

I. Überblick

“Die meisten Helon die sich fragten,
warum Gamschen die Ebene von einer
Anhöhe aus betrachteten, sind jetzt tot“

Über das, was Euch im überarbeiteten Regelwerk erwartet, soll hier ein kleiner Überblick gegeben werden. Als Auskopplung sind in dieser Datei auf **22 Seiten** die ersten 3 Kapitel **Übersicht**, **Regeln** und **Charaktererschaffung** zu finden

Was ist STURM überhaupt?

STURM ist ein Rollenspiel (RPG) mit einer phantastischen Spielwelt. Es wird gespielt mit Hilfe von Phantasie, Würfeln und einem umfangreichen Regelwerk. Darum soll es also im folgenden gehen.

Wer von Rollenspielen noch nie etwas gehört hat, kann sich das ganze wie einen Roman vorstellen, bei dem der Spieler in die Haut einer beliebigen Figur schlüpft. Im Unterschied zu einem Buch ist das Schicksal jedoch nicht vorbestimmt, sondern der Spieler kann und muß für seinen Charakter in jeder Situation neu entscheiden. So ändert sich auch der Lauf der gesamten Geschichte.

Wo spielt STURM?

Die Kulisse des Spieles ist eine Welt auf dem Entwicklungsstand der Völkerwanderungszeit (Spätantike). Diese Welt wurde um phantastische Elemente, wie unterschiedliche humanoide Lebensformen, bereichert. Dabei wurde möglichst auf klassische Fantasy-Klischees verzichtet. Im Vordergrund steht also nicht die Kopie tolkieenscher Ideen,

sondern das Entwickeln und Fördern eigener Phantasien.

So findet man bei **STURM** weder die typische Aufteilung in gut (=hell) und böse (=dunkel), noch die ausgekauften Elfen, Zwerge, Orks oder weisen Zauberer. Daraus ergibt sich der schwierige Anspruch, die eigenen Phantasien und Fantasy-Atmosphäre verbinden zu können.

Was genau die Grundstory von **STURM** ist und wie man sich das Land vorstellen kann, ist im **“Buch der Legenden“** nachzulesen. Dort ist auch beschrieben, wie das Spiel zu seinem **Namen** kam.

Warum ausgerechnet STURM?

Und warum noch ein neues Regelwerk? Gibt es nicht schon alles? Klare Antwort: Nein! Die Besonderheiten von **STURM** sind:

- **Metaphysik:** eine Magieform, die leicht zu erzeugen und schwer zu kontrollieren ist, d.h. Anfänger und Profi können die *gleichen* Sprüche in *gleicher* Intensität, aber die Würfel entscheiden, *welcher* Spruch erzeugt wird
- **5 Wege:** egal auf welche Haupteigenschaft sich ein Charakter spezialisiert, es gibt immer 5 Wege zum Bestehen aller Abenteuer
- **Modulare Regeln:** einfache, anfangersfreundliche Grundregeln können mit komplexeren Mechanismen kombiniert werden
- **Entwicklungsoffen:** Wer spielt, verändert die Welt. Wer die Welt verändert, wird Teil der Weiterentwicklung von **STURM**. Jede Idee ist herzlich willkommen
- **Unkommerziell:** jegliches Material steht allen kostenlos zur Verfügung

Was braucht man, um STURM zu spielen?

- das **Regelwerk** mit allen Wertetabellen
- eine handvoll **Würfel** (W6, bei Metaphysik W4, W8, W12)
- ein **Charakterblatt** (mit den Werten des Charakters)
- einen Stapel **Papier** (für Karten, Skizzen, Aufzeichnungen und Notizen)
- einen **Spielleiter**, der eine Geschichte (bei uns Quest genannt) vorbereitet hat
- viel **Zeit**
- **Essen und Trinken aller Art**

Wie spielt man STURM?

Wie bei jedem Rollenspiel geht es darum, eine bestimmte Aufgabe zu lösen, die sich der Spielleiter ausgedacht hat. Um nun diverse Gefahren zu bestehen, Rätsel zu lösen oder Verstecke zu finden, bedient man sich der **Eigenschaften**, die der **Charakter**, den man spielt, hat. Über den Erfolg einer Handlung entscheiden die **Würfel** oder die Perfektion der Beschreibung, wobei natürlich die Wahrscheinlichkeit des Gelingens mit der Erfahrung steigt.

Prinzipiell gibt es 2 Modi, in denen das Spiel abläuft. Ist die Reihenfolge des Ablaufes unwichtig (zum Beispiel beim Kräutersuchen, Lager errichten, usw.) spricht man von **freien Handlungen**. Diese laufen in einer Art Frage-Antwort-Spiel ab. Die Spieler sagen: "Ich habe gerade xyz gemacht. Was passiert?" und der Spielleiter antwortet. Ist die Reihenfolge entscheidend (zum Beispiel bei Kämpfen), wird abwechselnd beschrieben und gewürfelt. Die Handlungen werden dann auf Runden aufgeteilt. Das nennt man dann **Rundenmodus**. Mehr dazu gibt es unter den allgemeinen Spielregeln.

Welche Würfel braucht man?

Normalerweise reichen einfache 6-seitige Würfel (**W6**) aus. Mit ihnen wird fast das gesamte Spiel bestritten - wäre da nicht die Metaphysik. Wer sich der blauen Kunst verschreibt, braucht extra Magie - Würfel. Und zwar je einen 4-Seiter (**W4**), einen 8-Seiter (**W8**) und einen 12-Seiter (**W12**).



Wie würfelt man?

Bei **STURM** stehen die Eigenschaften im Vordergrund. Nach Ihnen richtet man aus, was für einen Charakter man spielt, und oft auch, welche Rasse dieser hat. Um die Eigenheiten einer jeden Eigenschaft zu realisieren, gibt es unterschiedliche **Würfelroutinen** (so nennen wir die Regeln, nach denen gewürfelt und über Erfolg und Mißerfolg entschieden wird.)

Die einfachsten Routinen haben die Eigenschaften Kraft und Geschicklichkeit. Sie funktionieren nach dem Prinzip des **Mindestwurfes**. In ähnlicher, jedoch komplexerer Form, funktionieren auch die Routinen von Erdheiligkeit und Intelligenz. Nur die Metaphysik richtet sich *nicht* nach Mindestwürfen.

Die Würfelroutinen findet man bei den einzelnen Eigenschaften genau beschrieben.

Was ist ein Mindestwurf?

Unter Mindestwurf versteht man eine Zahl, die mit dem **W6** *mindestens* gewürfelt werden muß, damit die entsprechende Handlung ein Erfolg wird. Genauere Erklärungen dazu gibt es weiter hinten.

Was ist ein Charakter und wie kommt man dazu?

Als Charakter wird die Person bezeichnet, die man im Rollenspiel verkörpern will. Ein Charakter besteht aus einer Liste mit Werten (für Eigenschaften, Fähigkeiten, Wahrnehmung, Ausrüstung, etc.) und einer Charaktergeschichte. Das Festlegen dieser Werte nennt man Charaktererschaffung. Die Regeln, nach denen dies geschieht, sind bei jedem Rollenspiel anders. Wie es bei **STURM** geht, kann man im übernächsten Kapitel (3) lesen und ausprobieren. Die Regeln, nach denen die Werte des Charakters genutzt werden sind im Kapitel 2.2. erklärt.

Welche Eigenschaften gibt es?

Die Zahl **5** spielt bei **STURM** eine große Rolle. Es gibt 5 Haupteigenschaften und dem zugeordnet 5 Hauptrassen. Die Möglichkeiten sind:

- **Stärke**: für Nahkampf und alles was reine Kraft erfordert
- **Geschicklichkeit**: für Fernkampf und alles was reine Gewandtheit erfordert
- **Intelligenz**: eine Art Magie, mit der sehr vieles möglich ist
- **Erdheiligkeit**: bietet die Möglichkeit, Naturkatastrophen zu beschwören
- **Sphärenbindung**: erlaubt die Nutzung der Metaphysik - die Magie, die das Land spaltete

Dazu gibt es noch die Eigenschaften Widerstandskraft, Willenskraft und Charisma.

Welche Rassen gibt es?

Im Lande sind 5 Hauptrassen bekannt. Die 4-armigen **Helon**, die gewandten **Katzenmenschen**, die schlaunen **Menschen**, die gläubigen **Gamschen** und die magischen **Sphärenwesen**. Vor- und Nachteile aller Rassen gibt es in der Rassenübersicht zu sehen.

Kann ich besser werden?

Bei **STURM** gibt es kein herkömmliches Erfahrungspunktesystem, was dazu verführt, alles umzuhauen was im Weg steht, um EPs zu sammeln. Trotzdem ist es möglich, den Charakter zu entwickeln, Stufen aufzusteigen,

Techniken zu trainieren – kurz besser zu werden. Wann und wie man aufsteigt hängt ganz vom Verlauf der Quest ab und wird im Abschnitt 4 erklärt.

Was ist ein Spielleiter?

Er ist der „Gott“ des Spieles (zumindest für einen Abend). Der Spielleiter kümmert sich hauptsächlich darum, daß die Charaktere etwas zu tun haben. Das heißt, er denkt sich ein Abenteuer aus, das die Spieler erleben dürfen und überleben müssen. Diese Geschichte wird von uns **Quest** genannt. Wenn man ein Rollenspiel als Roman sieht, ist der Spielleiter der, der den Roman vorliest und entscheidet, welche Auswirkungen die Aktionen der Spieler haben. Er steuert alle Nichtspielercharaktere, überwacht die Geschehnisse und hat immer das letzte Wort. Er kann prinzipiell jeden Spieler zu jeder Zeit ins Jenseits befördern, deshalb spielt er eigentlich nicht gegen die Helden, sondern mit ihnen - auch wenn er sich gemeine Fallen ausdenkt und alle Gegner steuert. Auch dazu gibt es ausführlicheres (unter „Spielleiter“ S. 12).

Was ist eine Quest?

Das ist die Geschichte, die an einem Abend (Tag) gespielt wird. Ausdenken muß sich diese der Spielleiter. Eine gut ausgearbeitete Quest macht viel Mühe. Da sind Nichtspielercharaktere zu entwerfen, Fallen zu bauen, Gegenstände zu verstecken, Verschwörungen zu erfinden und nicht zuletzt, Hinweise geschickt zu plazieren. Manchmal kommt es jedoch anders, als man sich das gedacht hat und das ganze Questentwerfen wird durch die Blindheit der Spieler überflüssig. Dann braucht der Spielleiter Improvisationskunst und einiges an Phantasie.

Wie viele können mitspielen?

Die **Anzahl der Spieler** ist abhängig von der Quest. Mit ein bißchen Erfahrung kann man aber auch bestimmte Elemente (zum Beispiel die Stärke der NPCs) so verändern, daß mehr oder weniger Spieler als geplant mitmachen können. Generell hat sich bei **STURM** eine Spielerzahl **zwischen 3 und 8** bewährt. Je weniger Helden dem Schicksal die Stirn bieten wollen, desto spannender ist es für sie, da jeder gebraucht wird und eigentlich jeder Charakter immer etwas zu tun bekommt. Dafür ist Zurückhaltung bei den Kämpfen geboten. Je größer die Gruppe wird, umso ausgefeilter werden die Schlachten und Strategien, allerdings kann es passieren, daß sich einige Spieler langweilen.

Steht alles was ich wissen muß in diesem Buch?

Ja und Nein. Dieses Buch enthält das **Grundsystem** mit allen spielwichtigen Regeln. Dazu gibt es noch das **Buch der Legenden** das die Weltbeschreibungen und Hintergrundinformationen zum Ausgestalten der Quests enthält. Das **Buch der Fähigkeiten 1: Intelligenz** enthält zusätzliche Weisheiten. Für erfahrene Spieler gibt es darüber hinaus noch eine Vielzahl an zusätzlichem Spielmaterial – **Spezialwaffen, Bruderschaften, Sekten** und weitere **Rassen**. Alles das kann natürlich kostenlos über unsere Homepage bezogen werden.

Tip: Für Fragen, die unbeantwortet blieben, steht Euch das Forum unserer Homepage oder unsere E-mail **sturmpost@freenet.de** zur Verfügung.

2. Regeln

“Was ist das für ein komisches blaues Häuflein?”

“Ach, das ist nur das letzte Sphärenwesen, das eine Beschwörung probiert hat“

2.1. Spielregeln

Handlungen

Das ganze Spiel besteht aus Handlungen, die vom Charakter durchgeführt werden. Unter Handlungen wird eigentlich alles verstanden, egal ob es kämpfen, laufen oder schlafen ist. Jeder Charaktereigenschaft sind nun bestimmte Handlungen zugeordnet. Soll der Charakter flink und gelenkig sein, braucht er Geschicklichkeit, wenn er etwas heben will, ist Stärke entscheidend, für Beschwörungen braucht er Erdheiligkeit und für Magie die Sphärenbindung, für geistige Leistungen die Intelligenz, zum Ertragen von Verletzungen die Widerstandskraft, zur Prinzipientreue die Willenskraft und für Überzeugungskraft und zum Eindruckschinden Charisma.

Alle Handlungen müssen einer Charaktereigenschaft zugeordnet werden. Da das nicht immer so einfach, wie bei den obenstehenden Beispielen ist, sind einige Zuordnungen per Definition festgelegt. So wurde zum Beispiel bestimmt, daß für die Benutzung von Fernwaffen *nur* die Geschicklichkeit eine Rolle spielt. Das ist nicht immer unbedingt logisch, sondern manchmal streitbar. Bei jedem RPG muß man aber versuchen, den Mittelweg zwischen **Spielbarkeit** und **Logik** zu finden.

Welche Charaktereigenschaft welche Handlungen erlaubt, steht jeweils bei den

einzelnen Eigenschaften. Im Zweifelsfalle muß der Spielleiter entscheiden.

Die einzelnen Handlungen unterscheiden sich in ihrem Ablauf voneinander. Die Regeln nach denen sie durchgeführt werden, nennen wir **Würfelroutine**. Diese sind je nach Eigenschaft simpel oder komplex. Welche Routine wann benutzt werden muß, steht wiederum bei den einzelnen Eigenschaften. Ein Grundsystem, das bei allen Eigenschaften (außer der Metaphysik) immer wieder Anwendung findet, ist der sogenannte **Mindestwurf**.

Mindestwurf

Der Mindestwurf ist eine Zahl, die mit dem **W6** *mindestens* gewürfelt werden muß, damit die Handlung als erfolgreich zählt. Bei einem Mindestwurf von 3 würde also die Handlung nur bei 1 und 2 **nicht** gelingen. Jedes Erreichen des Mindestwurfes ist ein **Erfolg**. Die Anzahl der Versuche, die man zum Erreichen des Mindestwurfes zur Verfügung hat, wird durch den **Wert** der **Charaktereigenschaft** festgelegt. Je besser man ist, desto öfter darf man würfeln.

Beispiel: Heli Helon hat eine Höhle entdeckt, die er gern betreten will. Unglücklicherweise liegt aber ein Stein genau vor dem Eingang. Der Stein ist so groß, daß es einen **Mindestwurf von 5** bedarf, um ihn zur Seite zu rollen. Heli überlegt kurz und nach einer Weile fällt ihm ein, daß er eine **Stärke von 6** hat. Er würfelt also 6 mal und schafft es doch tatsächlich eine 5 zu würfeln. Damit ist die Handlung geglückt und der Stein zur Seite gerollt.

Für ein befriedigendes Ergebnis der Handlung ist es manchmal auch wichtig, wie oft man den Mindestwurf erreicht, also wie viele Erfolge man hat. Logischerweise erhöht sich auch diese Wahrscheinlichkeit durch mehr Erfahrung.

Beispiel: Menschi Mensch will Pflanzen sammeln. Dazu nutzt er sein Wissen in Pflanzenkunde. Mit einer **Intelligenz von 5** hat er nun **5 Würfe**, um etwas zu

entdecken. Er würfelt: **6 5 5 1 2**.

Den **Mindestwurf** von **5** für das Entdecken einfacher Pflanzen hat er 3mal geschafft. Den **MW** von **6** für seltene Pflanzen 1mal. Der Spielleiter kann Menschi nun entweder 3 einfache Pflanzen oder 2 einfache und 1 seltene Pflanze geben.

Die Anzahl der Erfolge spielt vor allem auch bei einem **Kampf** eine wichtige Rolle. Das wird ausführlicher bei den entsprechenden Würfelroutinen (Kraft, Geschicklichkeit, Erdheiligkeit) beschrieben. Nur so viel: der Schaden, den ein Angriff verursacht, wird mit jedem Erfolg (nach dem ersten) um 2 erhöht. Ebenso wird bei der Reaktion der Schaden mit jedem Abwehr-Erfolg um 2 gesenkt.

Bei Mindestwürfen (MW) die größer als **6** sind, wird jede 6 noch einmal gewürfelt und die Augenzahl addiert.

Beispiel: Für die Beschwörung "Kahlschlag" muß ein **MW 8** erreicht werden. Gammi Gamsche hat eine **6** auf **Erdheiligkeit** und würfelt damit 2 4 6 3 1 6. Die beiden Sechsen darf er nun noch mal würfeln und hat nun 1 5. Addiert ergeben sich eine 7 und eine 11. Die Beschwörung klappt mit **einem Erfolg**. Hätte Gammi statt der 5 eine 6 gewürfelt, hätte er diese noch einmal würfeln können und so auf jeden Fall einen MW größer 12 geschafft. Nach oben gibt es also keine Grenze, obwohl es natürlich unwahrscheinlich ist, viele Sechsen nacheinander zu werfen.

Beim Festlegen der Mindestwürfe sollte man noch beachten, daß ein **MW 7** oder **MW 13** unsinnig ist. Da nach einer 6 der MW 1 eine Wahrscheinlichkeit von 1 hat, sind MW 6 = MW 7 und MW 12 = MW 13, usw. Manchmal müssen Mindestwürfe nach oben oder unten korrigiert werden. Ein Bonus von -2 würde also, wenn der Grundwert MW 8 ist zu einem MW 5 führen.

Vergleichswurf

Nach ähnlichem Prinzip wie der **Mindestwurf** funktioniert der Vergleichswurf. Der Unterschied liegt darin, daß beim Mindestwurf eine Zahl

vorgegeben ist, während beim Vergleichswurf die Charaktere versuchen, sich gegenseitig zu überbieten. Diese Würfelroutine findet vor allem bei den einfachen Eigenschaften Willenskraft und Charisma Anwendung.

Beispiel: Menschi Mensch steht in Tawakan in einem Laden und hätte gern diesen tollen Kräuterbeutel, den er sich leider nicht leisten kann. Mit einem **Charismawert** von **6** versucht er nun den Händler davon zu überzeugen, daß das gute Stück eigentlich gar nichts wert ist. Er würfelt 3 5 2 4 3 2. Sein höchster Wert ist also eine **5**. Der Händler hat natürlich eine hohe **Willenskraft** von **8** und hat deshalb 5 3 1 2 6 3 4 2. Sein höchstes ist also eine **6** und er wurde somit nicht überzeugt.

Wäre die **6** eine **5** gewesen, hätte ebenfalls der Händler gewonnen, denn in diesem Falle hätte er **zwei Erfolge 5** und Menschi nur einen Erfolg 5. Hätte Menschi dagegen statt der 5 eine 6 gehabt, wäre wie beim **Mindestwurf** das Würfeln in die zweite Runde gegangen - jedoch nur mit einem Würfel (weil nur eine 6).

Ergibt der Vergleichswurf keinen Sieger (gleicher Wert und gleiche Erfolge), wird das ganze wiederholt, bis es eine Entscheidung gibt.

Welche Eigenschaften für den Vergleichswurf genommen werden, bestimmt die Handlung. So wirft zum Beispiel bei einer geistigen Beeinflussung der "**Angreifer**" mit **Charisma** und der "**Verteidiger**" mit **Willenskraft**. Läßt sich nicht bestimmen, wer wen versucht zu beeinflussen - zum Beispiel wenn sich zwei Feinde gegenüber stehen und keiner weiß, wer mehr vom anderen beeindruckt ist, so daß er ihm den **ersten Schlag** lassen will - würfeln **beide** einen Vergleichswurf auf **Charisma**.

Vergleichswürfe können auch über mehrere **Runden** gehen. Wenn zum Beispiel der Spielleiter einen Katzenmenschen spielt, der sich hinter einem Gebüsch versteckt, würfelt er den Wert aus, mit dem dies geschieht (Geschicklichkeit + Können). Bewegt sich der Charakter zwei Runden lang nicht und erst dann kommt ein Spieler auf die Idee, mal den Strauch anzusehen, muß er einen Wert würfeln, der größer ist als der

Verstecken-Wert. Hier ist die Grenze zwischen Vergleichs- und Mindestwurf ziemlich fließend. Natürlich entscheidet der Spielleiter wieder, ob er einen Mindestwurf festlegt, oder einen Vergleichswurf würfelt bzw. würfeln läßt.

Rundenmodus und Freie Handlung

Freie Handlungen sind alle, bei denen die Reihenfolge keine zwingende Rolle spielt. Wenn zum Beispiel die Spieler in einer Stadt oder auf einem freien Feld sind und nun Dinge tun, wie etwa einkaufen oder Kräuter suchen, passiert das nach einer Art Frage-Antwort-Spiel. Ein Spieler sagt zum Beispiel: "Ich habe gerade Kräuter mit einer 5 gesucht. Was habe ich gefunden?" und der Spielleiter antwortet: "Einen Löwenzahn und eine Passionsblume".

Ist die Reihenfolge entscheidend (zum Beispiel bei Kämpfen), wird abwechselnd gewürfelt und die Handlungen im **Rundenmodus** absolviert. In einer Runde darf jeder Spieler **eine** Handlung durchführen. Erlaubt ist alles, was in **3 Sekunden** möglich ist. Das kann manchmal auch eine kombinierte Aktion sein - zum Beispiel laufen, springen und abrollen. Jede Kampfhandlung hat prinzipiell eine Dauer von mindestens einer Runde. Man kann also nicht zweimal zuschlagen oder zuschlagen und wegrennen o.ä. Bei einer kurzen Distanz ist es allerdings möglich, mit gezogener Waffe auf einen Gegner zu stürzen. Ebenso zählt das Schießen in der Bewegung als erlaubte **kombinierte Handlung**. Wie immer liegt die Entscheidungsgewalt beim Spielleiter. Nicht als Handlung gewertet werden Reaktionen (näheres dazu siehe dort).

Zu beachten ist noch, daß einige Handlungen **mehrere Runden** erfordern. Zum Beispiel dauert eine Beschwörung immer 2 Runden - ebenso das Abschießen und Nachladen einer Armbrust. Diese Ausnahmen sind dann entsprechend vermerkt. Für das Zurücklegen von Strecken (egal ob horizontal oder vertikal) hängt die Anzahl der Runden von der Entfernung und zum Beispiel beim Klettern vom (Geschicklichkeits-)Wurf ab.

Beim Übergang von freier Handlung in den Rundenmodus wird bei sich „Auge in Auge“ gegenüberstehenden Feinden ein Vergleichswurf auf Charisma durchgeführt. Der Sieger beginnt. Bei einem Überraschungsangriff (was meistens der Fall ist) beginnen natürlich der oder die Angreifer. Wenn alle Spieler und Nichtspielercharaktere ihre Handlung durchgeführt haben, beginnt eine neue Runde. Bei Gruppen von Charakteren ist jede Gruppe jeweils komplett am Zug, d.h. jedes Mitglied der einen Seite darf handeln und danach sind die Gegner dran. Die Reihenfolge innerhalb einer Gruppe kann von den Mitgliedern frei bestimmt werden. Handlungen können sich dann aufeinander beziehen.

Beispiel: die **Spieler** sind zu dritt - ein **Mensch**, ein **Gamsche** und ein **Sphärenwesen** - und geraten in einen Hinterhalt durch einen Katzenmenschen und einen Helon. Die Gegner dürfen also anfangen. Der Helon bricht mir gezogener Waffe durch das Gebüsch und verletzt den Menschen. Der Katzenmensch schießt einen Pfeil auf den Gamschen ab.

Nun sind die Spieler dran. Dem Sphärenwesen gelingt es, den Helon für 2 Runden zu vereisen. Da dieser nun bewegungsunfähig ist, greift der Mensch ihn an. Der Helon muß den Schlag einstecken, ohne sich wehren zu können. Der Gamsche kniet nieder und spricht ein Gebet.

Die Gegner sind dran. Der Helon kann noch nichts machen, deshalb schießt nur der Katzenmensch einen Pfeil.

Nun sind die Spieler wieder dran. Diesmal lassen die Spieler dem Gamschen den Vortritt und er spricht als erstes seine Beschwörung "Tornado", die den Katzenmenschen aus den Wipfeln fegt. Das Sphärenwesen spricht einen "Raumsprung" auf den Menschen und versetzt ihn neben den Katzenmenschen. Der Mensch greift nun den Katzenmenschen an. Nun sind die Gegner wieder dran usw.

Dieses System führt dazu, daß eine Runde eigentlich länger dauert als 3 Sekunden. Der Vorteil liegt aber darin, daß strategische Planung sinnvoll wird und daß die Gruppe mehr ist, als die Summe ihrer einzelnen Mitglieder. Viele Effekte - vor allem bei der Metaphysik - haben eine bestimmte Dauer von x Runden. Dabei dauert eine Runde immer so lange, bis der **Verursacher** wieder handelt. Nach Ende eines Kampfes wird natürlich wieder in den freien Modus übergegangen.

Aktion und Reaktion

Fast jede Aktion erlaubt eine Reaktion. Wenn jemand meinen Charakter mit Charisma überzeugen will, kann ich mit Willenskraft abwehren. Wird mein Charakter mit einer Nahkampfwaffe geschlagen, kann ich versuchen, den Schlag mit Widerstandskraft zu senken. Einem abgeschossenen Pfeil kann man mit Geschicklichkeit ausweichen. Was jeweils als Reaktion erlaubt ist, hängt von der Handlung ab und wird bei der zugeordneten Eigenschaft festgelegt.

In einem Kampf versucht man mit Reaktionen hauptsächlich den Schaden, den man erhält, zu vermindern. Dabei zählen Reaktionen nicht im Sinne einer Handlung, sind also in einer Runde beliebig oft möglich. Einige Reaktionen können auch recht umfangreich sein, zum Beispiel wenn man versucht einen Schlag mit einem Schild abzuwehren.

Beispiel: Heli Helon wird mit einem **Schwert** angegriffen und hat als Waffe einen **Thomb**. Dieser hat die Möglichkeit, wie ein Schild eingesetzt zu werden. Das Schwert hat einen **Abwehr MW** von **9**. Ein Schild funktioniert so, daß man mit seiner **Widerstandskraft** einen **MW 5** würfeln muß und für jeden Erfolg den **Abwehr MW um 1 senkt**. Heli würfelt auf Schild und hat **2 Erfolge**. Er senkt den **Abwehr MW** also auf **6** (nicht 7, da das als MW nicht zählt - siehe Mindestwurf). Nun würfelt er noch einmal auf **Widerstand** gegen den neuen **Abwehr MW 6**. Mit 3 Erfolgen kann er also 6 Schadenspunkte verhindern. Wird er gleich darauf von einem 2. Gegner angegriffen, kann er wieder auf Schild und danach auf Widerstand würfeln.

Ob eine Reaktion möglich ist, wird allerdings nicht nur von der Aktion bestimmt, sondern auch vom Zustand, in dem sich der Charakter befindet. Wer im Dunkeln mit einem Pfeil beschossen wird kann genauso wenig ausweichen, wie ein Charakter, der eingefroren ist.

I-Versuch-Regel

Für gleiche Aktionen hat man immer nur *einen* Versuch! Es zählt immer der erste Wurf. Das heißt, wenn ich eine Aktion durchgeführt habe und mit dem Ergebnis nicht zufrieden bin, hat es keinen Sinn, noch einmal dieselbe Aktion durchzuführen, denn es gilt das vorige Ergebnis. (Dazu auch den nächsten Abschnitt beachten!)

Beispiel: Weiser Wessi sucht ein Gebiet nach Pflanzen ab. Mit Intelligenz 12 hat er natürlich genug Würfe, um vernünftige Kräuter zu finden. Sein höchster Wurf ist allerdings nur eine **4** und so findet er nur eine halbvergammelte Passionsblume. Mit diesem Ergebnis ist Wessi natürlich nicht zufrieden und so sucht er noch einmal. Diesmal fällt sein Wurf viel besser aus: er würfelt als höchstes eine unglaubliche **26**! Und er findet: nichts!

Sein erster Wurf (eine 4) zählt und mit diesem hat er die Passionsblume entdeckt. In diesem Falle gibt es keine weiteren Pflanzen im angrenzenden Gebiet.

Eine Aktion gilt dann *nicht* als gleich, wenn sich die Umstände oder Ziele geändert haben.

Beispiel: Jäger Jaggi schleicht durch den Wald und findet eine verdächtige Spur. Da ihm die Sache komisch vorkommt, reckt er die Nase gen Himmel und riecht nach auffälligen Düften. Sein Wurf ergibt als höchstes eine **3** - er riecht also nichts Verdächtiges. Da die Spur ihn trotzdem beunruhigt kniet er nieder und beschnuppert nun die Abdrücke. Dafür hat Jaggi eine **8** gewürfelt, d.h. er riecht, an der Spur, daß diese von einem großen Sceada verursacht wurde, der sich nun hinter der schlanken Birke versteckt hat.

Diese Regelung dient vor allem dazu, zu verhindern, daß Spieler während der Phase der freien Handlung eine Aktion so lange wieder neu würfeln, bis das gewünschte Ergebnis fällt. Das ist erstens langweilig (und langwierig) und zweitens

ein Würfelmißbrauch. Also: wenn man Aktionen auswürfeln läßt, so haben die Würfel Entscheidungsgewalt und es zählt immer der erste Versuch! Rollenspieltechnisch läßt sich diese Regel durchaus auch begründen, da der Charakter nach einem (mißglücktem) Versuch der Meinung ist, daß es nicht besser geht.

Ausgenommen sind von dieser Regelung alle Kampfhandlungen im Rundenmodus – da kann ein Charakter natürlich jede Runde dieselbe Aktion (Angriff mit Waffe x auf Gegner y) durchführen.

Spieler -Charakter-Trennung

Grundsätzlich wird zwischen Spieler und Charakter unterschieden. Es ist ja auch Sinn eines Rollenspieles, eine Rolle zu spielen. Das betrifft vor allem Verhalten, Entscheidungen und Wissen. Der Charakter sollte nicht so handeln, wie der Spieler handeln würde, sondern so, wie der Charakter handeln würde.

Beispiel: Sphäri Sphärenwesen hat während eines Kampfes auf den Gegner von Heli Helon eine „Beherrschung“ sprechen wollen, aber leider ein „Schutzschild“ erwischt. Alles was sein Freund Heli davon mitbekommt ist, daß Sphäri etwas gesprochen hat und sein Gegner kurz blau funkelte. Daß dieser nun für einige Runden unverwundbar ist, weiß Heli allerdings nicht. Der Spieler von Heli weiß es aber, da der Spieler von Sphäri neben ihm sitzt. Da er aber seinen Charakter spielen muß, muß er weiterkämpfen als ob sein Gegner kein Schutzschild hätte. In der nächsten Runde könnte Sphäri Heli zurufen, daß er wegrennen soll – dann weiß auch Heli, daß seine Attacken sinnlos sind.

Genauso sollte man die Spieler-Charakter-Trennung bei Würfelerggebnissen beachten. Schließlich weiß der Charakter nicht, daß er schlecht gewürfelt hat. So wird er z.B. bei Wahrnehmung oder Pflanzenbestimmung o.ä. das Ergebnis immer im Brustton der Überzeugung bekanntgeben, egal ob es (laut Würfeln) stimmt oder nicht.

Beispiel: Jaggi Jäger will dem Sceada einen Hinterhalt legen und versteckt sich dafür im Gebüsch. Nun ist sein Verstecken-Wurf mit 3 ziemlich mies. Nur davon weiß Jaggi nichts und so wartet er im Gebüsch auf den Sceada, der keine Mühe hat, ihn rechtzeitig zu sehen.

Die Grenzen des „den Charakter spielen“ liegt dort, wo der Spielspaß verloren geht. Man sollte sich darüber vor allem innerhalb der Gruppe einig sein.

Beschreibungen

Eines der wichtigsten Gesetze beim Rollenspiel ist: **beschreibe genau was Du wie tust oder tun willst.** Sätze im Nachhinein, wie etwa „Ach, hatte ich erwähnt, daß ich so hinter dem Baum stehe, daß ich nicht von dem Pfeil getroffen werden kann“, werden grundsätzlich vom Spielleiter ignoriert.

Zum einen kann man nicht rückwirkend handeln (zumal in Bezug auf Ereignisse, die man vorher nicht kannte) zum anderen liegt es immer in der Verantwortung der Spieler, wie viele Informationen sie sich einholen oder über ihre Handlung bekanntgeben. Deshalb: Seid Ihr euch unsicher – fragt nach und erzählt so genau wie möglich, was Euer Charakter gerade tut und worauf er dabei achtet. Sonst müssen Spieler und Charakter mit den Konsequenzen leben.

Spielleiter sollten wiederum versuchen, ebenfalls genau zu beschreiben und die Beschreibungen der Spieler sinnvoll umzusetzen. **Eine gelungene Beschreibung einer Aktion kann wie ein erfolgreiches Würfelerggebnis gewertet werden** und trägt mehr zur Atmosphäre und einem phantasievollen Spiel bei, als reines Gewürfel. Also Spielleiter - traut Euch!

Spielleiter

Bei jedem Spiel muß es einen Spielleiter geben. Er entwirft die Geschichte, legt die Aufgabe fest, versteckt seltene Gegenstände und Schlüssel und steuert alle Nichtspielercharaktere. Er überwacht alle Regeln und legt auch die Höhe der Mindestwürfe fest bzw. modifiziert die MW des Regelwerkes.

Ein Spielleiter braucht einiges an **Phantasie** und **Improvisationsfähigkeit**. Es gibt zwar viele Regeln und Standards, in denen Grundwerte bestimmt werden - so hat jede Waffe einen zugeordneten Mindestwurf, oder Tiere eine festgelegte Stärke - aber alle nichtdefinierten Werte müssen vom Spielleiter festgelegt werden. So zum Beispiel wie gut sich ein Wildschwein versteckt hat, oder wie schwer ein Stein ist, der vor dem Höhleneingang liegt.

Der Spielleiter bestimmt auch, wie viele Informationen er den Spielern gibt. Am einfachsten ist es, offensichtliches immer genau zu beschreiben und auf Details mit Wahrnehmung würfeln zu lassen. Der Spielleiter hat mit seiner Gewalt über feindlich gesinnte Wesen oder böartige Fallen **alle Macht** der Welt und auch die Möglichkeit, die Spieler an **jedem beliebigen Punkt sterben zu lassen**. Aber das ist nicht der Sinn des Rollenspiels.

Die Aufgabe des Spielleiters besteht vielmehr darin, die Spieler auf die richtige Fährte zu führen und ihnen **Herausforderungen** zu bieten. Die Hauptschwierigkeit ist, genau den Mittelweg zu finden zwischen zu leicht, denn dann ist es langweilig und zu schwer, da macht es auch keinen Spaß. Setzt der Spielleiter den Spielern also einen Lindwurm vor die Nase, dann tut er das nicht, um die Charaktere zu töten, sondern um die Spieler herauszufordern

oder ihnen diplomatisch mitzuteilen, daß sie in die verkehrte Richtung laufen.

Weil wir vom **gesunden Menschenverstand** eines jeden Spielleiters ausgehen, gibt es bei **STURM** keine speziellen Spielleiterregeln. Die Handlungen der NSC's müssen logisch und storytechnisch angemessen sein. Ansonsten hat der Spielleiter immer und bei allen Entscheidungen freie Wahl. Alle Werte und Tabellen dieses Regelwerkes sind ein Anhaltspunkt, um Entscheidungen zu vereinfachen. Sie sollen für den Spielleiter kein Korsett sein! Orientiert sich alles am Rollenspielspaß der Spieler ergibt sich der Rest von selbst.

Natürlich darf jeder Mitspieler einer Gruppe, wenn er oder sie will, den Spielleiter eines Abends machen. Am schönsten sind meistens Aufgaben mit viel Hintergrund, interessanten Landschaften und Personen sowie einer spannenden Geschichte, kurz gesagt mit **Atmosphäre**. Dennoch sollte man sich am Anfang nicht so viel vornehmen. Ein harter **Kampf** dauert schnell mal **2 Stunden**.

2.2. Charakterregeln

Aufbau eines STURM-Charakters

Ein Rollenspielcharakter besteht aus einer Ansammlung von Zahlen und Informationen. Diese werden auf einem **Charakterblatt** eingetragen. Ein ausgefülltes Charakterblatt sieht bei **STURM** so aus:

Übersicht über die grundlegenden Charaktereigenschaften

| | | | | | | | | |
|-------|--------|--|-------------|--|---------------------|--|-----------------|--|
| Name: | Rasse: | | Geschlecht: | | Gesinnung: | | Bruders./Sekte: | |
| Ardan | Mensch | | ♂ | | Ostreich-Abenteurer | | Waldläufer | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|-----------|---|---|---|---|---|---|
| Eigenschaft | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | Sinne | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Widerstand | 8 | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | sehen | X | X | X | X | X | X |
| Geschicklichkeit | 4 | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | riechen | X | X | X | X | X | X |
| Stärke | 8 | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | schmecken | X | X | X | X | X | X |
| Charisma | 2 | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | schmecken | X | X | X | X | X | X |
| Intelligenz | 12 | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | schmecken | X | X | X | X | X | X |
| Willenskraft | 8 | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | schmecken | X | X | X | X | X | X |
| Sphärenbindung | 0 | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | schmecken | X | X | X | X | X | X |
| Erdbiligkeit | 6 | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | schmecken | X | X | X | X | X | X |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|-------------|------------|------|----|----|---------|----|----|----|----|----|----|----|
| Wissensgebiet | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | Ausrüstung: | MW | Ang. | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 |
| Tierkunde | X | X | X | X | X | X | X | Säbel | 5 | 9 | 6 | 4G | Fechtw. | | | | | | | |
| Pflanzenkunde | X | X | X | X | X | X | X | Hurfspeer | 8/5/8/11/- | 13 | 10 | 1R | Speere | | | | | | | |
| Menschenkunde | X | X | X | X | X | X | X | | | | | | | | | | | | | |
| Achtung | X | X | X | X | X | X | X | | | | | | | | | | | | | |
| Wissensgebiete sind nur für Charaktere mit Intelligenz wichtig | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|-----------------|----|---|----|----|------|----------------|---------------|--|-----------------------|-------------|
| Fähigkeiten | -1 | 0 | +1 | +2 | Eig. | Rüstg./Helme | MW | Schilde | Wirkung | Halbbarkeit |
| Fechtwaffen | X | X | X | X | Stä | Lederrüstung | -2 SP | Lederhelm | -2 SP bei Kopftreffer | 20 |
| Lauf | X | X | X | X | Stä | Holzschilde | 5 | MW | 2 Wehr -1 | 10 |
| Sprung | X | X | X | X | Stä | Sonstiges | | | | |
| Zusammenfassung | | | | | | Kräuterbeutel: | Passionsblume | 3 | | |
| | | | | | | | Feuerstern | 1 | | |
| | | | | | | | Kaffirne | 1 | | |
| | | | | | | | Hartblatt | 1 | | |
| | | | | | | | Waffengurt | 10 G | | |
| | | | | | | | Fackeln | 3 | | |
| | | | | | | | Nebelphiole | werfen, Nebel für 10R im Umkreis von 10m | | |

Geldbeutel: 532 *

Blausalz gefüllt: **Das brauchen nur Metaphysiker**

LP (Lebenspunkte) legen fest, ob und wie lange der Charakter lebt. Bei 0 ist Schluß.
SP (Schadenspunkte) werden immer von LP abgezogen. (2SP = -2LP)

Weisheiten aus **Wissensgebieten** beherrscht der Charakter nur, wenn er auch Intelligenz hat. Die Werte legen fest, bis zu welcher Stufe Weisheiten genutzt werden können. Tierkunde 5 heißt, es können Weisheiten von der Tierkunde 1 (Tierbeobachtung) bis Tierkunde 5 (Zähmen) genutzt werden. Gewürfelt wird aber mit dem Wert, der als **momentaner Wert** bei Intelligenz steht (zuzüglich/abzüglich Erfahrungen - Erklärung siehe dort)

Alle **Waffen**, die der Charakter mit sich führt, werden mit den wichtigsten Werten eingetragen. So muß man nicht immer im Regelwerk nachschlagen. Als MW wird bei Nahkampfwaffen *ein* Wert und bei Fernkampfwaffen die Distanzwerte (mit / getrennt) eingetragen

In der Kopfzeile des Charakterblattes sind **Name**, **Rasse** und **Geschlecht** vermerkt. Die **Gesinnung** teilt sich in politische Meinung und Antrieb mit jeweils 4 Ausprägungen. Eine **Bruderschaft/Sekte** kann man auch noch später wählen.

Die **momentanen Werte** der **Eigenschaften** legen die Anzahl der Würfel fest, die für eine Probe genutzt werden können.

Die **maximalen Werte** der **Eigenschaften** bilden die obere Grenze der Charakterentwicklung - mehr geht nicht!

Unter **Wahrnehmung** wird die Schärfe einzelner **Sinne** festgelegt. Der Wert entspricht der Würfelanzahl die für eine Probe zur Verfügung stehen.

KP (Konzentrationspunkte) werden mit 2x Intelligenzwert berechnet und vom Charakter beim Benutzen von Weisheiten (Intelligenzfähigkeit) verbraucht.

Fähigkeiten, auf die der Charakter eine **Erfahrung** hat werden im Blatt vermerkt. Der zugeordnete Wert entspricht dem Würfelmalus. Weisheiten und Spezialfähigkeiten werden notiert, sobald der Charakter sie erlernt hat - auch wenn er noch keine Erfahrung darauf besitzt.

Rüstungen und **Schilde** werden ebenfalls mit wichtigen Werten im Charakterblatt vermerkt.

Alle **Sonstigen Gegenstände** werden mit Funktion und Anzahl eingetragen. Hier werden zum Beispiel auch Köcher vermerkt. Bei Bedarf kann man zusätzliche Blätter nutzen.

Zum Inventar gehört auch der **Geldbeutel** der Techos **II** oder Blausalz * enthalten kann.

Wer Metaphysik nutzt, kann die Menge **gelösten Blausalzes** vermerken.

Wie die im Charakterblatt eingetragenen Werte zustande kommen, wird im Kapitel 3 - **Charaktererschaffung** erklärt. An dieser Stelle soll es erst einmal um die **Anwendung** der einzelnen Zahlen gehen.

Fähigkeiten

Fähigkeiten sind bestimmten Eigenschaften zugeordnete Handlungen.

| <i>Eigenschaft</i> | <i>Fähigkeiten</i> |
|-------------------------|---|
| Stärke | - Nutzung unterschiedlicher Nahkampfwaffen (Kategorien) - Armdrücken, Ringkampf, Laufen, Weitsprung usw. |
| Geschicklichkeit | - Nutzung unterschiedlicher Fernkampfwaffen (Kategorien) - Bewegung (Klettern, Schleichen, Balancieren, usw.) - Fingerfertigkeit (Stehlen, Schlösser knacken, Fallen entschärfen, usw.) |
| Intelligenz | - als Fähigkeit zählen die einzelnen Weisheiten (Pfl. finden, Orientierungssinn, Karma, usw.) |
| Sphärenbindung | - Nutzung von Metaphysik-Sprüchen (Vereisen, Beherrschung, usw.) |
| Erdheiligkeit | - Nutzung von Beschwörungen (Wache, Spuren finden, Wuchern usw.) |
| Widerstand | - Abwehr von körperlichen Schaden |
| Willenskraft | - Widerstand gegen geistige Beeinflussung |
| Charisma | - Geistige Beeinflussung |

Besitzt ein Charakter eine Eigenschaft, darf er **alle** Fähigkeiten dieser Eigenschaft nutzen. Ausnahmen sind die **Weisheiten** (siehe „Buch der Fähigkeiten 1“) und **Spezialwissen** (z.B.: Stärke: 4-händiger Kampf). Alle nutzbaren Fähigkeiten sind auf den jeweiligen **Eigenschaften** aufgelistet und ausführlicher erklärt.

Alle Fähigkeiten werden unterteilt in **einfache Handlungen** und **komplexe Handlungen**. Als einfache Handlungen wird alles das bezeichnet, was jederzeit und ohne Erfahrung getan werden kann. Dazu zählen Fähigkeiten, wie das Heben, Tragen, Reden oder die Abwehr von körperlichen Schaden. Einfache Handlungen sind also vor allem Fähigkeiten der Eigenschaften **Stärke**, **Charisma**, **Widerstandskraft** und **Willenskraft**.

Komplexe Handlungen sind Fähigkeiten, bei denen **Erfahrungen** eine Rolle spielen. Dazu zählen zum Beispiel der Gebrauch von Waffen oder das Nutzen von Beschwörungen, Weisheiten und Metaphysik. Komplexe Handlungen sind also hauptsächlich Fähigkeiten der Eigenschaften **Geschicklichkeit**, **Erdheiligkeit**, **Sphärenbindung** und **Intelligenz**. Bei den einzelnen Eigenschaften sind *die* Fähigkeiten aufgelistet, die Erfahrungen verlangen. Was dort nicht aufgelistet wurde, zählt dann als einfache Handlung und erfordert keine Erfahrung.

Jede Eigenschaft kann gleichermaßen einfache Handlungen und komplexe Handlungen beinhalten. So ist die Stärkefähigkeit "Heben" als einfache Handlung, die keine Erfahrung erfordert eingestuft. Die Stärkefähigkeit "Kampf mit Klingenwaffen" hingegen ist eine komplexe Handlung, die Erfahrung erfordert. Meist ist es sinnvoll und für den Spielfluß vorteilhaft, bei **einfachen Handlungen** die **Würfelproben**

wegzulassen. Der Spielleiter kann entscheiden: *"Deine Stärke reicht aus um den Stein zu heben, Du brauchst nicht zu würfeln"*.

Erfahrungen

Die Wahrscheinlichkeit für das Gelingen einer Handlung steigt mit der **Erfahrung** die der Charakter bei einer Fähigkeit hat. Die Erfahrung wird bei **STURM** in **5 Stufen** unterteilt. Am Anfang wird jede Fähigkeit als Stufe 1 gewertet. Eine Handlung zählt als gelungen, wenn der vorgegebene **Mindestwurf** erreicht wurde. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Würfel wird durch den Wert der der Fähigkeit zugeordneten Eigenschaft bestimmt. Je nach Erfahrung wird die Anzahl der Würfel reduziert oder erhöht.

| Stufe | Erf. | Erklärung | Würfel |
|----------|----------|--|-----------|
| 1. Stufe | 0 | Totaler Anfänger (nie gehört, was ist denn das?) | -2 |
| 2. Stufe | 1 | Lehrling (Okay, das bring ich einigermaßen) | -1 |
| 3. Stufe | 2 | Normales Können (Bring ich, mach ich, wird schon klappen) | 0 |
| 4. Stufe | 3 | Profi (Kein Problem) | +1 |
| 5. Stufe | 4 | Meister (Ich bin der König der Welt) | +2 |

Jede Fähigkeit, auf die der Charakter keine Erfahrung hat, wird also mit einem Würfelmalus von **-2** belegt. Damit verringert sich die Wahrscheinlichkeit, daß die Handlung erfolgreich durchgeführt werden kann.

Beispiel: Katzi Katzenmensch hat Hunger und sieht einen Vogel. Mit einer **Geschicklichkeit** von **5** stehen die Chancen ihn zu treffen nicht mal so schlecht. Als sie sich heranpirscht, tritt sie auf eine Bola und wundert sich, was das für ein seltsames Gerät ist. Neugierig wie sie ist, probiert sie das Gerät aus. Pech für Katzi: Eine Bola ist eine Präzisionswaffe und auf Präzisionswaffen hat Katzi eine Erfahrung von 0. Den 5 Würfeln, die sie durch Geschick 5 hat, werden also **2 Würfel** abgezogen. Katzi bleiben also nur **3 Würfel** für das Abschießen der Bola. Der Spieler würfelt 3, 2, 5 - der MW 6 wurde nicht erreicht und der Schuß geht fehl.

Gut, denkt Katzi, dann muß ichs eben mit Pfeil und Bogen machen - auf dem Gebiet bin ich Profi. Mit einer Erfahrung von 3 auf Bogenwaffen kommt Katzi auf 5 + 1 also **6 Würfel**, was dazu führt, daß sie den Vogel trifft. Pech für den Vogel.

Hat ein Charakter bei einer Eigenschaft einen Wert von 1 oder 2, kann er Fähigkeiten erst nutzen, wenn er auf diesen Fähigkeiten Erfahrungen hat. Verringert sich die Anzahl der Würfel durch fehlende Erfahrung auf 0 oder -1 ist es dem Charakter **nicht möglich**, die betreffende Fähigkeit zu nutzen. Dies kommt vor allem bei neuen, unerfahrenen Abenteurern recht häufig vor.

Tip: Für die ersten Runden **STURM** empfiehlt es sich, auf das Können zu verzichten. Kommt man mit dem System besser klar, kann man auch nachträglich noch das Können bei bestehenden Charakteren nachtragen.

Wahrnehmung

Die Wahrnehmung wird in die einzelnen Sinne **sehen, hören, riechen, schmecken** und **tasten** unterteilt. Wahrnehmung gilt als **einfache Handlung**, die nicht durch Erfahrungen modifiziert wird. Anders als bei den Eigenschaften, können die Werte der Wahrnehmung **nicht gesteigert** werden.

Wahrnehmungsproben werden

regelmäßig vom Spielleiter verlangt, zum Beispiel beim Schleichen in unterirdischen Gängen oder beim Absolvieren der nächtlichen Wache. Die Anzahl der Würfel wird durch den Wert des Sinnes bestimmt. Zur Anwendung kommen das **Mindestwurfprinzip** (zum Beispiel beim Entdecken von Fallen) oder **Vergleichswürfe** (z.B. "Verstecken" gegen "Sehen" oder "Schleichen" gegen "Hören").

Beispiel: Spielleiter: *"Ihr betretet einen kreisrunden Raum. Eure Fackeln erhellen den staubigen Boden. Ihr seht nichts Verdächtiges"* Spieler: *"Ihr schau mich mal etwas genauer um"*. Der Spieler würfelt. Er hat **sehen 3**, deshalb darf er 3 Würfel nehmen und wirft damit 4 1 8. Spieler: *"Ich habe mit einer 8 gesehen"*

Spielleiter: *"Du entdeckst Spuren auf dem Boden, die in Richtung des dunklen Ganges gehen."* Es kam ein **Mindestwurf** zur Anwendung. Der Spielleiter hatte für das Entdecken der Spuren einen MW 8 festgelegt, den der Spieler erreichte. Hätte der Spieler weitaus höher, zum Beispiel eine 14 gewürfelt, hätte ihm der Spielleiter noch mehr Informationen gegeben, z.B. daß die Spuren von einem Katzenmenschen stammen.

Spieler: *"Ich horche mal genau in den dunklen Gang hinein."* Er würfelt auf Hören (**hören 2** = 2 Würfel): 5 3. Spieler: *"Ich habe mit einer 5 gehört."* Der Spielleiter steuert einen Nichtspielercharakter-Katzenmenschen, der durch den Gang schleicht. Mit ihm führt er nun einen **Vergleichswurf** auf Schleichen durch. Der Spielleiter würfelt für ihn 4 3 4 2 1. Die höchste Zahl ist eine 4. Damit hat der Spieler den Vergleichswurf gewonnen. Spielleiter: *"Du hörst etwas ganz vorsichtig davonschleichen."*

Es ist möglich, daß die Charaktere zusätzliche Sinne, wie "Naturesensibilität" erwerben. Ebenso können die Sinne um spezielles Können ("Sehen im Dunklen") erweitert werden. Sinne, die mit 0 bewertet sind, zählen als nicht vorhanden. Ein Charakter mit **sehen 0** ist also **blind**. Wichtig ist bei der Wahrnehmung vor allem auch, daß die **1-Versuch-Regel** beachtet wird.

Regeneration

Alle Rassen haben insgesamt **26 Lebenspunkte**. Sinkt der Wert auf 0 oder tiefer, stirbt der Charakter. Um dies zu verhindern, ist **Heilung** mit Kräutern und Metaphysik oder Prophylaxe mit einem guten Panzer möglich. **Lebenspunkte** und **Konzentrationspunkte** werden regeneriert mit **3 LP** und **allen KP** pro **durchgeschlafener Nacht**. Wird die Nachtruhe gestört, wird wie folgt regeneriert:

Schlaf Auswirkung

| | | |
|---|----|--|
| Standard | 8h | +3 LP, KP voll regeneriert |
| 1 Wache oder kurze Unter- brechung | 5h | +2 LP, Hälfte der fehlenden KP (>2) regenerieren |
| wenig Schlaf | 3h | +1 LP, +0 KP, Würfelmalus: Ausweichen -1 |
| kein Schlaf | 0h | -1 LP, -2 KP, Würfelmalus: Ausweichen -2, Widderstand -1 |

Tod und Auferstehung

Tote Charaktere können durch den Zauber "**Auferstehung**" oder durch Verabreichung eines **Feuersterns** wieder zum Leben erweckt werden. Dies geht aber nur solange, wie der Körper noch warm und nicht zerstört (Feuer/Lava) ist. Ein Charakter erwacht in dem Zustand, den er hatte, als er starb. Ein gebrochenes Bein bleibt auch nach der Auferstehung ein gebrochenes Bein.

Ein Charakter der erfolgreich wiederbelebt wird, verliert Stufen einer

Eigenschaft. Je nach Schnelligkeit der Wiederbelebung sind es:

- innerhalb **einer Minute** 1 Stufe (20 Runden):
- innerhalb **fünf Minuten** 2 Stufen (100 Runde):
- innerhalb einer **halben Stunde** 3 Stufen:
- Nach Verlauf einer halben Stunde ist ein Charakter nur dann wiederbelebbar, wenn der Leiche Wärme zugeführt wurde. Der Verlust an Stufen bestimmt sich durch einen W6-Wurf+3

Welche Eigenschaft von diesem Abzug betroffen ist, wird ausgewürfelt. Dazu wird ein W8 benutzt. Die Zahlen 1-8 entsprechen den Eigenschaften laut Charakterblatt (von Widerstand (1) bis Erdheiligkeit (8)). Zeigt der Würfel eine Zahl, die einer Eigenschaft entspricht, bei der der Charakter *momentan* keine Stufe hat, wird von der Eigenschaft mit der **höchsten Stufe** abgezogen.

Aufstieg

Mit jedem Abenteuer entwickelt sich ein Charakter weiter. Er lernt neue Weisheiten oder sammelt Erfahrungen. Möchte ein Spieler, daß sein Charakter bei einer **Eigenschaft** um einen Punkt aufsteigt, so muß er **10 Erfahrungen** dieser Eigenschaft dafür eintauschen.

Beispiel: Gammi Gamsche hat Erdheiligkeit 6 und inzwischen einiges an Erfahrungen gesammelt. Er hat: Wuchern 2, Dornengrab 1, Erdbeben 1, Windhose 3, Quelle 1, Krautwuchs 2, Wachen 1, Folgen 1 und Luftbeschwörung 1. Er streicht insgesamt 10 Erfahrungen und hat nun: Wuchern 1, Dornengrab 0, Erdbeben 0, Windhose 0, Quelle 0, Krautwuchs 1, Wachen 0, Folgen 0 und Luftbeschwörung 0. Dafür steigt er nun in Erdheiligkeit von 6 auf 7.

Es dürfen nur Erfahrungen getauscht werden, die *einer* Eigenschaft zugeordnet sind. Es ist nicht möglich, mit einer Erfahrung auf "Schleichen" Erdheiligkeit zu steigern.

Sollte es, warum auch immer, nicht möglich sein, Erfahrungen bei einer Eigenschaft zu sammeln, kann statt dessen auch mit Zehnteln gerechnet werden. Der Charakter hat dann zum Beispiel 7/10 Wille. Im fehlen also noch 3/10 um in Willenskraft eine Stufe aufzusteigen. Woher man Erfahrungen oder Zehntel bekommt, wird bei der Abrechnung einer Quest erklärt.

Tip: Je intensiver man spielt, desto komplexer werden die Regeln, die spezielle Situationen entscheiden. Für Regelfragen und -diskussionen nutzt das Forum der STURM-Regelwerksbibliothek: people.freenet.de/sturm/forum.htm oder schickt uns eine Email an: sturmpost@freenet.de

3. Charaktererschaffung

“Gestern kam hier einer durch, der meinte, er wäre auf der Suche nach sich selbst. Aber so wie der getrunken hatte, konnte er nur ein Helon sein“

Um den Charakter Deiner Wahl zu erschaffen, gibt es **zwei Möglichkeiten**: Arbeite die untenstehende Liste ab, oder nutze das Formular auf der STURM-Homepage - people.freenet.de/sturm.

In 10 einfachen Schritten zu einem neuen STURM-Charakter

- | | |
|---|------------------|
| | siehe Kapitel |
| 1. Für eine oder zwei Eigenschaften entscheiden | 3.1. |
| 2. Rasse anhand der gewünschten Eigenschaften wählen | 3.2. |
| 3. Maximalwerte innerhalb der Rassengrenzen verteilen | 3.3. |
| 4. Startwerte festlegen | 3.4. |
| 5. Wenn Intelligenz gewählt, dann Wissensgebiete bestimmen | 3.5. |
| 6. Erfahrungen verteilen | 3.6. |
| 7. Sinne (Wahrnehmung) modifizieren | 3.7. |
| 8. Charakter ausrüsten | 3.8. |
| 9. Bei Bedarf Bruderschaft oder Sekte wählen | 3.9. |
| 10. Namen, Geschlecht und Gesinnung wählen, Charakter ausgestalten | 3.10. |

3.1. Eigenschaften wählen

Entscheide Dich, welchen Charakter Du spielen willst. Soll er kräftig und in jedem Kampf vorneweg sein, dann wähle **Stärke**. Wärest Du lieber hinterlistig und verschlagen und wölltest gern mit Fernwaffen umgehen, so nimm **Geschicklichkeit**. Soll Dein Charakter weise, vorrausschauend und vorsichtig sein, so ist die **Intelligenz** die erste Wahl. Für einen unberechenbaren, chaotischen Charakter mit schwer kontrollierbaren Zauberkräften wähle **Sphärenbindung**. Willst Du einen gläubigen Charakter, der in der Lage ist, schwerfällige aber verheerende Naturkatastrophen zu erzeugen, so verschreibe Dich der **Erdheiligkeit**.

Tip: Anwendungsbeispiele und weiterführende Informationen zu den einzelnen Eigenschaften gibt es dann im kompletten Regelwerk.

Normalerweise entscheidet man sich für **eine Eigenschaft** voll und ganz und nimmt eine oder zwei weitere ergänzend hinzu. Egal, welche Kombination Du auch immer wählst - eine Idealkonstellation gibt es nicht. Jede Eigenschaft ist auf ihre Weise mächtig und hat andererseits auch immer ihre Grenzen. Wenn man den Charakter gut spielt, kann man auch mit völlig ausgefallenen Kreationen und Kombinationen überleben - also: **Seid kreativ und habt Spaß!**

3.2. Rasse wählen

Anhand der gewählten Eigenschaft(en) kannst Du nun eine **Rasse** festlegen. Jede der 5 Hauptrassen hat *eine* Haupteigenschaft zur Perfektion gebracht. Das heißt, diese, und nur diese Rasse, kann in jener Eigenschaft einen

maximalen Wert von 12 (und damit einen Startwert von 6) erreichen. Wenn Du dich bei der Haupteigenschaft mit weniger als 12 zufrieden gibst, mußt Du auch nicht die zugeordnete Rasse wählen. Das heißt, wer sich dem Nahkampf

verschreiben will, kann auch einen Menschen spielen - allerdings hat dieser eine maximale Stärke von 10. Die rassentypischen Grenzen der Eigenschaften sehen wie folgt aus:

| Eigenschaft | Helon | Katzen menschen | Menschen | Sphärenwesen | Gamschen |
|--|-------------------------|--|------------------|--------------------------------|---|
| Widerstandskraft | 12 | 10 | 8 | 10 | 6 |
| Geschicklichkeit | 8 | 12 | 10 | 6 | 6 |
| Stärke | 12 | 4 | 10 | 4 | 6 |
| Charisma | 10 | 8 | 10 | 8 | 12 |
| Intelligenz | 8 | 10 | 12 | 10 | 10 |
| Willenskraft | 10 | 8 | 10 | 8 | 8 |
| Sphärenbindung | 0 | 6 | 8 | 12 | 0 |
| Erdheiligkeit | 0 | 6 | 8 | 8 | 12 |
| <i>Erdheiligkeit+ Sphärenbindung</i> | 0 | 6 | 8 | 16 | 12 |
| Rassenvorteil | - 4 Arme - Haut -2SP | - nutzbarer - Schwanz Wahrnehmung +1 | - Vielseitigkeit | - können Blausalz speichern | - können schweben (evtl. später fliegen) |

3.3. Maximalpunkte verteilen

Wenn Du Dich für Eigenschaften und eine Rasse entschieden hast, verteile nun **48 Punkte** beliebig **innerhalb der Rassengrenzen** (siehe obige Tabelle). Dabei ist ein Charakter bei einer Eigenschaft umso besser, je größer die Zahl ist. Diese Punkte sind die **Maximalwerte**. Das heißt, sie sind die höchsten Werte, die der Charakter bei der betreffenden Eigenschaft jemals in seinem (hoffentlich langem) Charakterleben erreichen kann. Die Maximalwerte sind eine Art Zielvorgabe und sagen etwas über die Begabung des Charakters aus.

Jede Rasse erlaubt, wie oben zu sehen, nur bestimmte Höchstwerte. Außerdem schließen sich **Erdheiligkeit**

und **Sphärenbindung** normalerweise aus. Deshalb gibt es auf den Rassenseiten immer einen Vermerk "Erde+Sphäre höchstens x". Je nach Rasse hat man nun mehr oder weniger umfangreiche Wahl- und Kombinationsmöglichkeiten. Am vielseitigsten sind die Menschen. Sie haben dafür aber keine anderen Vorteile.

Beispiel: Ein Mensch kann eine Intelligenz von 12, aber nur eine Stärke von 10 haben. Bei Sphäre 8 und bei Erde 8, jedoch bei beiden höchstens 8. Noch eingeschränkter ist das Katzenwesen mit Intelligenz 10, aber Stärke 4, sowie Sphäre 6, Erde 6, aber beides höchstens 6. Dafür haben sie einen Schwanz, den sie auch für Handlungen benutzen können und sind die einzige Rasse, die eine Geschicklichkeit von 12 erreichen kann. Der Helon darf als einziger Stärke und Widerstand 12 haben, kann aber weder Metaphysik noch Beschwörungen nutzen. Er kann sich aber damit trösten, daß er 4 Arme und durch seine Haut eine Grundpanzerung von -2SP hat.

Das Verteilungssystem bringt es zwangsläufig mit sich, daß Dein

Charakter, je besser er auf einem bestimmten Gebiet ist, um so schlechter auf einem anderen wird. Du mußt dich also entscheiden, ob Du vieles nur ein bißchen oder wenigstens richtig gut können willst. Vor allem bei den Eigenschaften Erdheiligkeit und Sphärenbindung solltest Du lieber **ganz oder gar nicht** wählen. Prinzipiell ist aber alles erlaubt, und selbst die ungewöhnlichsten Kombinationen sind erstaunlich lebensfähig und spielbar. So kann auch schon ein streng pazifistischer Gamsche mehr Kämpfe überleben, als man erwartet.

Trage nun Deine **Maximalwerte** und Deine **Rasse** in ein **Charakterblatt** ein. Dieses befindet sich auf der letzten Seite dieses Regelwerkes.

3.4. Startwerte festlegen

Nach den Maximalwerten mußt Du nun die **Startwerte** festlegen. Das sind *die* Punkte, mit denen Dein Charakter das Spiel beginnt. Die Startwerte bestehen aus lediglich **16 Punkten**, die im Rahmen der Hälfte der Maximalwerte beliebig verteilt werden dürfen. Das heißt: Verteile 16 Punkte beliebig auf die Eigenschaften, aber vergib niemals mehr als die Hälfte des Maximalwertes. Ein neuer Charakter kann deshalb auch auf seiner Haupteigenschaft nicht mehr als 6 Punkte haben.

Auch hier lohnt es sich, bei der Haupteigenschaft die volle mögliche Punktzahl zu vergeben. **Wichtig!** Die Maximalpunkte sind im Spiel quasi ohne Bedeutung. Alles was zählt, sind die **momentanen Werte** des Charakters. Egal, wie hoch der Maximalwert ist - wird kein Startpunkt auf diese Eigenschaft verteilt, kann sie auch nicht genutzt werden. Wie man die Werte erhöhen und so zu den Maximalwerten gelangen kann,

wurde in den **Charakterregeln** im Kapitel **Aufstieg** erklärt.

Trage die **Startwerte** so in das **Charakterblatt** ein, daß Du bis zur entsprechenden Zahl Kreuze in die Felder machst.

3.5. Wissensgebiete auswählen

Hast Du beim Verteilen der Startwerte Punkte auf **Intelligenz** vergeben, darfst Du nun Wissensgebiete auswählen. Dabei darfst Du für den ersten momentanen Intelligenzpunkt 5 Weisheiten und für jeden weiteren 3 Weisheiten wählen. Beachte, daß alle Wissensgebiete eine Levelbegrenzung (= momentaner Wert auf Intelligenz) haben.

Die **Anwendung** von Weisheiten und die Bedeutung von **Konzentrationspunkten** wird bei der **Intelligenz** erklärt. Die den Gebieten entsprechenden **Weisheiten** kannst Du unter **Wissensgebiete** nachlesen.

Die Tabelle auf der nächsten Seite zeigt den Zusammenhang von **Startwert** (momentaner Wert auf Intelligenz), der Anzahl der Wissensgebiete die Du wählen darfst und die Stufenbegrenzung der wählbaren Wissensgebiete.

| Momentaner Wert auf Intelligenz: | Anzahl wählbarer Wissensgebiete: | Wissensgebiete wählbar bis Stufe: |
|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
| 1 | 5 | 1 |
| 2 | 8 | 2 |
| 3 | 11 | 3 |
| 4 | 14 | 4 |
| 5 | 17 | 5 |
| 6 | 20 | 5 |

Wissensgebiete müssen immer aufsteigend gewählt werden. Das heißt, es ist nicht möglich, Tierkunde 3 zu wählen, ohne Tierkunde 1 und Tierkunde 2 zu beherrschen. Vergibst Du zum Beispiel 3 Punkte auf Tierkunde heißt das, Du darfst die Weisheiten "Tierbeobachtung", "Anatomie" und "Fährtenlesen" anwenden.

Tip: Eine gewählte Wissensgebetsstufe erlaubt neben dem Anwenden der zugeordneten Weisheit auch das Erlernen neuer Weisheiten bis zur entsprechenden Stufe, wie sie im **Buch der Fähigkeiten** - Teil 1: Intelligenz beschrieben sind.

Beispiel: Ein Menschencharakter hat auf Intelligenz den Maximalwert 12 und den Startwert 6. Die 20 Wissensgebiete, die er wählen darf, verteilt er wie folgt: Tierkunde 5, Pflanzenkunde 4, Menschenkunde 5, Alchimie 3, Optik/Akustik 1, Mechanik 0 und Survival 2. ($5+4+5+3+1+0+2=20$). Er beherrscht nun bei Tierkunde alle Weisheiten von "Tierbeobachtung" bis "Zähmen". Bei Pflanzenkunde von "Pflanzen finden" bis "Zuranken" und so weiter. In der ersten Kneipe trifft er einen Weisen, der ihm nach 2 Saalrunden in die Geheimnisse der Braukunst einweihet (Zusatzwissen aus dem "Buch der Fähigkeiten 1" - Pflanzenkunde 3). Nun darf er auch diese Weisheit anwenden. Der Weise hätte ihm auch gerne das "Schnaps brennen" vermittelt - nur das ist Pflanzenkunde 5 und der Mensch beherrscht derzeit nur Pflanzenkunde 4.

Trage nun die gewählten **Wissensgebiete** mit Kreuzen auf dem Charakterblatt ein. Nimm Deinen Startwert auf Intelligenz mal 2 und trage diese Zahl als **Konzentrationspunkte (KP)** ebenfalls ein.

3.6. Erfahrungen verteilen

Erfahrungen modifizieren bei jeder Fähigkeit die Würfelanzahl. Wie das genau funktioniert, kann man bei den **Charakterregeln** im Kapitel **Erfahrungen** nachlesen. Da Dein neuer Charakter sicher Eigenschaften mit 2 oder 1 Punkt hat, könnte er beim **Erfahrungsmalus von -2** keine der Fähigkeiten nutzen. Deshalb darfst Du jetzt noch **10 Erfahrungspunkte** beliebig verteilen.

Bei den Fähigkeiten der Eigenschaften Geschicklichkeit, Stärke und Charisma, sowie bei den Weisheiten und den Beschwörungen gilt: **Nicht mehr als 2 Erfahrungspunkte** (Stufe 3 = +/- 0) auf eine Fähigkeit vergeben. Auf die Sprüche des Metaphysik-Grundsystems darf jeweils nur **1 Erfahrungspunkt** vergeben werden.

Welche Fähigkeiten durch Erfahrungen modifiziert werden, kannst Du bei den einzelnen Eigenschaften nachlesen. Auf der nächsten Seite gibt es als kurze Übersicht eine Auflistung in Tabellenform.

Trage den Namen der Fähigkeit in Dein Charakterblatt ein und kreuze Deine **Erfahrungen** an.

| Geschicklichk. | Stärke | Charisma | Intelligenz | Sphärenbindung | Erdheiligkeit |
|-----------------------------|-----------------------------|-----------------|-----------------------------|--|--------------------------------|
| Waffen- gruppen: | Waffen- gruppen: | Verhandeln | Weisheiten, z.B.: | Alle Metaphysik- Sprüche, z.B.: | Beschwörungen, z.B.: |
| Bogenwaffen | Klingenwaffen | Verführen | Tierbeobachtung | Lebensspende | Krautwuchs |
| Armbrüste | Schwerter | Diplomatie | Anatomie (Tier) | Blaue Haut | Quelle |
| ...und so weiter | Äxte | Feilschen | Fährtenlesen | Blendung | Wache |
| Bewegung: | Fecht Waffen | Einschüchtern | Anlocken | Kristallmauer | Vermischen |
| Fliehen | Stabwaffen | Vertreiben | Zähmen | Elementarressistenz | Entzünden |
| Schleichen | | Kampfschrei | Pflanzen finden | Schutzschild | Tarnen |
| ...und so weiter | komplexes: | Posieren | Bestimmung | Auferstehung | Heilkräuter |
| Fingerfertigkeit: | Armdrücken | | Heilmittel | Spiegelreflex | Eisbrücke |
| Schlösser knacken | Ringkampf | | Gifte | Entzünden | Folgen |
| Stehlen | | | Zuranken | Vereisen | Übersicht |
| ...und so weiter | | | Anatomie (Mensch) | Telepathie | Erwärmen |
| Schnelligkeit: | | | Sprachkenntnisse | Telekinetik | Spuren finden |
| Fernwaffen ausweichen | | | Rhetorik | Kraftentzug | Lianenbrücke |
| Blitzschnelle Reaktion | | | ...und so weiter | ...und so weiter | ...und so weiter |

3.7. Sinneswahrnehmung

Alle neuen Charaktere haben auf allen Sinnen - **sehen, hören, riechen, schmecken** und **tasten** - je **2 Punkte**. Katzenmenschen haben **hören 3**. Von diesen Punkten dürfen **maximal 2** umverteilt werden. Das heißt, Du darfst auf zwei Sinnen 1 Punkt wegnehmen und zu einem anderen Sinn 2 oder zu zwei Sinnen je 1 dazurechnen. Katzenmenschen dürfen sogar **maximal 3 Punkte** umverteilen.

Beispiel: Ein Mensch kann schmecken und riechen auf jeweils 1 senken und dafür hören auf 4 oder sehen und hören auf 3 erhöhen. Eine mögliche Modifikation für einen Katzenmensch wäre: sehen 3, hören 5, riechen 1, schmecken 1, tasten 1. Sogar hören 6 wäre möglich, wenn sehen 2 ist. Der Katzenmensch ist somit der einzigste Charakter, der einen Wert von 6 auf hören erreichen kann.

Wie die Sinne angewendet werden, wird in den **Charakterregeln** im Kapitel **Wahrnehmung** erklärt.

Trage die modifizierten **Sinne** mit Kreuzen in Dein Charakterblatt ein.

3.8. Charakter ausrüsten

Bevor die erste Quest beginnt, kannst Du deinen Charakter noch etwas ausrüsten. Im Werte von **1000*** darfst Du aus der **Ausrüstung** Waffen, Munition, Schilde, Rüstungen und sonstigen Kleinkram aussuchen. Dieses Geld reicht allerdings nur für eine einfache Rüstung und eine einfache Waffe. Sphärenwesen sollten diesen Betrag lösen, um die Metaphysik ohne Schaden nutzen zu können. Was von den 1000* übrigbleibt, kann Dein Charakter im Geldbeutel mit sich tragen (und davon vielleicht das erste Bier kaufen).

Trage die **Ausrüstung** ins Charakterblatt ein. Bei den **Waffen** solltest Du die wichtigsten Werte (Mindestwürfe, Schaden, Gewicht, Kategorien) mit eintragen, damit Du beim Spielen nicht immer ins Regelwerk sehen mußt. Verfahre genauso mit den **Rüstungen** und mit den **sonstigen Gegenständen**.

3.9. Bruderschaft oder Sekte wählen

Wenn Du deinen Charakter noch mehr spezialisieren möchtest, kannst Du noch eine **Bruderschaft** oder **Sekte** auswählen. Informiere Dich auf den entsprechenden Seiten der **STURM-Homepage** genau und überlege Dir diese Entscheidung gut! Bruderschaften- und Sektenmitgliedschaften haben neben einigen Vor- auch viele Nachteile und legen den Mitgliedern teils unbequeme Zwänge auf. Es ist nicht zwangsläufig sinnvoll, sich einer Sekte oder Bruderschaft anzuschließen. Es kann genauso sinnvoll sein, frei zu bleiben. Freie Charaktere sind in ihren Entscheidungen und Handlungen unabhängiger und flexibler - dafür aber im Speziellen nicht so mächtig.

Ist dies Dein erster STURM-Charakter, dann wähle lieber vorläufig keine Bruderschaft oder Sekte. Du kannst erst einmal einige Quests spielen und dann immer noch überlegen, ob Du dich einer Bruderschaft/Sekte anschließen oder frei bleiben willst. In den großen Städten des Landes gibt es meist eine Vertretung jeder Bruderschaft oder Sekte die sich auch über erfahrenere Charaktere freuen.

Trage, wenn Du eine **Bruderschaft** oder **Sekte** gewählt hast, den Namen ins Charakterblatt ein. Sollte Dir durch den Eintritt eine Waffe oder ein sonstiger Gegenstand zustehen, so vermerke auch diesen auf Deinem Blatt. Sonst bleibt dieses Feld einfach leer.

3.10. Charakter ausgestalten

Nun hast Du alle Werte, die Du zum **Würfeln** brauchst. Jetzt fehlen noch die Werte, die Du zum **Spielen** brauchst. Ein Rollenspiel heißt Rollenspiel, weil man eine Rolle spielt. Sonst würde es "Zahlenwürfelspiel" heißen. Dein Charakter läßt sich umso besser und umso kurzweiliger spielen, je mehr Informationen Du zu ihm hast. Auf das Charakterblatt kommen noch diese Informationen

Name: Dein Name im Spiel

Geschlecht: weiblich oder männlich

Gesinnung: teilt sich in politische Meinung

Mit politischer Meinung ist gemeint, wie sich der Charakter zu den Verhältnissen im Land positioniert. Es stehen 4 Möglichkeiten zur Auswahl:

1. Ostreich
2. Westreich
3. neutral
4. separatistisch (d.h. für eine neue Macht, jenseits der bekannten 2 Systeme)

und Antrieb

Mit Antrieb ist der Grund gemeint, weswegen der Charakter sich im Land umhertreibt. Auch hier kannst Du aus 4 Möglichkeiten wählen:

1. Ideologie/Überzeugung/Loyalität
2. Forschungsdrang/Abenteuersucht
3. Suche nach materiellen Gewinn
4. Ruhm und Ehre (kann natürlich auch negativ besetzt sein)

Auf einem gesonderten Blatt solltest Du folgende Informationen vermerken:

Alter: eine Zahl, die angibt, wie lange Dein Charakter schon im Lande überlebt hat

Geburtsort: ein Dorf/Stadt oder eine Region

Familie: typischerweise trägt ein Charakter auch den Vater- oder Mutternamen angehängen

Größe: in normalen Metern - informiere Dich bei den Rassen, was normal ist

Haar/Augen/Hauptfarbe: der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt

Vorlieben: heimliche Leidenschaft oder Steckenpferd

Abscheu/Ängste: man kann schließlich nicht alles toll finden

Lebenslauf: das kann eine richtig schöne und lange Geschichte werden

Alle diese Details geben dem Spiel unheimlich viel Leben. Schreib alle auf was Dir einfällt - egal ob es ein tragischer Unglücksfall in der Familie, ein **Ehrenkodex** des Charakters oder eine heimliche **Liebschaft** ist. Ausgefallene, extravagante Charaktere mit liebenswerten Marotten zu verkörpern, macht sehr viel Spaß - sowohl dem Charakterspieler, als auch den Mitspielern. Zudem hat der Spielleiter viele Anknüpfungspunkte für Quests und Aufgaben. Er kann ideologische Fallen ausklügeln oder die Charakterfestigkeit der Helden auf die Probe stellen.

Für Fortgeschrittene ist es auch erlaubt, sich eine **Behinderung** (gesenkte Werte, fehlende Sinne/Gliedmaßen, Psychosen o.ä.) zu wählen und dafür eine gleichwertige, **Spezialfähigkeit** zu erhalten (Kampfruf, "im Dunklen sehen", erhöhte Schlafheilung usw.).

Ein Beispiel für ein fertig ausgefülltes Charakterblatt gibt es bei den **Charakterregeln**.

Tip: Wer noch mehr Anregungen fürs Charakterbasteln braucht, kann sich in der STURM-Bibliothek unter „**Helden**“ mal umsehen, oder Nichtspielercharaktere (NSC) als Beispiel nehmen.

Und noch einmal der Hinweis: Willst Du lieber computergestützt Deinen Charakter basteln, dann nutze das **Charakterformular** der **STURM-Bibliothek**: Beachtet: Explorer warnt vor gefährlichem ActiveX-Inhalt. Keine Angst - das ganze ist nur ein simples Formular, das per Java-Script auf Regelkonformität geprüft wird. Also: **Alle geblockten Inhalte zulassen** - sonst funktioniert es nicht.

