

# HELDENLIED



REGELWERK

# HELDENLIED

das Rollenspiel aus Âlencia

REGELBUCH Version 1.2

geschrieben von Manuel Schmitt  
veröffentlicht Juli 2018

unter der

Creative Commons  
Namensnennung-  
NichtKommerziell-  
KeineBearbeitung  
3.0 Deutschland Lizenz

bei Fragen oder Anregungen:  
[admin@alencia.com](mailto:admin@alencia.com)

# 1. Vorwort



Schon mit der ersten Kurzgeschichte, die für Âlencia veröffentlicht wurde, stand die Idee im Raum, ein Rollenspiel für Âlencia zu entwickeln, um die Welt auch interaktiv erleben zu können. Ein paar Jahre und Ideen später ist dies nun endlich Wirklichkeit geworden: Mit **HELDENLIED** ist ein einsteigerfreundliches Pen&Paper entstanden, das jedoch zusätzlich die moderne Version von Papier und Stift nutzt: das Smartphone.

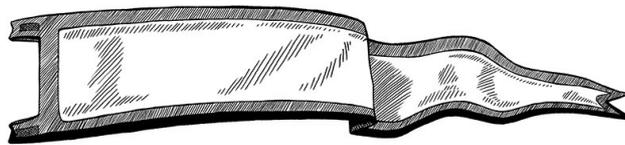
Mit der Âlencia-App hast Du ein Werkzeug zur Hand, welches mit seinem interaktiven Charakterbogen alle zentralen Spielmechaniken des Rollenspiels abbilden kann. Würfe, Status-Effekte, Fähigkeiten, Ausrüstung und HP-Verwaltung können einfach und intuitiv auf Deinem Smartphone durchgeführt werden.

Nimm Dir 10 Minuten Zeit, um die Regeln für das Rollenspiel einmal durchzulesen oder lass es Dir von einem Freund oder einer Freundin erklären.

## 2. Was ist ein Pen&Paper?

Ein Pen&Paper ist ein Rollenspiel, indem vieles in Deiner Phantasie stattfindet. Neben einem Papier und einem Stift benötigst Du in der einfachsten Version der Pen&Paper nur Deine Vorstellungskraft. Das hat den großen Vorteil, dass Du in jede Rolle schlüpfen kannst, in jede Zeit, in jede Welt.

Neben den großen Veteranen des Genres wie **Dungeons & Dragons** oder **Das schwarze Auge** gibt es inzwischen Hunderte verschiedener Rollenspiele in verschiedenen Genres. Das Kernstück eines jeden Pen & Papers ist das Regelwerk, welches beschreibt, wie Du als Spieler mit der fantastischen Welt interagieren kannst.



Wie spielt man also ein Rollenspiel? Mit Freunden! Pen & Paper sind soziale Spiele, die man in einer Gruppe entweder an einem Tisch oder verbunden über einen Discord oder Teamspeak spielt. Dabei gibt es zwei Rollen: die des Spielers, der die Entscheidungen eines Charakters übernimmt und die des Meisters.

Stell Dir den Meister wie den Erzähler einer Geschichte vor, der Dir als Zuhörer jedoch Entscheidungsfreiheit lässt und auf alles reagiert, was Du und Deine Gefährten so anstellen. Er führt Euch durch das Abenteuer, er "spielt" die Wesen, die Ihr auf Eurem Weg treffen werdet und wird die Rolle der Gegner in Kämpfen übernehmen und ihre Strategien und Würfe umsetzen.

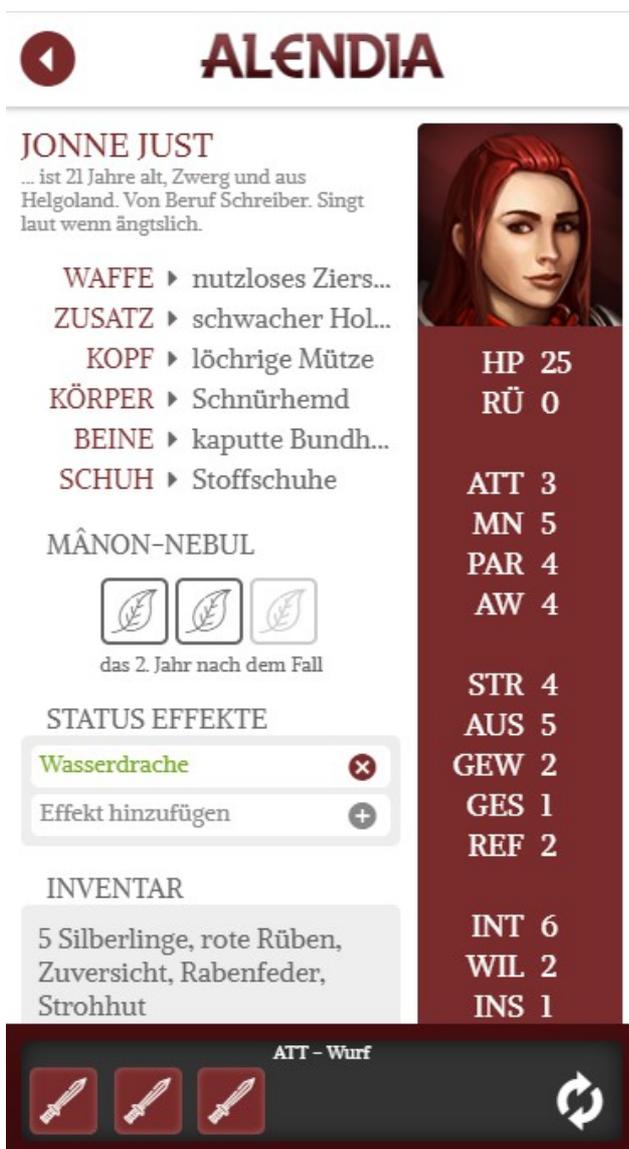
In Heldenlied übernimmt das Smartphone die Rolle von Stift&Papier (Pen&Paper). Der interaktive Charakterbogen ist für die Spieler gedacht, für den Meister gibt es ein eigenes Würfel-Tool, mit dem alle wichtigen Wurf-Arten schnell eingestellt werden können und in dem der Meister auch die Würfe der Spieler überwachen kann.

Wenn Du noch mehr Informationen zu dem Thema "wie funktioniert ein Pen&Paper" haben möchtest, guck Dir die Videos der Rocketbeans an, wenn sie "Das Schwarze Auge" spielen oder, wenn Du Dich nicht vor englischer Sprache scheust, dann such auf Youtube die Critical-Role Videos von Geek & Sundry!

### 3. Charakterbogen

Der Charakterbogen ist für Spieler das zentrale Werkzeug, um seinen Charakter weiterzuentwickeln und mit ihm diverse Abenteuer zu erleben. Gehe in der App auf SPIELEN und erschaffe Dir Deinen ersten Charakter.

Du kannst so viele Charakter erstellen, wie Du möchtest, probier also ruhig ein paar Charaktere aus.



Bei der Erschaffung können die Grundwerte eines Charakters von Dir festgelegt werden. Klickst Du danach auf "Charakter erstellen", werden alle restlichen Werte automatisch und per Zufall ausgewürfelt.

**Der Charakterbogen ist interaktiv.** Viele der Werte kannst Du ändern, indem Du auf sie tapst. Dies wirst Du allerdings NUR bei Steigerung Deines Helden nutzen müssen – alle anderen Boni und Mali (zum Beispiel durch Statureffekte) werden automatisch ermittelt und zu den Grundwerten hinzugezählt. Wenn Du auf einen Wert klickst, öffnet sich ein Fenster, in dem Du den Grundwert verändern kannst – die Boni werden Dir darunter angezeigt.

Klickst Du statt auf die Zahl auf die Buchstaben (z.B. ATT oder STR), dann verändert sich die Wurfanzeige am Fuße des Bildschirms. Die App ermittelt automatisch, wieviele Würfel Du für einen Eigenschaftswert zur Verfügung hast und zeigt Dir die entsprechende Anzahl in der Wurfanzeige an. Klickst Du anschließend auf die zwei Pfeile, die einen Kreis bilden, würfelst Du.

Zusätzlich zu dem Charakterbogen in der App, gibt es inzwischen auch eine Druckvorlage für einen klassischen Charakterbogen auf Papier. Du findest ihn am Ende dieser Datei.

Es gibt einige Werte, die nicht einstellbar sind (RÜ, ATT, PAR, MN, AW), da sie NUR von anderen Werten abhängen und automatisch errechnet werden. Es gibt auch Werte, für die keine Würfe gemacht werden können (HP, RÜ, XP, LVL), da das keinen Sinn ergeben würde.



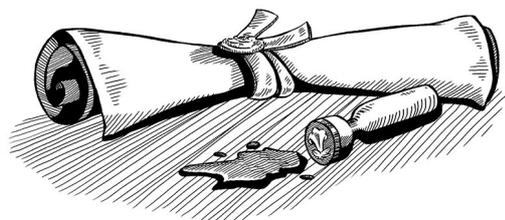
Wenn Du mit Freunden zusammenspielst, ist es hilfreich, wenn der Meister deine Würfe sehen kann. Die Âlencia-App bietet die Möglichkeit, alle Spieler einer Runde mit dem **Würfelpad für Meister** zu verknüpfen. Alle Würfel-Ergebnisse der Spieler werden dann dem Meister in seiner App angezeigt. Um Dich mit Deinem Meister zu verbinden, tippe auf Deinen Avatar, gib die Session ID ein (die sagt Dir der Meister) und klicke auf **verbinden**. Beachte, dass sich das Verbindungs-Symbol rechts oben im Avatar von "disconnected" zu "connected" verändert.

## 4. Grundwerte [Name, Alter, Beruf, Herkunft, Geheimnis]

Bei der Charaktererstellung können bestimmte Attribute vom Spieler festgelegt werden, andere wiederum nicht. Als Spieler kann man seinem Charakter einen Namen geben, einen Herkunftsort sowie die Rasse auswählen und einen erlernten Beruf bestimmen.

Je nach Beruf und der ausgewählten Rasse werden ein oder mehrere PRIMÄRE WERTE erhöht oder verringert.

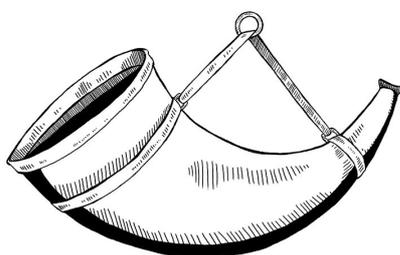
Das Rollenspiel in Âlencia beginnt mit dem Fall des dritten Mondes. Alle Charaktere, egal wie alt, beginnen in dem Spiel im Jahr 1. Vor allem für die Magie ist das wichtig – denn sie entwickelt erst nach ein paar Jahren ihr volles Potential.



Alle anderen Werte werden automatisch ermittelt und gehen von einer sanft verteilten Grundmenge an Punkten aus. Du wirst einen Charakter erhalten, der in keine bestimmte Richtung ausgebildet ist, denn die Weiterentwicklung und Spezialisierung des Charakters wird Deine Aufgabe sein.

Jeder Charakter hat ein zufällig ausgewähltes „**Geheimnis**“. Dieses Geheimnis ist wichtig für den Rollenspielaspekt; es ist etwas, das in Deinem Leben vor dem Fall des dritten Mondes passiert ist und einen bleibenden Eindruck hinterlassen hat.

Ein typisches Geheimnis könnte zum Beispiel eine Phobie sein. Angenommen, Dein Charakter hat das Geheimnis „ekelt sich vor Trinkhörnern“, dann solltest Du Dich dementsprechend während eines Abenteuer verhalten.



## 5. Primäre Werte [STR, AUS, GEW, GES, REF, INT, WIL, INS]

In Âlencia wird zwischen **PRIMÄREN WERTEN** (diese können bei einem Stufenaufstieg verbessert werden) und **SEKUNDÄREN WERTEN** (werden durch Formeln aus den PRIMÄREN WERTEN errechnet) unterschieden. Zusätzlich gibt es noch **FÄHIGKEITEN**, die eine Mischung aus beidem sind. Zu den PRIMÄREN WERTEN gehören:

### **Stärke (STR):**

Alles, was Körperkraft und rohe Gewalt betrifft. Beispiel: das Anheben eines schweren Felsens.

### **Ausdauer (AUS):**

Wie lange kann ein Charakter etwas machen? Beispiel: Ein Held muss einen breiten Fluss durchschwimmen.

### **Gewandheit (GEW):**

Wie gut kann der Charakter mit seinem Körper umgehen, seine Balance halten? Beispiel: Der Held soll auf einer Dachzinne laufen und muss sein Gleichgewicht halten.

### **Geschicklichkeit (GES):**

Wie geschickt ist ein Charakter mit Händen oder Füßen? Beispiel: Ein Ballspiel erfordert einen Geschicklichkeitswurf.

### **Reflexe (REF):**

Wie schnell kann ein Charakter auf Ereignisse reagieren? Beispiel: Ein Baum stürzt um und der

Held muss seine Reflexe unter Beweis stellen, um ihm auszuweichen.

**Intelligenz (INT):**

Wie schlaue ist ein Charakter? Das betrifft sowohl Transfer-Intelligenz als auch Erinnerungsvermögen oder Belesenheit.

**Willen (WIL):**

Die Willensstärke eines Charakters. Beispiel: Ein Wurf auf Willen könnte erforderlich werden, wenn ein Held in eine mit Insekten verseuchte Kloake klettern muss.

**Instinkt (INS):**

Wie gut sind die Instinkte eines Helden? Kann er Gefahren vorausahnen? Fallen oder Hinterhalte könnten zum Beispiel mit einem Wurf vorausgeahnt werden.



## 6. Sekundäre Werte [HP, RÜ, ATT, PAR, AW]

**Leben (HP):**

15 + STUFE \*2

**Rüstungswert (RÜ):**

Kopf.RÜ + Körper.RÜ + Bein.RÜ + Schuhe.RÜ

**Attacke (ATT) [Nahkampf]:**

(Stärke + Gewandheit )/2+ Waffe.ATT + Zusatz.ATT

**Attacke (ATT) [Fernkampf]:**

(Geschicklichkeit + Instinkt)/2 + Waffe.ATT

**Mânon-Nebul (MN):**

(Intelligenz + Willen + Instinkt)/3

**Parade (PAR):**

(Reflexe + Gewandheit + Ausdauer)/3 + Waffe.PAR/2 + Zusatz.PAR/2

**Ausweichen (AW):**

(Gewandheit + Instinkt + Intelligenz) / 3 + Kopf.AW + Körper.AW + Bein.AW + Schuhe.AW

## 7. Fähigkeiten

Fähigkeiten haben einen Grundwert, der aus dem Durchschnitt zweier PRIMÄRER WERTE errechnet wird. Zusätzlich können Fähigkeiten über den Verlauf eines Heldenlebens gesteigert werden und damit zur Spezialisierung eines Charakters beitragen. Für das Regelwerk 1.2 wurden folgende Fähigkeiten festgelegt:

### **BEUTELSCHNEIDER** $\phi$ [GES, REF]

Alles, was diebische Unternehmungen betrifft: Taschendiebstahl, Schlösserknacken, Trickbetrügereien.

### **ETIKETTE** $\phi$ [INT, WIL]

Hat der Held Manieren? Kann er sich am Hofe zurechtfinden, kennt er die sozialen und standesabhängigen Konventionen? Kann er mit Messer und Gabel umgehen und sein wildes Abenteuerer-Leben verstecken?

### **HÄNDLER** $\phi$ [INT, INS]

Das Feilschen auf dem Markt oder auch das erfolgreiche Anbieten von Ware wird mit dieser Fähigkeit dargestellt.

### **MAGISTER** $\phi$ [INT, INT]

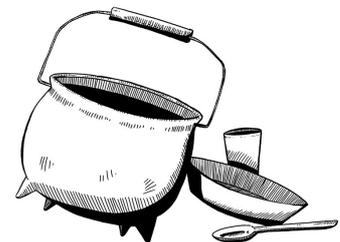
Hiermit wird die Belesenheit eines Helden ausgedrückt: Kann er Lesen & Schreiben, findet er sich in Bibliotheken zurecht und hat er ein großes Allgemeinwissen?

### **MEDICUS** $\phi$ [INT, GES]

Kennt sich der Held mit Wundbehandlung, Krankheiten, Heilkräutern und Heilpraktiken aus? Kann er richtige Entscheidungen treffen, um die Wunden und gesundheitlichen Probleme seiner Kameraden zu behandeln?

### **MEISTERKOCH** $\phi$ [GES, INS]

Ein Stück Fleisch übers Feuer halten kann jeder, dieses jedoch schmackhaft zuzubereiten, auf dass es die maximale Anzahl an HP wiederherstellen kann, vermag nur ein Meisterkoch.



### **PFADFINDER** $\phi$ [AUS, INS]

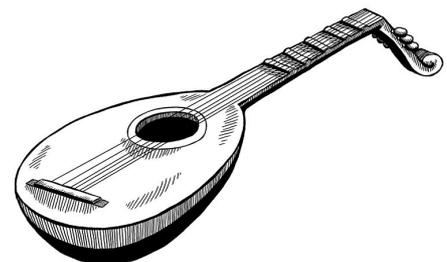
Fährtenlesen, Orientierung, Pflanzenkunde. Findet sich der Held in der Wildnis zurecht? Kann er essbar von ungenießbar unterscheiden? Kann er Spuren identifizieren?

### **SCHATTENMEISTER** $\phi$ [GEW, INS]

Sich erfolgreich zu verbergen, in die Schatten zu stellen und unsichtbar für die wachsamen Augen Anderer zu werden. Sich passend zu verkleiden oder in einer Menge unterzutauchen. Schleichen.

### **SCHAUSPIELER** $\phi$ [GES, INT]

Sowohl das Talent des Schaustellers als auch das erfolgreiche Verstellen (Lügen) wird mit dieser Fähigkeit dargestellt. Kann der Held jemanden überzeugen, belügen, täuschen?

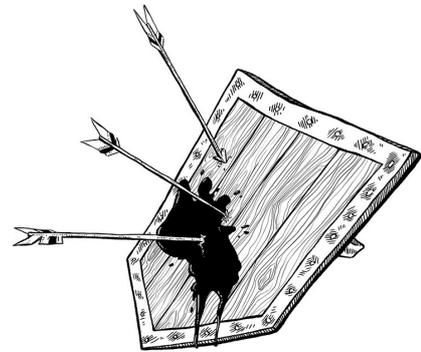


### **TIERFREUND** $\phi$ [WIL, INS]

Hat der Held ein Händchen für Tiere? Kann er sie lesen und ihre Verhaltensweisen deuten? Sie im Zweifelsfalle besänftigen?

## 8. Ausrüstung [WAFFE, ZUSATZ, KOPF, KÖRPER, BEIN, SCHUH]

Ein Charakter wird im Laufe seiner Abenteuer unterschiedliche Gegenstände finden, kaufen oder stehlen. Diese können in 6 „Slots“ ausgerüstet werden. Der Waffenslot ist immer die primäre Waffe. Das kann eine zweihändige Waffe sein, dann ist der Zusatz-Slot deaktiviert. Bei anderen, einhändigen Waffen ist es möglich, einen Zusatzgegenstand auszurüsten, zum Beispiel einen Schild oder eine zweite Waffe.



Kopf, Körper, Bein und Füße erklären sich von selbst, die Rüstungswerte werden zum eigentlichen Rüstungswert RÜ summiert. Beachte, dass bei einigen Rüstungen aufgrund des Gewichts oder des Materials ein Malus auf AW berechnet werden muss.

## 9. Statuseffekte

In Âlencia gibt es einen Haufen Statuseffekte, die sich auf die PRIMÄREN und SEKUNDÄREN Werte auswirken können. Wähle einen Statuseffekt aus, indem Du auf das +-Symbol im Abschnitt Statuseffekte tapst. Um einen Statuseffekt zu entfernen, tappe auf das rote X neben dem Effekt.

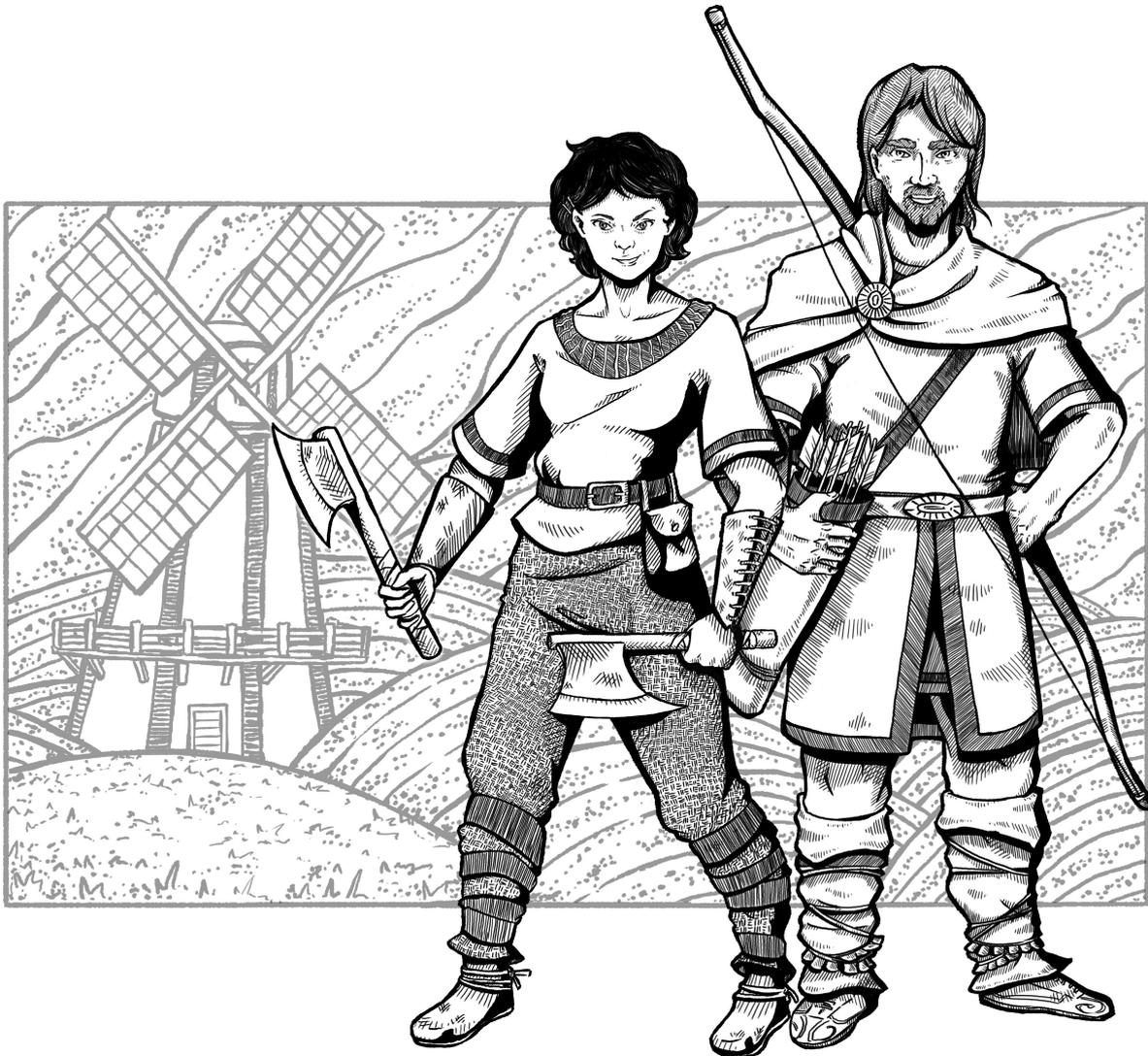
Bis auf wenige Ausnahmen sind Statuseffekte temporär und werden vom Spielmeister verteilt.

## 10. Inventar

Das Inventar ist eine Liste der Gegenstände, die Du mit Dir führst. Der Inhalt des Inventars wird nicht von der App gesteuert, sondern Du selbst führst Buch. Solltest Du zwei Waffen dabei haben, aber nur eine ausgerüstet, dann wählst Du bei WAFFE Deine Waffe aus und schreibst die Bezeichnung der zweiten Waffe in Dein Inventar.

# 11. Rassen in Âlencia

Für das Regelbuch 1.2 gibt es in Âlencia 4 spielbare Rassen, die jeweils Boni oder Mali auf bestimmte PRIMÄRE EIGENSCHAFTEN haben:



## MENSCHEN [INT +1, WIL +1]

Die Menschen sind die zahlreichste humanoide Rasse Âlencias. Sie beherrschen die landwirtschaftlich und militärisch wichtigsten Regionen und haben sich in großen Städten zusammengefunden, in denen Mitglieder anderer Rassen geduldet, aber von Machtpositionen ferngehalten werden. Die Menschen sind zudem auch die älteste Rasse Âlencias – von ihr stammen alle anderen Rassen ab. Alle humanoiden Rassen sind also im Grunde Menschen, die über Jahrhunderte ihr Aussehen, Verhalten, Kultur und Traditionen verändert haben.

Die Menschen sehen Zwerge als „Dienervolk“, dafür geschaffen, einfache Arbeiten zu verrichten. Nur wenige sehen in der Stigmatisierung des Zwergenvolkes eine Ungerechtigkeit – zu angenehm ist der Umstand, dass man unangenehme und erniedrigende Arbeiten an eine ganze Volksgruppe auslagern kann.



ZWERGE [AUS +2, STR +2, GES -1, WIL -1]

*Sie sind wie kleine, stämmige Menschen, die sich entweder als autarke Kolonie in weit verzweigten Höhlen- und Gangsystemen durchs Gestein graben, oder aber auf der Suche nach Arbeit in die Menschen-Städten ziehen. Die Hoffnung auf gut bezahlte Arbeit endet nicht selten in einer Anstellung als Diener, Putzhilfe, Laufbursche oder Träger.*

*Nur wenige können sich einen sozialen Status erarbeiten, der sie trotz ihrer Größe auf Augenhöhe mit den Menschen leben lässt - zu stark haben sich die Vorurteile in den Köpfen der Menschen etabliert - und so wurde aus einem Moment der Schwäche Gewohnheit und schließlich Berufung... [Zitat aus „Die Zwerge aus dem tiefen Tal“]*



**DRUHT [GEW +1, REF +1, AUS +1, Status-Effekt: GEÄCHTET [WIL -1]]**

Ein zurückgezogenes Bergvolk, welches allerdings äußerst aggressiv und kriegerisch auf jeden Eindringling reagiert. Ihr Körper ist mit ihrer rauen, ledrigen Haut und den fast wie Hände beweglichen Füßen perfekt an ihre Umgebung angepasst. Sie sind im Vergleich zu den Menschen klein, jedoch drahtig und mit einer außerordentlichen Kraft versehen. Sieht man einen Druht außerhalb seines Stammes, so handelt es sich meist um Ausgestoßene, die von ihrem Clan nicht mehr geduldet werden.

Ihre traditionelle Waffe ist ein Holzspeer, den sie meisterlich beherrschen. Ihre Wurftechnik kann die tödliche Waffe über große Distanz und mit großer Durchschlagskraft auf ihre Gegner schleudern. Am unteren Ende des Speeres sind dreizackige Eisenbeschläge angebracht, die dazu dienen einen sicheren Halt zu finden, selbst in steilen Hängen. Die Druht beherrschen mit diesem Stab eine Sprungtechnik, die es ihnen erlaubt, sich in großer Geschwindigkeit Hänge hinunterzubewegen.



**GOBLIN** [STR +1, AUS +2, REF +1, INT -2]

*Gäbe es einen Gott des Chaos, dann wären die Goblins seine Jünger. Sie sind wilde Kreaturen, die sich um Gesetze oder Moral nicht kümmern, sondern die Vergnügen und Belustigung über alles stellen. Sie rotten sich öfters zu Horden zusammen, um auf Raubzüge oder auf Jagd zu gehen. Einzelne Goblins haben sich in die Städte der Menschen vorgewagt, wo sie immer häufiger ihr verborgenes Talent in der Alchemie und der Mechanik unter Beweis stellen und die „Allgemeinsprache“ der Menschen erlernen.*

*Als Kämpfer sind sie gefürchtet und trotz ihrer kleinen Größe und der Abneigung gegenüber Rüstung äußerst zäh und widerstandsfähig. Ihr Körper besitzt eine im Vergleich mit den anderen Rassen erhöhte Heilkraft, ein Umstand, der sich darin äußert, dass Wunden und Knochenbrüchen besser und schneller verheilen als bei Menschen.*



**NYMPHEN [WIL +1, INS +1, INT +1]**

*Sie sind ein sehr naturverbundenes Volk, welche oftmals die Ruhe und Einsamkeit eines Waldes oder der Berge einer großen Stadt vorziehen. Sie sind friedlich und gastfreundlich, jedoch können sie sich in gefürchtete Krieger verwandeln, sollten sie bedroht werden.*

*Nymphen sind äußerlich kaum von Menschen zu unterscheiden – auffällig ist lediglich, dass alle Nymphen, sei es männlich oder weiblich, ausgesprochen schön sind. Es gibt kaum einen lieblicheren Anblick als eine weibliche Nymphe. Gleichzeitig gibt es kaum eine angsteinflößendere Erscheinung als einen Nymphen-Krieger in voller Rüstung, die aus einem glänzendem Chitin-ähnlichen Material gefertigt ist.*

*Den Nymphen scheint ein Talent für die Mânon-Nebul angeboren zu sein – sie scheinen mit den Mond-Strömen, ebenso wie mit der Natur, auf mysteriöse Weise verbunden.*

## 12. Der Kampf in Âlendia

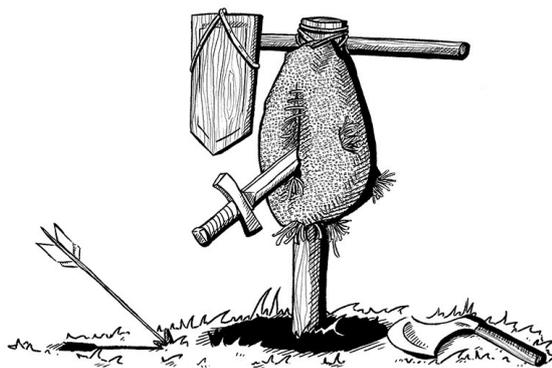
### ANGRIFF

Der Kampf in Âlendia ist rundenbasiert und wird mit Würfeln ausgetragen. Für den Angriff ist der ATT-Wert ausschlaggebend und bestimmt, mit wie vielen Würfeln der Angriff gestartet wird. Hat ein Held einen ATT-Wert von 4, kann er mit 4 Würfeln angreifen. Dabei gibt es bei jedem Würfel-Set 3 Symbole: **einfacher Erfolg**, **doppelter Erfolg**, **Misserfolg**. Um die Schadenspunkte eines Angriffs zu ermitteln, werden alle Erfolge zusammengezählt.

### VERTEIDIGUNG

Es gibt drei Möglichkeiten in Heldenlied, einem Angriff zu begegnen: Parieren (PAR), Ausweichen (AW) oder... Zähne zusammenbeißen (nicht verteidigen). Spieler können frei entscheiden, welche Verteidigung sie nutzen wollen, es sei denn, der Angriff lässt nur eine Art zu (einem Fernkampfangriff zum Beispiel kann nicht pariert werden). Dabei ist jedoch zu beachten, dass ein Spieler in einer Runde nur EINMAL parieren und EINMAL Ausweichen kann; sollte ein Spieler ein drittes Mal angegriffen werden, wird ihn dieser Angriff **ohne Verteidigungsmöglichkeit** treffen. Spieler können entscheiden, sich auf bestimmte Angreifer zu konzentrieren, und einen eventuell schwachen, ersten Angriff nicht verteidigen, um einem späteren Angriff widerstehen zu können.

Es gilt: Die maximale Würfelzahl ist 6! Sollte ein Held einen ATT-Wert von mehr als 6 haben, so wird ihm für jeden Punkt über 6 ein Bonus-Punkt (als Stern im Würfel-Panel angezeigt) verliehen, der automatisch als Erfolg gewertet wird.



### BEISPIEL

Angenommen ein Held hat einen ATT Wert von 8, dann würfelt er mit der maximalen Anzahl von Würfeln (z.B. 3 x Erfolg, 3 x Misserfolg) und kommt damit zu insgesamt 5 Schadenspunkten.

Nun ist der Verteidiger an der Reihe. Er muss sich nun entscheiden, ob er parieren will oder ausweichen. Für ihn gilt das Gleiche: Er würfelt mit einer maximalen Anzahl von 6 Würfeln, je nach Höhe seines PAR- bzw. AW-Wertes. Ist die Erfolgszahl gleich oder größer des

Schadenspunktwertes des Angriffs, konnte der Verteidiger erfolgreich parieren bzw. ausweichen. Sollte es anders sein, so werden alle Schadenspunkte (nach Gegenrechnen des RÜ-Wertes) von seinem Leben abgezogen.

## FERNKAMPF

Die App kann automatisch zwischen Fern- und Nahkampf unterscheiden. Je nach Charakter kann es lohnend sein, auf eine Nahkampf oder Fernkampfwaffe hinzuarbeiten. Eine Fernkampfattacke kann nur durch Ausweichen pariert werden. Der Meister kann in bestimmten Situationen entscheiden, dass ein Fernkampf **nicht möglich ist** (z.B. der Raum ist zu eng/Sicht zu schlecht). In diesem Fall muss ein Fernkämpfer entweder eine Nahkampfwaffe ausrüsten oder mit den bloßen Fäusten (im Waffen-Menü "--" auswählen) angreifen.

Beachte, dass der Fernkampfangriffswert von den primären Werten GES und INS abhängt, nicht wie der Nahkampf von STR und GEW.

## INITIATIVE

Zuletzt bleibt noch die Frage nach der Reihenfolge in einem Kampf. Heldenlied unterscheidet hierfür zunächst zwischen den Gruppen: Eine Gruppe (sei es die Spieler oder eine Gruppe NPCs) wird den Kampf beginnen, sie haben damit automatisch die Initiative. Innerhalb der Gruppe können die Verbündeten selbst festlegen, in welcher Reihenfolge sie angreifen wollen - dadurch ist es möglich, ausgefeilte Strategien als Gruppe anzuwenden.

Die freie Einteilung der Reihenfolge gilt auch für NPC-Gruppen; der Meister kann hier frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er welchen der Spieler angreift.

# 13. Die Magie in Âlencia

Die Magie in Âlencia basiert auf den Mânon-Nebul, die sich erst nach dem Fall des dritten Mondes auf Âlencia langsam ausbreiten. Deswegen ist es wichtig, das aktuelle Jahr, in dem sich der Held befindet in dem Abschnitt 'Mânon-Nebul' einzustellen (klicke auf die Zahl im Text „1. Jahr nach dem Fall“).

Ein Zauberspruch in Âlencia besteht immer aus **3 Würfelsymbolen**. Eine Liste mit Zaubersprüchen findest Du im **Almanach der Magie**. Um einen Zauberspruch erfolgreich aussprechen zu können, müssen in einem Wurf alle notwendigen Symbole auftauchen und zusätzlich das Mânon-Symbol (eine Mondsichel). Für einen erfolgreichen Zauberspruch benötigt man also mindestens 4 Würfel. Die Anzahl der Würfel wird folgendermaßen errechnet:

(INT + WIL + INS) / 3

Wichtig bei der Magie ist allerdings noch der Jahresbonus. Er betrifft das Jahr 1 bis 3 und gibt an, wie viele Symbole der Spieler schon vor seinem Wurf zusätzlich festlegen darf und wieviele Mondsicheln er für einen Erfolg erwürfeln muss. Diese werden anschließend zu seinem Wurf hinzugezählt. Ein kleines Beispiel:



Ein Spieler befindet sich im ersten Jahr (Jahresbonus 1) und möchte es wagen, einen Feuerball (**Feuer, Feuer, Feuer**) zu versuchen. Der Jahresbonus lässt es zu, dass der Spieler ein Symbol vorab festlegen kann: Er wählt das Feuersymbol. Dieses Symbol ist ihm nun sicher. Für einen Feuerzauber muss er nun mindestens **zwei weitere Feuersymbole** und zusätzlich noch **ein Mânon-Symbol** erwürfeln. Seine Werte sind: INT 3, WIL 2, INS 4 – damit kommt er auf 3 Würfel, die er zur Verfügung hat – seine Chancen stehen schlecht.

Bei dem Wurf kommen folgende Symbole heraus: Feuer, Wasser, Mondsichel. Seinen Feuerzauber hat er nicht erfolgreich abschließen können. Allerdings ergibt die Kombination **Feuer, Feuer, Wasser** den Zauberspruch 'heisser Dampf'. Der Spieler hat also erfolgreich heissen Dampf produziert und nebelt das Schlachtfeld ein. Alle Spieler & Gegner bekommen den Status-Effekt 'reduzierte Sichtweite'.

Magie in Âlencia ist unberechenbar und kann zu allerlei wildem Chaos führen. Die Frage ist eben, wie man mit diesem Chaos umgeht. Im zweiten Jahr könnte ein Spieler jedoch schon zwei Würfel festlegen (muss allerdings auch zwei Mondsicheln erwürfeln), im dritten Jahr drei (mit 3 Mondsicheln). Sollten mehr Mondsicheln als benötigt erwürfelt werden, wird der Zauber verstärkt (siehe Almanach der Magie).

Sollten zwei oder mehr mögliche Kombinationen bei einem Wurf entstehen (die jedoch nicht den intendierten Zauberspruch darstellen), so kann der Spieler aussuchen, welchen Zaubersprüche er erfolgreich abschließt.

## 14. Heilung & Tod des Helden

Während eines Abenteuers werden die HP des Helden bei Kämpfen und missglückten Probewürfen oftmals reduziert. Der Spieler hat unterschiedliche Möglichkeiten, die verlorenen HP wieder zurückzugewinnen.

### **Zeit heilt alle Wunden:**

Die Zeit spielt eine wichtige Rolle bei der Wiederherstellung der Lebensenergie. In 24 Stunden kann der Held 6 Lebenspunkte wiederherstellen, in 12 Stunden dementsprechend 3 Punkte. Dieses gilt allerdings nur, wenn er tatsächlich keine großen Anstrengungen in der Zeit unternimmt und mit Nahrung versorgt ist.

### **Nahrung heilt den Körper:**

Gut zubereitete Nahrung in Verbindung mit dem Wissen, was ein geschundener Körper an Nährstoffen benötigt, kann Heilung beschleunigen. Alle 12 Stunden kann eine Probe auf „Meisterkoch“ die durch die Zeit gewonnenen Heilungspunkte aufstocken. Es gilt dabei: Pro Schwierigkeitsgradpunkt wird ein HP zurückgewonnen. Dies kann nur alle 12 Stunden durchgeführt werden und benötigt ein Nahrungsmittel, welches mit der Probe verbraucht wird.



Beispiel: Die Helden einer Gruppe haben große Strapazen hinter sich und haben endlich ein Lager aufgeschlagen. Einer der Helden hat eine 5 in der Fähigkeit „Meisterkoch“. Er setzt einen Probewurf Meisterkoch +3 fest und würfelt mit seinen 4 Würfeln einen Misserfolg, einen Doppelerfolg und zwei einfache Erfolge. Er hat die Probe bestanden, somit können sich alle Helden +3 HP notieren.

### **Heilung durch Kräuter, Bandagen, Salben:**

Ein Held, der gute Werte in der Fähigkeit „Medicus“ hat, kann versuchen, sich oder seine Mitspieler sofort zu heilen. Voraussetzung ist, dass er ein Heilmittel mitführt (Bandage, Heilkräuter oder Salben). Auch hier legt der Schwierigkeitsgrad fest, wieviele Punkte bei Erfolg zu den HP hinzugezählt werden können. Eine Medicus +6 Probe kann also potentiell 6 HP heilen.

Sowohl bei Erfolg als auch bei Misserfolg einer Medicus- oder Meisterkoch-Probe werden die Heil- bzw. Nahrungsmittel verbraucht!

### **Heilungs-Magie**

Es gibt die Möglichkeit, einen Heilzauber auf einen Verletzten zu wirken - eine fortgeschrittene Taktik, da die Magie in Âlândia zunächst recht unberechenbar ist. Die Anzahl der wiedergewonnenen HP hängt hier vom Zauberspruch und der Anzahl der Mondsicheln ab. Lies hierfür den „Almanach der Magie“.

Sollten die HP im Kampf auf 0 sinken, können die Gefährten NACH dem Kampf noch Heilzauber oder Medicus-Proben werfen, um den gefallen Kameraden wiederzubeleben. Es genügt dabei 1HP, um den Tod abzuwenden.



## 15. Würfe auf Primäre Werte

Parallel zu den Würfeln in Kampfszenarien kann der Spielmeister jederzeit einen Wurf auf einen PRIMÄREN WERT oder eine Fähigkeit verlangen. Er gibt dabei den Schwierigkeitsgrad an.

Ein Probewurf auf Stärke mit der Schwierigkeit 4 bedeutet also: Ein Spieler muss mindestens 4 Erfolge vorzeigen können, um die Probe zu bestehen.

Der Meister kann außerdem einen **geheimen Wurf** fordern. Hierbei würfelt der Spieler ohne zu wissen, welchen Modifikator die Probe hat. Hiermit können auch mehr als zwei Auswirkungen abgebildet werden.

Der Meister fordert von einem Spieler eine geheime Probe auf Instinkt INS. Dieser würfelt und kann 3 Erfolge aufweisen. Der Meister teilt ihm mit, dass er im aktuellen Raum ein "ungutes Gefühl" hat. Hätte der Spieler anders gewürfelt, wäre die Information anders ausgefallen: Bei 0 Erfolgen hätte der Spieler nichts Ungewöhnliches bemerkt, bei 6 Erfolgen hätte er die Stolperfalle etwa einen Meter vor ihm bemerkt...

## 16. Stufenaufstieg & Entwicklung

Das Leveln ist offensichtlich ein wichtiger Bestandteil der Entwicklung des Helden und damit des Rollenspiels. Da sich die Geschichte in Âlencia wahrscheinlich langsamer entwickeln wird als ein regelmäßig gespielter Held in Âlencia, muss hier auf einen Kompromiss eingegangen werden.

Helden, die der eigentlichen Chronik von Âlencia voraus sind, spielen in einer Welt, die eine mögliche Zukunft Âlendias darstellt. Spielmeister sind aufgefordert, die Welt Âlendias so schlüssig wie möglich weiterzuführen und haben die Möglichkeit, neue Elemente aufkommen zu lassen, die so noch nicht im offiziellen Kanon von Âlencia enthalten sind. Erst mit der Zeit werden die offiziellen Geschichten das zweite und dritte Jahr erreichen.

Für das Leveln an sich ist es den Spielern erlaubt folgende Punkte am Helden nach eigenem Gutdünken zu verteilen:

**Pro Stufe 2 PRIMÄRE WERTE-Punkte**

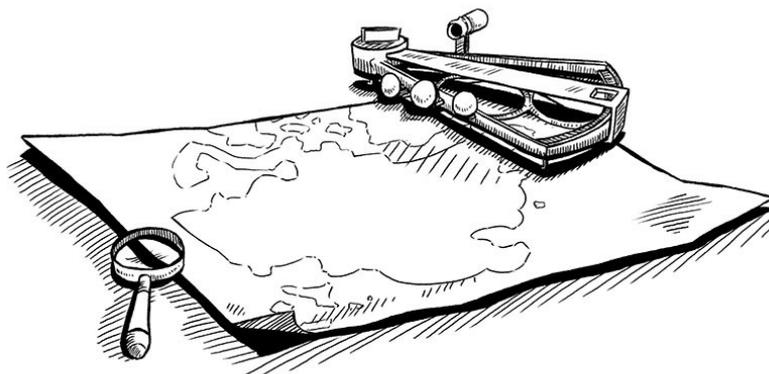
**Pro Stufe 2 Fähigkeiten-Punkte**

Kein Wert in Âlencia kann über den Wert 12 hinaus gelevelt werden, inklusive der Boni.

Der maximale Wert 12 bedeutet, dass eine Probe maximal mit 6 Würfeln und 6 Boni-Erfolgen ausgestattet ist. Damit kann eine Probe den maximalen Erfolgswert 18 besitzen (6 Boni + 6x Doppelerfolg). Ein Probe der Schwierigkeit 18 ist damit so gut wie unschaffbar, Schwierigkeit 19 ist definitiv unschaffbar.

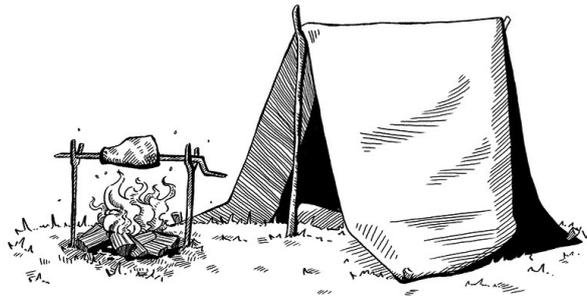
Rein rechnerisch ergibt sich damit, dass ein Held mit Stufe 40 alle PRIMÄREN Werte maximiert hat. Und sich allmählich nach einem ruhigen Ort umsehen sollte, um seinen Lebensabend zu verbringen.

Im Regelbuch 1.2 erfolgt ein Stufenaufstieg alle 200XP.



## 17. Abenteuer erleben

Âlencia ist eine sich verändernde und weiterentwickelnde Welt, und da wir noch nicht wissen, in welche Richtung sich die Geschichte dieses Kontinents entwickeln wird, ist auch dieses Regelbuch noch nicht abgeschlossen. Sieh es als ein Basisregelwerk, welches ein robustes Grundgerüst für ein Rollenspiel abgibt, aber welches von Dir für Deine Abenteuer angepasst und auch verändert werden kann.



**Erschaffe Deine eigene Welt und nutze Âlencia und die App als Werkzeug, um deiner Fantasie freien Lauf zu lassen!**

Viel Spaß wünscht,  
Manuel Schmitt aka SgtRumpel

# HELDENLIED

ANHANG:

## HINWEISE FÜR MEISTER & AUTOREN

geschrieben von Manuel Schmitt  
veröffentlicht Juli 2018

unter der

Creative Commons  
Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung  
3.0 Deutschland Lizenz

bei Fragen oder Anregungen:  
[admin@alendia.com](mailto:admin@alendia.com)

# 1. Meistern in Heldenlied

Die Meister sind das Herzstück einer erfolgreichen Rollenspielrunde. Sie müssen die Gruppe der Helden durch die Abenteuer führen, ihnen nicht zu wenige und nicht zu viele Hinweise geben. Sie sind dafür verantwortlich, dass das Spiel Spaß macht und müssen dafür sorgen, dass es dementsprechend weder zu schwer, noch zu einfach ist.

Um also diesen verantwortungsvollen Posten etwas einfacher zu gestalten, findest Du hier ein paar hilfreiche Hinweise, die Du als Meister in Heldenlied anwenden kannst.

# 2. Meistern: Ausrüstung

Im Regelbuch 1.2 gibt es 48 Hauptwaffen, 19 Nebenwaffen, 15 Kopfbedeckungen, 16 Rüstungen, 16 Hosen und 12 Paar Schuhe – und die Anzahl wird in den nächsten Monaten bestimmt noch steigen. Helden müssen natürlich ausgestattet werden und sollen auf ihren Abenteuern hin und wieder neue Ausrüstung finden oder kaufen und sich verbessern.

Die gut gemeinte Intention eines Meisters ist es vielleicht, seine Spieler fürstlich zu belohnen und ihnen schnell starke Rüstungen und Waffen zu geben. **Das kann einerseits dazu führen, dass Spieler zu stark werden und andererseits, dass sie zu schnell an ein maximales Ausrüstungs-Niveau kommen, welches nicht mehr verbessert werden kann.**



Als einfache Faustformel sollte ein Meister folgende Kriterien für das Verteilen von Waffen beachten:

- Die STR eines Helden muss größer oder gleich dem ATT Wert einer Nahkampfwaffe sein, um sie führen zu können.
- Die GEW eines Helden muss größer oder gleich dem ATT-Wert einer Fernkampfwaffe sein, um sie führen zu können.
- Die Richtlinie für die erforderliche Stufe des Helden wird mit  $ATT \cdot 3$  berechnet. Dies kann leicht abweichen, vor allem bei niedrigen ATT-Werten.

Auch bei den Kleidungsstücken sollte darauf geachtet werden, dass die RÜ-Klasse der Stufe des Helden angepasst ist. Als generelle Orientierung lohnt es sich, den besten Gegenstand einer Kleidungs-Gruppe anzusehen und diesen erst mit Stufe 24 aufwärts verfügbar zu machen.

Generell sollte ein neuer Ausrüstungsgegenstand als etwas Seltenes, Wertvolles angesehen werden. Helden können die Gegenstände finden, stehlen oder bei einem Händler kaufen. Dabei sollte nicht die gesamte Bandbreite der Waffen bzw. Kleidungsstücke angeboten werden, sondern immer nur eine kleine Auswahl.

Preise sind in den Listen der Waffen und Ausrüstungen angegeben und sind Richtwerte. Die Fähigkeit HANDEL kann dazu benutzt werden, um zu Feilschen.

### 3. Meistern: Statureffekte & Kämpfe

Statureffekte werden vom Meister verteilt und wieder entfernt. Sie sind ein mächtiges Tool, um die Helden zu schwächen oder zu stärken, einer Quest eine Dringlichkeit oder unerwartete Gefährlichkeit zu verleihen. Lies Dir die Statureffekte genau durch und überlege, ob sie in gewissen Situationen einsetzbar sind, um das Abenteuer spannender zu gestalten.

Auch die Statureffekte werden im Laufe der nächsten Jahre erweitert – gucke also vor einer P&P-Runde nach, ob es neue Statureffekte gibt, die Du noch nicht kennst.

Ein wichtiger Bestandteil des P&P sind die Kämpfe. Alle Würfe können vom Meister im WÜRFELPAD FÜR MEISTER absolviert werden. Einfach die Würfelart auswählen und die Anzahl der Würfel einstellen. Für alle Probewürfe auf Primäre Werte eines NPC nutze die gelben Würfel.

Übrigens: Alle Würfe können auch mit traditionellen 6-seitigen Würfeln absolviert werden. Dabei sind 1 und 2 Misserfolge, 2/3/4 einfacher Erfolg und 6 der Doppelerfolg. Für die Mänon-Nebel-Würfe gilt: 1 – ☹️ , 2 – 🔥 , 3 – 📖 , 4 – 🍃 , 5/6 – 🌙 .



## 4. Meistern: Magie

Die Magie in Âlendia ist nicht als geläufig anzusehen, sondern als etwas Besonderes, Neues. Ein Duell zweier mächtiger Magier, wie es vielleicht in Dungeon & Dragons passieren würde, ist in Âlendia höchst unwahrscheinlich.

Versuche, die Magie als etwas Besonderes und Seltenes in Âlendia zu behandeln. Ihre Anwendung kann z.B. von NPCs als etwas Erschreckendes wahrgenommen werden.

NPCs müssen jedoch teilweise genauso wie die Spieler Magie nutzen. In Kampfszenarien sollte ebenso wie im Charakterbogen ein Probewurf gewürfelt werden. Sollte die Magie jedoch handlungsrelevant sein, kann der Meister den Probewurf vernachlässigen und von einem Erfolg ausgehen.

## 5. Schreiben für Heldenlied

Willst Du ein Abenteuer für Heldenlied schreiben? Hervorragend! Jeder kann ein Meister-Abenteuer verfassen und einreichen. Neben einer spannenden Geschichte solltest Du auf ein paar Dinge achten, damit die Abenteuer von anderen schnell und einfach aufgegriffen werden können.

Du solltest etwas Erfahrung aus anderen Rollenspielen mitbringen. Wenn Heldenlied Dein allererstes Pen&Paper ist, dann lies Dir erst ein paar andere vorgefertigte Abenteuer durch und beachte ihren Aufbau.

Offizielle Abenteuer werden auf [www.alendia.com](http://www.alendia.com) als PDF unter Deinem Namen veröffentlicht und können damit von anderen Spielern heruntergeladen, ausgedruckt und für ihre Rollenspielrunde verwendet werden.



## 6. Schreiben: Basisinformationen

Um den anderen Heldenlied-Meistern eine einfache Orientierung zu bieten, sollte die erste Seite eines Abenteuers folgende Informationen zusammentragen:

### **TITEL**

Wähle einen Titel, der neugierig macht, aber noch nicht zuviel verrät!

### **AUTOR**

Dein Name oder Dein Nick, je nachdem, wie Du in Erscheinung treten willst.

### **JAHRESINFORMATION**

In welchem Jahr spielt das Abenteuer? Erstes Jahr, zweites Jahr, drittes Jahr nach dem Fall des dritten Mondes?

### **STUFENINFORMATION**

Für die Spieler welcher Stufen ist dieses Abenteuer geeignet? Gib nicht eine einzelne Stufe, sondern einen Bereich an: z.B. 3-5

### **SPIELERANZAHL**

Gib an, wie viele Spieler mindestens & maximal dieses Abenteuer zusammen spielen können.

### **SYNOPSIS**

Eine kurze Zusammenfassung der Geschichte als Information für den Meister. Versuche, die Etappen des Abenteuers in ein paar Sätzen zusammenzufassen.

### **SPIELDAUER**

Ungefähre Angabe der Zeit in Stunden, die benötigt wird, um dieses Abenteuer durchzuspielen.

## 7. Schreiben: Formatierung

Ein Abenteuer besteht meist aus einer Reihe von Ortsbeschreibungen, in denen besondere Begegnungen oder Informationen festgehalten werden. Folgende Formatierungen sollten bei allen Abenteuern eingehalten werden, um sich schnell zurecht zu finden:

### **NAME DES ORTES IN GROßBUCHSTABEN**

*Dies ist ein Text, der vom Meister vorgelesen wird, er steht immer direkt unter dem Namen des Ortes und wird in kursiv angezeigt. Er enthält alle Informationen, die den Helden beim ersten Besuchs des Ortes zugänglich gemacht werden sollen.*

Darunter stehen zusätzliche Meisterinformationen, die zunächst nur dem Meister zugänglich sind. Hier können Hintergrundinformationen oder Dinge beschrieben werden, welche die Helden erst noch herausfinden sollen.

### **CHARAKTERNAME**

ATT: 7 | MN: 2 | PAR: 4 | AW: 3 | RÜ: 3 | HP: 30 | STR: 5  
Waffe: einfacher Rapier

*optional: unter den eingerückten Charakterinformationen kann optional ein Dialogtext zum Vorlesen eingefügt werden.*

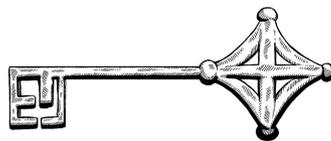
Alles, was NPCs betrifft sollte eingerückt werden und sollte gleichermaßen formatiert werden, z.B. diese Meisterinformation in normaler Schrift. Die Eigenschaften der Charaktere müssen mindestens die oben angegebenen Eigenschaften aufweisen. Lediglich die STR ist bei diesem Beispiel optional.

## 8. Schreiben: Einreichen

Um ein Abenteuer einzureichen, genügt es den Text als \*.doc oder \*.pdf an admin@alendia.com zu senden. Alle Texte werden lektoriert und formatiert. Es kann sein, dass Änderungen gefordert werden, wenn bestimmte Stellen des Abenteuers nicht klar genug formuliert wurden.

Generell ist es eine gute Idee, vor dem Schreiben in die Welt von Âlendia einzutauchen. Hör Dir die Hörbücher an und lies ein wenig in der Wiki herum, um einige Informationen über Âlendia zusammenzutragen.

Ich bin sehr gespannt, welche Abenteuern Ihr Euch ausdenkt!



# Charakterbogen HELDENLIED

Name	Herkunftsort	
Beruf	Rasse	Alter
Geheimnis		

Ausrüstung	Waffe	
	Zusatz	ATT PAR RÜ AW
	Kopf	ATT PAR RÜ AW
	Körper	ATT PAR RÜ AW
	Beine	ATT PAR RÜ AW
	Schuhe	ATT PAR RÜ AW

Statureffekte

Würfel

1. Jahr

2. Jahr

3. Jahr

Beutelschneider ø[GES, REF]	
Etikette ø[INT, WIL]	
Händer ø[INT, INS]	
Magister ø[INT, INT]	
Medicus ø[INT, GES]	
Meisterkoch ø[GES, INS]	
Pfadfinder ø[AUS, INS]	
Schattenmeister ø[GEW, INS]	
Schauspieler ø[GES, INT]	
Tierfreund ø[WIL, INS]	

HP	<input type="checkbox"/>
RÜ	<input type="checkbox"/>
ATT	<input type="checkbox"/>
MN	<input type="checkbox"/>
PAR	<input type="checkbox"/>
AW	<input type="checkbox"/>
STR	<input type="checkbox"/>
AUS	<input type="checkbox"/>
GEW	<input type="checkbox"/>
GES	<input type="checkbox"/>
REF	<input type="checkbox"/>
INT	<input type="checkbox"/>
WIL	<input type="checkbox"/>
INS	<input type="checkbox"/>
XP	<input type="checkbox"/>
LVL	<input type="checkbox"/>

Berechnung sekundärer Grundwerte:

Leben (HP): 15 + Stufe \* 2

Angriff (ATT) [Nahkampf]: (STR + GEW) / 2 + Waffe.ATT + Zusatz.ATT

Mänon-Nebul (MN): (INT + WIL + INS) / 3

Ausweichen (AW): (GEW + INS + INT) / 3 + Kopf.AW + Körper.AW + Bein.AW + Schuhe.AW

Rüstungswert (RÜ): Kopf.RÜ + Körper.RÜ + Bein.RÜ + Schuhe.RÜ

Angriff (ATT) [Fernkampf]: (GES + INS) / 2 + Waffe.ATT

Parade (PAR): (REF + GEW + AUS) / 3 + Waffe.PAR / 2 + Zusatz.PAR / 2

Für einen interaktiven Charakterbogen, gehe mit Deinem Handy auf [www.alendia.com/app](http://www.alendia.com/app)