auch auf diese Fertigkeit zu konzentrieren und sich in ihr weiter zu entwickeln anstatt nur mit Stäbe zu trainieren und nur seine Fertigkeit Stäbe zu steigern.

Jede Waffe hat ein, manchmal zwei oder sogar drei zugehörige Kampfstile, in denen man die Waffe führen kann.

Der Attacke-Wert

Jeder Kämpfer hat einen Attacke-Wert, anhand dessen im Spiel festgestellt wird, wie gut er kämpft und wie einen Gegner angreifen kann.

Der vollständige Attacke-Wert ist die Summe aus dem Attacke-Grundwert und dem halben Fertigkeitenswert. Bestimmte Waffen ändern diesen Wert mitunter nochmals um einige Punkte zum guten (starke Angriffswaffen) oder zum schlechten (gute Paradowaffen).

Der Parade-Wert

Genau wie beim Attacke-Wert hat jeder Kämpfer einen Parade-Wert, anhand dessen im Spiel festgestellt wird, wie gut er kämpft und wie einen Gegner parieren kann.

Der vollständige Parade-Wert ist die Summe aus dem Parade-Grundwert und dem halben Fertigkeitenswert. Bestimmte Waffen ändern diesen Wert mitunter nochmals um einige Punkte zum guten (gute Paradowaffen) oder zum schlechten (starke Angriffswaffen).

Die Initiative im Kampf

Um festzustellen, wer in einem Kampf die erste Handlung hat, wird der Initiative-Wert der Kombattanten verglichen. Je höher dieser ist, desto schneller reagiert der entsprechende Held, ist also eher dran als sein Gegner, wenn dieser einen niedrigeren Wert hat.

Hat der Kämpfer mit dem höchsten Wert seine Aktion ausgeführt, ist in der Reihe derjenige mit dem nun höchsten Wert dran.

Bei gleichhohen Werten entscheidet der höhere Basiswert.

Der Schlagabtausch

Jeder Kämpfer hat pro Kampfrunde eine Aktion (Attacke, Handlung, u.a.) und eine Reaktion (Parade, Ausweichen). Die Aktion ist zu tätigen, wenn der Held nach seinem Initiative-Wert an der Reihe ist, die Reaktion kann jederzeit, aber nur als Reaktion auf eine Handlung eines Gegners, einmal in einer Kampfrunde durchgeführt werden.

Wenn der Held angreift würfelt er mit einem W20 auf seinen Attacke-Wert (siehe oben) und hat den Angriff geschafft, solange das Würfelergebnis nicht den Attack-Wert übertrifft. Der Gegner muss nun parieren (es sei denn der Angreifer hat seinen An-

griff nicht geschafft), er würfelt mit einem W20 auf seinen Parade-Wert und kann parieren, sollte er Ergebnis bekommen, das nicht höher als sein Parade-Wert ist.

Bsp:

Krieger Leif hat Initiative 15, Attacke-Wert 13 und Parade-Wert 10. Er kämpft gegen einen Goblin, welcher Initiative-Wert 10, Attacke-Wert 9 und Parade-Wert 12 hat.

Es beginnt die erste Kampfrunde: Leif hat die höhere Ini und darf zuerst angreifen. Er würfelt eine 10, womit er den Angriff geschafft hat. Nun muss der Goblin parieren: Er wirft eine 12, hat also erfolgreich pariert.

Nach Leif ist der Goblin dran. Er versucht anzugreifen, würfelt eine 11 und hat den Angriff selbst nicht geschafft. Er hat daneben geschlagen. Leif braucht nun nicht parieren.

Es beginnt die zweite Kampfrunde: Leif hat immer noch die höhere Ini und greift wieder an. Er würfelt eine 2 und schafft seinen Angriff. Der Goblin will natürlich parieren, wirft aber eine 18 und kann den Schlag von Leif nicht abwehren. Leif trifft also und verursacht mit seiner Waffe Schaden...

getroffenen Verteidigers abgezogen und die übrig bleibenden Punkte als Schadenspunkte von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen.

Bsp:

Leif hat ein Breitschwert, das 1W6+5 Trefferpunkte macht. Der Goblin hat 20 Lebensenergie und eine Lederrüstung mit 2 Rüstschuttpunkten an.

Leif würfelt mit seinem W6 eine 4 und addiert die 5 Basistrefferpunkte hinzu. Damit macht er 9 Trefferpunkte. Von diesen zieht der Goblin 2 auf Grund seines Rüstschutzes ab und erhält 7 Schadenspunkte, die er von seiner Lebensenergie abzieht. 20 minus 7 macht 13, er hat also nach dem Treffer nur noch knapp zwei Drittel seiner Lebensenergie.

Der Schaden

Sollte ein Kämpfer getroffen werden, erleidet er Schaden an seiner Lebensenergie. das klingt nun sehr technisch und mitleidlos, ist aber die einfachste Art, es in Regeln zu fassen.

Der Schaden wird von der Waffe des Angreifers verursacht bzw. es wird gewürfelt, wieviel Schaden die Waffe macht. Das erwürfelte Ergebnis sind die Trefferpunkte. Von diesen wird der Rüstungswert des

Maße und Einheiten

Zeiten

1 Äon

1 Jahr = 12 Monde = 60 Wochen = 360 Tage

1 Mond = 5 Wochen = 30 Tage

1 Woche = 6 Tage

1 Tag = 240 Spielrunden = 24 Stunden

1 Stunde = 10 Spielrunden = 60 Minuten

1 Spielrunde = 6 Minuten = 120 Kampfunden

1 Minute = 20 Kampfunden = 60 Sekunden

1 Kampfunde = 3 Sekunden

Währungen bzw. Geld

1 Gulden (75% Gold)

= 10 Thaler (85% Silber)

= 100 Groschen (95% Kupfer)

1 Thaler = 10 Groschen

Auch Geld wiegt! Jeder Gulden wiegt etwa zwei Korn, was zwar nur 10 g sind, aber sich recht schnell aufsummiert. Wer also seine Hausbank mit sich herumschleppt, läuft Gefahr irgendwann wegen Erschöpfung nicht mehr zum Geldausgeben kommen zu können...

irdische Einordnung: 1 Groschen = ?

Gewichte

1 Last = 20 Zentner = 2.000 Pfund

1 Zentner = 100 Pfund = 10.000 Korn

1 Pfund = 100 Korn

Korn ist damit kleinste gängige Einheit

1 Korn = 4 Skrupel

1 Skrupel = 6 Karat

irdische Einordnung:

1 Korn = 5 g, 1 Pfund = 0.5 kg

Raummaße und Hohlmaße

1 Fass = 20 Eimer = 1.000 Maß

1 Eimer = 50 Maß = 200 Schoppen

1 Maß = 5 Schoppen

Schoppen ist damit kleinste gängige Einheit

irdische Einordnung:

1 Maß = 1 Liter, 1 Fass = 1 Kiloliter = 1 m³

Längenmaße

1 Meile = 1.000 Schritt = 4.000 Fuß

1 Schritt = 4 Fuß = 100 Finger

1 Fuß = 25 Finger

irdische Einordnung:

1 Finger = 1 cm, 1 Meile = 1 km

Flächenmaße

1 Morgen = 100 Quadratschritt

1 Quadratschritt = 1x1 Schritt = 4x4 Fuß

irdische Einordnung:

1 Quadratschritt = 1 m², 1 Morgen = 100x100 m

Stufe	Kategorie								
	1	2	3	4	5	6	10	20	50
1	1	2	3	4	5	6	10	20	50
2	2	4	6	8	10	12	20	40	100
3	3	6	9	12	15	18	30	60	150
4	4	8	12	16	20	24	40	80	200
5	5	10	15	20	25	30	50	100	250
6	6	12	18	24	30	36	60	120	300
7	7	14	21	28	35	42	70	140	350
8	8	16	24	32	40	48	80	160	400
9	9	18	27	36	45	54	90	180	450
10	10	20	30	40	50	60	100	200	500
11	11	22	33	44	55	66	110	220	550
12	12	24	36	48	60	72	120	240	600
13	13	26	39	52	65	78	130	260	650
14	14	28	42	56	70	84	140	280	700
15	15	30	45	60	75	90	150	300	750
16	16	32	48	64	80	96	160	320	800
17	17	34	51	68	85	102	170	340	850
18	18	36	54	72	90	108	180	360	900
19	19	38	57	76	95	114	190	380	950
20	20	40	60	80	100	120	200	400	1000
21	21	42	63	84	105	126	210	420	1050
22	22	44	66	88	110	132	220	440	1100
23	23	46	69	92	115	138	230	460	1150
24	24	48	72	96	120	144	240	480	1200
25	25	50	75	100	125	150	250	500	1250
26	26	52	78	104	130	156	260	520	1300
27	27	54	81	108	135	162	270	540	1350
28	28	56	84	112	140	168	280	560	1400
29	29	58	87	116	145	174	290	580	1450
30	30	60	90	120	150	180	300	600	1500
31	31	62	93	124	155	186	310	620	1550
32	32	64	96	128	160	192	320	640	1600
33	33	66	99	132	165	198	330	660	1650
34	34	68	102	136	170	204	340	680	1700
35	35	70	105	140	175	210	350	700	1750
36	36	72	108	144	180	216	360	720	1800
37	37	74	111	148	185	222	370	740	1850
38	38	76	114	152	190	228	380	760	1900
39	39	78	117	156	195	234	390	780	1950
40	40	80	120	160	200	240	400	800	2000

Index

A

AE 8
 Aktion 12
 Astralenergie 8
 AtG 8
 Attacke-Grundwert 8
 Attacke-Wert 12
 AU 8
 Ausbildung 3
 Ausdauer 8

C

Charisma 4

E

EP 9
 ER 9
 Erfahrungspunkte 9
 Erschöpfung 9

F

Fernkampf (Fertigkeiten) 7
 Fernkampf-Grundwert 8
 Fertigkeiten 5
 Fertigkeitstufe 5
 Finger (Maßeinheit) 14
 Fingerfertigkeit 4
 FkG 8
 Fuß (Maßeinheit) 14

G

Gaben 7
 Geld 14
 Gesellschaft (Fertigkeiten) 5
 Gewandheit 4

Gulden (Maßeinheit) 14

H

Handwerk 6

I

Ini 8
 Initiative 8, 12
 Intelligenz 4
 Intuition 4

K

Kampf 12
 Kampfrunde (Maßeinheit) 14
 Karat (Maßeinheit) 14
 Konstitution 4
 Korn (Maßeinheit) 14
 Körper (Fertigkeiten) 6
 Kulturen 2

L

Last (Maßeinheit) 14
 LE 8
 Lebensenergie 8

M

Magie 6
 Magieresistenz 9
 Maß (Maßeinheit) 14
 Meta-Talente 7
 MR 9
 Mut 4

N

Nahkampf (Fertigkeiten) 7

Natur (Fertigkeiten) 6

P

PaG 8
 Parade-Grundwert 8
 Parade-Wert 12

R

Rassen 2
 Reaktion 12
 Reiche 2
 Ruhm 9

S

Schadenspunkte 13
 Schoppen (Maßeinheit) 14
 Schriften 5
 Schritt (Maßeinheit) 14
 Spielrunde (Maßeinheit) 14
 Sprachen 5
 Stärke 4
 Steigerungskategorien 10
 Steigerungskosten 10
 Stufe 10

T

TK 9
 Tragkraft 9
 Trefferpunkte 13

V

Völker 2

W

Währungen 14

Willenskraft 4

Wissen (Fertigkeiten) 6

Z

Zentner (Maßeinheit) 14

Danksagung

Unser Dank gilt allen, die uns auf unserem Weg begleitet haben, allen die uns unterstützt haben und allen, die sich über lange Zeiten mit Freude und Engagement an Antamar beteiligt haben und hoffentlich noch lange dabei sein werden.

Programmierer:

Blackdead, Boromil, Drak, Ent, Gaddezwerch, Lowlander, Olcapone, Saroll, ThTs

Grafiker:

Aidan, Beka, Fleance, Gruselwusel, Handborons, Lord Slayer, MyOwnOwner, Nitramka, Tohrkil, Vincent Greyhound

Tester und Bugtracker:

Bolthan2003, Proser, Thomas von Sturm

Texter, Denker und Forenbeleger:

Aidan, Aigolf, Allersheim, Bockos, Frenni, Inanna, Jolhag Sohn des Jalhog, MacBeth, Neonix, Qapla, Rigan

u.v.a.

Das A-Team verneigt sich vor Euch!

