

# Spielsystem Tjaikal

---

## Warum noch ein Spielsystem?

Die Antwort ist einfach! Auf der Suche nach einem leichtgewichtigen Spielsystem, welches meine Vorstellungen von LiveRollenspiel und einer Charakterentwicklung realisiert, bin ich bei den existierenden Systemen einfach nicht fündig geworden.

Die Grundlagen des Spielsystems sollen sein:

- 1) Es soll **leichtgewichtig** sein und auf **wenigen Spielprinzipien** als Basis aufbauen, so dass man ohne mehrjähriges Studium der Regeln schnell und einfach losspielen kann.
- 2) Es soll das **Erzählen einer sich entfaltenden Geschichte** ermöglichen und in den Vordergrund stellen.
- 3) Es soll dem Spieler einen **Referenzrahmen** für die Darstellung all der Dinge und Effekte geben, die in der Realität nicht existieren und die man in einem Spiel nur simulieren und schauspielerisch darstellen kann. (Kampf mit Polsterwaffen, Magie, etc.)
- 4) Es soll **episches Spiel** erlauben und fördern.

Es soll die Entstehung von Übercharakteren verhindern, welche alleine eine Geschichte komplett dominieren können und doch **In-time Heldentum** erlauben. Figuren sollen bei der Lösung von Problemen durchaus aufeinander angewiesen sein und dennoch in ihrer Anlage über andere hinausragen

## Spielprinzipien

Das Spielsystem ist auf einigen wenigen Basisideen aufgebaut:

- 1) Alle Charaktere/Figuren können in ihrem **Kern überlebensgroße Heldenfiguren**, die die Möglichkeiten einfacher Sterblicher in der Spielwelt überschreiten. Dies wird über einen **System von Vorteilen = Heldeneigenschaften = Fähigkeiten** realisiert, aus dem sich der Spieler frei bedienen kann.
- 2) Vorteile sind nicht endlos einsetzbar, sondern werden durch einen schwindenden **Pool von Aktionspunkten**, die im Laufe eines Spieltages aufgebraucht werden und sich durch Schlafen / Ruhen wieder regenerieren, begrenzt.
- 3) Charaktere sollen im Spiel **keinen künstlichen Begrenzungen** durch das Spielsystem unterliegen. Das heisst, **jeder Charakter darf alles probieren**, aber nur der Besitz gewisser Vorteile und Fähigkeiten erlaubt sicheren oder wahrscheinlichen Erfolg bei schwierigen Aufgaben. Im Gegensatz zu anderen Spielsystemen gibt es keine Handlung, die einem Spieler generell verboten ist. Jeder Spieler darf versuchen Schlösser zu öffnen, Fallen zu entschärfen, Spuren zu suchen, Verletzte Gefährten zu verbinden, magische Spruchrollen zu rezitieren und so weiter. So man aber keine speziellen Fähigkeiten/Vorteile hat, die einem helfen, hat man für jede Aktion nur genau **einen Versuch**, für den die **Erfolgswahrscheinlichkeit bestenfalls 50/50**<sup>1</sup> ist.

---

<sup>1</sup> Für manchen mag sich hier die Frage stellen, warum er denn nun eine Fähigkeit kaufen sollte, die er im wirklichen Leben doch schon besitzt und so zu 100% Erfolg haben würde. Dem ist leider wenig entgegenzusetzen, denn offensichtlich stellen OT-Fähigkeiten immer einen realen Vorteil im LAPR dar, der auch über Regelsysteme kaum zu greifen ist. Auf der anderen Seite gibt es genügend Spieler, die zu Gunsten eines schönen und konsistenten Charakters ihre eigenen Fähigkeiten, Einstellungen und persönlichen Eigenschaften hinten anstellen und viel Spass haben ihre Alltagspersönlichkeit zu überwinden, so daß eine breite Ausnützung dieser „Lücke“ wohl nicht zu erwarten ist.

## Vorteile/Fähigkeiten

Jeder Charakter startet mit einem kleinen Satz von ‚Vorteilen‘ (Heldenfähigkeiten), die es ihm erlauben Situationen zu bewältigen, in denen ein Normalsterblicher hoffnungslos überfordert wäre. Alle Vorteile gibt es in Stufen 1.-5. und sie werden über Aktionspunkte erkaufte. Am Anfang hat jeder Charakter ~~15~~6 AP mit denen er frei einkaufen kann. Für schon gespielte Con Tage gibt es einen weiteren Punkt dazu

Der Erwerb von Vorteilen kostet:

### Verfügbare Vorteile:

Kampferfahrung	Der Kämpfer ist erfahren und gewandt und kann Treffern ausweichen
Schmerzlosigkeit/Berserker	Der Kämpfer kann Wunden ohne Einschränkung der Kampffähigkeit hinnehmen
Resistenz gegen Bezauberung	Geistesbeeinflussende Zauber wirken nicht
Heilkunde	Erlaubt es Wunden zu verbinden und die Regeneration von LP zu beschleunigen
Selbstheilung	Der Körper heilt sich selbst, was zu schnellerer Regeneration von LP führt
Alchemie	Das Brauen von Tränken und Tinkturen
Magische Kräfte	Das Wirken von magischen Effekten
Schlösser öffnen	Das Öffnen von Schlössern
Fallen entschärfen	Das Entschärfen von Fallen
Rüstung reparieren	Durch das Reparieren von Rüstungen können Rüstungspunkte zurückgegeben werden
Spuren folgen	Spuren lesen

### Stufenaufstieg:

Stufenaufstieg	Kosten in AP
0 → 1	1 AP
1 → 2	4 AP
2 → 3	9 AP
3 → 4	16 AP
4 → 5	25 AP

Die genaue Ausprägung des Vorteils pro Stufe hängt vom jeweiligen Vorteil ab, siehe Tabelle im Anhang.

## Aktionspunkte

Aktionspunkte kommen an zwei Stellen im Spiel zum Einsatz. Zum einen erlauben sie den **initialen Kauf von Vorteilen** für den Charakter, aber auch eine Begrenzung der Heldenfähigkeiten, zum anderen werden sie auf dem Con **als Pool von Heldenenergie** verwendet, mit denen diese Vorteile benutzt werden können/müssen. Hat ein Spieler keine Aktionspunkte für den Tag mehr übrig, so kann er die entsprechende heldenhafte Aktion nicht mehr durchführen. Ihm steht aber immer noch die einmalige 50/50 Chance, welche jeder Spieler stets hat, zu.

Aktionspunkte regenerieren selbstständig durch eine längere Ruhephase (Schlaf > 4h) vollständig einmal pro Tag.

### Spontaner AP Verlust.

Verliert ein Charakter all seine AP auf einmal, so wird er von einer plötzlichen Erkenntnis der eigenen Sterblichkeit und Normalität erschlagen. Je mehr Punkte er auf einen Schlag verliert und je unfreiwilliger das ganze erfolgt, umso verletzlicher und mutloser fühlt er sich in diesem Moment. Als Folge stellen sich Antriebslosigkeit und Depression ein ☹️. Wer seinen letzten AP freiwillig z.B. für einen Zauber gibt, fühlt das ganze ebenfalls, aber in stark abgeschwächter Form.

*Bsp.: Max Magier spricht einen Zauberspruch, welcher 2 AP kostet. Also zieht er 2 AP von seinen aktuell 10 AP im Vorrat ab und hat fortan nur noch 8 AP zur Verfügung.*

*Bsp.: Karl Kämpfer konnte dem bösen Ork widerstehen, weil er seine drei Kampferfahrungspunkte eingesetzt und so weder er selbst noch seine Rüstung allzu viele Treffer abbekommen hat. Nun aber will er diese Kampferfahrungspunkte wieder regenerieren. Dies dauert nicht nur ein wenig (30 Minuten für alle drei Punkte) sondern er muss dafür auch noch drei seiner AP einsetzen. Karl hatte am Morgen 9 AP zu Verfügung und kann so im Laufe des Tages 3x seine Kampferfahrungspunkte voll regenerieren.*

## Lebensenergie

Jeder Charakter besitzt **3 Lebenspunkte**, die seine physische Lebensenergie darstellen. Diese werden ggf. durch Intime Verletzungen, Krankheiten oder andere Formen von Unbill reduziert. Ein Spieler mit **0 LP** (oder maximal 2 Punkten darunter) ist bewusstlos, kommt aber nach einigen Minuten wieder zu sich. Er kann sich kaum bewegen und bestenfalls nach Hilfe rufen. Ein Spieler mit **deutlich unter 0 LP** ist dauerhaft bewusstlos und muss von einem Heiler oder mit einem Heilzauber wieder in die Welt der Lebenden zurückgeholt werden. (Ohhh ja, er sieht das Licht sehr deutlich und hört die Schwingen des großen Totenvogels).

Ob eine Figur final stirbt, sei letztlich dem Spieler überlassen. (**Opferregel**).

### Regeneration

Alle Lebenspunkte regenerieren **in 12h vollständig** von alleine (also alle 4h kommt 1 Pkt wieder dazu.). Hat man geruht (>4h geschlafen) so regenerieren sich alle Lebenspunkte ebenfalls vollständig. Lebenspunkte die von einer physischen Heilung stammen regenerieren mit 1Pkt / 30 Minuten, bei magischer/alchemistischer Heilung mit 1Pkt/15 Minuten.

## Kampf und Rüstungsschutz

Ein **Kampf** wird durch Polsterwaffen simuliert, wobei **jede Waffe genau einen Trefferpunkt** Schaden bewirkt. Dieser wird zuerst von den Vorteilen, dann von der Rüstung und am Ende von der Lebensenergie abgezogen.

Stangenwaffen und Zweihänder machen keinen höhere Schaden.

Der **Rüstungsschutz** ergibt sich aus dem Material, das für die Rüstung verwendet wurde und der geschützten Körperfläche.

Material	Stoff	Leder/wattierter Stoff	Kette	Platte
Kopf <sup>2</sup>	-	-	-	-
Beide Arme	-	1	2	3
Korpus	1	2	3	4
Beide Oberschenkel	-	1	2	3
Beide Unterschenkel	-	1	2	3

**Nur die äußerste Schicht der Rüstung zählt.**<sup>3</sup> Also Platte über Kettenhemd sind auch nur 4 RS Punkte für den Torso und nicht 7.

**Infight und Chargen** innerhalb eines Kampfes sind grundsätzlich keine Spieloption. Sollten sich aber 2 Kontrahenten vor eine Szene bereits abgesprochen haben, so können sie Ihren Kampf frei gestalten.

---

<sup>2</sup> Da beim Larpkampf keine Schläge auf den Kopf erlaubt sind und Helme (meiner Meinung nach) epischem Spiel entgegen stehen, (Man kann das Gesicht nicht sehen) erhöht ein Kopfschutz nicht die Rüstungspunkte. Das soll aber niemanden davon abhalten, zur eigenen Sicherheit Helme und ähnliches zu verwenden.

<sup>3</sup> In der Realität würde wahrscheinlich Platte über Kette wirklich einen besseren Schutz darstellen, allerdings soll hier zu gunsten höheren Spielspasses auf ein exponentielles Wachstum von RS-Punkten verzichtet werden. Wer eine Platte rumschleppt ist mit 13 RSP schon ziemlich gut abgesichert und braucht keine weiteren Punkte für das Kettenhemd darunter. Zudem sind Kämpfe mit weniger RSP ein wenig riskanter für das IT-Leben und somit auch spannender.

## Charaktererschaffung + Steigerung

### Neuer Charakter:

Für Deinen Charakter braucht es nicht viel:

- Figurenbasis
  - o Name,
  - o Beruf
  - o kleine Hintergrundgeschichte
  - o Motivation
  - o was will sie auf gar keinen Fall oder fürchtet sie
- Suche Dir Vorteile für maximal 15 AP aus

## IT Darstellung von speziellen Aktionen

- o **Schlösser öffnen/Fallen entschärfen**
  - Mechanismen wie heisser Draht / Schlüssel erfüllen werden als Probe verwendet.  
Alternativ könnt Ihr das Knacken des Schlosses auch durch schönes Spiel hinbekommen, aber dafür braucht Ihr dann eine SL die Ihr überzeugen könnt.
- o **Dieben**
  - IT Geld ist immer diebbar (einfach mitnehmen). Wer IT Geld/ IT Gold/ IT Edelsteine mit auf ein Con bringt, riskiert, dass sie ihm real weggenommen werden können. Handelt es sich offensichtlich um Geld, Schmuckstücke oder Gegenstände mit realem Wert, dann bitte nur über die SL dieben.
  - Andere Gegenstände wie Waffen, Artefakte, etc, bitte mit einem sichtbaren, bunten Faden versehen. Ein gediebter Gegenstand ist für alle Spieler unsichtbar/weg, bis die SL ihn real holt ☺.
- o **Spuren folgen**
  - Dargestellt mit kleinen Holzplättchen im Wald, welche mit einem Symbol bemalt sind. Symbole sind innerhalb eines Cons konsistent.
- o **Rüstung reparieren**
  - Ein bisschen Krach und Basteln darf schon sein um die geliebten Rüstungsteile wieder in Schuss zu bekommen. Sich neben ein Kettenhemd zu setzen um dann zu behaupten es sei wieder ganz ist hoffentlich unter Eurer Würde .)

## Magie auf Tjaikal

Die Magie funktioniert auf Tjaikal nicht zwingend so, wie man es kennt / erwarten würde. Sie ist in diesem Land ziemlich schwach ausgeprägt und existiert teilweise nur an bestimmten Plätzen / Orten. Es kann also immer wieder mal vorkommen, dass die Magie an einem Ort gar nicht funktioniert, während es 100m weiter nur so aus Euch heraussprudelt. Generell aber gilt folgendes: Magie ist schwach und brüchig. Sie lässt sich kaum dicht konzentrieren und fließt auch nur spärlich nach. Das bedeutet: **Alle spontanen Zauber mit großem Effekt sind hier einfach nicht wirksam**. Ein Feuerball erzeugt höchstens einen Funkenregen, ein Windstoß bestenfalls eine stürmische Böe. Zauber, die sich über einen Zeitraum hinweg wirken lassen, funktionieren dagegen ganz brauchbar. Jemanden zu "Heilen" oder zu „Bezaubern“ lassen sich sprechen, wenn das Opfer lange genug im Einflussbereich des Magiers bleibt, braucht allerdings ein bisschen.

### Magische Energien

Jeder Zaubernde vermag **1 bis 5 Formen** (max. so viele, wie seiner magischen Stufe entsprechen) **der magischen Energien** auf Tjaikal zu beherrschen. Mit jeder Energieform gehen drei **Zaubersprüche einher**, die der Magier beherrscht, so er die Energieform selbst beherrscht. Die Reihenfolge des Erlernens der Energieformen bestimmt die Kosten der AP pro Zauber mit. Zauber der erste und zweiten erlernten Energieform kosten 2AP pro ausgeführten oder gefumbleden Zauber, alle weiteren 4 AP. Darüber hinaus vermag jeder Zaubernde auch alle vollkommen **fremden Zauber**, die ihm unterkommen, zu wirken, allerdings fällt ihm das so schwer dass er **6 AP** zur Ausführung benötigt und nur eine **50/50 Chance hat**, dass es funktioniert.

*Bsp: MagnusMagicMage ist Magier der dritten Stufe. Er hat die Energieformen „Energie der Ebenen, Energie des Geistes und Energie der Element“ in dieser Reihenfolge „gekauft“. Somit beherrscht er die Zauber:*

Stufe	Energieform	Zauber	Kosten
1	Energie der Ebenen	Schlaf, Freundschaft, Gedankenbild	2AP / Zauber
2	Energie des Geistes	Mit Geistern reden, Flüstern im Dunkeln, Portale öffnen	2AP / Zauber
3	Energie der Element	Artefakte analysieren, Artefakte konstruieren und Schriftrollen anfertigen	4AP / Zauber

*Spricht er nun einen Schlafzauber, so kostet ihn das 2 AP. Versucht er ein Artefakt zu konstruieren, so muß er allerdings 4 AP berappen. Im Laufe des Con bemerkt er nun aber, wie gefährlich sein Artefakt wäre, wenn es die falschen Leute in die Hände bekommen würden. So will er sich an dem Zauber „Magie aufheben“ versuchen, der allerdings zur Energie „destruktive Energie“ gehört, die er nicht beherrscht. Damit kostet ihn der Zauber 6AP.*

## Allgemeine Zauber

Jeder Magier kann unabhängig von seinen beherrschten Energieformen, die folgenden „**allgemeinen Zauber**“ einsetzen:

- Licht: (Es lebe die kleine LED Taschenlampe, das Einschalten erzeugt die AP Kosten)
- Aktionspunkte geben/wegnehmen (Die Übertragung erfordert Hautkontakt)
- Magie erspüren (Erkennen daß Magie gewirkt wurde, oder daß ein Gegenstand magisch ist. Einschalten der UV Lampe zählt.)

Jeder dieser Zauber kostet ihn 1AP.

Alle magisch befähigten Charaktere (>=Magie Stufe 1) sind in der Lage ein „**Magie erspüren**“ zu sprechen und so das Wirken von Magie zu bemerken, wenn sie sich konzentrieren. Bei Gegenständen kann der Magier selbstständig nach einem Symbol suchen, das diesen Gegenstand als magisch kennzeichnet. Zu jedem Symbol gibt es in einer **magischen OT Bibliothek** einen Umschlag, in dem eine Beschreibung enthalten ist, die erklärt, was man bei einer magischen Analyse des Gegenstandes herausfinden kann.



## Tabelle: Die Magieformen/ Energien

### Energie des Geistes

- Prinzip: PSI Kräfte/mentale Beeinflussung
- Quelle: Das eigene Ich
- Zauber:
  - **Schlaf:** Der Bezauberte schläft ein und wacht nach 1h wieder auf oder wenn er geweckt wird.
  - **Freundschaft:** Der Bezauberte beantwortet eine Frage wahrheitsgemäss.
  - **Gedankenbild:** Der Zauberende erhält von dem Bezauberten ein Bild seiner Gedanken (unabhängig von Zustand des Bezauberten)

### Energie der Ebenen

- Prinzip: Energie des schamanischen Wirkens
- Quelle: Energie der Geister und magischen Ebenen
- Zauber:
  - **Mit Geistern reden:** Der Schamane vermag es manifestierte Geister oder Naturgeister zu einem Schwätzchen zu bitten.
  - **Flüstern im Dunkeln:** Der Schamane vermag es mit der Hilfe eines Geisterstimme eine Botschaft zu schicken.
  - **Portale öffnen** in andere Dimensionen: Schafft Übergänge in Astrale Welten oder andere Dimensionen.

### Energie der Natur

- Prinzip: Nutze die Kräfte der Natur um dich (Pflanzen + Tiere) um diese zu formen
- Quelle: Die Welt um dich herum
- Zauber
  - **Gifte erkennen** und Wirkung neutralisieren: Hebt die Wirkung von Giften auf.
  - **Mit Tieren reden** : Der Charakter ist in der Lage unter Anwendung dieser Fähigkeit mit anderen Wesen zu kommunizieren. Die Komplexität der vermittelten Inhalte sollte dem Wesen angemessen sein. Mit einem Hund über Magietheorie zu diskutieren könnte schwierig werden.
  - **Verwurzeln/Verstricken/Erstarren:** Der Bezauberte wird in der aktuellen Position festgehalten und kann sich einige Augenblicke nicht bewegen. Der Zauber wirkt ca. 60s lang.

### Energie der Elemente

- Prinzip: Arkane Magie
- Quelle: Die Strukturgebende Kraft um uns (Ordnung)
- Zauber:
  - **Artefakte analysieren:** Genaue Wirkungsweise eines Artefaktes verstehen.
  - **Konstruktion magischer Artefakte:** Binden eines Zaubers an einen Gegenstand.
  - **Anfertigung von Schriftrollen:** Anfertigung magischer Schriftrollen.

## Energie der Lebewesen

- Prinzip: Lebensenergie/ Leben/ Wachstum
- Quelle: Alle Formen von lebendigen Wesen
- Zauber:
  - **Heilung** physischer Verletzungen: Rückgabe von LP.
  - **Lebenkraft übertragen**: Überträgt LP auf sich oder von sich auf andere. Der Wirkende kann dabei für kurze Zeit einen LP über sein max an LP hinaus zwischenspeichern.
  - **Krankheiten aufheben/ heilen**: Erlaubt es dem Zauberndem bis zu seiner Stufe Krankheiten zu diagnostizieren und auch zu heilen.

## Energie der Destruktion

- Prinzip: die dunkle Energie des Chaos (Manche nennen es Entropie)
- Quelle: Die Unordnung um uns herum
- Zauber:
  - **Magie aufheben**: Zerstört die Wirkung eines Zaubers oder Artefaktes.
  - **Kakophonie**: Der Bezauberte hört nichts mehr und kann sich nicht konzentrieren.
  - **Angst/Furcht**: Der Bezauberte erhält eine Vision des Untergangs und Verfalls aller Dinge.

## Energie des göttlichen Wirkens

- Prinzip: Klerikal Kraft / göttliches Wirken
- Quelle: die göttliche Präsenz eines sphärischen Wesens
- Zauber:
  - **Prophezeiungen erbitten**: Man bittet seine Gottheit um einen Blick in die Zukunft.
  - **Weihung**: Erbittet göttlichen Schutz für einen Gegenstand, Nahrung oder einen Ort.
  - **Göttlicher Schutz**: Es entsteht eine göttliche Aura der Unantastbarkeit und man ist vor physischen Angriffen sicher.

## Bardenmagie

- Prinzip: Die Magie der Musik
- Quelle: Die Musik, die man erzeugt (Man muss dabei **Musik** machen)
- Zauber:
  - **Friedenslied**: Alle Wesen werden beruhigt und nehmen von Kampfhandlungen Abstand.
  - **Mut**: Alle Charaktere, die von dem Zauber berührt werden (bewusstes anmusizieren) erhalten einen temporären Kampferfahrungspunkt dazu. Dieser kommt auch jenseits der normalen Stufe der Kampferfahrung und auch bei Figuren, die diesen Vorteil gar nicht besitzen, dazu. Die Wirkung hält maximal 1h vor.
  - **Schutzlied**: Schützt den Barden gegen alle Formen von physischer Gewalt und mentaler Beeinflussung, solange das Lied anhält.

## Tabelle: Vorteile

### Kampferfahrung

Gewährter Vorteil	Solange <b>Kampferfahrungspunkte</b> vorhanden sind, werden Treffer von diesen abgezogen. Erst dann muss die Rüstung und am Ende die eigene LE daran glauben.
Regeneration	Alle <b>Kampferfahrungspunkte</b> regenerieren (unter Einsatz von AP) innerhalb von 30 Minuten Pause/Ruhe (Keine dauernde physische Belastung, kein Kampf). Das heisst bei 3 KEP bekommt ein Spieler nach 10 Min Pinkelpause bereits den ersten wieder zurück.
Aktionspunkte Einsatz	Die Regeneration von KEP fordert den Einsatz von 1AP / KSP. Der Einsatz des Vorteils an sich ist frei.

### Schmerzlosigkeit/Berserkertum

Gewährter Vorteil	Erlaubt es bis zur Stufe der <b>Schmerzlosigkeit</b> Treffer und deren Wirkung zu ignorieren. Das bedeutet, der Charakter kann so lange uneingeschränkt kämpfen, bis seine <b>Schmerzlosigkeitspunkte</b> verbraucht sind oder seine LE bei unter 0 angekommen ist.
Regeneration	<b>Schmerzlosigkeit</b> regeneriert (unter Einsatz von AP) vollständig innerhalb von 30 Minuten.
Aktionspunkte Einsatz	Die Regeneration fordert den Einsatz von 1AP / Punkt. Der Einsatz des Vorteils an sich ist frei.

### Resistenz gegen Bezauberung

Gewährter Vorteil	Erlaubt es in einer Szene, bis zur Stufe der Resistenz, geistesbeeinflussende Zauber zu ignorieren. Jeder Zauber der gegen einen geführt wird reduziert die Resistenz gegen Bezauberung um einen Punkt.
Regeneration	<b>Resistenz gegen Bezauberung</b> regeneriert (unter Einsatz von AP) vollständig innerhalb von 30 Minuten.
Aktionspunkte Einsatz	Die Regeneration fordert den Einsatz von 1AP / Punkt. Der Einsatz des Vorteils an sich ist frei.

### Selbstheilung

Gewährter Vorteil	Erlaubt es bis zur Stufe der <b>Selbstheilung</b> Lebenspunkte nach einem Kampf ohne fremde Heilung und magische Hilfe zu regenerieren.
Regeneration	Die geheilten LP kommen innerhalb von 30 Minuten vollständig zurück.
Aktionspunkte Einsatz	Die Selbstheilung fordert den Einsatz von 1AP / Punkt

### Heilkunde

Gewährter Vorteil	Erlaubt es bis zur Stufe der <b>Heilkunde</b> Wunden zu heilen und entsprechende LP zurückzugeben. Die Stufe der Eigenschaft begrenzt die Menge an LP, die an einen zu Heilenden zurückgegeben werden können.
Regeneration	Die geheilten LP kommen innerhalb von 30 Minuten nach Beginn der Behandlung zurück.
Aktionspunkte Einsatz	Die Regeneration fordert den Einsatz von 1AP / Punkt

### Alchemie

Gewährter Vorteil	Erlaubt es alchemistische Tränke mit maximal <Stufe> <b>an</b> Komponenten erfolgreich zu brauen. Die aufzuwendende Zeit beträgt dabei <b>ca.</b> <Stufe> * 5 Minuten.
Regeneration	Jeder Trank braucht mindestens <Stufe> * 5 Minuten Zeit um seine volle Wirkung entfalten zu können. Erst danach bringt die Einnahme die volle Wirkung hervor.
Aktionspunkte Einsatz	Jede Komponente des Trankes fordert den Einsatz von 1AP / Komponente

### Schlösser öffnen

Gewährter Vorteil	Erlaubt so viele Versuche ein Schloß zu öffnen, wie die Stufenzahl in diesem Vorteil beträgt.
Regeneration	Eine Regeneration ist nicht erforderlich.
Aktionspunkte Einsatz	Jeder Versuch fordert den Einsatz von 1AP / Versuch

## Fallen entschärfen

Gewährter Vorteil	Erlaubt so viele Versuche eine Falle zu entschärfen wie die Stufenzahl in diesem Vorteil beträgt.
Regeneration	Eine Regeneration ist nicht erforderlich
Aktionspunkte Einsatz	Jeder Versuch fordert den Einsatz von 1AP / Versuch

## Rüstungen Reparieren

Gewährter Vorteil	Erlaubt es bis zu <Stufe> Rüstungspunkte zurückzugeben.
Regeneration	Eine Regeneration ist nicht erforderlich
Aktionspunkte Einsatz	Jeder reparierte Rüstungspunkt fordert den Einsatz von 1AP

## Magische Kräfte

Gewährter Vorteil	Erlaubt das Wirken von Zaubersprüchen unter Einsatz von AP.
Regeneration	Eine Regeneration ist nicht erforderlich
Aktionspunkte Einsatz	<p>Der Aktionspunkte-Einsatz ist abhängig von der Energieform und der Beherrschung derselben durch den Wirkenden. Ein Charakter kann maximal &lt;Stufe&gt; Anzahl an Energieformen und deren Zauber beherrschen. Dabei verbraucht er beim Wirken von Zaubern der Stufen 1 und 2 jeweils 2 AP, bei den anderen Stufen aber 4 AP pro Zauber.</p> <p>Versucht der Magier einen Zauber zu wirken, der nicht zu seinem Repertoire gehört, so kostet ihn das 6 AP / Zauber und er hat eine 50/50 Chance, dass das ganze schief geht.<sup>4</sup></p>

---

<sup>4</sup> Bitte die Wirkungsweise von Magie auf Tjaikal aufmerksam zur Kenntnis nehmen.

Und jetzt das ganze noch einmal im Detail mit Beispielen:

**„Alle können Alles“ und „Einmal geht immer“ (50/50 Chance):**

Auch ohne eine entsprechende Ausbildung/Fähigkeit/Eigenschaft zu besitzen darf sich jeder Charakter an jeder Aufgabe durchaus einmal versuchen. Dabei hat er eine 50/50 Chance, dass das ganze wie erhofft funktioniert. Wie diese Chance im Spiel verwendet wird, hängt ganz von den Spielern und der Situation ab. Am häufigsten sollte DKWDDK hier zur Anwendung kommen. Wer beim Verbinden des Kameraden erst einmal den Verband in den Dreck fallen lässt, hat sicher die zweiten 50% erwischt. Wer beim Lesen der Spruchrolle das falsche Wort an der falschen Stelle erwischt, kann nicht damit rechnen, dass er damit Erfolg hat. Das heisst im Sinne der 50/50 Regel entscheidet zuerst einmal der Mitspieler (Das Opfer ☺) über Erfolg und Misserfolg. In speziellen Situationen oder wenn es nicht anders geht, kann auch die SL hinzugezogen werden. Wenn die aber auch gerade nicht greifbar ist, dann kann es notfalls auch eine Münze sein, deren Wurf den Ausgang festlegt.

*Bsp: VolL AufDieOmme der Söldner, liegt nach einem Kampf neben seinem Kameraden im Dreck, welcher gerade verblutet. Verbandmaterial ist reichlich da, Heiler sind aber Mangelware. Warum also nicht versuchen den Kollegen zu retten? Also flugs ans Werk. Schnell mal den Schwerverletzten in die Höhe gerissen, Verband drum, fertig. Ob nun aber die Blutung gestoppt ist, nur ein wenig nachlässt oder gar alles schlimmer geworden ist, entscheidet einfach der Verletzte.*

*Bsp: Meisterdieb“ FlinkeHand“ hat doch zufällig das Pergament gemopst, mit dem man den Dämonen beschwören kann. Hört sich eigentlich einfach an: Schutzkreis ziehen, Kerzen drauf, selbst in den Kreis stellen und die Beschörung ablesen. Warum also nicht schauen wieviel dem Höllenvieh seine Freiheit wert ist. Nur leider, leider ist der Name des brandheissen Gesellen nicht so einfach auszusprechen wie man sich das gedacht hat. Bei einem Magier wäre dies vielleicht egal gewesen, aber den deutlichen Holperer in der Mitte quittiert das Untier erst mal mit einem breiten Grinsen....*

*Bsp: StimmenInSeinemKopf hat als Schamane schon einiges probiert, aber des brauen von Heiltränken gehört nicht so ganz dazu. Doch wäre es für seinen Stamm schon nützlich einen HeilSchamanen in der Flasche mit herumtragen zu können. Also versucht er sich mit viel Kreativität und im Sinne der Ahnen an der Aufgabe. Ob das Spucken auf den Lebenswurztes und anschliessende Zugabe von Wasser das fein säuberliche Zubereiten eines Aufgusses ersetzen kann ? Na der Schamane wird schon wissen was er da tut, oder ?*