

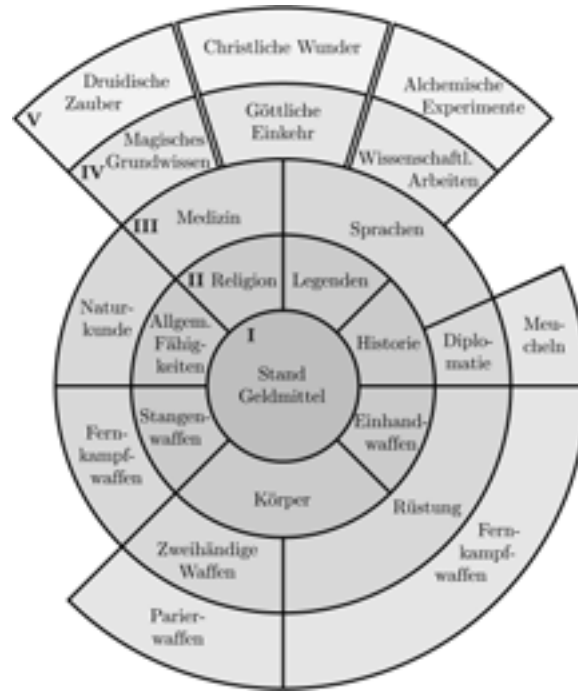
befüllen könnte und nicht während des Spiels das Geld unter den Spielern auch kursieren müsste. Außerdem: Woher, wenn nicht als Gabe oder Bezahlung während des Spiels, sollte das Geld denn plötzlich kommen, so fern von daheim?

### Fähigkeiten

Die Fähigkeiten werden mittels eines Systems erworben, welches auf den ersten Blick kompliziert erscheint, sich auf den zweiten Blick aber als sehr einfach und praktikabel erweisen wird. Mit einem Punktekonto von 15 „Erfahrungspunkten“ (EP) startet man im innersten Kreis („I. Stand, Geldmittel“) und beschreibt eine Reise seiner Wahl von Feld zu Feld, in welchem man die jeweiligen Fähigkeiten gegen Erfahrungspunkte erwerben kann. Das Weiterschreiten in ein anderes Feld kostet eine bestimmte Punktzahl.

Die Kosten, um eine Kreisebene weiter hinauszukommen (also z.B. von „Kreis I“ nach „Kreis II“), steigen nach außen hin an; die Bewegung von Feld zu Feld innerhalb eines Kreises (also z.B. in Kreis II von „Religion“ nach „Legenden“) kostet um einen Punkt weniger, als es gekostet hat, in den Kreis zu kommen. Steigt man hinunter, wird die Sache billiger. Die Bewegung zwischen Feldern, die zwar nebeneinander liegen, aber nicht direkt aneinander angrenzen (z.B. „Göttliche Einkehr“ und „Wissenschaftliches Arbeiten“), ist nicht möglich.

von Kreis	in Kreis	Kosten
I	II	2 EP
II	III	3 EP
III	IV	4 EP
IV	V	5 EP
V	IV	4 EP
IV	III	3 EP
III	II	2 EP
II	I	1 EP
II	II	1 EP
III	III	2 EP
IV	IV	3 EP

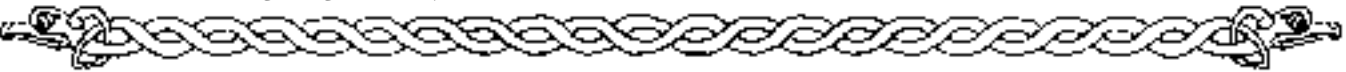


### Fähigkeiten

Das Wissen und Können eines Charakters hat mehrere Ursprünge. Allgemeine körperliche Fähigkeiten, wie z.B. Laufen, Schwimmen, Klettern, etc., rühren von den tatsächlichen Fähigkeiten des Spielers her und davon, in welchem Ausmaß er diese einzusetzen wünscht, um seinem entworfenen Charakter gerecht zu werden.

Mit der ritterlichen Welt verknüpfte Fähigkeiten, wie das Führen einer Waffe und das Tragen einer Rüstung, müssen mit Erfahrungspunkten erworben werden, was den Spieler dann berechtigt, die jeweilige Rüstung zu tragen oder die jeweilige Waffe zu führen. Den geschickten Umgang mit der Waffe zu üben, ist natürlich auch Sache des Spielers. Schließlich entscheidet u.a. die eigene Geschicklichkeit über den Ausgang eines Kampfes.

Fähigkeiten, welche das Wissen des Charakters über die Welt, in der er sich bewegt, betreffen, müssen ebenfalls mit Erfahrungspunkten erworben werden. Von Haus aus weiß ein Charakter nur über seine nächste Umgebung und seine eigene Lebensgeschichte Bescheid (Familie, enge Bekannte, direkter Ort des Aufwachsens, etc.), darüber hinaus gehendes Wissen muss erworben werden. Durch den Erwerb von Wissensfähigkeiten (z.B. Religion, Geschichte, etc.) hat der Spieler pro erworbener Fähigkeit Anspruch auf einen von der Spielleitung ausgearbeiteten Text zum fraglichen Thema, welcher zutreffende Informationen, teilweise auch Bildmaterial (z.B. Abbildungen von Kräutern, damit man sie im Wald finden kann) enthält. Eine solche Wissensfähigkeit bietet stets nur einen Teil des gesamten Wissensgebietes, was mit sich bringt, dass man manche Fähigkeiten unbegrenzt oft erwerben kann („Legenden“, „Kräuterkunde“, etc.).



**Erfahrungspunkte**

Die Anzahl der Erfahrungspunkte, die ein Spieler nach einem Liverollenspiel erhält, hängt von verschiedenen Dingen ab: Vom Liverollenspiel, an dem man teilgenommen hat und von den zu lösenden Aufgaben; vom allgemeinen Verhalten und von der Spieldisziplin des Spielers – ist er aus der Rolle gefallen?, wie sah sein Kostüm aus?, etc.; und vor allem vom Rollenspiel des Charakters, d.h. ob der Spieler seine Rolle charaktergerecht dargestellt hat.

Alles in allem sollte man die Erfahrungspunkte-Vergabe aber nicht zu eng sehen, sondern eher als ein Mittel, gemeinsam mit den Darstellern die Erlebnisse und Kuriositäten eines Liverollenspielwochenendes Revue passieren zu lassen. Gerüchteweise freuen sich Spieler auch über Lob.

Folgende Obergrenzen haben sich bei der Vergabe bewährt: Für den ersten Spieltag 4 EP, den zweiten Tag 3 EP, den dritten Tag 2 EP, ab dann für jeden Spieltag 1 EP. Für ein „klassisches Liverollenspielwochenende“ (Freitagabend bis Sonntag Mittag) sollten also nicht mehr als 7 Erfahrungspunkte vergeben werden.

Man sucht sich anhand der bereits gefassten Vorstellungen von seinem Charakter die passenden Felder aus (einer Kriegerin wird „Stand“, „Einhandwaffen“, „Rüstung“ und vielleicht auch „Diplomatie“ ganz gut zu Gesicht stehen, ein Mönch sollte wohl einen Besuch im Feld „Religion“ nicht unterlassen, einem Heiler, der wirklich etwas vorweisen möchte, wird „Naturkunde“ und „Medizin“ weiterhelfen, etc.). Man sollte sparsam beim Beschreiten des Weges sein, denn nur in einem Feld angekommen zu sein, heißt noch nicht, dass man schon eine Fähigkeit beherrscht, es bedeutet nur, dass man von dort etwas kaufen darf (siehe „Fähigkeiten“, S. 29).

Sir Uwain verwendet in der Hoffnung auf ein reiches Erbteil zwei Erfahrungspunkte auf den hohen Stand eines Ritters mit eigenem Lehen. Der Weg in Kreis II in das Feld „Körper“ kostet weitere 2 EP. Im Verlauf seines Lebens wird Uwain vielleicht noch dahinterkommen, dass zu einem kampftauglichen Ritter neben einer schönen Rüstung auch ein durchtrainierter Körper gehört, und er wird dort zusätzliche Lebenspunkte kaufen können, die eine längere Ausdauer im Kampf garantieren. Momentan ist ihm das aber noch nicht so wichtig, und er geht weiter in den Bereich „Einhandwaffe“, in dem Uwain die ritterlichste aller Waffen um insgesamt 2 EP – einen Punkt für das Betreten des Nachbarfeldes „Einhandwaffe“, einen weiteren für die Waffengattung „Schwerter“, wählt. Teuer wird es im Bereich „Rüstung“ – der Aufstieg in Kreis III kostet 3 EP, die Rüstungskategorie „Kette“ weitere 3 EP. Da Sir Uwain unbedingt wissen will, was sich so am Hof der Nachbar-

Kreis	Bereich/Fähigkeit	Kosten Bewegung	Kosten Fähigkeit
I	Stand (Ritter mit Lehen)	-	2 EP
II	Körper	2 EP	-
II	Einhandwaffen/Schwerter	1 EP	1 EP
III	Rüstung/Kettenrüstung	3 EP	3 EP
III	Diplomatie/Intrige	2 EP	1 EP
<b>Gesamtkosten (Bewegung+Fähigkeiten)</b>			<b>15 EP</b>

grafschaft, der er einen Besuch abstatten will, tut, wählt er danach den Weg in das Feld „Diplomatie“. Die Fähigkeit „Intrige“ wird es ihm um 1 EP erleichtern, die Menschen am Hofe des Nachbarn besser einzuschätzen. Die Kosten summieren sich auf 15 Erfahrungspunkte.

Das Betreten eines Feldes, in dem man schon war, kostet lediglich einen Punkt. In allen Feldern, durch die der Charakter „durchgegangen“ ist, dürfen jederzeit, sofern übrige Erfahrungspunkte vorhanden, Fähigkeiten erworben werden – so zum Beispiel, wenn nach dem ersten Spiel einer Kampagne Erfahrungspunkte auf die Heldin herabregnen. Natürlich dürfen diese Erfahrungspunkte auch dazu verwendet werden, den Regeln entsprechend weitere Felder zu erschließen und dort Fähigkeiten zu erwerben.

