



Endiria

Live-Rollenspiel-Regelwerk
für Kinder, Jugendliche und Erwachsene

Inhaltsverzeichnis



1. Vorbemerkung	4
2. Die Trennung in Altersklassen	6
Die drei Sphären	8
Tala-Steine	8
3. Das Böse	16
Wie man böse wird	18
Böse Spieler-Charaktere	18
Das dunkle Mal	19
4. Die Gilden	20
Mitgliedschaft	22
Gildenfähigkeiten	22
Der Einsatz von Gildenfähigkeiten	23
Surogols Gilden	24
5. Fertigkeiten	26
Das Fertigkeitensystem	28
6. Der Kampf	32
Allgemeine Regeln für den Kampf	34
Schaden von Waffen	34
Lebenspunkte	34
Rüstung	34
Heilung & Regeneration	36
7. Magie in Endiria	38
Spruchzauberei	40
8. Beispielbare Rassen in Endiria	44
Menschen	46
Elfen	46
Zwerge	46
Orks	46
9. Die Charaktererschaffung	48
10. Vorschläge für Charaktere	52
11. Kopiervorlagen	58
Notizen & Impressum	66

I. Vorbemerkung



Das nachfolgende Regelwerk stellt die bisherigen Bemühungen dar, ein möglichst einheitliches Spielsystem für alle Altersklassen zu etablieren. Da allerdings die Erfahrungen mit jedem Einsatz des Regelwerks wachsen, sind Änderungen bzw. Erweiterungen nicht ausgeschlossen.

Um der geteilten Natur Endirias gerecht zu werden, gibt es für jede Altersklasse ein spezielles Regelwerk und Modifikationen. Näheres wird an späterer Stelle noch ausführlich beschrieben.

In dieser Übersicht zusammengefasst finden sich auch immer wieder IT-Informationen, die entsprechend gekennzeichnet sind.

Am Ende des Regelwerks kann man schließlich alle Regeln für die Charaktererschaffung und somit den Einstieg in die Fatastische Welt von Endiria finden.

2. Die Altersklassen



Die Entstehung der Götter

So aber geschah es, dass die Sonne und die Nacht um die Gunst des Mondes buhlten. Sie versuchten einander mit immer schöneren und größeren Geschenken zu übertreffen. Dann aber waren sie beide zur selben Zeit bei Tala, dem Mond, und gerieten in Streit. Sie kämpften, Äon um Äon, aber keiner der beiden vermochte den Sieg zu erringen. Es kam zum Äußersten, die Nacht verletzte die Sonne und ein Tropfen Blut wurde vergossen. Als Tala dies sah, weinte sie eine einzelne Träne. Dann schickte sie die Nacht fort, um sich um die Sonne zu kümmern und verlangte, dass sie einander nie wieder gegenübertraten. So entstand der Tag und die Nacht. Aber die Nacht war eifersüchtig ob der Bevorzugung und ließ den Schatten zurück, der als ständiger Begleiter die Sonne verfolgen sollte. Tala reinigte indes die Wunde der Sonne mit dem Wasser der Erde und heilte diese. Danach schickte sie auch die Sonne fort, um für alle Zeit allein zu bleiben.

Aus dem Blutstropfen der Auseinandersetzung wurde Terros geboren, der oberste aller Götter. Er symbolisiert das Licht und den immerwährenden Kampf gegen die Finsternis. Aus dem Wasser, das die Wunde der Sonne reinigte, entstand Sidabra, die vor allem die Erde und ihre Bewohner liebt. Und schließlich erhob sich aus der Träne des Mondes Aedala, die Göttin der Magie, die über ihre Brüder und Schwestern wacht.

Aus der Verbindung der Götter kamen neue hervor, ihren Schöpfern an Macht fast ebenbürtig. Doch nicht nur mit den Göttern, nein auch mit der Alten Rasse schufen sie neue Götter. Doch diese besitzen nur einen Bruchteil der Macht ihrer Erschaffer.

In ihrer Weisheit wollten die drei ersten der Götter die Bewohner Endirias nicht unter sich aufteilen, es sollte keinen Wettstreit darum geben, wer die meisten Anhänger hat. Aus diesem Grund schufen sie die drei Sphären. Jeder der drei sollte den gleichen Einfluss auf die Bewohner Endirias erhalten, daher ordnete man jedem Lebensabschnitt einer anderen Gottheit zu.

Aedala – aus der Träne geboren – nahm sich den jüngsten der Dirianer an und ist somit die Herrin über die Alfana, die erste Sphäre. Sidabra – entstanden durch das unbändige und zügellose Wasser – erhielt die zweite Sphäre, die Dorada. Terros schließlich schuf die Gora, die dritte Sphäre, in der man bis zu seinem Lebensende bleibt. Alles schien gut: eine Ordnung, mit der jeder der Drei leben konnte.

Doch aus dem Schatten der Nacht – zurückgelassen aus Eifersucht und voller Rachgier – entstand Surogol. Er neidete seinen Brüdern und Schwestern ihre Stellung in der allumfassenden Ordnung und schuf sein eigenes Volk, damit sie die Schöpfung seiner Geschwister verheerten. Er hatte nicht vor, sich an die Ordnung zu halten, daher gelten für seine Kreaturen und Anhänger auch keine Sphären und Grenzen.

Endiria als Welt hat den Anspruch für jedes Alter beispielbar zu sein, vom Kind bis hin zum Erwachsenen soll sich hier jeder wiederfinden können. Um diesem Anspruch gerecht zu werden benötigt man jedoch ein spezielles System, um Erweiterungen für Ältere zugänglich zu machen und Kindern weiterhin ein einfaches Spielsystem präsentieren zu können. In Endiria wird diese Trennung durch das „Wirken der Götter“ ermöglicht.

Die drei Sphären

Spieltechnisch gibt es drei Altersklassen/ Sphären, in die man als Spieler aufgrund seines Alters fallen kann:

1. Alfana – erste Sphäre – bis 12 Jahre
2. Dorada – zweite Sphäre – bis 16 Jahre
3. Gora – dritte Sphäre – ab 17 Jahren

Somit durchläuft jeder Dirianer (und Spieler) im Laufe seines Lebens alle drei Sphären. Die Besonderheit an den Sphären ist die Tatsache, dass man sich nur innerhalb seiner eigenen Sphäre Schaden zufügen kann. Ein junger Halbling in der Alfana Sphäre muss also keine Angst vor Angreifern aus der Dorada oder Gora Sphäre haben, denn bei einem solchen Angriff kann er schlichtweg nicht verletzt werden.

Sphäreneigenschaften:

- Jeder Spieler gehört nach seinem realen Alter genau einer Sphäre an.
- Regeltechnischen Schaden kann man sich nur innerhalb der eigenen Sphäre zufügen (Ausnahmen werden später behandelt).

Tala-Steine

Tala- oder Mondsteine nehmen eine ganz besondere Rolle im Regelwerk von Endiria ein. Neben der Tatsache, dass es sich bei Tala-Steinen um magische Artefakte handelt, welche die unterschiedlichsten Effekte hervorrufen können, ist die mächtigste Wirkungsweise die Aufhebung der Sphärenregelung.

Mit Hilfe der Mondsteine können die Grenzen der Sphären aufgehoben werden. Dies ist in beliebige Richtungen möglich; so ist es beispielsweise denkbar, dass man Kindern bis 12 Jahren erlaubt gegen Erwachsene zu kämpfen. Stehen auf der gegnerischen Seite nur speziell gebriefte NSCs so kann man die Grenzen auch in die umgekehrte Richtung öffnen; etwa wenn Kinder gegen Teamer kämpfen sollen.

Durch dieses Schlupfloch ist es möglich, sich je nach Veranstaltung die gewünschte Konstellation selbst zusammenzustellen (zumindest werden einem die Mechanismen an die Hand gegeben, eine sinnvolle Begründung wird trotzdem nicht überflüssig!).

Wo Tala-Steine herkommen

Die Mondsteine sind Teile von Tala, die auf Endiria herabgefallen sind. In ihnen ist die Essenz der Göttin enthalten, aus der alles entstanden ist, was sie zu machtvollen Artefakten für diejenigen werden lässt, die diese Macht zu nutzen wissen. Es gibt mehrere Arten von Tala-Steinen, die einfachen, die reinen und die Mondsplitter.

Die drei Arten von Tala-Steinen

Man unterteilt Tala-Steine in drei Gruppen:

Einfache Tala-Steine sind die verbreitetsten unter den Mondsteinen. Sie sind durchsetzt mit Sternenstaub (die Gelehrten bezeichnen diesen als „Verunreinigung“). Ihre Macht ist begrenzt und sie können nur drei Mal eingesetzt werden ehe sie zerfallen.

Reine Tala-Steine sind mächtige Artefakte. Sie enthalten keinen Sternenstaub (sind also frei von „Verunreinigungen“). Reine Mondsteine können beliebig oft eingesetzt werden, sie zerfallen niemals und können nur durch Magie zerstört werden.

Talaspplitter sind reine Tala-Steine der „Göttin“. Ihre Macht ist legendär, da in den Talaspplittern die konzentrierte Energie von Tala enthalten ist. Daher ist es nur den höchsten Priestern der „Hauptgötter“ möglich die Macht dieser Steine zu nutzen.

Kräfte von Tala-Steinen und ihre Farbe

Jede Gottheit hat unterschiedliche Stärken und Schwächen, und jeder der Götter besitzt eine Farbe, genau wie die Tala-Steine, in deren Farben sich die unterschiedlichen Fähigkeiten wiederfinden lassen. Die folgende Übersicht zeigt die die drei großen Götter mit ihren Farben und Fähigkeiten:

Farbe	Gottheit	Aspekt	Fähigkeiten
rot	Terros	Kampf, Licht, Unvergänglichkeit	TP erhöhen Schmerzresistenz Zusätzlicher RS Sphärengrenzen Aufhebung
grün	Sidahra	Muttererde, Natur, Leben	Heilung (LP aus Mutter Natur ziehen) Beleben (der Natur, z.B. Bäume) Naturgeist beschwören Sphärengrenzen Aufhebung
blau	Aedale	Magie	Zauber bereithalten Zauber stapeln Schutz vor Magie Sphärengrenzen Aufhebung
schwarz	Surogol	Chaos, Zerstörung	Tala-Steine, die mit schwarz durchzogen sind stehen in der Regel mit Surogol in Verbindung. Dabei kann durch das schwarz die Wirkung verstärkt oder umgekehrt werden. Wichtig: Der Einsatz solcher Steine führt einen immer näher an Surogol heran.

Trefferpunkte erhöhen

Einfacher Tala-Stein	Reiner Tala-Stein	Talaspitter
Erhöht für drei Schläge einer vorher ausgewählten Waffe, die Trefferpunkte der Waffe um 1, muss bei der Attacke angesagt werden (Trefferpunkt plus 1).	Erhöht die Trefferpunkte einer Waffe permanent um einen Punkt. Die Waffe muss dafür mit einem roten Band um den Griff kenntlich gemacht werden (ung muss man sich auf eine begünstigte Waffe festlegen. Ist die Waffe defekt, verliert der Tala-Stein seine Wirkung.	Gleiche Wirkung wie bei einem reinen Talastein, nur dass alle Waffen, die vom Besitzer des Steins geführt werden, automatisch begünstigt werden.

Schmerzresistenz

Einfacher Tala-Stein	Reiner Tala-Stein	Talaspitter
Für die Dauer eines Kampfes (maximal jedoch 5 Minuten) verspürt der Begünstigte keine Schmerzen und muss Treffer nicht ausspielen.	Der Besitzer, der einen solchen Tala-Stein aktiviert hat, verspürt bei einem Treffer keine Schmerzen mehr.	Gleiche Wirkung wie bei einem reinen Tala-Stein und zusätzlich wird der Träger vor dem Tod bewahrt, wenn er ins Koma fällt. D.h. er kann beliebig lange im Koma liegen bleiben ohne zu sterben.

Zusätzlicher Rüstungsschutz

Einfacher Tala-Stein	Reiner Tala-Stein	Talaspitter
Erhöht den Rüstungsschutz um zwei Punkte für 12 Stunden. Die Rüstung muss durch eine blaue Schärpe kenntlich gemacht werden.	Erhöht den Rüstungsschutz um zwei Punkte für 12 Stunden, kann jedoch jeden Tag einmal eingesetzt werden. Auch diese Rüstung muss durch eine blaue Schärpe kenntlich gemacht werden.	Erhöht den Rüstungsschutz permanent um 5 Punkte. Das kenntliche Machen versteht sich auch hier von selbst.

Sphärengrenzen Aufhebung

Einfacher Tala-Stein	Reiner Tala-Stein	Talaspitter
Hebt die Grenze für Beide Seiten zwischen der dritten und zweiten Sphäre auf - für 5 Minuten in einem Umkreis von 100 Metern um den Träger.	Die gleiche Wirkung wie bei einem einfachen Tala-Stein, jedoch für 12 Stunden in einem Umkreis von 200 Metern.	Hebt die Grenze zu einer beliebigen Sphäre in eine beliebige Richtung (oder beide) auf - für 24 Stunden in einem Umkreis von 5 Kilometern.

Heilung

Einfacher Tala-Stein	Reiner Tala-Stein	Talasplitter
Heilt bei Einsatz sofort einen Lebenspunkt (mehrere Male anwendbar). Durch Berühren einer anderen Person bei der Aktivierung kann der Lebenspunkt auch an diese übertragen werden.	Heilt den Träger oder einen anderen Begünstigten (Berührung!) sofort vollständig. Einmal alle 12 Stunden anwendbar.	Gleiche Wirkung wie bei einem reinen Tala-Stein, jedoch setzt die regenerative Wirkung automatisch ein, wenn der Träger ins Koma fällt. Ein Talasplitter ist alle 2 Stunden einsetzbar.

Beleben

Einfacher Tala-Stein	Reiner Tala-Stein	Talasplitter
Kann Charaktere, die vor weniger als einer Stunde gestorben sind, wieder zurück ins Leben holen. Regeltechnisch liegen sie nach der Anwendung wieder im Koma.	Gleiche Wirkung wie beim einfachen Tala-Stein, nach der Aktivierung erhält der Begünstigte gleich einen Lebenspunkt zurück und liegt nicht mehr Koma (ist jedoch für mindestens 5 Minuten ohne Bewusstsein). Kann einmal alle 12 Stunden angewendet werden.	Gleiche Wirkung wie der reine Tala-Stein, aber jede Stunde anwendbar.

Naturgeist beschwören

Einfacher Tala-Stein	Reiner Tala-Stein	Talasplitter
Ermöglicht es einen einfachen Naturgeist zu beschwören, der z.B. in Bäumen wohnt. Dieser kann unter Umständen mitteilen, was er gesehen oder gehört hat.	Gleiche Wirkung wie bei einem einfachen Tala-Stein, jedoch alle 12 Stunden zweimal einsetzbar.	Mit einem Talasplitter können Naturgeister aus ihrer stofflichen Hülle befreit werden, damit man direkt mit dem Geistwesen kommunizieren kann.

Sphärengrenzen Aufhebung

Einfacher Tala-Stein	Reiner Tala-Stein	Talasplitter
Hebt die Grenze für beide Seiten zwischen der ersten und zweiten Sphäre auf - für 5 Minuten in einem Umkreis von 100 Metern um den Träger herum.	Die gleiche Wirkung wie bei einem einfachen Tala-Stein, jedoch für 12 Stunden in einem Umkreis von 200 Metern.	Hebt die Grenze zu einer beliebigen Sphäre in eine beliebige Richtung (oder beide) auf - für 24 Stunden in einem Umkreis von 5 Kilometern.

Zauber bereithalten

Einfacher Tala-Stein	Reiner Tala-Stein	Talaspitter
Ermöglicht einen Instant-Zauber, d.h. ein Zauber wird nach den Regeln vorbereitet, man darf jedoch direkt eine weiße Kugel ziehen.	Ermöglicht das Bereithalten eines Zaubers ohne die Formel aufsagen zu müssen. Wenn gezaubert wird, muss die Formel ganz normal aufgesagt werden, vorher durfte man den weißen Stein bereits ziehen. Einmal alle 12 Stunden anwendbar.	Besitzt die gleichen Eigenschaften wie ein reiner Tala-Stein, jedoch ohne die zeitliche Einschränkung, d.h. die Fähigkeit kann sooft pro Tag angewendet werden, wie man weiße Kugeln zur Verfügung hat.

Zauber stapeln

Einfacher Tala-Stein	Reiner Tala-Stein	Talaspitter
Ermöglicht es zwei Zauber zu sprechen, für die man nur einmal ziehen muss. Dabei muss über beide Zauber dauern hinweg nur eine Formel rezitiert werden. Im Anschluss wird die Kugel gezogen und beide Zauber werden benannt und somit wirksam.	Gleiche Wirkung wie beim einfachen Tala-Stein, jedoch alle 12 Stunden zweimal anwendbar.	Gleiche Wirkung wie bei einem reinen Tala-Stein, aber ständig anwendbar.

Schutz vor Magie

Einfacher Tala-Stein	Reiner Tala-Stein	Talaspitter
Schützt bei Aktivierung vor den Auswirkungen eines Zaubers, der auf den Träger angewendet wird. Der Schutz ist mit dem Halten des Tala-Steines nach Abschluss der Aktivierung wirksam und hält für einen Zauber oder 5 Minuten.	Gleiche Wirkung wie bei einem einfachen Tala-Stein, jedoch hält der Schutz für eine Stunde und kann alle 12 Stunden einmal angewendet werden.	Gleiche Wirkung wie bei einfachen Tala-Steinen mit dem Unterschied, daß der Talaspitter zwei Zauber aufhalten kann und der Schutz nach Aktivierung 12 Stunden hält. Kann zweimal alle 12 Stunden angewendet werden.

Sphäregrenzen Aufhebung

Einfacher Tala-Stein	Reiner Tala-Stein	Talaspitter
Hebt die Grenze für beide Seiten zwischen der ersten und zweiten oder der ersten und dritten Sphäre auf - für 5 Minuten in einem Umkreis von 100 Metern um den Träger.	Die gleiche Wirkung wie bei einem einfachen Tala-Stein, jedoch für 12 Stunden in einem Umkreis von 200 Metern.	Hebt die Grenze zu einer beliebigen Sphäre in eine beliebige Richtung (oder beide) auf - für 24 Stunden in einem Umkreis von 5 Kilometern.

Eigenschaften von Tala-Steinen

An dieser Stelle noch einmal eine kurze Zusammenfassung der Eigenschaften von Tala-Steinen:

- Tala-Steine werden im Spiel in der Regel durch Glassteine dargestellt, bei Abweichungen von diesem Schema informiert die SL.
- Jeder Tala-Stein besitzt eine Farbe.
- Jeder Tala-Stein besitzt je nach Größe und Farbe unterschiedliche Eigenschaften.
- Es ist möglich, die Kräfte von mehreren Tala-Steinen gleichzeitig zu verwenden. Ist somit der Effekt eines Tala-Steins noch nicht abgeklungen, kann man trotz allem einen weiteren aktivieren.
- Jeder Tala-Stein besitzt genau eine Fähigkeit, die bei der ersten Aktivierung festgelegt werden muss. Bei einfachen Tala-Steinen kann die Wirkungsweise nach der ersten Anwendung nicht mehr verändert werden.

Der Einsatz von Tala-Steinen

Um die Macht der Mondsteine nutzen zu können, muss man die Initiierung durchlaufen. Nur ein Initiierter kann einen Mondstein benutzen.

Die Initiierung muss immer in einem Tempel einer der „Hauptgottheiten“ und unter Anleitung eines Priesters (der mindestens den gewünschten Grad der Initiierung erreicht haben muss) stattfinden, da nur diese die alten Choräle singen können und



nur sie die heiligen Worte kennen.

Es gibt verschiedene Grade der Initiierung, je höher der Grad, desto mehr Macht kann der Initiierte aus den Mondsteinen ziehen.

I. Grad: ermöglicht die Benutzung jeweils eines einfachen Talasteines der „Spalte“ der „Hauptgottheit“, in deren Tempel man initiiert wurde.

II. Grad: ermöglicht die Benutzung jeweils eines einfachen Mondsteines der „Spalte“ der ersten und zweiten „Hauptgottheit“, in deren Tempel man initiiert wurde.

III. Grad: ermöglicht die Benutzung jeweils eines einfachen Mondsteines der „Spalte“ einer der drei „Hauptgottheiten“.

IV. Grad: ermöglicht die Benutzung mehrerer einfacher Mondsteine.

V. Grad: ermöglicht die Benutzung eines reinen Mondsteins.

VI. Grad: ermöglicht die Benutzung mehrerer reiner Mondsteine.

VII. Grad: Nur für Priester - ermöglicht die Benutzung eines Mondsplitters.

Um initiiert zu werden, muss man sich in einen Tempel begeben und einen Priester um seine Führung bitten. Zusätzlich muss dem Gott ein Opfer dargebracht werden, das zu seinem Wesen passt. Zu guter Letzt muss man einen Teil seines Selbst mit dem allumfassenden Göttlichen verbinden.

Die Kosten der Initiierung entsprechen dem Grad der Initiierung mal vier in Erfahrungspunkten.

Die Aktivierung der Mondsteine erfolgt immer durch das Halten des Steins und dem Aufsagen der Formel. Die Formel muss immer mit dem Namen der Gottheit beginnen, die der Farbe am nächsten kommt, die darauf folgende Formel muss bei einem einfachen Tala-Stein mindestens 10, bei einem reinen mindestens 20 und bei einem Talasplitter mindestens 30 Worte umfassen und mit der Wirkungsweise enden.

Ein Beispiel:

Um einen einfachen roten Tala-Stein zu aktivieren, welcher die eigenen Trefferpunkte erhöhen soll, könnte folgende Formel herangezogen werden: „Terros führe mein Schwert mit Deinem Segen und zerschmettere meine Feinde, Trefferpunkte plus eins.“

Die Formel beginnt mit dem Gott, in diesem Falle Terros, sie enthält die erforderlichen 10 Worte und am Ende wird die Wirkungsweise bekannt gegeben.

B. Das Böse



Die Entstehung der Götter, Kapitel 2

Nachdem Surogol sich in die Belange der Götter gemischt hatte, änderte sich das Antlitz von Endiria. Neben den Dirianern wurden nun noch andere Geschöpfe geboren: Wiedergänger, Rattenmenschen und anderes finsternes Gesindel.

Das Böse spielt in Endiria eine besondere Rolle, das Wichtigste gleich vorweg: alle Anhänger von Surogol unterliegen nicht den Gesetzen der drei Sphären, d.h. jeder Bösewicht kann jeden anderen angreifen und kann auch von jedem anderen angegriffen werden.

Wie man böse wird

„Böse ist der, der böses tut.“

Wenn man von den wiedernatürlichen Kreaturen absieht, die automatisch aufgrund ihrer Natur Anhänger von Surogol sind, kann man nur durch böse Taten dem dunklen Gott folgen. An Surogol zu glauben, ihn anzubeten, oder ihn gar zu verehren, macht niemanden zu einem Anhänger des bösen Gottes. Einzig und allein die Taten bestimmen, auf welcher Seite man landet.

Mordet z.B. ein Spieler nach Herzenslust die ganze Zeit über, dann kann die SL entscheiden, dass dieser Spieler ein Anhänger von Surogol geworden ist.

Böse Taten haben Folgen

Genügend böse Taten haben zur Folge, dass man zu einem Anhänger von Surogol wird. Allerdings muss man hier genau unterscheiden, was eine böse Tat ist und was nicht. Wenn ein Soldat auf dem Schlachtfeld seine Pflicht ausübt, dann ist dies sicherlich nicht schön, aber auch nicht unbedingt eine böse Tat. Eine Dirianer, der aus Verwirrung heraus einen Mord begeht, muss nicht zwangsweise auf die dunkle Seite wechseln. In der Regel muss eine klare Tendenz erkennbar sein: bei der ersten bösen Tat wird in der Regel noch gar nichts passieren, erst bei häufiger Wiederholung wird es gefährlich. Ein Assasine z.B. ist in der Regel ein Anhänger von Surogol, da er bewusst Böses tut und das immer wieder (wenn er gut ist seinen Beruf beherrscht).

Wenn Surogol Dich holt:

Ob und wann Surogol eine Spielerin oder einen Spieler holt, legt einzig und allein die Spielleitung fest.

Sich aus den Fängen des Bösen befreien:

Genauso wie böse Taten einen Charakter zu Surogol hinziehen, so können gute Taten dies wieder ausgleichen. Wenn ein Spieler genügend Buße getan und gute Taten vollbracht hat, kann die Spielleitung entscheiden, dass der Spieler wieder rehabilitiert ist.

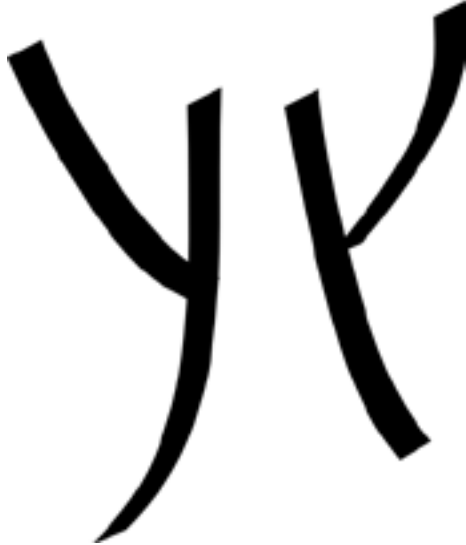
Böse Spieler-Charaktere

Jeder Spieler entscheidet selbst durch seine Taten, ob er zu einem Anhänger von Surogol wird oder nicht. Wenn die SL einverstanden ist, dürfen Spieler auch „böse“ Charaktere spielen. Für sie gelten die gleichen Regeln wie für alle anderen auch - mit der Ausnahme der Sphärenregelung.

Einzig und allein Spieler aus der Alfana Sphäre, der ersten, können aufgrund ihrer Unschuld keine Anhänger von Surogol werden.

Das dunkle Mal

Die drei großen Götter können nicht verhindern, dass jemand auf die Dunkle Seite abtrifft. Aber sie können ihn kenntlich machen und diejenigen warnen, die noch auf den rechten Pfaden wandeln. Jeder, der dem dunklen Gott Surogol angehört, trägt auf der Stirn das Mal des Bösen.



Hinweis zur Umsetzung: das dunkle Mal kann durch einen vorher hergestellten Stempel oder durch Schminkefarbe dargestellt werden.

4. Die Gilden



In Endiria gibt es fünf Gilden (die in unterschiedlichen Ländern durchaus auch verschiedene Ausprägungen haben können). Im Einzelnen sind dies:

- Die Ritter;
- Die Mönche;
- Die Händler;
- Die Druiden;
- Die Magier.

Mit diesen Bezeichnungen sind sie derzeit im westlichen Königreich zu finden, das unter anderem vom Spielebaukasten e.V. bespielt wird.

Mitgliedschaft

Um Mitglied einer Gilde werden zu können, muss man sich bei einem Gildenvorsteher vorstellen und alle anderen Gildenzugehörigkeiten ablegen. Ist einem dann der Gildenvorsteher wohlgesonnen, wird man Mitglied der Gilde und kann die Gildenfähigkeit erlernen.

Gildenfähigkeiten

Jede Gilde besitzt eine eigene „magische“ Fertigkeit - die sog. Gildenfähigkeit. Jeder Spieler kann immer nur eine Gildenfähigkeit erlernen, diese ist an die Mitgliedschaft gebunden. Wird man also aus einer Gilde ausgeschlossen, so verliert man auch die Gildenfähigkeit. Ein Spieler kann immer nur einer Gilde angehören und somit auch nur eine Gildenfähigkeit zu jeder Zeit besitzen.

Die Fähigkeit der Ritter

Die Ritter besitzen vier anstelle der üblichen drei Lebenspunkte.

Die Fähigkeit der Mönche

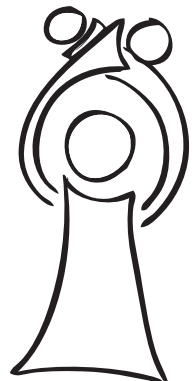
Sie können zwei Lebenspunkte wiederherstellen, indem ein Spruch aufgesagt wird z.B.:

„Drei Lilien blühen in einem Garten, die erste heißt Wehmut, die zweite Demut, die Dritte stillt das Blut. Sidahra heile die Wunden unseres verletzten Freundes.“

Diese Fähigkeit kann nur einmal auf einen Verwundeten angewendet werden, d.h. zwei Mal dieselbe Person heilen bringt keine vier Lebenspunkte zurück. Allerdings ist diese Fähigkeit kombinierbar mit Zaubern und Heiltränken..

Die Fähigkeit der Händler

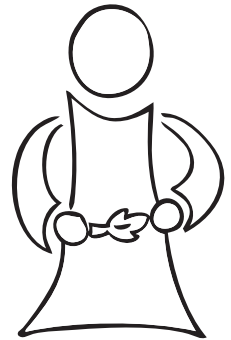
Händler können sich verdunkeln (unsichtbar machen). Dafür müssen beide Hände über dem Kopf überkreuzt werden. Dabei kann nicht gerannt und nicht gekämpft werden. Während ein Händler unsichtbar



ist, kann man ihn noch ganz normal hören und er ist auch verwundbar.

Die Fähigkeit der Druiden

Druiden können einen Schutzkreis bilden, indem sie ein Blatt zwischen die Hände nehmen. In einem solchen Schutzkreis können auch Personen transportiert werden. Während der Druide den Schutzkreis aufrecht erhält, kann er nicht angegriffen werden und kann auch selbst nicht angreifen. Prinzipiell gilt: in den Schutzkreis kann nichts hinein und nichts hinaus (auch keine Zauber). Mehrere Druiden können zusammen einen größeren Schutzkreis bilden.



Die Fähigkeit der Magier

Magier besitzen die Fähigkeit Zauber zu lernen (siehe „Magieregeln“).

Der Einsatz von Gildenfähigkeiten

Gildenfähigkeiten unterliegen für die erste und zweite Sphäre keinerlei Beschränkungen was die Dauer bzw. die Häufigkeit ihrer Anwendung betrifft. In dieser Altersklasse tragen die Gildenfähigkeiten dazu bei, das Charakterprofil zu schärfen. Für die dritte Sphäre sieht dies schon ganz anders aus. Nachfolgend nun die Einschränkungen für die dritte Sphäre.

Die Fähigkeit der Ritter (dritte Sphäre)

Diese Fähigkeit besitzt in der dritten Sphäre keine Einschränkung.

Die Fähigkeit der Mönche (dritte Sphäre)

Mönche, die der dritten Sphäre angehören, können ihre Fähigkeit „nur“ 5 Mal alle 12 Stunden anwenden.

Die Fähigkeit der Händler (dritte Sphäre)

Ebenso wie bei den Mönchen ist auch bei den Händlern der Einsatz eingeschränkt, allerdings auf 10 Einsätze alle 12 Stunden. Unter einem Einsatz versteht man dabei das Anwenden der Fähigkeit bis zur Aufhebung, d.h. die Dauer der Anwendung kann beliebig lange ausfallen.

Die Fähigkeit der Druiden (dritte Sphäre)

Hier verhält es sich wie bei den Händlern: 10-maliger Einsatz über jeweils unbegrenzte Dauer.

Die Fähigkeit der Magier (dritte Sphäre)

Diese Fähigkeit besitzt in der dritten Sphäre keine Einschränkung.

Surogols Gilden

Auch der dunkle Gott hat es sich nicht nehmen lassen seine Anhänger mit den Fähigkeiten seiner Gilden auszustatten. Prinzipiell gelten für den Einsatz und die Mitgliedschaft in einer „dunklen“ Gilde die gleichen Regeln wie für die „guten“ Gilden. Das bedeutet natürlich auch, dass wenn jemand ein Anhänger von Surogol wird, er automatisch jede Gildenfertigkeit der „guten“ Gilden verliert, sofern er vorher eine hatte (auch wenn er noch keiner von Surogols Gilden beigetreten ist).

Die Einschränkungen für die dritte Sphäre gelten für Surogols Gilden nicht.

Die Fähigkeit der Rakaty

Die dunklen Ritter haben die Fähigkeit sich zu heilen, indem sie anderen Schaden zufügen. Für alle zwei Punkte Schaden, die bei einem Gegner angerichtet wurden, regeneriert ein Rakaty einen Punkt seiner Lebensenergie (bis hin zu seinem Maximum).

Die Fähigkeit der Mönche Surogols

Der dunkle Gott schenkt seinen Mönchen die Fähigkeit Lebensenergie von einer Person auf eine andere zu übertragen. Der Vorgang selbst läuft in zwei Phasen ab. Das Entziehen der Lebensenergie funktioniert durch Auflegen der Hände und Aufsagen eines Spruches. Für jeweils 20 Worte bekommt der Mönch einen Punkt Lebensenergie. Von einer Kreatur können pro Tag maximal zwei Lebenspunkte „gezogen“ werden. Bis zu 10 Lebensenergiepunkte kann ein Mönch so einen Tag lang speichern.

Abgegeben werden können die Punkte durch Auflegen beider Hände auf den Begünstigten und Aufsagen eines Spruches, der aus mindestens 10 Wörtern bestehen muss. Im Anschluss kann der Mönch aus seinem Speicher so viele Punkte übertragen, wie er möchte (bis hin zum Maximum seines Ziels). Der Mönch kann sich nicht selbst so nicht heilen.

Erleidet ein Mönch Schaden, so zählen seine „gespeicherten“ Lebenspunkte ~~im~~ nicht mit zu seiner normalen Lebensenergie. Ein Mönch kann auch nicht den Speicher eines anderen Mönchs an sich reißen.

Die Fähigkeit der Lendährer

Sie haben die Fähigkeit des allsehenden Auges. Mit der gleichen Geste wie die Händler und den selben Einschränkungen, was das Kämpfen betrifft, können die Lendährer alles sehen, was sich unsichtbar gemacht hat. Dabei werden die Lendährer selbst nicht unsichtbar.

Die Fähigkeit der Aboklaven

Durch das Zerreißen eines Blattes zwischen ihren Fingern und dem Aufsagen eines Spruches mit mindestens 10 Wörtern (bei ausgestreckten Armen) ist es den Aboklaven möglich, in einem Umkreis von drei Metern alle Blätter eines Druidenschutzkreises unbrauchbar zu machen. Die Wirkung setzt ein mit dem Beenden des Spruches.

Die Fähigkeit der Magier

Genau wie ihr Gegenstück ermöglicht die Gilde der Magier von Surogol es ihren Mitgliedern Zauber zu wirken.

Für die Fähigkeiten gelten in der dritte Spähre die gleichen Einschränkungen wie bei den „guten Gilden“. Die nicht permanenten Fähigkeiten sind auf 12 Einsätze pro Tag beschränkt.

5. Die Fertigkeiten



Die Fertigkeiten

Hier werden alle Fertigkeiten vorgestellt, die im Spiel nicht vernünftig ausgespielt werden können. Ein gutes Beispiel dafür ist Spuren Lesen. Sicherlich wird der eine oder anderer Spieler in der Lage sein, echte Spuren zu lesen. Was aber, wenn die SL beschrieben hat, dass hier vor Kurzem eine Schlacht stattgefunden hat? In der Regel wurde dies ja nicht vorher tatsächlich gespielt, nur um realistische Spuren einer Schlacht nachzubilden. Um solche fiktiven Spuren trotzdem deuten zu können, benötigt man ein System, mit dem man die Fertigkeiten der Charaktere darstellen kann.

Das Fertigkeitensystem

Im Endiria Regelwerk besitzt jede Fertigkeit eine Stufe von 0 – 10, die angibt wie gut ein Charakter diese Fertigkeit ausüben kann. Je höher der Wert, um so besser ist man in der jeweiligen Fertigkeit. Ein Wert von 0 bedeutet, dass man die Fertigkeit nicht erlernt hat und somit auch nicht einsetzen kann. Von Natur aus besitzt ein Charakter alle Fertigkeiten auf 0.

Fertigkeiten erwerben

Fertigkeiten können zum einen bei der Charaktererschaffung erworben werden (siehe Abschnitt „Charaktererschaffung“), zum anderen können Fertigkeiten mit Hilfe von Erfahrungspunkten verbessert bzw. „erlernt“ werden.

Fertigkeiten einsetzen

Um Fertigkeiten einzusetzen benötigt jeder Spieler ein Beutelchen mit 11 Kugeln – 10 schwarzen und einer weißen. Bei einer Probe auf die entsprechende Fertigkeit werden entsprechend der Stufe eine Anzahl Kugeln aus den Beutel gezogen (ohne zurücklegen). Ist die weiße Kugel dabei gilt dies Erfolg.

Ein Beispiel:

Nachdem die SL den Abenteurern mitgeteilt hat, dass sich hier vor dem Haus ein Kampf ereignet hat, möchte einer der Spieler wissen, wohin die Leute verschwunden sind. Daraufhin fordert die SL den Spieler auf, eine Probe auf seine Fertigkeit „Spuren lesen“ abzulegen. Der Spieler besitzt eine „Spuren lesen“-Fertigkeit von vier, also zieht er nacheinander vier Kugeln aus seinem Beutel, die ersten beiden sind schwarz und mit der dritten bekommt er die weiße Kugel. Somit hat er seine Probe geschafft und die Spielleitung gibt Auskunft über die gewünschte Information.

Fertigkeiten ausspielen

Bevor man eine Probe auf eine Fertigkeit ablegen darf, muss man diese auch ausspielen. Die Dauer hängt davon ab, wie lange es in Wirklichkeit benötigen würde das Gewünschte auszuführen. Um das obige Beispiel des Spuren Lesens wieder aufzugreifen, müsste der Spieler sich also zuerst am Boden genau umsehen (vorher der SL Bescheid geben, was man tun will) und dann wird die Probe abgelegt.

Wenn eine Probe nicht geschafft wird

Wenn eine Probe misslingt, erzählt in der Regel die SL was passiert. Es kann z.B. sein, dass - wenn man beim Spurenlesen versagt hat - man entweder von der SL gesagt bekommt, dass man die Spuren nicht deuten kann, oder aber die SL entschließt sich, dass die Spuren aufgrund des Versagens falsch gedeutet wurden (in diesem Fall sollte die SL dem Spieler jedoch mitteilen, dass er selbst Zweifel an seiner Interpretation hat). Proben, die man nicht geschafft hat, dürfen in der Regel nicht wiederholt werden (außer die SL entscheidet anders).

Grenzen des Möglichen

Aufgaben können unterschiedlich schwer sein und - je nachdem wie gut man eine Fertigkeit beherrscht - kann man schwierige Aufgaben lösen oder auch nicht.

Jede Aufgabe, die mit einer Fertigkeiten-Probe gelöst werden kann, besitzt auch immer eine Schwierigkeitsstufe welche die SL für sich festlegt. Die Stufen gehen dabei genau wie die der Fertigkeiten von 0 – 10. Generell gilt nun, dass ein Spieler mit seiner Fertigkeit nur dann eine Probe ablegen darf, wenn das Doppelte seiner Stufe mindestens so groß ist wie die Schwierigkeitsstufe.

Ein Beispiel:

Ein Spieler möchte ein Schloss öffnen, er besitzt „Schlösser Knacken“ auf drei. Die Spielleitung legt fest, dass das Schloss eine Schwierigkeitsstufe von sechs besitzt. Das Doppelte der Fertigkeit des Spielers ist genau sechs, weswegen er noch eine Probe ablegen darf. Wäre die Schwierigkeitsstufe bei sieben gelegen, hätte der Spieler seine Fertigkeit mindestens auf Stufe vier benötigt.

Etwas mit einer Schwierigkeitsstufe herstellen

Will ein Spieler z.B. eine Falle bauen, so benötigt diese eine Stufe um die Komplexität bzw. die Wirksamkeit festzulegen. Um so eine Aufgabe zu bewältigen, legt der Spieler selbst fest, welche Stufe seine Aktion haben soll und muss dann dafür eine Probe ablegen.

Ein Beispiel:

Ein Spieler besitzt die Fertigkeit „Fallen Stellen“ auf drei. Mit dieser Fertigkeit kann er somit maximal eine Falle der Stufe sechs bauen (da er dafür ja noch eine Probe ablegen muss).

Die Fertigkeiten

Im Anschluss finden sich alle Fertigkeiten die ein Charakter in Endiria erlernen kann.

- **Fallen Stellen**

Ermöglicht es dem Spieler IT Fallen zu stellen. Was die Falle machen bewirken soll, legt der Spieler zusammen mit der SL fest. An der Stelle der Falle wird ein Umschlag hinterlegt, welcher die Stufe der Falle, deren Auslöser und die Konsequenzen enthält.

Den maximalen Schaden, den eine Falle anrichten kann, beträgt zwei Schadenspunkte (und selbst diese müssen gut begründet sein). Je nachdem wie aufwendig die Falle ist, muss natürlich auch eine entsprechende Zeit dafür aufgewendet werden, dies auszuspielen.

- ***Spuren Lesen***

Ermöglicht es Spuren zu lesen und daraus Rückschlüsse zu ziehen, z.B. Anzahl der Leute, Richtung, sind sie gerannt oder nicht...

- ***Schlösser Knacken***

Mit entsprechendem Werkzeug können so Schlösser geöffnet werden, für die man gerade nicht den richtigen Schlüssel bei sich trägt. An einem erfolgreich geöffneten Schloss erkennt man in der Regel keine Spuren des Öffnens.

- ***Feuer Machen***

Versetzt den Charakter IT in die Lage, ein Feuer zu machen (mit den entsprechenden Hilfsmitteln – hier ist keine Zauberei im Spiel). Ohne trockenes Feuerholz (IT) gibt es natürlich auch kein Feuer.

- ***Kräuterkunde***

Mit Hilfe der Kräuterkunde kann ein Spieler IT Kräuter sammeln und diese z.B. in Tränken verwenden.

- ***Giftkunde***

Das Wissen um Gifte, deren Herstellung und was man im Falle einer Vergiftung machen muss.

- ***Lesen und Schreiben***

Die Fähigkeit lesen und schreiben zu können, die Geschwindigkeit hängt von der Stufe ab. Für alle drei Punkte darf man sich eine weitere Sprache aneignen.

- ***Geschichten und Legenden***

Ein Spieler mit einem hohen Wert auf Geschichten und Legenden hat schon viel gehört und gelesen. Nicht selten befindet sich unter diesem Wissen der ein oder andere Hinweis.

- ***Heilkunde***

Der Einsatz von Heilkunde dauert fünf Minuten, regeneriert einen Lebenspunkt (nicht kumulativ) und man benötigt Material zum Verbinden. Bei einer erfolgreichen Anwendung kann man seinen Patienten stabilisieren, so dass er nicht mehr verblutet. Besitzt ein Charakter keine Lebensenergiepunkte mehr, kann man ihn damit noch eine halbe Stunde stabilisieren (sofern man innerhalb von wenigen Minuten bei ihm ist). Bei zweimaligem Misslingen der Probe (hier merkt der Anwendende nach dem

ersten Scheitern, dass kein Erfolg eintrat, und darf die Prozedur erneut versuchen) verliert der Verbundene einen weiteren Lebenspunkt. Abgetrennte Gliedmaßen können mit Heilkunde nicht wiederhergestellt werden (Gifte können auch nicht behandelt werden).

- ***Arztkunde***

Diese Fertigkeit setzt die Fertigkeit Heilkunde voraus, die man mindestens mit der gleichen Stufe beherrschen muss wie die Arztkunde Fertigkeit.

DieArztkundeversetzt denSpielerindieLage,komplizierteOperationendurchzuführen (natürlich nur mit entsprechendem Werkzeug). So können z.B. Gliedmaßen wieder angenäht werden oder ein Charakter, welcher keine Lebenspunkte mehr besitzt und im Koma liegt, kann unter Umständen noch gerettet werden. Gifte können mit der halben Arztkundestufe behandelt werden.

Der Einsatz dieser Fertigkeit dauert mindestens 20 Minuten und regeneriert zwei Lebenspunkte.

- ***Leder Bearbeiten***

Diese Fertigkeit ermöglicht es dem Spieler, Lederarbeiten durchzuführen wie z.B. das IT-Reparieren von Lederrüstungen. Das Reparieren eines Rüstungspunktes dauert 15 Minuten (entsprechendes Werkzeug vorausgesetzt).

- ***Metall Bearbeiten***

Mit dieser Fertigkeit erlernt man das Handwerk des Schmiedes und kann so z.B. Metallrüstungen IT reparieren. Das Reparieren eines Rüstungspunktes dauert in der Regel 15 Minuten (auch hier wird entsprechendes Werkzeug vorausgesetzt).

6. Der Kampf



Der Kampf

Die Regeln für den Kampf dienen in erster Linie der Sicherheit. Oberstes Ziel ist Spaß zu haben ohne ein Risiko einzugehen.

Allgemeine Regeln für den Kampf

Generell gilt: Du kannst, was Du darstellen kannst“. Will ein Spieler also mit zwei Waffen kämpfen, so darf er dies tun, wenn er es entsprechend darstellen kann.

- Es darf nur mit Polsterwaffen gekämpft werden, die vorher von der SL einem Waffencheck unterzogen worden sind.
- Die Stopp-Regel: Wird während des Spiels von einem Spieler, einem NSC oder der Spielleitung laut „Stopp“ gerufen, sind sämtliche Spiel-Handlungen einzustellen. Der Stopp-Befehl ist nur in einem Gefahrenfall anzuwenden, z.B. bei einer Verletzung oder bei einer drohenden Gefahr.
- Schläge auf den Kopf sowie in den Unterleibsbereich sind nicht erlaubt.
- Stechbewegungen mit der Waffe ist nicht erlaubt.
- Das Werfen einer Waffe, die einen Kernstab besitzt, ist verboten.
- Während des Kampfes sollte das Rollenspiel nicht zu kurz kommen. Waffen besitzen ein Gewicht und Treffer, die man einstecken muss, sind schmerzhaft.
- Wer allzu aggressiv handelt und die Sicherheit anderer Mitspieler gefährdet, wird vom Spiel ausgeschlossen.

Schaden von Waffen

Jede Waffe unabhängig ihrer Größe macht verursacht einen Schadenspunkt. Ein Treffer wird dann als Trefferpunkt gewertet, wenn eine erlaubte Trefferzone getroffen wurde und der Schlag als solcher erkennbar war. Das mehrmalige schnelle Schlagen auf ein und dieselbe Stelle wird nicht als mehrere Treffer gewertet, denn auch hier gilt, dass man seine Rolle ausspielen muss.

Jede zweihändige Waffe muss auch tatsächlich mit beiden Händen geführt werden, sonst zählen die vermeintlich erzielten Treffer nicht (bei Anderthalbhändern dürfen einzelne Schläge mit einer Hand ausgeführt werden, der Großteil muss jedoch zweihändig ausgespielt werden).

Lebenspunkte

Jeder Charakter besitzt von Natur aus drei Lebensenergiepunkte. Wird er von einer Waffe an einer Stelle getroffen, wo an der er keine Rüstung besitzt trägt, verliert er einen seiner Lebenspunkte. Beim Verlust aller Lebenspunkte fällt der Charakter ins Koma und muss innerhalb von 15 Minuten behandelt werden, sonst stirbt er. Spieler aus der ersten Sphäre besitzen den Schutz von Aedala und können nicht sterben, wenn sie im Koma liegen.

Rüstung

Folgende allgemeine Regelungen gelten für Rüstungen:

- Rüstungspunkte zählen nur dort, wo auch Rüstung getragen wird. An

Stellen, an denen sich keine Rüstung ~~ist~~ befindet, wird der Treffer direkt von den Lebenspunkten abgezogen.

- Jede Rüstung muss vor dem Spiel von der Spielleitung genehmigt werden.
- Für jeden Treffer, den eine Rüstung abbekommt, verliert diese einen ihrer Rüstungspunkte (Reparieren ist möglich – siehe Fertigkeiten: „Leder Bearbeiten“ und „Metall Bearbeiten“).
- Wird eine Stelle getroffen, die noch Rüstungspunkte besitzt, so werden diese vor den Lebenspunkten aufgebraucht.
- Rüstung kann von der SL in der Qualität herabgestuft werden.

Berechnung der Rüstungspunkte

Um die gesamten Rüstungspunkte zu berechnen, muss als erstes festgestellt werden, wie viele Rüstungspunkte man an den einzelnen Trefferzonen besitzt. Dabei kommen folgende Trefferzonen zur Anwendung:

- Kopf,
- Torso vorne,
- Torso hinten,
- rechter Arm,
- linker Arm,
- rechtes Bein,
- linkes Bein.

Da unterschiedliche Rüstungsmaterialien auch unterschiedlich viel aushalten, gibt es sog. Rüstungsstufen, welche die Qualität der Rüstung festlegen:

Stufe 1: Leder, gepolsterte Kleidung (z.B. wattierter Wappenrock);

Stufe 2: Kette, Schuppe, verstärktes (hartes) Leder;

Stufe 3: Plattenrüstung.

Je nach Abdeckung der Rüstung pro Trefferzone geben die unterschiedlichen Rüstungsmaterialien unterschiedlich viele Rüstungspunkte (RP).

Trefferzonenbedeckung	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3
Unter 25%	0 RP	0 RP	0 RP
25 - 75%	0,25 RP	0,5 RP	0,75 RP
Über 75%	0,5 RP	1 RP	1,5 RP

Für die eigentliche Berechnung wird nun anhand der Tabelle ermittelt wieviele Rüstungspunkte man an jeder Trefferzone besitzt, diese Werte werden aufaddiert (normal gerundet d.h. ab komma 5 wird aufgerundet) und ergeben somit die Gesamte Anzahl an Rüstungspunkten.

Der Verlust von Rüstungspunkten wird immer von der Gesamtanzahl abgezogen d.h. besitzt ein Spieler 10 RP so kann er 10 mal an irgendeinem Teil seiner Rüstung getroffen werden auch wenn dies 10 mal das gleiche Teil sein sollte.

Ein Beispiel:

Ein Spieler hat Lederarmschienen, Beinschienen aus Metall und einen Gambeson (ohne Ärmel) an. Daraus ergeben sich folgende einzelne Rüstungspunkte:

- *Lederarmschienen: Stufe 2 – Bedeckung 25 – 75% Rechter Arm 0,25 RP und linker Arm 0,25 RP*
- *Beinschienen: Stufe 3 – Bedeckung 25 – 75% Rechtes Bein 0,75 RP und linkes Bein 0,75 RP*
- *Gambeson: Stufe 1 – Bedeckung über 75% Torso vorne 0,5 RP und Torso hinten 0,5 RP*

Aufaddiert ergibt dies einen Rüstungsschutz von 3 Punkten.

Mehrere Lagen Rüstung

Werden mehrere Lagen Rüstung übereinander getragen so geht nur die oberste Schicht mit ihrer vollen Punktzahl in die gesamten Rüstungspunkte mit ein. Alle Lagen die verdeckt sind gehen mit der Hälfte ihres Wertes in die Berechnung mit ein.

Ein Beispiel:

Ein Spieler trägt ein Kettenhemd (ohne Arme) über einem Gambeson (mit Armen). Daraus ergeben sich folgende Punkte:

- *Kettenhemd: Stufe 2 – Bedeckung über 75% Torso vorne 1 RP und Torso hinten 1 RP*
- *Gambeson: Stufe 1 – Bedeckung über 75% Torso vorne 0,5 RP, Torso hinten 0,5 RP, rechter Arm 0,5 RP und linker Arm 0,5 RP*

Aufaddiert ergibt dies 4 Rüstungspunkte (zwei für das Kettenhemd, einen für die Arme und der Gambeson am Torso geht mit seiner Hälfte ein, also 0,5 was insgesamt 3,5 ergibt und somit auf 4 aufgerundet wird).

Maximale Rüstung

Die Anzahl der Rüstungspunkte die ein Charakter besitzt kann 15 nicht übersteigen.

Heilung & Regeneration

Dieser Abschnitt behandelt die Heilung und Regeneration von Spieler Charakteren.

Natürliche Regeneration

Unter natürlicher Regeneration versteht man die Fähigkeit des Körpers sich selbst zu heilen. Damit dieser Heilungsprozess eintreten kann benötigt der Spieler eine zusammenhängende Ruhephase und darf nicht im Koma liegen. Wobei man sich während dieser Ruhephase einfach nicht anstrengen darf (kämpfen, rennen...). Die

Natürliche Regeneration eines Dirianers ist abhängig davon in welcher Sphäre er sich gerade befindet.

- 1. *Sphäre*: Regeneration von einem Lebenspunkt pro 15 Minuten Ruhe
- 2. *Sphäre*: Regeneration von einem Lebenspunkt pro Stunde Ruhe
- 3. *Sphäre*: Regeneration von einem Lebenspunkt pro 2 Stunden Ruhe

Regeneration mit Heiltränken

Die Wirkungsweise eines Heiltrankes ist kombinierbar mit allen anderen Methoden der Regeneration und Heilung. Wie viele Lebenspunkte ein Trank in welcher Zeit zurück bringt ist bei der Beschreibung des jeweiligen Trankes mit angegeben (ebenso wie seine Benutzung)

Heilung

Unter der Heilung eines Charakters versteht man den Einsatz der Fertigkeit „Heilkunde“ oder „Arztkunde“ auf den betreffenden Charakter. Generell gilt das man nur aus einer der beiden Fertigkeiten Lebenspunkte zurückbekommen kann d.h. wurde man zuerst mit Heilkunde behandelt und hat einen Lebenspunkt zurück bekommen dann bekommt durch das erneute Anwenden von Heilkunde oder aber Arztkunde keine weiteren Punkte für diese Verletzung zurück.

Der Tod eines Charakters

Liegt ein Charakter im Koma und bekommt innerhalb von 15 Minuten keine Ärztliche (Heilkunde, Arztkunde wobei der Anfang der Behandlung in den 15 Minuten liegen muss nicht das Ende) oder magische Behandlung (Gildenfähigkeit, Heiltrank...) so stirbt der Charakter. Charaktere in der ersten Sphäre können nicht sterben, sie bleiben solange kampfunfähig bis sie geheilt werden.

7. Magie in Enderia



Magie in Endiria

Auch in Endiria kennt man die Künste der Magie, allerdings sind diese hier abhängig von der Zugehörigkeit in der Magiergilde. Diese Mitgliedschaft ermöglicht es einem Dirianer Zauber zu wirken. Generell gilt: jeder kann Zauber erlernen aber nur diejenigen die auch in der Magiergilde sind können die Zauber auch anwenden.

Spruchzauberei

Bei der Spruchzauberei handelt es sich um die „klassische“ Form der Magie. Der Zauberer spricht eine Formel und irgendetwas passiert.

Der Magievorrat

Jeder Charakter welcher der Magiergilde angehört und somit zaubern kann besitzt ein zweites Beutelchen welches den Magievorrat des Charakters darstellt. Dort hinein kommen vier schwarze Kugeln und Anzahl an ausgegebenen EP für Zauber geteilt durch 15 weiße Kugeln, abrunden (mindestens jedoch zwei sobald man einen Zauber besitzt).

Ein Beispiel:

Ein Spieler hat 40 EP in unterschiedliche Zaubersprüche investiert daraus folgt, dass sein Magievorrat aus vier schwarzen und 3 weißen Kugeln besteht (40 / 15 abrunden).

Maximal kann der Magievorrat aus 10 weißen Kugeln bestehen.

Den Magievorrat aufbrauchen

Wann immer ein Magier einen Zauber spricht muss er eine Kugel aus seinem Magievorrat ziehen. Kommt eine weiße Kugel zum Vorschein hat der Zauber funktioniert und die Kugel wird in einem separatem Behältnis aufbewahrt (weiße Kugeln werden nicht wieder zurück gelegt). Zieht der Magier eine schwarze Kugel ist der Zauber misslungen. Schwarze Kugeln werden wieder zurück in den Beutel für den Magievorrat gelegt.

Dieses System stellt die körperliche Anstrengung des Wirkens von Zaubern dar, je mehr man Zaubert um so größer wird die Wahrscheinlichkeit eines Fehlschlages.

Den Magievorrat auffüllen

Prinzipiell gilt: der Magievorrat gilt für einen Tag (24 Stunden). Ist ein Tag vergangen ist auch der Magievorrat wieder aufgefrischt (nicht verbrauchte weiße Kugeln können selbstverständlich nicht übertragen werden).

Darüber hinaus gibt es weitere Möglichkeiten den Magievorrat im Laufe eines Tages aufzufrischen. Eine Möglichkeit besteht darin einen Astraltrank zu trinken diese können eine gewisse Anzahl (je nach Trank) an weißen Kugeln also arkaner Kraft wiederherstellen.

Für Priester gibt es noch die Möglichkeit in einem Tempel, Tempeldienst zu leisten, für jede Stunde geleisteten Tempeldienst kann eine weiße Kugel wiederhergestellt

werden.

Zauber wirken

Um einen Zauber wirken zu können muss man ihn erst einmal können d.h. man muss den Zauber erlernt haben. Zauber können mit EP gekauft werden, es sollte aber darauf geachtet werden dass das Erlernen der Zauber auch IT ausgespielt wird.

Desweiteren benötigt Jeder Zauber eine Formel die aus mindestens fünf Wörtern bestehen muss, die Auswahl geeigneter Formeln bleibt dem Spieler überlassen. Die Formel muss solange rezitiert werden bis die Zauberdauer verstrichen ist. Am Ende einer Jeden Formel muss der Zauber benannt werden damit alle anderen Spieler wissen worum es sich eigentlich handelt und damit diese entsprechend reagieren können. Zum Abschluss des ganzen muss noch eine Kugel aus dem Magievorrat gezogen werden wie oben beschrieben. Mit dem entgegenstrecken der Kugel wird der Zauber wirksam.

Ein Beispiel:

Ein Charakter sieht einen wütenden Ork auf ihn zu rennen kommen. Er beschließt den Ork mit einem Windstoß Zauber zu empfangen und murmelt daher folgende Worte: „Kräfte des Windes steht mir bei. Windstoß Stufe 2“ und er zieht ein Kugel (er hat glück es ist eine weiße) und hält sie dem Ork entgegen der sofort anfängt zurück zu taumeln.

Zauber vorbereiten

Zauber können auch vorbereitet werden um schneller einsatzbereit zu sein. Dafür muss der Zauber ganz normal gesprochen werden, man zieht verdeckt eine Kugel und murmelt leise weiter die Formel vor sich hin. Wird man unterbrochen während der Rezitation oder bricht man das ganze ab gilt der Zauber als Mislungen (hat man eine weiße Kugel gezogen ist diese jedoch verbraucht).

Will man nun den Zauber sprechen muss nur noch der Zauber benannt werden und man offenbart die Kugel in seiner Hand, ab diesem Zeitpunkt gelten die normalen Regeln für das wirken eines Zauberspruches.

Zaubersprüche

Zaubersprüche besitzen die nachfolgenden Attribute:

Name: Der Name des Zauberspruches der auch am Ende der Formel genannt werden muss.

Kosten: Die Kosten des Zauberspruches in EP. Jede Stufe eines Zauberspruches muss extra gekauft werden d.h. hat man einen Windstoß der Stufe 5 gekauft so kann man ihn auch nur auf Stufe 5 sprechen, nicht höher und auch nicht niedriger. Ein Windstoß der Stufe vier zählt dann als neuer Zauberspruch.

Materialien: Sollte der Zauber irgendwelche stofflichen Komponenten benötigen so werden diese hier genannt.

Zauberdauer: Wie lange benötigt man um den Zauber sprechen zu können.

Wirkungsdauer: Wie lange hält die Wirkung des Zaubers an.

Effekt: Was bewirkt der Zauberspruch

Einschränkungen: Bestimmte Zauber gelten als „Wunder“ und können nur von Priestern bestimmter Gottheiten gezaubert werden. Liegt eine solche Einschränkung vor so wird diese hier näher beschrieben.

Zaubersprüche können maximal eine Stufe von 10 erreichen (sofern der Zauber überhaupt Stufen zulässt).

Nachfolgend nun die Liste der bekannten Zaubersprüche.

Name:	Windstoß
Kosten:	Stufe mal 2 EP
Materialien:	Keine
Zauberdauer:	1 Sekunde
Wirkungsdauer:	Stufe in Sekunden
Effekt:	Ein Anzahl an Personen der Stufe entsprechend wird von einem heftigen Windstoß erfasst der aus der Kugel des Magiers zu kommen scheint. Die betroffenen taumeln einige Meter zurück. Die Reichweite des Zauber beträgt ca. 6 Meter.
Einschränkung:	Keine
Name:	Schlaf
Kosten:	Stufe mal 3 EP
Materialien:	Keine
Zauberdauer:	1 Sekunde
Wirkungsdauer:	Stufe mal 10 Sekunden
Effekt:	Lässt die betroffene Person augenblicklich einschlafen. Der Zaubernde muss mit der Kugel auf sein Opfer zeigen und darf dabei nicht mehr als zwei Meter entfernt sein.
Einschränkung:	Keine
Name:	Licht
Kosten:	5 EP
Materialien:	Eine kleine Taschenlampe
Zauberdauer:	1 Sekunde
Wirkungsdauer:	10 Minuten
Effekt:	Der Zaubernde erzeugt einen kleinen Lichtkegel der aus seiner Kugel zu kommen scheint.
Einschränkung:	Keine

Name:	Feuerball
Kosten:	Stufe mal 15 EP (bis maximal Stufe 3)
Materialien:	Ein roter Softball
Zauberdauer:	1 Sekunde
Wirkungsdauer:	Sofort
Effekt:	Der Zaubernde schleudert den Softball auf seinen Gegner, wird dieser Getroffen bekommt er Schaden in Höhe der Stufe.
Einschränkung:	Keine

Name:	Regeneration
Kosten:	10 EP
Materialien:	keine
Zauberdauer:	1 Minute
Wirkungsdauer:	Sofort
Effekt:	Nach Ablauf der Zauberdauer erhält der begünstigte einen Lebenspunkt zurück. Eine zweite Anwendung auf die selbe Person ist für die selbe Verletzung nicht möglich.
Einschränkung:	Keine

Name:	Glimmen
Kosten:	5 EP
Materialien:	Keine
Zauberdauer:	1 Sekunde
Wirkungsdauer:	Sofort
Effekt:	Der Zeigefinger des Zauberers beginnt zu glühen und er kann damit ein Feuer entfachen. Auch wenn die Berührung mit dem Finger schmerzhaft ist verursacht sie dennoch bei anderen keinen Schaden.
Einschränkung:	Keine

8. Beispielbare Rassen



Bespielbare Rassen

Folgende Rassen stehen Spielercharakteren in Endiria zum bespielen offen. Dabei gilt es zu beachten das einzig durch das Rollenspiel und die Gewandung die Unterschiede in den Rassen dargestellt werden, aus regeltechnischer Sicht sind alle Rassen gleich.

Menschen

Sie sind die zahlenmäßig größte Fraktion in Endiria. Und wie auch im echten Leben gibt es in Endiria Menschen der unterschiedlichsten Hautfarbe, Haarfarbe und Gesinnung.

Elfen

Sie gelten als naturverbunden und grazil. Aufgrund ihrer langen Traditionen wirken sie auf Aussenstehende oft ein klein wenig überheblich. In der Regel sind Elfen hoch gewachsen und schlank mit spitzen Ohren und mandelförmigen Augen.

Zwerge

Sie werden auch das kleine Volk genannt. Als hervorragende Handwerker und Schmiede haben sich Zwerge einen Ruf gemacht. In der Regel tragen Zwerge einen langen Bart. Sie sind hart im nehmen und manchmal wirken sie auf Aussenstehende etwas schroff was ihre Umgangsformen angeht.

Orks

Man sagt Orks vieles nach. Sie seien dumm, aggressiv, böse und würden nicht sehr gut riechen. Aber wie bei vielem kann man auch Orks nicht über einen Kamm scheren. Es gibt eben solche und solche, natürlich sind viele aggressiv und auch nicht sehr helle aber das trifft eben nicht auf alle zu. Man kann durchaus auch Orks begegnen die einigermaßen zivilisiert sind und mit denen man sich unterhalten kann. Orks sind in der Regel groß gewachsen, stämmig sehr behaart und von dunkler Hautfarbe.

J. Die Charaktererschaffung



Die Charaktererschaffung

Damit aus einem Schüler, Studenten oder Beamten ein echter Held werden kann muss man sich zuerst einmal einen Charakter für die Welt von Endiria erschaffen. Nachfolgend findet man die Schritt für Schritt Anleitung hin zu seinem eigenen Helden. Im Anschluss an dieses Dokument befindet sich der Charakterbogen auf dem man seine Werte eintragen kann.

Für die Charaktererschaffung bekommt jeder Spieler zu Beginn 50 Erfahrungspunkte (EP) die er in seinen neuen Helden investieren kann. Dirianer der ersten Sphäre benötigen nur eine Rasse (wenn man das als SL zulassen möchte) und einen Namen.

A. Rasse:

Das erste worüber man sich Gedanken machen sollte ist die Rasse die man spielen möchte denn davon hängt schon einiges ab. Will man z.B. einen Elfen spielen ist der Name Hagen vielleicht nicht ganz passend und ein Zweihänder zusammen mit einer kompletten Gestechrüstung passt auch nicht dazu.

B. Name:

In diesem Schritt wartet schon die nächste große Hürde, der Name. Kurz gesagt sollte er passen, zur Rasse zu einem selbst zum ganzen Konzept und auch zur Welt. Ein Zwerg mit dem Namen Sergej z.B. ist sicherlich ungeeignet für ein fantasy Rollenspiel.

C. Fertigkeiten:

Fertigkeiten werden mit Erfahrungspunkten gekauft. Die Kosten belaufen sich auf aktuelle Stufe mal zwei. Will man also z.B. Heilkunde auf Stufe 3 erwerben so kostet dies 12 EP (2 Punkte für Stufe 1, 4 Punkte für Stufe 2 und 6 Punkte für Stufe 3 macht zusammen 12).

D. Erweiterte Fähigkeiten:

Unter erweiterte Fähigkeiten versteht man außergewöhnliche Attribute die man seinem Charakter kaufen kann (dies geht auch noch nach der Charaktererschaffung).

Die Fähigkeiten im einzelnen (die Kosten sind in Klammern dahinter angegeben):

- ***Adelstitel (15EP / 30EP / 50EP)***

Zu einem echten Adeligen gehört auch ein echter Adelstitel. Kauft man sich diese „Fähigkeit“ so gehört man dazu, man kann sich aus-suchen ob man zum kleinen, mittleren oder Großen Adel gehören will, daher die drei Angaben bei den Kosten. Einen Adelstitel kann man sich nur einmal kaufen danach kann sich der Stand nur IT ändern.

- ***Kämpferschutz (30EP / 45 EP / 60EP / 80EP)***

Der Kämpferschutz stattet einen mit einem zusätzlichen Lebenspunkt pro Stufe aus. Ein Charakter mit Kämpferschutz Stufe 2 hat demnach 5 Lebenspunkte statt der üblichen 3 (und 75EP weniger).

- ***Regeneration I (50EP)***

Ein Charakter mit Regeneration kann seine Wunden doppelt so schnell heilen wie normal.

- ***Regeneration II (100EP)***

Diese Fähigkeit setzt Regeneration I voraus. Besitzt man Regeneration II so kann man auch wenn man im Koma liegt nicht sterben. Der Zustand des Komas hält für 20 Minuten an, danach kommt man wieder zu Bewusstsein (1 Lebenspunkt), kann jedoch für den restlichen Tag an keinen Kampffaktionen mehr teilnehmen selbst wenn die Lebenspunkte im Anschluss wieder geheilt werden.

- ***Immunität gegen Gift (Stufe mal 10 EP)***

Mit Hilfe dieser Fähigkeit wird man Immun gegen Gift. Ist die Stufe des Giftes gleich der Stufe der Immunität passiert nichts ansonsten treten die normalen Vergiftungserscheinungen auf (allerdings Zeitlich etwas verzögert). Jede Stufe der Immunität muss separat gekauft werden d.h. möchte man Immunität gegen Gift auf Stufe 3, so muss man die EP für Stufe 1 und 2 auch bezahlen.

E. Zauber:

Jetzt ist die Zeit gekommen Erfahrungspunkte in Zaubersprüche zu investieren sofern dies gewünscht wird. Zauber können auch später noch erlernt werden zu den selben Kosten. Wenn man nicht möchte muss man auch keine Punkte für Zaubersprüche ausgeben. Eine Liste aller Zaubersprüche und deren Kosten befindet sich im Abschnitt „Magie in Endiria“.

F. Charakterbogen vervollständigen:

Abschließend sollten noch die restlichen offenen Felder im Charakterbogen ausgefüllt werden, wie etwa der Abschnitt über die Spielerdetails und ähnliches.

G. Hintergrund:

Selbstverständlich sollte man seinen Charakter auch noch mit einer glaubwürdigen Hintergrundgeschichte versehen. Vor allem wenn ein Charakter einen Adelstitel besitzt oder aber außergewöhnliche Ausrüstungsgegenstände wäre es gut deren Herkunft erklären zu können.

Und fertig ist der neue Charakter.

10. Fertige Charaktere



Fertige Charaktere

1. Waldläufer

Waldläufer sind in der Natur zu Hause- sie haben viele Fertigkeiten, die ihnen dabei helfen, fernab von Städten, Siedlungen oder auch nur größeren Höfen zu überleben. Sie verstehen sich auf das Jagen, das Fallen stellen und Spuren lesen; sie wissen, welche Kräuter den Menschen helfen und welche sie ins Unheil stürzen.

Waldläufer sind an vielerlei Orten zu finden: als Jäger, Fallensteller oder Wildhüter sind sie oft allein unterwegs oder stehen in den Diensten eines Adligen. Als Späher sind sie aber häufig in den Diensten der königlichen Armee zu finden- dann ist ihre Aufgabe den Feind zu beobachten, bevor die Krieger ihre Arbeit tun können. Eines gilt aber für jeden Waldläufer: kein Waldläufer ist einfach nur ein Waldläufer.

Empfohlene Ausrüstung

Wichtig für einen Waldläufer ist vor allem, dass die Ausrüstung praktisch ist- kein Waldläufer wird jemals eine Plattenrüstung tragen, die ihn beim Schleichen allzu früh verraten würde.

Grundausrüstung

- *einfache Tunika in gedeckter Farbe, etwa braun oder grün*
- *einfache, schlichte Hose*
- *Stiefel oder ähnliches feste Schuhwerk*
- *Kopfbedeckung, etwa ein Kopftuch*

Zusatzausrüstung

- *Köcher und Pfeile*
- *Armpolster/Armschienen*
- *Lederpanzerung*
- *Gambeson*

Bewaffnung

Wenige Waldläufer verwenden ein Schwert zum Kampf- die meisten Waldläufer gehen sogar jedem aktiven Kampf aus dem Weg. Häufig trifft man auf Waldläufer, die vielseitige Waffen haben, die sie sowohl für die seltenen Kämpfe als auch für den ständigen Alltag nutzen können. Gute Beispiele sind einfache Äxte, die sich auch zum Holzhacken eignen, Bögen, mit denen man auch Tiere jagen kann oder Jagdmesser- und dolche die auch zur Essensherstellung nötig sind.

Fähigkeiten und Fertigkeiten

- *Feuer machen, Stufe 3 (12 EP)*
- *Heilkunde, Stufe 2 (6 EP)*
- *Spuren lesen, Stufe 4 (20 EP)*
- *Kräuterkunde, Stufe 3 (12 EP)*

Gildenzugehörigkeit

Waldläufer trifft man hauptsächlich bei den Druiden und Falken. Die die sich als Späher ihren Sold verdienen kann man auch bei den Rittern finden. Bei den Mönchen werden so gut wie keine Waldläufer aufgenommen.

2. Krieger

Wenn es zum Kampf kommt, dann stehen sie an vorderster Front, ihr Handwerk ist der Krieg und in Zeiten wie diesen, ist jeder Mann und jede Frau wertvoll, wenn er oder sie in der Lage ist, eine Waffe zu führen. Natürlich ist die Rede von den Kriegern, Krieger ist dabei aber nur ein Oberbegriff, unter dem sich jede Menge Bürger Endirias vereinen.

Die meisten Krieger sind sicherlich in den königlichen Streitkräften zu finden- als Soldaten im Sold des Königs, es gibt aber auch solche Kämpfer, die ihre Freiheit nicht aufgeben wollen. Oft reisen sie als Söldner durch die Lande und bieten ihre Dienste für Geld an. Aber auch unter Naturvölkern gibt es Kämpfer, besser bekannt unter dem Name Babaren. Nicht zuletzt beschäftigen auch die Tempel Krieger, die als Paladine die heiligen Stätten beschützen.

Empfohlene Ausrüstung

Viele Krieger brauchen zwei Ausrüstungen- für den Kampf müssen sie perfekt gerüstet sein, während sie aber rasten oder sich im Lager aufhalten wäre eine Rüstung fehl am Platze.

Grundausrüstung

- *Hemd oder Tunika*
- *Einfache Hose*
- *Helm*
- *Waffengürtel*
- *Gambeson (wattierter Waffenrock)*

Zusatzausrüstung

- *weitere Rüstungsteile*
- *Verbandsmaterial*

Bewaffnung

Natürlich kommt es gerade bei einem Kämpfer auf seine Bewaffnung an- viele Krieger bevorzugen den Kampf mit einem Schwert, genauso gut geeignet sind aber andere Waffen wie Streitäxte oder –kolben. Kaum wird man improvisierte Waffen wie Wanderstäbe oder ähnliches bei einem echten Krieger finden. Soldaten, die für die königliche Armee Wache schieben, sind häufig mit Hellebarden anzutreffen.

Als Erweiterung bieten sich ein Schild oder eine zweite Waffe, etwa ein Langdolch, an.

Fähigkeiten und Fertigkeiten

Welche der „...bearbeiten“ Fähigkeiten höher angesetzt werden sollte hängt von der Art der Panzerung ab. Wird überhaupt keine Rüstung getragen, so kann es sinnvoll sein, die Punkte anders zu verteilen oder keinen Krieger zu spielen.

- *Kämpferschutz, Stufe 1 (30 EP)*
- *Heilkunde, Stufe 2 (6 EP)*
- *... bearbeiten, Stufe 3 (12 EP)*
- *... bearbeiten, Stufe 1 (2 EP)*

Gildenzugehörigkeit:

Die meisten Krieger werden bei Rittern aufgenommen, aber gerade die Mönche von Terros sind stets auf der Suche nach tapferen Recken. Falken und Druiden nehmen keine Krieger auf.

3. Heiler

Ebenso wichtig wie der Kampf kann es sein, die Auswirkung genau dieser Auseinandersetzungen zu beheben- vielleicht ist das der Grund, warum die Zahl der Heiler stetig zunimmt. Heiler kämpfen nicht, auch wenn sie genauso tief ins Schlachtfeld vordringen wie die meisten Krieger. Doch nicht um Orks die Schädel zu spalten, sondern um ihre Verbündeten vor dem sicheren Tode zu bewahren.

Heiler findet man an vielerlei Orten- die meisten werden von den Tempeln beschäftigt, die durch die Gabe ihrer Götter in der Lage sind sehr schnell Blutungen zu stoppen und Wunden zu heilen. Viele Heiler verlassen sich aber eher auf ihr Geschick bei Operationen, solche findet man dann in der königlichen Armee oder als Teil von Söldnertrupps.

Empfohlene Ausrüstung

Ein Heiler muss für alle Situationen gewappnet sein. Er muss sich schnell fortbewegen können, muss aber auch auf dem Schlachtfeld gewappnet sein.

Grundausrüstung

- *Tunika oder Hemd*
- *Einfache Hose*
- *Gürtel mit Taschen, um Verbände und Heiltränke zu transportieren*
- *Verbände*
- *Heiltränke oder Salben in passenden Gefäßen*
- *Stock, zum draufbeißen*

Zusatzausrüstung

- *Helm*
- *Operationsbesteck*
- *Alchemiezubehör zum selbstständigen Herstellen von Tränken und Salben*

Bewaffnung

Obwohl auch die Heiler mitten im Schlachtfeld sind, sind sie selten wirklich bewaffnet- mehr als einen Dolch wird man bei den wenigsten Heilern finden, denn wenn erst einmal gekämpft wird, so haben sie meistens anderes zu tun als selber einzugreifen, müssen sie sich doch einmal verteidigen ist es meist ohnehin schon zu spät.

Fähigkeiten und Fertigkeiten

- *Heilkunde, Stufe 5 (30 EP)*
- *Arztkunde, Stufe 2 (6 EP)*
- *Lesen und Schreiben, Stufe 2 (6 EP)*
- *Giftkunde, Stufe 3 (12 EP)*
- *Kräuterkunde, Stufe 2 (6 EP)*

Gildenzugehörigkeit:

Natürlich sind die meisten Heiler teil der Mönche, aber auch bei allen anderen Gilden sind Heiler zu finden. Immer mehr Mitglieder der Magiergilde versuchen sich auch als Heiler, in dem sie Heilzauber einsetzen.

II. Kopiervorlagen



Der Charakterbogen des Endiria-Regelwerks besteht aus mehreren Einzelseiten. Die wichtigste ist die erste, die Hauptseite. Hier sind alle wichtigen Infos des Spielers und des Charakters untergebracht.

Endiria

Charakterbogen - Hauptseite - I

Vorname & Name des Spielers: _____

Alter: _____

Contage: _____ Summe der Erfahrungspunkte: _____

Name des Charakters: _____

Geschlecht: m w

Rasse: Mensch

Zwerg

Elf

Ork

Alter: _____

Gottheit: _____

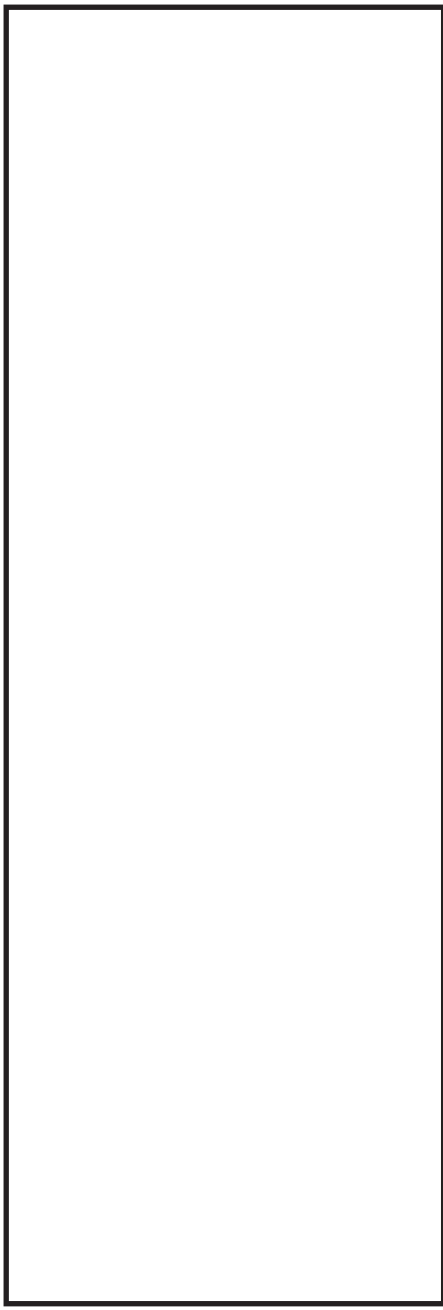
Initiationsgrad: _____

Der Charakterbogen des Endiria-Regelwerks besteht aus mehreren Einzelseiten. Auf der zweiten Seite kann man die Geschichte aufschreiben.

Endiria

Geschichte - 2

Geschichte des Charakters



Der Charakterbogen des Endiria-Regelwerks besteht aus mehreren Einzelseiten. Auf der dritten Seite ist Platz, alle Fähigkeiten und Fertigkeiten unterzubringen.

Endiria

Fähigkeiten und Fertigkeiten- B

Name	Stufe	Name	Stufe
Fallen stellen	<input type="text"/>	Arztkunde	<input type="text"/>
Spuren lesen	<input type="text"/>	Leder bearbeiten	<input type="text"/>
Schlösser knacken	<input type="text"/>	Metall bearbeiten	<input type="text"/>
Feuer machen	<input type="text"/>		
Kräuterkunde	<input type="text"/>	Adelstitel (15 / 30/ 50 EP)	<input type="text"/>
Giftkunde	<input type="text"/>	Kämpferschutz (30 / 45 / 60 / 80 EP)	<input type="text"/>
Lesen und Schreiben	<input type="text"/>	Regeneration I (50 EP)	<input type="text"/>
Geschichten und Legenden	<input type="text"/>	Regeneration II (100 EP)	<input type="text"/>
Heilkunde	<input type="text"/>	Immunität gegen Gift (Stufe x 10 EP)	<input type="text"/>

Notizen

Notizen

Impressum

Entwickelt von: Michael Bergner, Stefan Höhn, Steffen Rottler

Text: Steffen Rottler

Design: Stefan Höhn

Fotos: Regine Magerl, Stefan Höhn, Daniel Zellfelder

Korrektur: Udo Seidel

(c) 2009 Der Spielebaukasten e.V. / www.spielebaukasten.de

Endiria

Live-Rollenspiel-Regelwerk
für Kinder, Jugendliche und Erwachsene

Stand: 11. Mai 2009

Version: 0.8

Entwickelt von:

Steffen Rottler

Michael „Bergi“ Bergner

Stefan Höhn

Der Spielebaukasten

(c) 2009 Der Spielebaukasten e.V.

www.spielebaukasten.de

www.endiria.de

info@spielebaukasten.de