

SÖUDARD

REGEL-ADDENDUM



EINE REGELHILFE FÜR SÖUDARD
VON ALEXANDER LENZ

S ⊕ U D A R D
R E G E L -
A D D E N D U M

EINE REGELHILFE
VON ALEXANDER LENZ

IMPRESSUM

Autor/Layout - Alexander Lenz

Font

Avalon Quest, Book Antiqua, Castellar, Vinque

Cover-Figur

Schiraki

Version – v1.00

SOUDARD REGEL-ADDENDUM

Alle Rechte & ©

liegen beim Autor

2024-26, Alexander Lenz

eMail: kontakt@lenzspiele.de

Adresse:

Alexander Lenz

c/o IP-Management #3920

Ludwig-Erhard-Str. 18, 20459 Hamburg

„Journal Vampiro Template“ ist ein Produkt von *Fat Goblin Games*.
Die Nutzung unterliegt der Commercial License.

Inhaltsverzeichnis

Erläuterung	1
Grundkonzepte	2
Charakterbogen/Compagniebogen	5
Charaktererschaffung	5
Qualitäten	6
Gefechte	6
Kampagnenspiel	9
Spielleiten	9
Setting	12
Tutorial-Modul	13
Spielbeispiel	13

Erläuterung

Seid begrüßt,
Kriegsreisende und Interessierte.

Dieses **Regel-Addendum** ist ein kostenfreies, Zusatz-Heft, das Informationen, Erläuterungen und Inhalte enthält, die für das Verständnis des SOUDARD-Grundregelwerks hilfreich sind, es aber in der initialen Drucklegung nicht hinein geschafft haben, oder erst im Nachhinein erkannt wurden.

Manches wurde beim Aufarbeiten erkannt, anderes erst durch euer Feedback. Das ist der wichtige Teil daran, also klopft euch auch selbst auf die Schulter.

Ihr habt das mit zu verantworten und dafür sage ich an dieser Stelle auch ganz unverhohlen: Danke.

Denn eure Begeisterung und Hingabe für SOUDARD hat es mir erst möglich gemacht, dieses Heftchen zu schaffen und für euch hinzuzufügen.

Der Aufbau des Addendums, in Kürze ist, dass ich die jeweiligen Kapitel des Grundregelwerks spiegle und ergänze oder "als Frage formuliere", was unklar sein kann oder beantwortet werden muss.

Sollten Tabellen vorkommen, werden sie einmal im jeweiligen Kapitel und einmal am Ende abgedruckt.

Das Addendum ist als Ergänzung zum Grundregelwerk zu verstehen. Es widerlegt nach Möglichkeit keine Regeln, ergänzt aber Regeltexte und macht klarer, was im ursprünglichen Buch so manches Mal fehlt.

In gewisser Weise mischen wir hier Errata mit rein, aber ich verspreche, es dient wirklich der Klarheit.

Noch da? Dann geht's los!

Grundkonzepte

SOUNDARD ist ein Rollenspiel für eine (1) Spielleitung und bis zu vier Spielenden.

Mehr sind möglich, aber das System skaliert schlechter mit der wachsenden Spielerzahl, wobei erläutert wird, wie das vonstatten geht und welche Möglichkeiten bestehen wo sinnvoll.

Würfel | Das Spiel benutzt zehenseitige Würfel (w10). Wenn nötig, benutzt es fünfseitige Würfel (w5), das ist dann ein w10 bei dem das Würfelergebnis einfach halbiert und aufgerundet wird.

Augenzahl | Wenn die Regeln von Augenzahl sprechen, meinen sie "den Wert, der erwürfelt wurde". Nicht den modifizierten Endwert, sondern exakt das, was auf dem Würfel oben liegt nach dem Würfeln.

Talentwert 0 | Würde bei einem Talent- oder Glückswurf die Zahl der Würfel auf 0 oder tiefer gehen, wird das wie 0 behandelt. Dann werden 2w10 gewürfelt und der schlechtere von beiden genommen.

Stress-Grundwert | Für alle Richtungen gilt, wir verursachen 2 Stress, diese Zahl kann dann modifiziert werden. Wenn die gezeigten Umstände auf Seite 14 GRW nicht passen, gilt der darunter gesetzte ERGO-Eintrag.

Stress | Wir unterscheiden für SOUNDARD zwei wichtige Punkte, und zwar ob ein Charakter alle seine Stress-Uhren voll hat, oder ob eine Qualität mehr Stress erhält oder erhalten würde, als sie aufnehmen könnte. Ersteres löst die Prüfung von Seite 15, untere Hälfte aus. Zweiteres würde einen Anker entreißen, wenn es eine verankerte Qualität ist, oder ihn setzen, wenn es eine unverankerte Nicht-Nachteil-Qualität ist.

Pasch | Ein Pasch bezeichnet einen Würfelwurf von mindestens 2 Würfeln, der nicht bei Talentwert 0 möglich ist, und diese beiden Würfel haben die gleiche Augenzahl. Das ist ein 2er Pasch. Ein 3er-Pasch wären damit drei Würfel mit gleicher Augenzahl. Ein 4er Pasch also vier gleiche und so weiter. Wenn in der Notation also [Pasch-1] steht, meint das ["Menge an Würfeln im Pasch" Minus N]. Die Zahl ist dann, was für den weiteren Text verwandt wird. Also wäre ein 2er Pasch bei [Pasch-1] Stress exakt "1 Stress".

Pasch im Glückswurf | Pascheffekte im Glückswurf sind absichtlich nur narrativ.

Verfall | Ein Überbleibsel einer frühen Regelfassung. Verfall spielt in SOUNDARD keine Rolle und kann hier ignoriert werden.

Anker bei Qualitäten | Die ersten Qualitäten bei der Charaktererschaffung werden verankert. Später muss der Anker durch Stress auf einer unverankerten Qualität erst gesetzt werden, oder mit Erfahrungspunkten (EP) gekauft. Eine unverankerte Qualität, der Stress zugewiesen wird, kann dadurch verankert werden.

Eine unverankerte Qualität kann nicht durch Stress, aber durch Konsequenzen verloren gehen. Der Unterschied ist wichtig. Eine verankerte Qualität verliert ihren Anker erst, wenn sie mehr Stress haben würde, als sie aufnehmen kann. Unverankerte Qualitäten zählen ihren Spieleffekt nicht, bis sie verankert werden.

Unverankerte Qualitäten können nur Stress erhalten, der explizit auf sie verursacht wird. Sie zählen nicht für die Festlegung ob ein Charakter einen Nachteil oder Erschöpfung erhält entsprechend Seite 15 im GRW. Dort zählen NUR verankerte Qualitäten.

Anker bei Qualitäten - Beispiel Ankerverlust durch Stress | *Theo's Charakter Jehan hat die Qualitäten >Gascogne, >Bär und >Partei:Plantagenet. Unglücklicherweise hat er durch verschiedene Ereignisse in der Handlung bereits Stress auf seinen Qualitäten gesammelt, vor allem 4 Stress auf >Bär und 3 Stress auf >Gascogne und >Partei:Plantagenet.*

Als er nach einem miserablen Talentwurf erneut 2 Stress bekommt, muss er sich entscheiden. Da er nicht riskieren will, einen Nachteil zu bekommen, den er eventuell nur sehr schwer wieder wegbekommt, setzt er einen Stress auf >Gascogne und einen auf >Bär.

Der Punkt auf >Bär jedoch sorgt für den Knall. Seine Qualität >Bär wird durch den überzähligen Stress entankert. Hätte er sich entschieden, stattdessen die anderen Qualitäten zu befüllen, hätte er einen Nachteil stattdessen in Kauf nehmen müssen.

Anker bei Qualitäten - Beispiel Kein Ankerverlust durch Stress | *Wir betrachten das Beispiel von oben erneut. Hätte Theo sich für Jehan entschieden, stattdessen beide Punkte Stress auf >Gascogne und >Partei:Plantagenet zu legen, hätte die Regel von S.15 gegriffen, er hätte allen halben Stress verloren und einen Nachteil bekommen.*

Dies ist ein wichtiger Unterschied, weil Theo dann trotz des Nachteils seine Anker retten kann. So er das denn will.

Anker bei Nachteilen | Nachteile starten verankert. Um sie loszuwerden, muss Stress gegen sie verursacht werden. Nachteile können keinen Stress durch Taten erhalten, die als negative Folge von Talentwürfen passieren: Deine Einarmigkeit geht nicht weg, nur weil du Mist baust beim Intrigieren. Nachteile zählen nicht für die Festlegung ob ein Charakter einen Nachteil oder Erschöpfung erhält entsprechend Seite 15 im GRW, dort zählen nur "Nicht-Nachteil-UND-Verankert-Qualitäten".

Anker bei Nachteilen - Beispiel Anker Entfernen | *Um das vorherige Beispiel fortzuführen, hätte Theo einen Nachteil bekommen wie zBsp. >Kopfschmerzen, ist die Idee, dass wir Stress darauf verursachen, indem wir Handlungen machen, die dazu passen. Jemand, der unter >Kopfschmerzen leidet, der viel Betäubungsmittel nimmt, meditiert, für sich Ruhe sucht verursacht nach und nach Stress auf dem Nachteil.*

Ist die Menge an Stress ausreichen, kann der Nachteil der Anker entrissen werden, sobald dieser mehr Stress bekommen hat, als er halten kann.

Bekanntheit

Wert	Handlung
+1	Mindestens 4 Stress in Schlacht oder 8 Stress in Kampf verursacht, tapfer in einem Scharmützel kämpfen, an einer historischen Schlacht teilnehmen
+2	Einen Adligen, Priester oder VIP offen töten, ein wagemutiges Manöver in einer Schlacht schaffen, einen bekannten Ehrenmann im Duell besiegen, eine Burg erfolgreich verteidigen oder stürmen
+3	Erfolgreich über mehrere Jahre eine Compagnie anführen, eine Stadt oder Festung gegen eine Übermacht halten, in großer Feldschlacht (min. 20.000+ Teilnehmer) eine entscheidende Rolle spielen, persönlich von Comte oder Duc angeheuert werden
+5	Einen Hochadligen (König, Prinz, Fürsten, Bischof) gefangen setzen, eine gesamte Provinz mit der eigenen Compagnie erobern/befrieden, einen Kreuzzug anführen, durch einen König Ritterschlag oder gar Lehen erhalten, mit einer einzigen wahnwitzigen Tat das Glück in der Schlacht zugunsten der eigenen Seite wenden

Ehre | Ehre zählt soweit es passend ist und ist nicht regional zu verstehen. Ein Charakter nutzt zBsp. seine Honor ggü. englischen Charakteren, aber seine Honneur gegen französische. Begegnet man einem englischen Ritter in französischem Dorf, ist das genau so zu sehen, dass der Ritter Honor sieht, die Bauern Honneur. Ruhm gilt für alle die weder Englisch noch Französisch sind.

Bekanntheit | Die Menge an Bekanntheit, die eine Tat gibt, richtet sich danach was getan wurde und wie großartig das aufgehängt wird. Die links gesetzte Tabelle gibt Aufschluss. Dabei gilt immer nur der höchste Wert, der erreicht wird, da dieser alle niedrigeren Werte überschreibt.

Bekanntheit, Sinkrate | Die Sinkrate der Bekanntheit ist etwas zu hoch und wird auf -1 pro 6 Zeitabläufe runterkorrigiert. Das ist leider erst im Laufe der Zeit aufgefallen und nicht damals im Spieltest.

Meuterei | Eine Meuterei wird als Kampf behandelt, der vorher eine Intrige war und in dem regeltechnisch ein Wechsel passierte, entsprechend Seite 103 GRW. Dieser Wechsel verursacht passenden Ehrverlust beim Meuternden, sofern relevant.

Schuldversprechen | Schuldversprechen ist eine Leiste mit 6 Abschnitten auf dem Compagnie-Bogen. Wird der letzte Abschnitt markiert, kommt es sofort zur Meuterei.

Schuldversprechen Glückswurf | Normalerweise sind Glückswürfe dafür da, wenn kein Talent passt. Dies wird hier, aufgrund der besonderen Situation, explizit anders gehandhabt um dem Schuldversprechen die nötige Wertigkeit zu geben. Der Regeldruchbruch ist gewollt.

Compagnie ohne Truppe | Hat eine Compagnie keinen Trupp, wird sie als "aufgelöst" betrachtet, bis sie erneut gegründet wird. Das trägt der Tatsache Rechnung, dass eine leere Compagnie keine Compagnie, sondern ein Hirngespinnst ist.

Compagnie-Neugründung | Um eine Compagnie zu gründen dürfen die Spieler aktuell keine Compagnie haben & müssen mindestens einen Trupp haben, der dann zum Trupp der Compagnie wird.

Eine "erneute Compagnie-Gründung" erhält keine Boni durch Alter, kann beliebige Namen tragen (es muss also nicht der Name der ursprünglich ertellten Compagnie sein) und erfordert eine Neuverteilung der Positionen.

Der Einfachheit halber können die gleichen Posten gesetzt werden, falls eine vorherige Compagnie existierte, ansonsten muss die Gruppe sich hier einig werden.

Charakterbogen/ Compagniebogen

Verbindung vs Versorgung | Verbindung ist substanziell ein soziales Talent. Es hat Vorrang, wenn es um einzelne Menschen geht oder Netzwerke geht, in denen die Interaktion im Vordergrund steht.

Versorgung ist ein substanziell logistisches Talent. Es hat Vorrang, wenn es um die Compagnie geht oder im abstrakten darum, Dinge zu besorgen, die auf Compagnie-Ebene passieren. Die Nutzung für Projekte im Zeitablauf bestimmt sich danach, was für das Projekt und das gesuchte sinnvoller ist.

Trupp-Limit | Das GRW setzt fest, dass ein Compagnie maximal 3 Trupps haben kann, vertreten durch Trupp-Qualitäten. Jeder Trupp kann, wie durch den Compagnie-Bogen gesehen, bis zu 2 Qualitäten haben, die den Rang und die Kosten verändern.

Das Limit kommt durch das Spieldesign. Die Begründung ist rein mechanischer Natur. Für Spielende mit dem *Kampagnenband I* oder der *Regelerweiterung I* gelten die dort genannten Regeln, welche den einzelnen Trupps bis zu 4 Nicht-Trupp-Qualitäten erlauben. Dies wird im Detail dort erläutert.

Münzen & Kisten | Die Compagnie kann nur maximal bis zu 10 Kisten Münzen und 5 weitere Kisten pro Trupp transportieren. Dies ist ein Compagnie-Limit.

Sofern nötig, können Spielercharaktere selbst bis zu 1 Kiste Münzen transportieren PRO verankerter Qualität, die sie haben (Das beinhaltet Nachteile. Das ist Absicht.) Dieses Limit ist rein narrativer Natur und kann ignoriert werden. Es ist hier der Vollständigkeit halber aufgeführt.

Charaktererschaffung

Punktverteilung aus Qualitäten | Bei der Charaktererschaffung ist die Notation $n | n | n$. Das ist kein Zwangsreihenfolge, aber eine Zwangsauswahl was die jeweiligen Talente angeht. Die genannten Punkte können in beliebiger Reihenfolge, aber nur für die genannten Talente ausgegeben werden.

Punkte frei verteilen | Entsprechend dem OPTIONAL von Seite 42 GRW kann die Verteilungen der Start-Talentspunkte der Qualitäten ignoriert werden. Qualitäten werden dann wie normal gewählt, aber man erhält stattdessen schlicht 5 Talentspunkte zum freien Verteilen. Es gelten die gleichen Limits wie auf Seite 42 GRW angegeben.

Punkte frei verteilen, Überzählige | Sollte ein Spielercharakter wider Erwarten in die Situation kommen, dass Talentpunkte aufgrund der Limits verfallen würden, können diese den anderen Talenten zugeschlagen werden. Sollte kein Talent dafür verfügbar sein, was rechnerisch unmöglich ist, aber Spieler ja gerne Unsinn machen, sind sie frei verteilbar unter den restlichen Punkten.

Punktlimits | Weil es immer wieder nachgefragt wurde: 4 Punkte ist das Limit, bis das Steigern der Talente mehr kostet. Handkanone mit Begrenzung auf in der ersten Epoche hingegen ist ein historisches Beispiel dafür, wie fremdartig diese Waffen für den allgemeinen Gebrauch noch waren.

Startqualitäten | Ein Spielercharakter in SOUDARD startet immer mit den folgenden drei (3) Qualitäten: Herkunft, Persönlichkeit und Ambition. Mehr gibts am Start nicht.

Qualitäten

Unterschiedlichkeit der Rang-Qualitäten | Die Rang-Qualitäten sind absichtlich unterschiedlich gewählt. Das heißt, dass es bessere und schlechtere Qualitäten gibt. Es steht der Spielleitung logischerweise frei, alle positiven Ranganpassungen dieser Art auf +2 setzen, um die Gewichtung anzugleichen. Das nimmt manchen Trupps die Besonderheit, macht aber das Rechnen leichter.

Die Pest | Ein Kritikpunkt, der mich erreichte ist, dass >Pest III ein automatisches Todesurteil ist. Das ist Absicht. Es macht in einem historischen Spiel dieser Art, in dem die Pest als die große Krankheit beschrieben wird keinen Sinn, wenn diese Gefahr und diese Sache nicht enthalten ist. Es wäre beschönigend auf die unangenehmste Art und Weise.

Pest I > II | Der Übergang von >Pest I zu >Pest II ist mechanisch unsauber im GRW beschrieben. Das ist parallel zu >Pest II zu behandeln. D.h. der Träger von >Pest I macht zu Beginn jeder Szene einen Glückswurf. Bei 1-5 wird der Nachteil durch >Pest II ersetzt.

Gefechte

Knappe Gefechte | Dies ist eine Ausdehnung der Art, knappe Gefechte nachvollziehbarer zu machen.

Es gilt: Am Ende ist ein knappes Gefecht eines, das durch einen einzelnen Glückswurf gelöst wird. Grundlage der Basis-Würfelzahl für diesen Wurf ist, je nach Gefechtsart folgendes:

Kampf: Startwert für den Glückswurf ist der Durchschnittswert aller Duell-Talente der beteiligten Spielercharaktere.

Als Risiko lesen wir die Stress-Modifikatoren von Seite 14 GRW, d.h. ist der Feind in Überzahl, Risiko +1, ist der Feind besser ausgerüstet, Risiko +1, nutzt der Feind eine Schwäche der Spielercharaktere (weil es ein Hinterhalt ist, oder ein plötzlicher Anschlag oder Sabotage etc.), Risiko +1

Schlacht: Startwert für den Glückswurf ist der Compagnie-Rang. Wir unterscheiden das Risiko hier für die historische Schlacht und die nicht-historische. Für die **historische** Schlacht gilt, was der jeweilige Kampagnenband vorgibt.

Für die **non-historische** Schlacht gilt es wie folgt: +1 Risiko wenn der Feind in klarer Überzahl ist (2:1 oder mehr), +1 Risiko wenn der Feind eine bessere taktische Position hat (Sitzt auf Hügel, Festung, etc.), +1 Risiko wenn das Wetter schlecht ist (fängt ab leichter Regen an), +1 Risiko wenn die Gegenseite königlich vertreten ist und die eigene nicht, +1 Risiko wenn der Feind einen besonders bekannten Anführer oder Teilnehmer hat;

Im Gegenzug gibt die non-historische Schlacht Glück wie folgt: +1 Glück wenn die Spieler in Überzahl sind (Min 2:1), +1 Glück wenn die Spieler eine bessere taktische Position haben, +1 Glück wenn ihre Seite königlich vertreten ist und die andere nicht, +1 Glück wenn mind. 1 Spielercharakter eine Bekanntheit von 7 oder mehr hat, +1 Glück für wenn mind. 1 Spielercharakter in Führungsposition ein Schlacht-Talent auf 6+ hat (jeweils nur 1x maximal anwendbar)

Intrige: Startwert für den Glückswurf ist der Durchschnittswert aller Intrigen-Talente der beteiligten Spielercharaktere.

Eine Intrige hat immer +1 Risiko für den Widersacher, zudem gibt es +1 Risiko wenn die Intrige auf kulturell oder sozial fremden Terrain passiert (keiner der Charaktere hat die Herkunft als verankerte Qualität), +1 Risiko wenn die Intrige zwischen sozial extrem weit auseinander liegenden Schichten passiert (Bauernkinder intrigieren gegen franz. Königshof o.ä.), +1 Risiko wenn das zu erreichende Ziel sehr schwer oder atypisch zu erreichen ist (z.Bsp. das Einfordern eines Titels, eines Lehens oder gar besonderer 'Vergütung').

Knappe Gefechte - Ergebnisse | Alle knappen Gefechte werden grundsätzlich gleichartig gelesen nach der normalen Würfelmatrix wie sie auf Seite 21 im GRW beschrieben sind. Die nachfolgende Übersicht dient deshalb dazu, den Effekt klar zu machen.

- *Kampf*

1-5: Es geht katastrophal schief, jeder beteiligte Charakter +4 Stress, sie verlieren klar

6-9: Es ist ein Unentschieden oder knapper Sieg, jeder beteiligte Charakter +2 Stress

10: es ist ein starker Sieg, jeder beteiligte Charakter +1 Stress

- *Schlacht*

1-5: Es geht katastrophal schief, jeder beteiligte Charakter & Trupp +4 Stress, sie verlieren klar, das eigene Lager ist verloren

6-9: Es ist ein Unentschieden oder knapper Sieg, jeder beteiligte Charakter & Trupp +2 Stress

10: es ist ein starker Sieg, jeder beteiligte Charakter & Trupp +1 Stress und das feindliche Lager ist geplündert falls möglich

- **Intrige**

1-5: Es geht katastrophal schief, jeder beteiligte Charakter +4 Stress, sie erreichen ihr Ziel nicht

6-9: Es ist ein Unentschieden oder knapper Sieg, jeder beteiligte Charakter +2 Stress, das große Ziel wird nur erreicht wenn die Spieler bereit sind dafür einen kleinen Malus mitzunehmen (dafür sollte sich am besten an den Intrigen-Beispielen des GRW orientiert werden)

10: es ist ein starker Sieg, jeder beteiligte Charakter +1 Stress und sowohl das große Ziel als auch 1 kleines Ziel werden erreicht (umgekehrt zum Ergebnis 6-9 erhalten die Spieler hier einen kleinen Bonus zusätzlich)

Gruppengröße & Gefechtshandlungen |

Was tun, wenn man 4, 5 oder 7 Spielenden hat? Das normale Gefechtssystem geht davon aus, dass bis zu 4 Spielende bedeutet, dass immer jemand aussetzt, da die Spielerseite nur 3 Aktionen auf ihrer Seite hat, egal ob Schlacht oder Intrige. Das ist Design-Absicht.

Da besonders größere Gruppen jedoch schnell Probleme und sehr lange Downtimes bekommen, soll wie folgt Abhilfe geschaffen werden: Für je 2 volle Spielende über 3 erhält die Spielerseite +1 Aktion und jede Gegner-Uhr +1 Segment.

D.h. dass bei 7 Spielenden die Spielerseite 5 Aktionen hat, aber selbst ein 4er-Trupp/Gegner auf 6er-Uhr anwächst. Damit wird mathematisch der höheren Qualifikation und Würfelchance des Mehr an Spielenden Rechnung getragen.

Große Gefechts-Uhr - Größe | Wie setzt man die große Gefechtsuhr fest? Das GRW beschreibt auf Seite 91 mit den drei Beispieluhren eine Idee, aber nicht zwingend eine Maßgabe.

Deshalb soll das wie folgt ausgeführt werden: Historische Schlachten haben eine Uhrengröße gleich ihrer Länge, non-historische setzen die Uhrengröße nach Gefechtsgröße entsprechend der Plünderwerte von Seite 101 im GRW.

D.h. eine Schlacht bis 1000 Teilnehmer ist eine 4er-Uhr, bis 2.500 5er, bis 5.000 6er, bis 10.000 7er, bis 20.000 8er, alles dadrüber 10er Uhr.

Große Gefechts-Uhr - Startwert | Sobald klar ist, wie groß die Uhr sein kann, muss klar werden, wie sie gesetzt werden muss. Dies kann nicht als feste Regel, nur als Faustregel gesetzt werden, eben wie auch Seite 91 im GRW es versucht. Grundsätzlich sollte die große Gefechts-Uhr halb-gefüllt starten, mit einem Punkt Richtung Voll wenn der Angreifer bessere Chancen hat, oder einem Punkt Richtung Leer wenn der Verteidiger bessere Chancen hat. Gerade historische Schlachten können dies etwas verändern, dafür ist die Spielleitung angehalten, die jeweiligen Schlachten in den Kampagnen zu lesen.

Niederstrecken | Es wurde als unklar beschrieben, wann die Entscheidung gemacht werden muss. "Muss" spätestens am Ende des Gefechts, vorausgesetzt man kann noch erfolgreich über die Niedergestreckten verfügen, wie es Seite 101 GRW auch beschreibt, "am Ende des Gefechts".

Plünderungen Berechnungsreihenfolge | Von Oben nach unten, Modifikatoren werden angewandt, wenn sie zutreffen.

Trupp-Begegnungen & Stressverteilung | Das GRW sagt auf Seite 103, dass Stress "nach Würfelergebnis verteilt wird".

D.h. bei einem Erfolg verteilt der Trupp Stress, bei einem Teilerfolg verteilt der Trupp Stress UND bekommt Stress, bei einem Misserfolg erhält nur der Trupp Stress. Der Spielercharakter, welcher als Teil des Trupps diesen anführt darf, und nur dann, einen Teil des Stress stattdessen auf sich nehmen.

Dabei wird 1 Stress, den der Trupp erhalten würde zu 2 Stress für den Charakter, den dieser aber frei verteilen darf.

Trupp-Begegnung & Aktionslimit | Dies ist im GRW unklar beschrieben, das Spielbeispiel auf Seite 206, rechte Seite, macht es deutlicher: Charaktere, die einen Trupp anführen, handeln, indem sie den Trupp führen und für ihn würfeln, auch ohne eine Aktion zu nutzen. Der Unterschied ist wichtig.

Kampagnenspiel

Verprassen, Doppelte Sucht | Charaktere können einen Sucht-Nachteil, die sie bereits haben logischerweise nicht doppelt haben. Wer bereits Alkoholiker ist, wird nicht plötzlich "Doppel-Alkoholiker". Stattdessen erhält ein Charakter, der die Sucht bereits hat und erneut die Sucht bekommen würde, stattdessen 1 Punkt Erschöpfung, um darzustellen wie er sich immer stärker in den Abgrund führt, je mehr er es macht.

Geißeln & Geld? | Geißeln als Handlung ist explizit etwas, dass kein Geld kosten muss. Hier wird es aus zwei Gründen trotzdem so gesetzt. Zum einen weil es damit gleichzieht mit den anderen Verprassen-Option, zum anderen weil es einen logischen Fehler ausmacht zu glauben, dass jemand der sich selbst geißelt keine Münzen für Öle, Segen oder besondere Dinge ausgibt, die das Geißeln im besonderen effizienter oder "dem Glauben näher" machen soll.

Zahltag, Trupp-Kostensteigerung | Hier hat sich ein substanzieller Fehler eingeschlichen, der bis Version 1.04 des GRW existiert. Auf Seite 109 des GRW wird notiert, dass die Trupp-Kosten pro Zeitablauf für jede angehängte Qualität um +1 Kiste Münzen steigt. Das ist falsch. Die Kosten im Zeitablauf steigen um +1 Münze pro angehängter Qualität, nicht +1 Kiste Münzen. Die fünffachen Kosten haben zu einer Verzerrung des Spielgefühls geführt.

Spielleiten

Feinde als angemessen Uhrenqualitäten | Eine Frage, die immer wieder aufkam ist, wie Feinde als Uhrengröße "angemessen" sind. Die ehrlichste Antwort hier ist "Das kommt drauf an." Spielercharaktere sind im Normalfall 8-12er Uhren, die fast immer mehr Stress abkönnen, als der einzelne Feind.

Um dies jedoch nicht ausbrechen zu lassen, soll folgende Maßgabe gelten: Im Kampf ist ein 4er-Feind der Durchschnitt, seine Werte und Besonderheiten sollten entsprechend der Trupp-Qualitäten bestimmt werden. Ein 6er-Feind ist schon ein Veteran, deutlich gefährlicher.

Ein 8er-Feind sollte sehr selten kommen und zumeist nur ein Exemplar in einem Kampf sein, weil er sehr viel aushält und im Duell nur sehr schwer bekämpft werden kann.

Alles weitere wäre Ausnahmefall, ein legendärer Feind der eine 10er oder gar 12er-Uhr darstellt, die besser in eine Handvoll kleinere Uhren aufgeteilt werden sollten. So kann ein 12er-Feind, wie in der Abenteuer-Anthologie I gezeigt, in drei 4er-Uhren aufgeteilt werden, um ihn besiegt zu machen und gleichzeitig seine Fähigkeiten begreifbar zu machen. Denn: Kleine Uhren wirken immer weniger schlimm als große Uhren.

Wenn Regeln fehlen | Es kommt drauf an. Ist es etwas, das über einen Glücks- oder Talentwurf gelöst werden kann? Mach das. Ist es etwas, das eher langfristig ist, dann guck ob du eine Uhr draus machen kannst. Ist es weder noch, überlege, ob es wirklich geregelt werden sollte und nicht narrativ gehandwedelt werden kann.

Manche Bereiche des Spiels sind absichtlich nicht geregelt, weil sie zu selten vorkommen oder inhaltlich für uns nicht das sind, wovon das Spiel handelt. Hier kommt es sehr darauf an, was für eine Art von Spiel ihr spielen wollt.

Abenteuer-Generator, Fehlend | Im Abenteuer-Generator fehlen eine Reihe von Inhalten, die potenziell eingeführt werden könnten, darunter "Gefechte", "Uhrengroße nach Bedrohung" oder auch "Anzahl Szenen einer Handlung". Dies sind aber Dinge, die sich, je nach Spielleitung frei entwickeln und die ich hier eher nicht vorplanen kann.

Es wäre eher an der Spielleitung, frühzeitig festzulegen, ob und welche Art von Gefecht sie in einem Modul haben wollen und dann zu schauen, wie sie die Szenen dahin führen. Hier sehe ich also absichtlich von einer weiteren Festlegung ab.

NSCs, Kurzanleitung | Gemeinhin kriegen Nichtspielercharaktere (NSCs) in SOUDARD keine Werte, wenn es nicht wirklich relevant ist.

Leser der Abenteuer-Anthologie II werden hier vermutlich die Nase-Rümpfen, haben dort die NSCs doch grundlegend Werte für Kampf, Intrige und Risiko- oder Glückswerte. Dies ist dem Szenario geschuldet und seiner Freiheit.

Grundlegend gilt: NSCs werden niemals wie Spieler behandelt. Wenn sie Werte brauchen, müssen diese spielrelevant angelegt werden, d.h. sie bekommen eine Uhr um besiegt zu sein im Kampf, eine um besiegt zu sein in Intrigen, und geben Risiko wenn sie besonders gut sind, oder Glück wenn sie besonders leicht zu besiegen sind. Mehr sollte nicht nötig sein, da es die NSCs sonst zu sehr aufbläht.

Optionale Spielart - Ohne Compagnie | Ein wichtiges Element, dass auf Seite 127 im GRW aufgeführt wird, ist das Spiel ohne Compagnie. Dort wird es inhaltlich nicht ausgeführt, aber es soll hier kurz angesprochen werden. Ohne Compagnie entfällt der gesamte Trupp-Management-Bereich, sowie die Möglichkeit, grundlegend große Mengen von Ressourcen zu transportieren.

Desweiteren können und müssen Schlachten für die Spielergruppe als Kämpfe geführt werden, da der von ihnen wahrgenommene Bereich letztlich viel kleiner ist.

Ihr Beitrag zur großen Gefechts-Uhr entfällt völlig und auch eventuelles Plündern läuft darauf hinaus, dass sie am Ende vieles liegen lassen müssen, sofern sie nicht clever sind. Es heißt aber auch, dass sie weniger abgeben müssen in der Downtime-Phase UND dass sie deutlich weniger Verwaltungsaufwand haben. Der Nachteil auf der anderen Seite ist aber auch, dass sie für vieles Schwierigkeiten haben werden.

Eine Söldnerbande von 150 Mann bedroht ein Dorf? Da können 3-7 Leute erstmal wenig machen. Der Baron sucht Söldner für einen Krieg? Der wird eher Compagnien als Einzelpersonen anheuern wollen. Auch sind viele der Abenteuergeschichten in der Kampagne oder den Abenteuer-Anthologien grundsätzlich für Spielercharaktere als Führungskräfte geschrieben.

Das heißt nicht, dass das Spiel ohne Compagnie nicht möglich ist, aber es hat Schwierigkeiten, die von der Spielleitung und den Spielenden gesehen werden müssen.

Die Belohnung ist dafür der Fokus: Wer keinen Trupp im Rücken hat, kämpft jedes Mal ums Überleben, kann selten aus der Scheiße gerettet werden und tanzt immer auf Messers Schneide. Das ist spannend, aber auch schwierig, selbst in SOUDARD.

Optionale Spielart - Compagnie von NSCs geführt | Die 2te Art, SOUDARD durch Auslassung zu spielen, ist die Führungspositionen mit NSCs zu besetzen. Dies verändert aber auch die Art des Spiels erheblich. Ja, die Spielercharaktere müssen den Verwaltungsaufwand nicht machen (weil die Spielleitung dafür in gewissem Sinne einspringen muss), bestraft aber erstmal die Spielleitung.

Der Unterschied ist auch erheblich, weil er die Charaktere etwas runterstuft. Sie sind Teil einer größeren Gruppierung, aber sollen auch spürten, wenn gerufen wird.

Der Vorteil ist, dass es eine andere Art von Geschichte erlaubt, indem die Charaktere irgendwann wegbrechen, selbst auf Meuterei gehen oder ihre eigene Compagnie aufmachen, nur mit dem Hintergrund der Ereignisse, die sie bereits erlebt haben.

Dies kann und will ich hier spieltechnisch garnicht substanziell ausbauen, weil es eine sehr andere Art von Spielerlebnis ist, ähnlich wie das Spielen ohne Compagnie, aber es ist, für die wagemutigen Spielleiter, durchaus möglich.

Setting

Seelenheil als Nicht-Katholik | Seelenheil außerhalb des Katholizismus wird innerhalb des Spiels kaum betrachtet, da es eine Randerscheinung ist.

Christliche Splittergruppierungen haben dabei innerhalb des Regelwerks genügend Beschreibung, dass abweichende Seelenheil-Betrachtung gemacht werden kann, für alle anderen ist es vernachlässigbar oder sollte als ausgesetzt behandelt werden.

Ehre & Adelsrang | Weil die Frage aufkam: Kein Adelsrang setzt eine bestimmte Menge an Ehre voraus. Das wäre widersinnig und widerspräche auch der echten Historie, da die schlimmsten Mörder oder seltsamsten Taugenichtse zu Prinzen und Ministern wurden.

Recht & Strafe? | Ein Kritikpunkt, welcher bezogen auf Seite 148 im GRW aufkam ist, dass Recht und Gesetz sich spieltechnisch nicht auswirken würden. Dazu muss ich zunächst sagen: Wo kein Kläger, da auch kein Richter. Und wenn es gesondert gewünscht wird, soll mit folgender Logik Abhilfe geschaffen werden:

Recht & Gesetz - Spieleffekte

- **Kleine Vergehen** (*Trunkenheit, Diebstahl, Gottelästung, Betteln ohne Erlaubnis, Marktregeln Brechen, Leichte Körperverletzung*): -1 Münze/Luxus oder +2 Stress, oft eher letzteres durch Pranger, Verprügelt werden, in Städtchen manchmal ersteres
-

- **Mittlere Vergehen** (*Totschlag im Affekt, Betrug, bis schwere Körperverletzung, Wilderei, Schmuggeln, Desertion, Zinsnahme*): Wenn es durch den Kommandanten und eine gute Spende (-1 Kiste Münzen oder 3 Luxus) nicht wettgemacht wird, sind das +4 Stress, eventuell auch der Nachteil >Schwer Vernarbt, Seite 76 aus dem GRW
- **Schwere Vergehen** (*Mord, Verrat, Häresie, Banditentum, Eidbruch, Münz- & Siegel- oder Dokumentenfälschung*): Nicht immer ist Freikaufen möglich, selbst untreue Richter müssen teuer gekauft werden (3-8 Kisten Münzen, je nach Art Vergehen und Position des Richters), selbst dann kommt zumeist wenigstens noch körperliche Züchtigung dazu, oft Gliedmaßenverlust zu >Einarmig oder >Einbeinig nach Seite 74 des GRW. Selbst dann, sollte ein solcher Charakter wenigstens mit +4 Stress und +1 Erschöpfung leiden.

Wichtig: Brandstiftung und Kirchenraub sind fast immer schwerwiegend genug, dass sie mit Geld nicht aufgewogen werden können. Ist der Täter zu bekannt oder sein Verbrechen Allgemeinwissen ebenso. Hochverrat an einer Krone ist immer mit Todesstrafe besetzt.

Dann die Häresie: Sie wurde historisch oft extrem schwer bestraft wo möglich und kann hier nur dann freigekauft werden, wenn der Charakter extreme Buße tut/zeigt. Zudem muss man sich immer fragen, ob es dem Kommandanten wert ist, einen einzigen Mann zu retten, wenn dafür die Compagnie in Verruf gerät.

Zuguterletzt die Frage nach dem Adligen: Diese wurden meist eher in Haft genommen, denn direkt getötet, da Name und Familie hier einen Wert hatten.

Fehlende NSC-Werte | Wie im Bereich Spielleitung benannt: NSCs haben keine Werte, wenn es nicht relevant ist, also fehlen sie hier auch nicht. Für alle, die das anders sehen, verweise ich auf [NSCs, Kurzanleitung] weiter vorne im Addendum.

Tutorial-Modul

Fehlender Widersacher | In der ersten Intrige, welche im Tutorial-Modul genutzt wird, um das Gefechtssystem beizubringen, fehlt es am Widersacher, der die Spieler aktiv behindert. Dieses Fehlen ist unabsichtlich und muss ergänzt werden. D.h. die Spielleitung muss hier darstellen, wie die einzelnen Personen nach jeder Spielerhandlung gemäß Seite 104 des GRW immer wieder einen Punkt selber legen oder entfernen.

Kampf-Distanzen gegen Wegelagerer | Im Tutorial-Modul-Kampf gegen die Wegelagerer auf Seite 192 des GRW fehlt die Distanz-Angabe. Ich dachte, es wäre klar, dass die Spielercharaktere effektiv auf Nahe Distanz starten, aber meine eifrigen Leser haben mich eines besseren belehrt.

In diesem Sinne: Wenn die Spielercharaktere den Kampf vorbereiten, den Wegelagerern einen Hinterhalt legen oder ähnlich hinterlistig agieren, können sie das Gefecht auf Distanz Weit starten, was nach spätestens einer Runde zu Nah wird, oder starten wie in der Handlung implizit direkt auf Distanz Nah.

Warum kein Zeitablauf? | Weil ich es als zuviel empfand für ein Einstiegsmodul, das alles mit reinzubringen. Es mag perplex erscheinen, aber das Tutorial-Modul enthält für die meisten Gruppen genügend Inhalt für 2-3 Spielabende, insbesondere durch die Gefechtsabläufe, welche ja auch recht umfangreich beschrieben und behandelt werden.

Ich sah mich hier schlicht an einem Punkt, an dem ich den Zeitablauf erstmal außen vor lassen wollte und diesen genau deswegen auf Seite 197 im GRW, am Ende des Moduls, nur angesprochen, aber nicht aufgemacht habe.

Spielbeispiel

Monterey als Widersacher | Im Spielbeispiel zur Intrige auf Seite 202-204 GRW "vergisst" Johannes die Widersacher-Regelung rund um den alten Monterey. Das zu bemerken ist schon ein Schritt in die richtige Richtung, da er auch die Intrigen-Chance fast vergiss und durch die Spieler erst daran erinnert werden muss.

Das Spielbeispiel ist in dieser Hinsicht wichtig, weil es pragmatisch die Spielausübung zeigt und gleichzeitig, wo so etwas schiefgehen kann. Kurzum: Ja, der Widersacher fehlt hier, das ist absichtlich so geschrieben.

Handkanone als Glückswurf?? | Auf Seite 207 im GRW setzt Johannes den Wurf als Glückswurf mit einem Durchschnittswert von Handkanone und Aufmerksamkeit fest. Das ist pragmatisch aber befremdlich.

Die Logik ist hier einfach: Glückswürfe setzen eine beliebige Grundlage, wie auf Seite 20 GRW erläutert bei Würfelzahl Bestimmen. Es mag ungewöhnlich wirken, dass Johannes sich hier nach zwei Werten bedient, aber es ist nicht wirklich schlimm, da "was will ich erreichen" damit besser abgebildet wird, als mit einem reinen Wurf auf Handkanone.

Schlachtende narrativ, nicht durch Gefechts-Uhr | SOUDARD ist grundlegend ein Spiel, das mit historischen Momenten arbeitet. Als Beispiel ist es problematisch, das gebe ich zu, als Inhalt ist es mir aber wichtig, zu zeigen, dass eine Schlacht auch anders enden kann.

Der schwierige Punkt ist hier, denke ich, auch die Unterteilung von "Spiel" und "Simulation". In der Simulation der Historie kann so etwas vorkommen, aber im Spiel wollen wir verstehen, warum das gehen kann.

Hier müssen wir uns folgende Faustregel dazu denken: "Schlachten, insbesondere historischer Natur, können durch unvorhergesehen Ereignisse vorzeitig beendet werden."

Soweit erstmal.

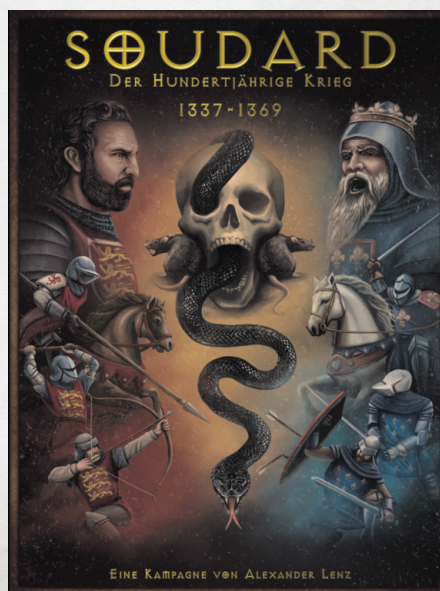
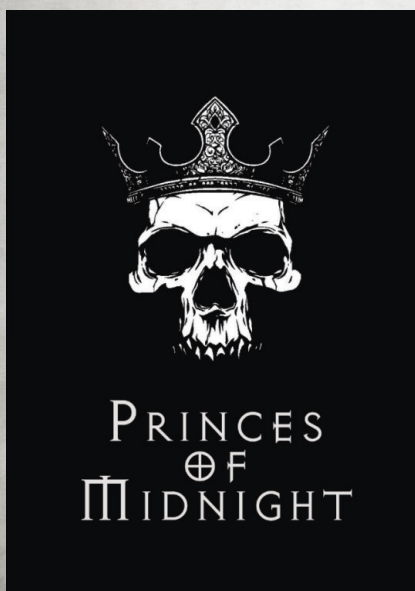
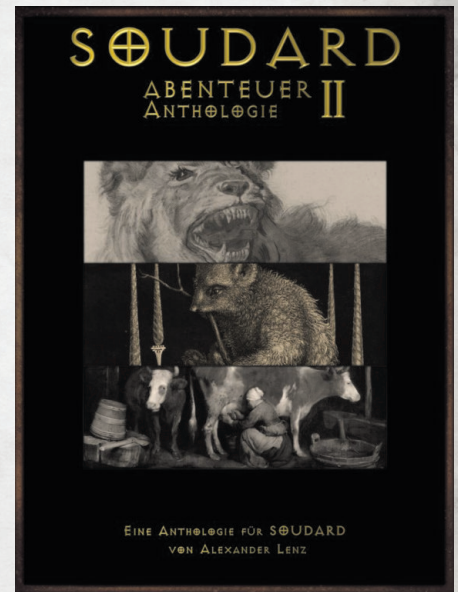
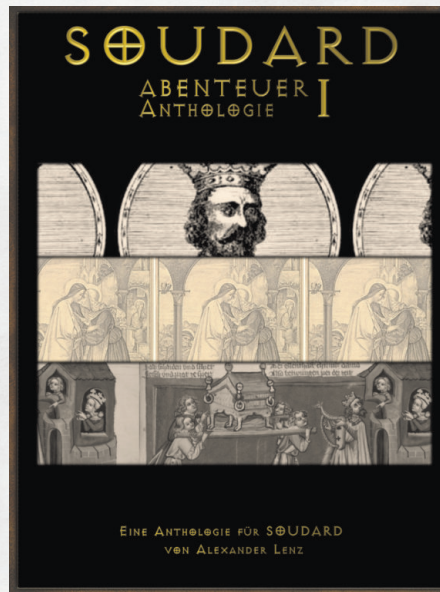
Mehr, wenn es sich ergibt, oder wenn ein Update wirklich nötig wird.

Bis dahin.

Lust auf mehr? Wartet nicht, sondern schnappt euch auch eines meiner anderen Werke, auf:

- Lenzspiele.de
- Drivethrurpg.com
- mrmisfit.itch.io

Weitere Lenzspiele-Bücher



S⊕UDARD

REGEL-ADDENDUM

Dieses Heft enthält:

- Erklärungen
- Errata
- Eine Zusatztabelle
- Mehr Erklärungen
- Beispiele

Das SOUDARD REGEL-
ADDENDUM setzt den Besitz des
SOUDARD-Regelwerks voraus.

LENZSPIELE



Alexander Lenz (*'87) lebt und arbeitet als Software-Entwickler in bzw. bei Bremen. Er schreibt und publiziert als Mr.Misfit auf seinem Blog, an Kurzgeschichten über fantastische und dunkle Themen, Spiele-Reviews, Rollenspiele und anderen Interessen unter <https://terror-token.blogspot.com>