

Grundregeln

Wie in vielen Pen-&-Paper-Rollenspielen entscheidet auch in CvA eine Würfelprobe über Erfolg oder Misserfolg eines Vorhabens. Die Proben in CvA werden ausschließlich mit W6 gewürfelt, und es gibt nur eine Art von Probe:

Es wird immer auf eine der 40 Fertigkeiten gewürfelt.

Der Gesamtwert der Fertigkeit bestimmt die Anzahl der zu würfelnden W6.

Jede gewürfelte „6“ zählt als ein Erfolg.

Im Normalfall ist ein einziger Erfolg für das Gelingen der Probe ausreichend, doch mehr Erfolge können das Ergebnis verbessern.

Dieser eine Wurf bestimmt alles, was man braucht: Erfolg oder Misserfolg, Schaden, Trefferzonen und manchmal Schwierigkeiten für Gegenproben.

Fertigkeitswerte können durch Boni oder Mali verändert werden, wobei Boni aus Talenten am häufigsten vorkommen.

Diese Talente erwirbt man mit Erfahrungspunkten in den Talentbäumen, die man aktiviert hat. Man kann auch neue Talentbäume für EP aktivieren. Zum Einsetzen von Talenten muss der Charakter Ressourcen aufwenden.

Neben den Talentbäumen gibt es in CvA auch noch „Gaben“. Diese eröffnen wie Talente neue Möglichkeiten, sind aber nicht an einen Talentbaum gebunden. Andere Gaben verleihen bei gelungenen Proben zusätzliche Erfolge und sorgen dadurch für ein besseres Ergebnis.

Man erhält Erfahrungspunkte und kann damit direkt und frei Fertigkeiten steigern, Talentbäume aktivieren sowie Talente und Gaben erwerben.

Das sind die grundlegenden Regeln, die sich wie ein roter Faden durch das gesamte System ziehen. Spezielle Regelbereiche sind unter anderem die Charaktererschaffung sowie die Kampf- und Magieregeln.

- [Charakter-Erschaffung](#)
- [Handwerks-Regeln](#)
- [Kampf-Regeln](#)
- [Magie-Regeln](#)
- [Archivar und Mythenjäger](#)

- [Berufe](#)
- [Prägung und Ausbildung](#)
- [Ressourcen](#)
- [Sterbewert](#)

Charakter-Erschaffung

Die Charaktererschaffung in CvA ist sehr einfach und in wenigen Schritten abgeschlossen:

Wähle eine Spezies.

Wähle eine Kultur.

Wähle einen Beruf.

Wähle einen frei wählbaren Talentbaum.

Gib die Start-EP aus und kaufe vielleicht zusätzliche Ausrüstung.

Gib deinem Charakter Persönlichkeit, Aussehen und eine Geschichte.

Bei den ersten drei Schritten erhältst du Werte und Informationen, die du direkt auf deinem Charakterbogen eintragen kannst. Bei der Kultur darfst du einen von drei vorgegebenen Talentbäumen wählen. Beim Beruf darfst du einen einzelnen Attributspunkt verteilen.

Wichtig: Jedes Attribut und jede Fertigkeit besitzt bereits zu Beginn einen Wert von 1 und wird durch deine Entscheidungen erhöht. Die vier Ressourcen ergeben sich aus der Rechnung $\text{Attribut} \times 5$.

Und schon ist der neue Mythenjäger bereit für seine eigenen Chroniken von Arvenis.

Handwerks-Regeln

Viele Helden erschaffen sich ihre eigenen Waffen, Rüstungen, Tränke und vieles mehr. Auch die Herstellung in CvA funktioniert recht einfach über die Grundregeln und Talentbäume, doch es gibt zwei sehr unterschiedliche Herangehensweisen.

Die klassische Herstellung umfasst die Erschaffung von Ausrüstungsgegenständen, seien dies Waffen, Tränke oder andere Gegenstände. Wenn ein Mythenjäger einen solchen Talentbaum lernt, kann er automatisch die entsprechenden Gegenstände herstellen. Je weiter der Mythenjäger auf dem Talentbaum fortschreitet, desto komplexer können die Gegenstände sein, die er oder sie herstellt. Die Talente in diesen Talentbäumen ermöglichen das Verändern der Standardherstellung, die Verbesserung des Gegenstands und sogar die Erschaffung besonders mächtiger Gegenstände.

Bei der anderen Art der Herstellung dienen die Talente direkt der Herstellung. Ob es sich nun um einen Golem, eine Rune oder ein Festmahl handelt, der Mythenjäger benötigt das entsprechende Talent, um es herzustellen.

Gegenstände in CvA haben eine Komplexität von 1 bis 4, die für die Schwierigkeit und den Aufwand ihrer Herstellung steht. KX1-Gegenstände kann man herstellen, sobald das erste Talent im Talentbaum aktiviert wurde, KX4-Gegenstände erst, nachdem ein Grad-5-Talent aktiviert worden ist.

Im Eintrag Handwerks-Talentbäume siehst du, welche Talentbäume es gibt. Andere Handwerker können ebenfalls gespielt werden. Deren Handwerke werden jedoch nicht über einen Talentbaum, sondern über eine Gabe dargestellt.

Kampf-Regeln

Immer wieder kommt es in der oft gefährlichen Welt von Arvenis zu Kämpfen. Generell funktionieren auch Kämpfe nach den Grundregeln, aber es gibt einige kleine Besonderheiten:

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge, in der die Kampfteilnehmer an der Reihe sind. Die INI ist ein fester Wert. Damit wird der Kampf automatisch von dem Wesen mit der höchsten INI begonnen.

Jedes Wesen hat Aktionspunkte. Mythenjäger haben normalerweise 5. Diese können für Aktionen und Reaktionen in der Runde ausgegeben werden. Aktionen können jedoch erst durchgeführt werden, wenn das Wesen in der INI-Reihenfolge am Zug ist. Unterschiedliche Aktionen kosten unterschiedlich viele Aktionspunkte. Bei Waffenangriffen hängen diese zum Beispiel von der geführten Waffe ab. Talente und Zauber haben ebenfalls eigene Kosten.

Jede Kampfrunde endet bei INI 0. Dort werden Effekte abgehandelt und die AP aller Beteiligten wieder aufgefüllt. Länger anhaltende Effekte haben oft eine Dauer von mehreren „vollen Runden“. Diese beginnen sofort zu wirken, die Runden werden aber erst nach einer vollen Runde, also von INI 0 bis INI 0, heruntergezählt.

Mit Reaktionen können sich Wesen gegen Angriffe und andere Effekte verteidigen. Bei einer gelungenen derartigen Probe wird der eingehende Schaden um die Erfolge reduziert oder ein Effekt abgeschwächt. Außerdem reduziert auch die getragene Rüstung den eingehenden Schaden um ihren Wert in Schadensreduktion.

Das waren auch schon die wichtigsten Kampfregeln. Da wir und viele andere Spieler uns jedoch etwas mehr Tiefe im Kampf wünschen, gibt es auch einige Sonderregeln:

Bewegung im Kampf

Kritische Treffer

Zusatzeffekte und Zustände

Zonenrüstungen

Taktische Optionen

Andere Handlungen im Kampf

Manöver

Spielleitungen und Spielende können sich aus den besonderen Regeln die für sie passenden herauspicken und die anderen ignorieren.

Magie-Regeln

Überall ist Magie, doch die Völker haben verlernt, diese intuitiv zu nutzen. Angeblich konnten sie das früher einmal. Weil überall Magie ist, sind auch magieähnliche Effekte wie die Unsichtbarkeit des Diebes möglich. Doch heute sprechen die Akomai von Magie, wenn sie das gezielte Beeinflussen dieser alles umfassenden Energie meinen.

Diese Magie steht in Verbindung mit vier verschiedenen Fertigkeiten (Beschwörung, Zauberei, Gebet, Ritus) und zwei verschiedenen Ressourcen (Mana und Mystik). Diese Magieformen sind jeweils unterschiedlich zugänglich und haben ihre Eigenheiten. So benutzen Akademiemagier Formeln und Gesten, um die Energie zu formen, während ein Schamane Gesänge, Tänze und uralte Rituale verwendet. Diese unterschiedlichen Herangehensweisen können denselben Effekt erzielen, unterscheiden sich aber dennoch von Volk zu Volk.

In den Magie-Talentbäumen lernen die Mythenjäger die Zauberei, die sie wirken können. Dabei ist jedes aktive Talent ein eigener Zauber. Die Auswirkungen eines Zaubers hängen vom Grad und vom entsprechenden Talentbaum ab. So mag ein Gewitter recht heftig wirken, während ein Hellsichtszauber kaum Aufsehen erregt und dennoch in einer magischen Welt sehr nützlich sein kann.

Neben diesen Zaubersprüchen erlernen Zauberkundige auch Grundzauber in der Fertigkeit, die sie steigern. Diese Grundzauber sind klein und nützlich und funktionieren vor allem auch ohne Ressourcenpunkte.

Siehe Magie-Talentbäume für eine Liste der verschiedenen Magieschulen auf Arvenis.

Archivar und Mythenjäger

In Chroniken von Arvenis nennen wir die Spielleitung „Archivar“ und die Helden „Mythenjäger“.

Berufe

Diese Berufe stehen in CvA bei der Charakter-Erschaffung zur Wahl. Sie bestimmen aber nur den bisherigen Werdegang eines Charakters, was danach aus ihr/ihm wird, ist davon unabhängig.

Gesellschafts-Berufe

Advokat / Richter / Rechtsgelehrter

Aristokrat

Barde

Beamter

Betrüger

Bettler

Bibliothekar

Bote

Charmeur

Chronist

Dichter / Schriftsteller

Dieb

Diener

Diplomat

Einbrecher

Ermittler

Feuerwache

Gaukler

Geld-/Steuereintreiber

Gelehrter

Geschichtenerzähler

Händler

Herold / Ausrufer

Höfling

Inquisitor

Kultist

Lehrer

Liebesdiener

Majordomus

Meuchelmörder

Mönch / Nonne

Musiker

Politiker

Priester

Quacksalber

Schatzsucher
Schausteller
Schmuggler
Spieler / Falschspieler
Spion
Streuner
Tänzer
Totengräber
Wahrsager
Weltuntergangsverkünder
Wirt

Handwerks-Berufe

Alchemist
Apotheker
Arbeiter
Arkane Schreiber
Bauer
Baumeister
Bergmann
Fischer
Handwerker
Heiler
Henker
Koch
Kunsthandwerker
Künstler
Kutscher
Magischer Handwerker
Medikus
Tätowierer

Kampf-Berufe

Barbar
Duellant
Gardist
Geschützmeister
Gladiator
Grenzwächter
Kampfkünstler
Kavallerist
Kleriker
Kopfgeldjäger
Krieger

Leibwächter
Offizier
Ordenskrieger
Paladin
Pirat
Ritter
Schläger
Seesoldat
Soldat
Söldner
Stammeskrieger
Wegelagerer

Magische Berufe

Beschwörer
Druide
Golembauer
Hexe / Hexenmeister
Illusionist
Magier
Nekromant
Runenmeister
Schamane
Verzauberer
Zauberer

Wildnis-Berufe

Einsiedler
Entdecker
Fallensteller
Goldsucher
Grabräuber
Hirte
Holzfäller
Jäger
Karawanenführer
Kartograph
Kräuterkundler
Kundschafter
Monsterjäger
Navigator
Perlentaucher
Sammler / Prospektor
Seefahrer

Steuermann
Tierführer
Tiermeister
Waldläufer
Wildnisführer

Prägung und Ausbildung

Diese beiden Fertigkeiten werden durch die gewählte Kultur und den gewählten Beruf bestimmt. Bei Proben auf diese beiden Fertigkeiten zählen auch gewürfelte „5“ als Erfolge.

Prägung ist die Fertigkeit, die der Charakter durch seine Kultur erhält. Diese Fertigkeit ist eng mit der Herkunft des Akomai verbunden, und er wird sich in ihr ein Leben lang leichter tun.

Die Ausbildung kommt mit der Wahl des Berufs und stellt die wichtigste Fertigkeit für den erlernten Beruf dar.

Ressourcen

Jedes Wesen in Arvenis besitzt einen Energiekern. Bei manchen ist das nur ein winziger Funke, doch bei Akomai ist dieser Kern das Zentrum des Wesens und wird von vielen Kulturen als „Seele“ bezeichnet. In diesem Kern ist aber nicht nur das Wesen einer Person verankert, sondern auch die Energie, die sie am Leben hält, antreibt und mit der Welt verbindet.

Gelehrte stellen sich das als zwei konzentrische Kreise vor: Der innere Kreis steht für die Lebensenergie, und der äußere Kreis wird in die vier Ressourcen unterteilt. Diese vier Ressourcen heißen Stamina, Fokus, Mana und Mystik.

Jeder Akomai „trainiert“ diese Ressourcen im Laufe seines oder ihres Lebens. Vor allem jene, die Neues suchen und erleben, also zum Beispiel Mythenjäger, trainieren ihren Energiekern durch ihre Taten in besonderem Maße. So ist die Ressource Fokus bei einem Dieb im Normalfall weit größer als bei einem Magier, während bei diesem Mana die größte Ressource darstellt.

Spieltechnisch sind die vier Ressourcen an die vier Attribute gekoppelt: Stamina gehört zu Stärke, Fokus zu Geschick, Mana zu Geist und Mystik zu Seele. Ressourcen werden mit Erfahrung stärker, und Spieler*innen können ihren Ressourcenpool auch mit Gaben gezielt erhöhen.

Ressourcen werden verwendet, um Talente zu benutzen. Ressourcen und Lebensenergie regenerieren sich langsam durch Ruhephasen und Schlaf.

Sterbewert

Wenn ein Charakter in CvA unter 0 LP fällt, muss jede Runde einmal bei INI 0 auf den Sterbewert des Charakters gewürfelt werden. Damit wird das Sterben verzögert oder bei guten Würfeln sogar verhindert.

Jede Spezies hat einen anderen Sterbewert. Diese Fertigkeit ist laut der Gottheit, die die Spezies erschaffen hat, die wichtigste für die Spezies. Das mag in alten Zeitaltern tatsächlich so gewesen sein, doch heute interessiert sich kaum noch ein Akomai dafür. Dennoch sollten Spieler diesen Wert im Auge behalten. Man weiß nie, wann man ihn braucht.