

Lexikon

Erläuterung wichtiger Begriffe

5 Lexikon

Begabung

Begabungen fassen Fähigkeit in einer bestimmten Richtung zusammen. Hierbei wird in Handeln, Wissen und Soziales unterschieden.

Fähigkeit

Fähigkeiten sind das Können eines Charakters in sehr spezifischen Dingen. Sie werden immer einer Begabung zugeordnet. Sie sollten nicht zu allgemein formuliert sein.

Handeln

Handeln hat vor allem eine physische Komponente. Es ist egal, ob es sich um konstitutionsabhängige, stärkeabhängige, feinmotorische o.ä. Fähigkeiten handelt.

Beispiele hierfür sind: Tischlern, Reiten, Klettern, Sprinten oder Stärke.

Wissen

Wissen fasst analytische und faktenbasierte Fähigkeiten zusammen.

Beispiele hierfür sind: Latein, Kräuterkunde, Maschinenbau oder Geschichte.

Soziales

Soziales bezieht sich vor allem auf die Interaktion mit anderen Charakteren. Aber auch gesellschaftliches Wissen wie über Gepflogenheiten findet hier seinen Platz.

Beispiele hierfür sind: Lügen, Bedrohen, Menschenkenntnis oder Stände und Sippen.

Vor/Nachteil

Ein Vor- oder Nachteil ist eine Eigenschaft, die den Charakter auszeichnet. Erschwert dieser dem Charakter bestimmte Dinge oder beeinflusst das Rollenspiel stark negativ, spricht man von einem Nachteil. Bei gegenteiligen Effekten spricht man von einem Vorteil.

Nachteile sollten dem Spieler Fähigkeitspunkte bringen, Vorteile den Spieler Fähigkeitspunkte kosten. Jedoch können Vor- oder Nachteile natürlich auch Schattenseiten mit sich bringen.

Beispiele für Vorteile sind: Furchtlosigkeit, gute Soziale Position oder Stadtbekanntheit.

Beispiele für Nachteile sind: Alle Arten von Phobien, Zwangsneurotik, Legasthenien aller Art.

W10/ W100

W steht hierbei für Würfel, die Zahl für die Anzahl der Seiten. In diesem Grundregelwerk wird nur mit zehnsseitigen und hundertseitigen Würfeln gearbeitet.

Probe

Eine Probe ist ein Würfelwurf (meist eines Spielers), welche eingesetzt wird um festzustellen, ob der Charakter eine bestimmte Sache schafft oder nicht. Man kann Proben auf Fähigkeiten würfeln, wenn eine Fähigkeit für die entsprechende Aufgabe zutrifft. Ansonsten wird auf den Wert der Begabung für die zugehörige benötigte Fähigkeit gewürfelt.

Kritische Würfe

Bei einem Probenwurf kennzeichnen 10% des Fähigkeitswertes den Bereich für einen kritischen Erfolg. Liegt das Würfelergebnis in diesem Bereich, erledigt der Charakter die Aufgabe meist mit dem bestmöglichen Ergebnis. Würfe auf Begabungen haben keinen kritischen Erfolgsbereich.

Die untere Grenze des Bereichs für einen kritischen Misserfolg wird durch 10% der Fähigkeit/Begabung plus 90 gekennzeichnet. Liegt der Wurf also zwischen dieser Zahl und 100, schlägt der Wurf kritisch fehl und der Charakter erledigt die Aufgabe meist mit dem schlechtmöglichsten Ergebnis.

Geistesblitz(punkt)

Ein Geistesblitz kann durch den Einsatz eines Geistesblitzpunktes erzeugt werden. Dies erlaubt dem Spieler, den letzten Wurf ungeschehen zu machen und den Wurf erneut zu versuchen.

Initiative

Die Initiative eines Charakters gibt an, in welcher Reihenfolge die Charaktere eines Kampfes ihre Aktion ausführen dürfen. Der Wert der Initiative ergibt sich aus dem Wurfergebnis eines W10 zuzüglich des Wertes von Handeln.

Spielspaß

Gefühl, das man hat wenn man nach dem How to be a Hero Regelwerk Pen&Paper spielt.