

Die Klassen

Samyra ist als klassenloses System entworfen worden. Jeder Spieler kann seinen Charakter nach seinem Gutdünken entwickeln, auf Abenteuer ziehen und hat nur wenige Verpflichtungen in der Spielwelt. Außer den aspektgegebenen Grundsätzen folgt er in der Regel keinen Ideologien und hat infolgedessen auch kaum Restriktionen. Vielen Spielern reicht das auf Dauer jedoch nicht. Sie möchten ihren Charakter weiter formen, ihn stärker in die Welt einbinden und eine bestimmte Position innerhalb einer Organisation einnehmen. Vielleicht möchte der Spieler auch einer bestimmten Bevölkerungsgruppe angehören oder eine spezielle Ausbildung genossen haben. Um diesen Vorstellungen gerecht zu werden, kann der Charakter eine Klasse annehmen.

Klassen dienen in Samyra dazu, einem Charakter schon bei der Erschaffung eine bestimmte Ausrichtung zu geben oder ihn nachträglich weiter zu formen. Sie binden den Charakter stärker in die Welt ein und lassen ihn einen Platz in dieser einnehmen. Diese Entscheidung ist freiwillig, da sie den Charakter in gewisser Weise einschränkt. Er muss nicht nur bestimmte Voraussetzungen erfüllen, um überhaupt Teil einer Gemeinschaft zu werden, sondern sich auch an vorgegebene Richtlinien und Pflichten halten. Im Gegenzug bietet eine Klasse aber auch einige Vorteile. Neben regeltechnischen Vorzügen, die aus dem oftmals recht strengen und reglementierten Training innerhalb einer Klasse resultieren oder aus gut gehüteten Geheimnissen und Techniken bestehen, die nur Angehörigen der Klasse weitergegeben werden, genießen solche Charaktere vielfach mehr Rechte als der normale Abenteurer und Bewahrer. Sie haben eine bestimmte Stellung innerhalb ihrer Klasse, sie steigen Ränge auf und haben innerhalb der Bevölkerung einen gewissen Ruf - je nach Klasse positiv oder negativ.

Voraussetzungen

Jede Klasse hat bestimmte Voraussetzungen, die der Charakter erfüllen muss. Neben Einschränkungen bei der Rasse beeinflusst in einigen Fällen auch das Geschlecht, der Stand oder der Glaube bzw. Aspekt des Charakters seine Wahlmöglichkeiten.

Man trennt die Klassen in zwei Kategorien: Start- und Ausbildungsklassen.

Startklassen können direkt bei der Erschaffung gewählt werden, um den Hintergrund und die Herkunft des Charakters festzulegen. Sie verkörpern eine spezielle Erziehung und Sozialisation durch eine bestimmte Organisation oder Gemeinschaft. Solche Charaktere sind entwe-

der in dieses Umfeld hineingeboren worden oder wurden mit jungen Jahren in die Obhut einer Trainingseinrichtung gegeben, weil sie bestimmte Fähigkeiten aufwiesen oder ausgewählt wurden. Seine Ausbildung von Kindesbeinen an prägt das Denken und Handeln des Charakters und somit seine Persönlichkeit.

Bei Startklassen sind eine Reihe von Grundwerten mit darin enthaltenen Fertigkeiten angegeben. Durch die zielgerichtete Schulung vom Kindesalter an erhält ein Charakter mit einer Startklasse für einige Grundwerte eine Erhöhung um +1, während andere um -1 verringert werden.

Alle Grundwerte, die genannt und nicht reduziert werden (auch die, die keine Erhöhung erhalten!), muss der Charakter vor der Addition der Klassenbonusse auf mindestens 5 haben. Die Erhöhung und Verringerung der Grundwerte durch die Klasse wird erst nach der Verteilung der fünf freien Punkte, der Umverteilung eventueller hoher Grundwerte und der Addition von Bonussen durch Gaben berechnet.

Da der Charakter einen bestimmten Trainingsprozess durchläuft, ist er gezwungen, einige Fertigkeiten zu erlernen, die in jedem Falle Teil seiner Ausbildung waren. Daher müssen alle namentlich genannten Fertigkeiten, die so genannten **Klassenfertigkeiten**, während der Charakter-Erschaffung auf mindestens GW+1 gesteigert (also erlernt) werden. Ob sie danach noch weiter gesteigert werden, liegt in der Entscheidung des Spielers. An seiner Zugehörigkeit zur gewählten Klasse ändert sich dadurch nichts.

Magiebegabte Charaktere müssen zudem zu jedem genannten Magiezweig mindestens einen Zauber dieser Kategorien zu Spielbeginn erlernt haben.

Ausbildungsklassen hingegen werden nachträglich angenommen, indem sich der Charakter ganz gezielt bei einer Vereinigung bewirbt (oder von dieser angeworben wird) und den Aufnahmeprozess durchläuft. Besteht er diesen, wird er Teil der Klasse. In diesem Falle bestimmen also die Persönlichkeit und die Interessen des Charakters die Wahl der Klasse.

Bei Ausbildungsklassen entfällt die Veränderung der Grundwerte, da die Sozialisation des Charakters schon abgeschlossen ist. Damit er allerdings einen Nutzen für seine neue Gemeinschaft hat, muss er bestimmte Fertigkeiten auf vorgegebenen Mindestwerten beherrschen. Diese Fertigkeiten sind zusammen mit einer Fertigkeitstufe angegeben. Nur wenn der Charakter mindestens diese Werte hat, hat er überhaupt eine Chance, die Aufnahmeprüfung zu bestehen. Genauso wie bei Startklassen müssen zaubernde Klassen zu jeder geforderten Ma-

giefertigkeit auch mindestens einen Zauber erlernt haben.

Viele Klassen können sowohl Start- als auch Ausbildungsklassen sein. Bei diesen Klassen werden die Voraussetzungen beider Arten gleichzeitig angegeben. Die Fertigkeitstufen gelten entsprechend nur für das nachträgliche Annehmen der Klasse, während die Veränderung der Grundwerte und die gelisteten Fertigkeiten für die Startklasse gelten.

Beim Gladiator, der sowohl Start- als auch Ausbildungsklasse sein kann, findet man unter anderem folgende Angaben:

Akrobatik +1

Fallen 10

Gaukeleien 12

Ist der Charakter schon als Kind in die Obhut einer Gladiatorenschule gegeben worden und hat die strenge Ausbildung genossen, hat er seine körperliche Beweglichkeit trainiert und erhält dadurch eine Erhöhung seines Akrobatikgrundwertes um +1. Zudem wurde er in jedem Falle in Fallen und Gaukeleien geschult. Der Charakter muss also beide Fertigkeiten erlernt haben, d.h. er muss sie mindestens um einen Punkt gesteigert haben. Die angegebenen Fertigkeitstufen der beiden Fertigkeiten muss er jedoch nicht bei Spielbeginn erreichen.

Diese Angaben gelten nur für Charaktere, die sich nachträglich als Gladiator verdingen wollen. Sie müssen diese Fertigkeiten entsprechend gut beherrschen, damit sie überhaupt sinnvoll als Gladiator eingesetzt werden können. Verfügen sie nicht über diese Fähigkeiten, werden sie nicht in die Arena gelassen und in den Kreis der Klasse aufgenommen.

Vereinigungen

Hinter jeder Klasse verbirgt sich eine Vereinigung, derer sich alle Angehörigen der Klasse zugehörig fühlen. Man unterscheidet drei Arten von Vereinigungen: Organisationen, Gemeinschaften und Geheimbünde.

Organisationen sind feste Einrichtungen der Länder, in denen man sie findet. Sie gehören dort zum etablierten Machtapparat und haben ihre Stellung im staatlichen Gefüge. Sie genießen somit die Unterstützung der ansässigen Regierung (insbesondere finanzieller Art), und Angehörige haben einen bestimmten Ruf in der Bevölkerung. In der Regel sind Organisationen der gleichen Klasse über die Ländergrenzen hinweg vernetzt, allerdings beschränken sich ihre Befugnisse auf das Land, in dem sie ansässig sind.

Mitglieder solcher Organisationen befinden sich in einer strengen Hierarchie und sind ihrem Vorgesetzten Rechenschaft schuldig. Ihr Werdegang ist recht klar vorgezeichnet und die Ausbildungen sind (vor allem bei Startklassen) stark verschult.

Da jedes Mitglied einer Organisation diese auch nach außen hin repräsentiert und vor allem im Ausland als Repräsentant der Heimat angesehen wird, wird es genauestens instruiert, welche Pflichten und Regeln es zu befolgen gilt. Verstöße werden normalerweise streng geahndet, nicht zuletzt um ein Exempel zu statuieren. Allgemein sind Organisationen sehr stark auf ihren guten Ruf im In- und Ausland bedacht.

Organisationen haben klare Richtlinien, wie man Mitglied werden kann. Viele dieser Einrichtungen nehmen

Kinder in jungen Jahren auf, wenn sie bestimmte Anforderungen erfüllen, und formen sie genau nach ihren Vorstellungen. Für einen späteren Beitritt müssen genauestens festgelegte Kriterien erfüllt werden.

Typische Beispiele von Organisationen sind die Armeen der Länder sowie die zahlreichen Magiergilden, die man auf Samyra findet.

Im Gegensatz dazu stehen die **Gemeinschaften**. Hierbei handelt es sich um Verbindungen von Gleichgesinnten. Da sie keine besondere Bindung an ein politisches System haben, agieren sie auch Länder übergreifend. Bei ihnen herrschen keine solch strengen Regeln und Hierarchien wie in Organisationen, aber es gibt durchaus Regeln, die ein Angehöriger befolgen muss, um in der Gemeinschaft Bestand zu haben. Die Bindung zwischen den Angehörigen dieser Klassen besteht auf ideologischer Basis und entsteht beispielsweise durch gleiche Ansichten, eine bestimmte Art zu leben, ähnliche Ziele oder gemeinsame Glaubensgrundsätze.

Gemeinschaften sind in der Regel in Kleingruppen organisiert, wobei es innerhalb dieser Gruppen eine bestimmte Rangfolge gibt (wenn auch nicht so ausgeprägt wie in den Organisationen).

In Gemeinschaften wird man entweder hineingeboren und wächst in ihrem Kreise auf oder man kann Mitglied werden, indem man sich an eine Gruppierung wendet und um Aufnahme bittet.

Gemeinschaften sind beispielsweise die zahlreichen Barbarenstämme, die man auf Samyra findet, oder Gruppen von umherziehenden Gauklern.

Geheimbünde schließlich sind - wie der Name schon sagt - normalerweise im Geheimen tätig und im Regelfalle sind ihre Ansichten und Tätigkeiten krimineller Natur. Sie agieren im Verborgenen und ein Angehöriger einer solchen Vereinigung sollte Fremden (und oft auch Freunden) gegenüber seine Zugehörigkeit verschweigen. Je nach Art der Kriminalität steht auf die Mitgliedschaft eine leichte bis schwere Strafe, in seltenen Fällen sogar die Todesstrafe.

Bei der rechtschaffenen Bevölkerung sind die meisten Geheimbünde durchaus bekannt, sie weiß jedoch nicht, wo Treffpunkte zu finden sind oder wer Mitglied ist.

Geheimbünde haben unterschiedliche Strukturen, die vor allem von der Anzahl der Mitglieder und den finanziellen Mitteln abhängen. Es gibt kleine, lokale Gruppierungen, Länder übergreifende Netzwerke und teilweise sogar Strukturen, die einer Organisation gleichkommen.

In den meisten Fällen werben diese Vereinigungen neue Mitglieder gezielt an, wenn sie auf sie aufmerksam geworden sind. Eine direkte Bewerbung ist nur im Ausnahmefall möglich.

Zu den Geheimbünden gehören unter anderem die streng organisierten Diebesgilden der Welt aber auch kleine Gruppierungen wie zum Beispiel Gemeinschaften von Assassinen.

Gesamt-AP und Ruhm

Ein Charakter hat beim Spiel ohne Klasse je eine Angabe für seine Gesamt-AP und seine freien AP (vgl. GRW 357ff).

Bekommt er für das Bestehen eines Abenteuers AP gutgeschrieben, addieren sie sich direkt auf die Gesamt-AP, so dass dieser Wert anzeigt, wie viel Erfahrung er insgesamt gesammelt hat und wie weit er fortgeschritten ist. Seine Gesamt-AP steigen also mit jedem Abenteuer kontinuierlich an. Die Anzeige der Gesamt-AP hat im Grunde keine relevante Bedeutung im Spiel und dient vor allem dazu, dass andere Spieler ungefähr einschätzen können, wie stark der Charakter eigentlich ist und wie viel er schon erlebt hat. Der Wert dient also primär zum Vergleich von Charakteren.

Zusätzlich hat der Charakter eine Anzeige für die freien AP. Immer wenn er AP erhält, zählt er sie nicht nur zu seinen Gesamt-AP, sondern zusätzlich zu seinen freien AP, um einen Überblick zu haben, wie viele AP er noch zur Verfügung hat, um neue Fähigkeiten zu lernen. Somit wird sich der Wert der freien AP immer wieder ändern und durch das Lernen z.B. sinken.

Lili hat bisher 492 Gesamt-AP gesammelt. Von ihren freien AP hat sie noch 7 übrig, die sie in der letzten Lernphase nicht mehr sinnvoll ausgeben konnte. Nach dem Bestehen des nächsten Abenteuers erhält sie 84 AP. Ihre Gesamt-AP steigen also auf $492 + 84 = 576$ und ihre freien AP erhöhen sich auf $7 + 84 = 91$. Mit den freien AP erlernt sie zwei neue Zauber, die sie 10 und 30 AP kosten, und erhöht eine Fertigkeit um eine Stufe, was sie 14 AP kostet. Sie gibt somit insgesamt 54 AP aus, die von ihren freien AP abgezogen werden. Sie hat also anschließend noch 37 freie AP übrig. An ihren Gesamt-AP ändert sich durch das Lernen nichts.

Mit dem Beitritt in eine Klasse entfällt die Anzeige der Gesamt-AP und wird durch einen Wert ersetzt, der sich **Ruhm** nennt. Er zeigt an, wie bekannt der Charakter ist und welchen Ruf er genießt - sowohl innerhalb seiner Vereinigung als auch bei der allgemeinen Bevölkerung. Je höher der Ruhm eines Charakters, desto eher wird er erkannt und desto mehr Geschichten erzählt man sich über seine bisher vollbrachten Taten.

Charaktere mit einer Startklasse haben von Beginn an keine Anzeige für ihre Gesamt-AP, sondern starten direkt mit Ruhm in das Spiel.

Nimmt ein Charakter erst nachträglich eine Klasse an, wird die Anzeige für seine Gesamt-AP bei der Aufnahme ersatzlos gestrichen. Er startet seine neue Laufbahn mit 0 Ruhm und beginnt von diesem Zeitpunkt an, diesen zu erlangen.

Ruhm steigt genauso wie Gesamt-AP durch das Gewinnen von AP. Erhält man nach dem Abschluss eines Abenteuers AP, werden diese direkt zum Ruhm des Charakters addiert. Im Gegensatz zu den Gesamt-AP, die nur ansteigen können, kann der Ruhm jedoch auch wieder sinken. Dieses passiert insbesondere bei einem Klassenausschluss (s.u.).

Weiterhin werden die erhaltenen AP aber auch als freie AP, die zum Lernen eingesetzt werden können, notiert.

Tritt Lili aus dem obigen Beispiel einer Klasse bei, wird ihre Anzeige der Gesamt-AP (576 Gesamt-AP) gestrichen. Dafür beginnt sie ihre neue Laufbahn mit 0 Ruhm und muss sich zunächst durch das Bestehen von Abenteuern einen Namen in ihrer neuen Vereinigung machen. Ihre 37 freien AP bleiben

davon allerdings unberührt, sie kann sie weiterhin nutzen, um ihren Charakter zu verbessern.

Ränge

Aus dem gesammelten Ruhm des Charakters ergibt sich sein Rang. Er zeigt den Fortschritt des Charakters innerhalb seiner Klasse an und steht stellvertretend für den Trainingsstand des Charakters, seine Stellung innerhalb einer Organisation, das Ansehen, das er innerhalb seiner Vereinigung genießt, und den Ruf, den er in der Bevölkerung hat. Mit steigendem Rang erhöht sich auch der allgemeine Bekanntheitsgrad des Charakters. Je nach Klasse und Betrachter kann diese Bekanntheit positiv oder negativ sein.

Ein Schmuggler mit einem hohen Rang dürfte der Gerichtsbarkeit unterschiedlichster Länder wohlbekannt sein (negativ). Die normalen Bürger haben eventuell schon (mehr oder weniger wahre) Geschichten von seinen Künsten gehört, und es gibt einige, die ihn bewundern (positiv) und andere, die ihn verurteilen (negativ). In den Kreisen seiner Kollegen genießt er ein hohes Ansehen und hat sich einen Namen gemacht (positiv). Fast jeder andere Schmuggler hat den Namen des Charakters schon einmal gehört, aber es gibt auch zahlreiche Neider (negativ).

Jeder Charakter, der eine Klasse hat, beginnt diese auf **Rang 1**. Mit dem Sammeln von AP steigt der Rang, sobald eine bestimmte Menge an Ruhm erreicht wird. Wie viel Ruhm für die einzelnen Ränge erreicht werden muss, findet man in der unten stehenden Tabelle. Sobald ein entsprechender Wert erreicht wurde, steigt der Charakter automatisch einen Rang auf, ohne dafür zu einem Lehrmeister zu müssen.

Ein Magier hat bisher 673 Ruhm gesammelt und ist damit Rang 6. Nach dem Abschluss eines Abenteuers erhält er weitere 55 AP. Sein Ruhm steigt also auf 728. Er überschreitet damit die Grenze von 700 Ruhm, den er für Rang 7 benötigt, und steigt dadurch automatisch in den neuen Rang auf.

Ränge beeinflussen maßgeblich die klassenspezifischen Fähigkeiten des Charakters und verstärken die Vorzüge der Klasse. Bei Startklassen haben sie zudem Einfluss auf die Fertigungsstufen von Klassenfertigkeiten.

Außerdem erhält der Charakter bei jedem Ranganstieg eine automatische Steigerung seiner Gesundheitswerte, die aus dem kontinuierlichen Klassentraining resultiert. Die Höhe ist je nach Klasse unterschiedlich und wird in der jeweiligen Beschreibung angegeben. Die Erhöhung geschieht genauso wie der Rangaufstieg automatisch und ohne, dass der Charakter dafür einen Lehrer aufsuchen oder AP und Zeit opfern muss.

Hat der Charakter eine Startklasse, sind ihm die Klassenfertigkeiten in Fleisch und Blut übergegangen. Er befindet sich quasi dauerhaft im Trainingsprozess. Die Fertigungsstufen können daher einen Wert von $GW + \text{Rang}/2$ nicht unterschreiten. Liegt die FS niedriger, wird sie automatisch bei einem Rangaufstieg auf den entsprechenden Wert erhöht.

Steigt ein Barbar mit einem GW Natur von 5 auf Rang 8 auf, erhöht sich seine FS für Naturkunde automatisch auf $5 + 8 / 2 = 9$. Hat er Naturkunde schon auf 10 oder sogar höher gestiegt, wird die bestehende FS nicht verändert.

Bei Ausbildungsklassen wird von den Vereinigungen gewünscht, dass Mitglieder sich in den Kerndisziplinen weiterbilden. Daher ist ein Rangaufstieg in einer Ausbildungsklasse nur möglich, wenn man alle angegebenen Fertigkeiten auf mindestens (angegebener Wert)+Rang/3 (aufgerundet) trainiert hat. Werden die Werte nicht erreicht, wenn man genügend Ruhm für einen Aufstieg hätte, wird die Erhöhung des Ranges erst durchgeführt, wenn man alle geforderten Werte erreicht hat. In der Zwischenzeit kann der Charakter allerdings weiterhin AP sammeln und ausgeben.

Ein Schatzsucher benötigt (unter anderem) Balancieren auf FS 12, damit er von der Gemeinschaft akzeptiert wird. Damit er Ränge aufsteigen kann, muss er entsprechendes weiteres Training erhalten haben. Für Rang 6 muss sein Wert auf mindestens $12 + 6 / 3 = 14$ gestiegen sein. Für Rang 11 benötigt er sogar $12 + 11 / 3 =$ aufgerundet 16.

Der **maximale Rang** einer Klasse beträgt **15**. Der Charakter kann zwar weiter AP und dadurch Ruhm sammeln, sein Rang wird sich jedoch nicht weiter erhöhen.

Benötigter Ruhm für Ränge:

1	0
2	75
3	150
4	250
5	375
6	525
7	700
8	900
9	1125
10	1375
11	1650
12	1950
13	2275
14	2625
15	3000

Ausschluss aus einer Klasse

Jede Klasse hat bestimmte Pflichten, die ein Mitglied erfüllen muss. Verstößt es gegen diese Grundsätze, muss es sich rechtfertigen und kann von den Anführern seiner Vereinigung bestraft werden. Bei besonders schweren Verstößen kann es aus der Klasse ausgeschlossen werden.

In diesem Falle sinkt sein Ruhm sofort auf den negativen aktuellen Wert. Der Charakter behält Fertigkeiten, die er durch seine Klasse erlernt hat (nur in seltenen Fällen wird das Gedächtnis einer Person beim Ausschluss gelöscht). Zur Errechnung entsprechender Fertigungsstufen bzw. Bonusse wird jedoch nur noch die Hälfte des Ranges, den er vor seinem Ausschluss hatte, herangezogen. Dieser Wert wird sich nicht weiter steigern, auch wenn der Charakter in einer anderen Klasse einen höheren Rang

erreichen sollte. Andere Vorzüge der Klasse verliert der Charakter (beispielsweise regelmäßige Einkünfte oder ähnliches).

Bei der Beschreibung der Klassenvorzüge werden Fertigkeiten, die der Charakter nach einem Ausschluss behält, mit einem * gekennzeichnet.

Krieger erhalten Rang/2 Punkte Bonus auf die Initiative ihrer Gruppe. Bei einem Krieger des 8. Ranges wären das also beispielsweise 4 Punkte. Lässt sich dieser Krieger etwas zuschulden kommen und wird aus seiner Klasse ausgestoßen, behält er diese Fähigkeit, da sich seine Taktikkenntnisse natürlich nicht schlagartig in Luft auflösen. Jedoch wird durch seinen ruinierten Ruf der Bonus nur noch aus der Hälfte seines ehemaligen Ranges, also nur noch auf Basis des 4. Ranges, berechnet. Er kann die Initiative also nur noch um 2 Punkte erhöhen.

Der Ausschluss aus einer Klasse spricht sich herum und sorgt für eine schlechte Reputation des Charakters. Er gilt als Abtrünniger, als jemand, der die Regeln nicht befolgt, im schlimmsten Falle sogar als Verräter oder Verbrecher. Damit er eine neue Klasse annehmen kann, muss er sich erst einmal reinwaschen, bzw. es muss Gras über die Sache wachsen. Daher ist der reguläre Beitritt zu einer neuen Klasse erst wieder möglich, wenn der Charakter so viele AP gesammelt hat, dass sein Ruhm wieder positiv ist.

Will er vorher schon einer neuen Klasse beitreten, muss er sich ganz besonders beweisen. Er muss alle von der neuen Klasse geforderten Fertigungsanforderungen um mindestens so viele Punkte höher haben, wie sein Rang wäre, wenn sein Ruhm positiv wäre.

Ein Charakter mit 1500 Ruhm hat sich etwas Schweres zuschulden kommen lassen und wird aus seiner Klasse verbannt. Sein Ruhm sinkt also auf -1500. Im Laufe der Zeit sammelt er neue AP, so dass er irgendwann -750 Ruhm hat. Nun möchte er einer neuen Klasse beitreten. Da 750 Ruhm Rang 7 entspricht, müsste der Charakter alle geforderten Fertigkeiten der gewünschten Klasse um 7 Punkte höher haben als angegeben.

Gelingt es dem Charakter, einer neuen Klasse beizutreten, wird sein Ruhm wie üblich auf 0 gesetzt.

Eine Rückkehr in eine Klasse, aus der man ausgeschlossen wurde, ist in keinem Falle möglich.

Mehrfachklassen

Will ein Charakter vielseitiger werden und interessiert sich für eine oder mehrere weitere Klassen, steht es ihm frei, diesen beizutreten, wenn er bestimmte Voraussetzungen erfüllt. Er muss natürlich die entsprechenden Klassenfertigkeiten auf den geforderten Fertigungsstufen beherrschen und alle anderen Voraussetzungen (z.B. Geschlecht, Rasse, Stand) erfüllen. Außerdem müssen sich die Einstellungen und Pflichten der Klassen vertragen.

Zudem sind die Klassen in drei Obergruppen unterteilt: Kämpfer, Zauberer und Sonstige. Es ist nicht möglich, mehrere Kämpfer oder Zauberer miteinander zu kombinieren. Von diesen Gruppen darf nur jeweils maximal eine vertreten sein. Man kann allerdings beliebig viele Klassen der Gruppe Sonstige miteinander verbinden.

Es ist nicht erlaubt, einen Krieger/Paladin/Priester zu entwickeln, da sowohl Krieger als auch Paladin zur Gruppe der Kämpfer gehören. Es ist jedoch problemlos möglich, einen Paladin/Alchimist/Botschafter/Priester zu spielen, da sowohl Alchimist als auch Botschafter aus der Gruppe der sonstigen Klassen stammen.

Sobald der Charakter die geforderten Voraussetzungen erfüllt, kann er sich bei der gewünschten zusätzlichen Klasse melden und um eine Aufnahme bitten. Wird er von der Vereinigung akzeptiert, hat er danach eine Mehrfachklasse. Er notiert sich seine neue zusätzliche Klasse und beginnt diese auf Rang 1 mit 0 Ruhm.

Jedes Mal, wenn der Charakter ab jetzt AP bekommt, muss er sich entscheiden, wie er sie auf den Ruhm seiner Klassen verteilt. Er steigt somit deutlich langsamer in den einzelnen Klassen auf, genießt aber im Gegenzug dazu alle Vorteile, solange er die Pflichten jeder Profession erfüllt.

Auch wenn die gesammelten AP unterschiedlich auf den Ruhm der Klassen verteilt werden, ändert dieses nichts an den freien AP. Diese können nach wie vor für beliebige Fertigkeiten ausgegeben werden.

Ein Beschwörer hat mittlerweile Rang 7 und einen Ruhm von 820 erreicht. Nun möchte er sich weiterbilden und nach einem intensiven Studium der erforderlichen Fertigkeiten dem Kreis der Alchimisten beitreten. Er wird von der Vereinigung aufgenommen, daher notiert der Spieler auf dem Charakterbogen nun als Klasse Beschwörer/Alchimist, bei Ruhm 820/0 und als

Rang 7/1. Nach dem nächsten Abenteuer erhält der Charakter 120 AP. Der Spieler entscheidet sich, den Großteil auf den Ruhm des Alchimisten zu verteilen. Daher notiert er als neuen Ruhm 840/100. Dadurch steigt er als Alchimist auf Rang 2 auf und notiert sich als Rang entsprechend 7/2.

Kommt es bei einem Charakter mit einer Mehrfachklasse zum Ausschluss aus einer der Klassen, sinkt nur der Ruhm dieser Klasse auf den negativen Wert. Der Ruhm der anderen Klassen wird halbiert, mit allen Konsequenzen für ihre Ränge und den daraus ermittelten Spezialfertigkeiten. Sämtliche AP, die von nun an gesammelt werden, muss der Spieler einsetzen, um seinen negativen Ruhm auszugleichen. Erst wenn die Schuld beglichen ist, kann er die AP wieder einsetzen, um seine anderen Klassen auszubauen. Einer weiteren Klasse kann ein solch in Ungnade gefallener Charakter erst beitreten, wenn er keine Restschuld mehr mit sich herumträgt.

Wird der oben genannte Beschwörer/Alchimist aus der Gemeinschaft der Beschwörer ausgestoßen, sinkt sein Ruhm als Beschwörer auf -840. Der Ruhm als Alchimist wird in Mitleidenschaft gezogen und sinkt auf die Hälfte, also auf 50. Der Charakter ist fortan nur noch Alchimist und muss zunächst seine Ruhmesschuld begleichen. Erst wenn die 840 Punkte negativer Ruhm getilgt sind, kann er weiteren Fortschritt als Alchimist erlangen oder einer weiteren Klasse beitreten.

Ein Charakter startet mit maximal einer Startklasse ins Spiel. Jede weitere Klasse kann er erst im Laufe seiner Abenteuerlaufbahn als Ausbildungsklasse annehmen.

Umgang mit Klassen

Die Wahl einer Klasse sollte mit Bedacht getroffen werden. Auch wenn die Vorteile vieler Klassen sehr reizvoll sind, sollte nicht aufgrund dieser Vorzüge entschieden werden. Da es bei der Entwicklung der Klassen primär darum ging, die Welt mit Interessensgemeinschaften zu versehen, sind einige Klassen nur bedingt zum aktiven Spiel geeignet und vor allem für Nichtspielerfiguren gedacht. Beispielsweise Gardisten, die recht stark an eine bestimmte Örtlichkeit gebunden sind, oder Finsternagier, die das klassische Beispiel für einen Antagonisten sind.

Entscheidet sich der Spieler für eine Startklasse, sollte er dieses bei der Charakter-Erschaffung immer im Hinterkopf behalten - nicht nur im Hinblick auf die Anforderungen an die Werte des Charakters. Dem Spieler muss bewusst sein, dass eine Startklasse bedeutet, dass der Charakter in einem bestimmten Umfeld aufgewachsen ist und von diesem sozialisiert wurde. Nicht nur, dass er dadurch bestimmte Ansichten und Persönlichkeitsmerkmale entwickelt hat, er vertritt diese Anschauungen und damit in den meisten Fällen auch seine Vereinigung in der Öffentlichkeit. Er sollte das Aufwachsen in den ent-

sprechenden Kreisen auch in die Persönlichkeit und die Geschichte des Charakters einfließen lassen, sich an die Grundsätze halten, die er verkörpert und sie leben. Bei vielen Klassen handelt es sich bei der Sozialisierung oft viel mehr um eine Indoktrination, so dass ein Charakter seine gelernten Werte und Normen im Normalfalle in keinster Weise in Frage stellt.

Die meisten Klassen sind jedoch dazu gedacht, nachträglich gewählt zu werden, wenn der Charakter schon Erfahrung gesammelt hat und seine Persönlichkeit ausgeformt ist. Eine Klasse sollte zu dieser entwickelten Persönlichkeit passen und die mit der Klasse verbundene Grundeinstellung verkörpern. Einige Klassen können sogar nur gewählt werden, wenn der Charakter sich lange Zeit entsprechend verhalten und dadurch die Aufmerksamkeit eines Bundes oder einer Organisation erweckt hat. Auf der anderen Seite reicht es nicht, sich durch die Aufnahmeprüfung zu mogeln, indem man Charakterzüge und Überzeugungen vorspielt. Abgesehen davon, dass solches Gebaren normalerweise recht schnell während der Aufnahme durchschaut wird, steht man nach dem Beitritt weiterhin unter ständiger Beobach-

tung. Verstößt man gegen eherne Grundsätze, steht man schnell vor einem Tribunal und muss sich für sein Verhalten rechtfertigen. Im schlimmsten Falle kann so ein Verhalten zum Ausschluss führen, was einer erheblichen Rufschädigung gleichkommt.

Der Spieler sollte also schlüssig aus der bisherigen Handlungsweise seines Charakters begründen können, warum er eine Klasse wählt und warum gerade diese Klasse die richtige für seinen Charakter ist. Es hilft, wenn der Spieler diese Begründung vor seinen Mitspielern Gruppe vortragen muss. Dieses kann ins Spiel eingebunden werden, wenn der Charakter sich bei einer Klasse bewerben möchte und die Aufnahmeprüfung ansteht. Die anderen Spieler übernehmen in diesem Falle die Rolle des Tribunals, vor dem der Charakter sich bewerben und beweisen muss. Sie können ihm unangenehme Fragen stellen, die sich auch auf Situationen vergangener Abenteuer beziehen können (so etwas spricht sich durchaus herum, auch wenn man meinte, unbeobachtet zu sein!) und die seine tiefe Überzeugung der Klasse gegenüber überprüfen. Abschließend entscheiden sie, ob die Antworten und Rechtfertigungen ausreichend waren und der Charakter aufgenommen wird.

Alternativ (oder zusätzlich) könnte sich der Spielleiter auch die Mühe machen, ein Abenteuer zu entwerfen, dass nur erfolgreich zu bestehen ist, wenn der Charakter sich entsprechend der Vorgaben der gewünschten Klasse verhält und sich eventuell auch auf Konflikte mit seinen Mitspielern einlässt, um seinen Überzeugungen gerecht zu werden.

Wurde ein Charakter in eine Klasse aufgenommen, sollte er auch weiterhin den Regeln und Verhaltensweisen treu bleiben und sie in sein Spiel mit einfließen lassen. Es ist durchaus möglich und auch beabsichtigt, dass dieses Handeln zu Konflikten innerhalb der Gruppe führen kann. Trotzdem sollte der Charakter alles daran setzen, seine Kameraden zu überzeugen. Selbst wenn er es nicht schaffen sollte, hat er es dann immerhin versucht und kann sich nichts vorwerfen. Kann er sich nicht durchsetzen, sollte er sich trotzdem an seine Wertvorstellungen halten und nicht gegen sie verstoßen, nur weil seine Argumente bei seinen Kameraden nicht gefruchtet sind. Verstößt ein Charakter gegen die Vorgaben der Klasse, muss er damit rechnen, dass dieses Verhalten seine Vorgesetzten erreicht und er dadurch in Ungnade fällt. Es ist am Spielleiter diese Verstöße zu registrieren und eventuelle Konsequenzen folgen zu lassen. Der Spieler muss sich

ständig darüber im Klaren sein, dass in einer magischen Welt wie Samyra nahezu alle Handlungen eines Charakters entdeckt werden können, selbst wenn er sich unbeobachtet fühlt. Kleine Vergehen kann der Spielleiter daher direkt mit einer Ruhmesstrafe vergelten, die den Charakter zwischen 5 und 100 Ruhm kosten kann (maximal ein Zehntel des aktuellen Ruhmes). Sollte er sich etwas Schwerwiegendes zuschulden kommen lassen und wesentlich und massiv gegen die Gesetze der Klasse verstoßen, sollte durchaus die reelle Gefahr bestehen, dass der Charakter aus seiner Klasse ausgeschlossen wird.

Im Falle eines schweren Verstoßes sollte nicht der Spielleiter alleine entscheiden, ob ein Charakter aus der Klasse ausgeschlossen wird. Vielmehr kann in dieser Situation die gleiche Methode gewählt werden, wie bei der Aufnahme. Alle Mitspieler verkörpern wieder die Rolle des Tribunals, vor dem sich der Charakter verantworten muss. Er muss sich rechtfertigen und schlüssig erklären, warum er sich so massiv gegen die Grundsätze verhalten hat. Sollten seine Argumente Gehör finden, kann er einen Ausschluss abwenden, wird jedoch mit einer hohen Ruhmesstrafe belegt (bis zur Hälfte seines aktuellen Ruhmes) und steht danach unter besonderer Beobachtung, bis er seine Ruhmesschuld beglichen hat. Durch so eine Ruhmesschuld sinkt der Rang des Charakters nicht, er muss jedoch erst wieder die Schuld begleichen, bevor er weitere Ränge aufsteigen kann. Die AP, die er hierfür benötigt, kann er trotzdem weiterhin als freie AP zum Erlernen neuer Fähigkeiten einsetzen.

Sinkt durch eine Ruhmesschuld der Ruhm eines Charakters von 700 auf 350, würde er eigentlich von Rang 7 auf Rang 4 zurückfallen. Sein Rang bleibt jedoch weiterhin unverändert auf 7. Er muss allerdings erst einmal die verlorenen 350 Ruhm wieder über AP ansammeln, damit er weiter aufsteigen kann.

Natürlich liegt es am jeweiligen Spielleiter solche Verstöße zu ahnden, aber es sei an dieser Stelle noch einmal eindringlich davon abgeraten, eine Klasse nur wegen ihrer Vorzüge zu wählen. Es sollte nicht das Ziel sein, eine möglichst "starke" Klasse zu wählen, sondern durch den zusätzlichen Hintergrund einen Charakter und seine Persönlichkeit weiter zu formen. Pflichten sollten eingehalten und Grundsätze befolgt werden, ansonsten wird der Sinn der Klassen ad absurdum geführt.