

DIE BASISEIGENSCHAFTEN (BdR, S. 14)

Stärke (St), Geschicklichkeit (Gs), Gewandtheit (Gw),
Konstitution (Ko), Intelligenz (In):
⇒ 2 x W%; der höhere Wert zählt.
mediales Talent (mT) = W%

ABENTEURERTYP AUSWÄHLEN (BdR, S.6ff.&24ff.)

Die Beschreibung der Abenteurertypen findet sich ab Seite 6.
Die Lernschemata sind auf den Seiten 24-27 beschrieben.
Da es hilfreich ist für einige Abenteurertypen die Werte für Au
und pA zu kennen, kann die Auswahl des Abenteurertyps
aufgeschoben werden, bis die Selbstbeherrschung bestimmt ist.

Für die Abenteurertypen (*Subtypen in kursiv*) werden folgende
Mindest-Basiseigenschaften empfohlen:

Agent	(mindestens Gs61, In31)
Archäologe	(mindestens In61)
- <i>Historiker</i>	
- <i>Kolonialarchäologe</i>	
Arzt	(mindestens Gs31, In61)
- <i>Krankenschwester</i>	
- <i>Tierarzt</i>	
Athlet	(mindestens St31, Ko31)
Diener	(mindestens Gs31, Gw31)
Diplomat	(mindestens In31)
- <i>Jurist</i>	
- <i>Konsul</i>	
- <i>Politiker</i>	
Entdecker	(mindestens Gs31, In31)
- <i>Afrikaforscher</i>	
- <i>Cowboy</i>	
- <i>Großwildjäger</i>	
Feldforscher	(mindestens In61)
- <i>Reiseschriftsteller</i>	
- <i>Sprachwissenschaftler</i>	
- <i>Völkerkundler</i>	
- <i>Geograph</i>	
Glückritter	(mindestens Gs31, Gw31, In61)
- <i>Betrüger</i>	
- <i>Hochstapler</i>	
- <i>Juwelendieb</i>	
- <i>Schattenmann/-frau</i>	
- <i>Weltenbummler</i>	
Händler	(mindestens In31)
- <i>Fremdenführer</i>	
- <i>Handelsfahrer</i>	
Ingenieur	(mindestens Gs31, In61)
- <i>Aviator</i>	
- <i>Bauingenieur</i>	
- <i>Bergbauingenieur</i>	
- <i>Erfinder</i>	
- <i>Motorist</i>	
Journalist	(mindestens In31)
- <i>Kriegsberichtserstatter</i>	
- <i>Schriftsteller</i>	
Kirchenmann/-frau	
- <i>Lehrer</i>	
- <i>Missionar</i>	
- <i>Ordensbruder/-schwester</i>	
- <i>Pfarrer</i>	
Kriminalist	(mindestens Gs31, In31)
- <i>Kriminalbeamter</i>	
- <i>Versicherungsdetektiv</i>	

Künstler (mindestens pA61)

- *Artist (Varieté)*
- *Komponist*
- *Maler*
- *Musiker*
- *Sänger (Oper, Operette)*
- *Schauspieler*

Naturforscher (mindestens In61)

- *Botaniker*
- *Zoologe*

Soldat (mindestens Gs31, Gw31)

- *Fronstoldaten*
- *Gebirgsjäger*
- *Kopfgeldjäger*
- *Offizier*
- *Pionier*
- *Seemann (Marine)*

ABGELEITETE EIGENSCHAFTEN (BdR, S. 15)

SCHADENSBONUS UND BEWEGUNGSWEITE (BdR, S. 15)

Schadensbonus (SchB) = $St/20 + Gs/30 - 3$

Bewegungsweite (B) = $4W3 + 16$

DAS ÄUßERE ERSCHEINUNGSBILD (BdR, S. 15)

Aussehen (Au) = W%

Körpergröße = $2W20 + St/10 + 150 \text{ cm}$

Gewicht (♂) = $3W6 + 3 + St/10 + \text{Körpergröße} - 120 \text{ kg}$

Gewicht (♀) = $3W6 - 3 + St/10 + \text{Körpergröße} - 120 \text{ kg}$

(BdR, S. 16)

Pers. Ausstrahlung (pA) = $3x (In/10 + Au/10) + W\% - 30$

Willenskraft (Wk) = $3x (Ko/10 + In/10) + W\% - 40$

Diplomaten, Kirchenmänner

Selbstbeherrschung (Sb) = $W\% + 3x (In/10 + Wk/10)$

Glücksritter, Künstler

Selbstbeherrschung (Sb) = $W\% + 3x (In/10 + Wk/10) - 50$

Andere Abenteurer:

Selbstbeherrschung (Sb) = $W\% + 3x (In/10 + Wk/10) - 30$

LEBENS- UND AUSDAUERPUNKTE (BdR, S.16)

Lebenspunkte (LP) = $Ko/10 + 1W6 + 4$

Agent, Athlet, Entdecker, Feldforscher, Kriminalist,
Naturforscher, Soldat:

Ausdauerpunkte (AP) = $Ko/10 + St/20 + 3W6 + 3$

Andere Abenteurer:

Ausdauerpunkte (AP) = $Ko/10 + St/20 + 3W6 - 3$

NATURGEGEBENE FERTIGKEITEN (BdR, S. 17)

Raufen

Raufen (St + Gw)/20

Gs 81-95: (St + Gw)/20 + 1

Gs 96-100: (St + Gw)/20 + 2

Abwehr

Abwehr +12

Gw 81-95: +13

Gw 96-100: +14

Ausweichen

Ausweichen +12

Gw 81-95: +13

Gw 96-100: +14

Die Sinne

Sehen+8	Hören+8
Riechen+8	Schmecken+8
Tasten+8	Sechster Sinn+mT/20

W% Angeborene Fertigkeit (BdR, S. 18)

01-02:	Kurzsichtigkeit (Myopie): nur Sehen+4
03-04:	Schwerhörigkeit (Hypakusis): nur Hören+4
05-06:	schlechter Geruchssinn (Hyposmie): nur Riechen+4
07-08:	gestörter Geschmackssinn (Dysgeusie): nur Schmecken+4
09-10:	gestörter Tastsinn (Hypästhesie): nur Tasten+4
11-20:	Sehen+10
21-30:	Hören+10
31-40:	Riechen+10
41-50:	Schmecken+10
51-60:	Tasten+10
61-65:	Sechster Sinn+6
66-70:	Eidetik+4
71-75:	Gute Reflexe+9
76-80:	Nachtsicht+8
81-85:	Richtungssinn+12
86-90:	Robustheit+9
91-95:	Sprachbegabung+6
96-99:	Wachgabe+4
100:	freie Wahl und zweiter Wurf

HINTERGRUND (BdR, S. 18ff)

Ruhm / Ruch

Mit W% anhand Tabelle 1, BdR, S. 19 bestimmen.

Schicksalsgunst

SG = 1 Punkt je angefangene 5 Punkte Ruhm

Ruhm	Schicksalsgunst
------	-----------------

1 – 5	1
-------	---

6 – 10	2
--------	---

11 – 15	3
---------	---

16 – 20	4
---------	---

usw. als Formel: $SG = 1 + ((Ruhm-1) / 5)$

Vermögensverhältnisse

Mit W% anhand Tabelle 2, BdR, S. 19 bestimmen.

Weitere Hintergrundinformationen

Abhängig von den bisher ermittelten Daten und den Vorstellungen des Spielers von seiner Figur, sollte er sich nun ein paar Gedanken zu deren Hintergrund machen, z.B. über die folgenden Angaben, die er in Absprache mit der Spielleiterin festlegen kann.

Personalien: Name des Abenteurers, Geburtsmonat und Tag, Geburtsort, Wohnort, Beruf des Vaters, ...

Verwandte und Bekannte: Geschwister oder andere Verwandte, Gatte/Gattin, Freunde, derzeitiger Arbeitgeber, Arbeitskollegen, Rivalen, Feinde, Anwälte, Vermögensverwalter, abhängige Personen, ...

Gewohnheiten: Raucher, Kautabak, Antialkoholiker, Vegetarier, Frühaufsteher, Führen eines Tagebuches, ...

Sonstiges: Konfession, politische Orientierung, Krankheiten, Allergien, Medikamentierung, ...

LEHRJAHRE EINES ABENTEURERS (BdR, S. 21ff)

Anzahl der Lernpunkte

Fachkenntnisse (BdR, S. 21f, S. 24ff): **2W6+3** Lernpunkte

Schulwissen (BdR, S.22, S. 28): **2W6** Lernpunkte

untypische Fähigkeiten (BdR, S. 22, S. 28):**1W6** Lernpunkte

Mindestalter in Jahren: 18 + Lernpunktesumme/3

Leiteigenschaft 81-95: +1

Leiteigenschaft 96-100: +2

Berufsfertigkeiten (BdR, S. 22)

Jeder Spieler darf für seinen Abenteurer eine besondere Berufsfertigkeit auswählen, die zum Abenteuertyp und zur Hintergrundgeschichte passt. Die Spielleiterin entscheidet, ob die Begründung des Spielers schlüssig ist. Der Spieler darf sich nur für körperliche, soziale und geistige Fertigkeiten entscheiden, die er bei der Auswahl der Fachkenntnisse erkoren hat. Waffenfertigkeiten kommen nicht in Frage, da selbst Soldaten im Alltag nicht regelmäßig in Kämpfe verwickelt werden. Die Berufsfertigkeit bietet dem Abenteurer beim Erringen von Erfahrungspunkten und beim Steigern des Erfolgswerts einige Vorteile, die in BdR, S. 89 und S. 93 beschrieben werden.

Universelle Fertigkeiten (BdR, S. 23)

Leiteigenschaften spielen bei universellen Fertigkeiten keine Rolle, weder in positivem noch in negativem Sinne.

Allgemeinbildung	»+3«
Archivwesen	»+3«
Beredsamkeit	»+3«
Beschatten	»+3«
Boot steuern	»+3«
Einbrechen	»+0«
Gespann fahren	»+3«
Kampftaktik	»+5«
Klettern	»+8«
Körperbeherrschung	»+5«
Menschenkenntnis	»+3«
Meucheln	»+0/6«
Reiten	»+5«
Schleichen	»+3«
Schwimmen	»+3«
Springen	»+8«
Spurensuche	»+0«
Suchen	»+3«
Tanzen	»+8«
Tarnen	»+3«
Überleben	»+5«
Verbergen	»+3«
Verführen	»+3«
Verhören	»+3«
Verkleiden	»+5«
Dolch	»+4«
Waffenloser Kampf	»+4«
Werfen	»+4«
Pistole	»+4«
Schrotflinte	»+4«