

Vorstellung: Arcane Codex

Verlag: Nackter Stahl

2. Edition: 2007

Das Spiel

Arcane Codex ist ein erzählerisches Dark-Fantasy-Rollenspiel. Die Spieler übernehmen die Rolle von Helden in den *Stählernen Königreichen*, um deren dramatische Geschichten in epischen Konflikten zu erleben. Eine Spielgruppe besteht aus einem Spielleiter und ein bis sechs Spielern. Der Spielleiter beschreibt den Spielern die Spielwelt und fungiert als Schiedsrichter und Erzähler. Jeder der Spieler übernimmt einen Charakter, um mit den vom SL gespielten Nichtspielercharakteren und den anderen Spielercharakteren zu interagieren und führt diesen durch das vom SL beschriebene Abenteuer.

Das System

Die Charaktere werden nach einem Punkteverteilungssystem erstellt. Die Spieler können aus einer Vielzahl von Fertigkeiten, Vorzügen und Schwächen und Kampftechniken und Magieschulen für ihren Charakter wählen. Handlungen und dramatische Situationen werden bei Arcane Codex mit dem 2w10-Regelsystem gespielt. Der Spieler würfelt auf einen Fertigkeiten- oder Eigenschaftswert seines Charakters und addiert das Ergebnis von einem Wurf mit zwei zehneitigen Würfeln dazu. Erreicht er den vom SL je nach Situation festgelegten Mindestwert, so war die Aktion des Charakters erfolgreich.

Die Welt

Die Welt von Arcane Codex ist voller Herausforderungen. Abenteuer und Gefahren, Intrigen, bössartige Kreaturen, phantastische Orte und mächtige, dunkle Magie warten darauf, von den Charakteren entdeckt zu werden. Die Handlung spielt in einer Zeit der Mythen und Legenden, die technologisch größtenteils der unseres Mittelalters und Altertums entspricht. Neben längst vergessenen Ruinen und arkanen Kräften existieren auch göttliche Mächte, die Einfluss auf die Geschehnisse im Drama von Arcane Codex nehmen können. Als Held von Arcane Codex erleben Sie spannende Abenteuer, in denen Sie selbst zur Legende werden können, oder vielleicht auch ein tragisches Ende nehmen... In der Welt von Arcane Codex kann man eine von 10 Rassen und eine Kombination aus 24 Klassen spielen. Ausserdem kann man noch Magiebegabte Charaktere spielen, in 4 verschiedenen Arten.

Die Rassen

Die Rassen reichen von den Trollen des hohen Nordens bis hin zu den Krask (Echsenmenschen) des Dschungels. Selbstverständlich gibt es auch die Standard-Fantasyrassen, wie Elfen (in dreifacher Ausführung) und die Zwerge. Ausserdem noch die Menschen, die Halblinge, die Feen, die Orks. Jede Rasse hat

ihre eigene Geschichte, die auch kurz in der Beschreibung angerissen ist, meistens haben sie auch ihre eigenen Gebiete, in denen sie sich aufhalten.

In dem System ist es so, dass die unterschiedlichen Rassen Vorteile und Nachteile mit sich bringen, sowie unterschiedliche Attributsmaximale.

Die Klassen

Die Klassen sind so vielfältig, dass man schnell mal den Überblick verliert, aber auch die Fantasie zu seinem Charakter, wie man ihn bauen will, schnell wieder kommt, sich ändert oder sich verformt. Es macht Riesenspaß, sich aus den vielen Möglichkeiten eine auszusuchen.

In diesem Spiel werden die Klassen als *Weg* bezeichnet, die man wild untereinander vermischen kann. Ein *Weg* hat 10 Stufen, mit jeder Stufe im diesem *Weg* bekommt der Charakter eine besondere Fähigkeit dazu. Allerdings muss man nicht in auf einem *Weg* bleiben, sondern macht eine Stufe in dem *Weg* und die nächste in einem anderen, dabei ist nur zu beachten, dass man immer die erste Fähigkeit bekommt, wenn man einen neuen *Weg* lernt. Man kann sich also keine aussuchen. Man kann vom Barden über einen Bogenschützen, vom Berserker zum Degenfechter, vom Schwertmeister zum Tiermeister, vom Waffenschmied zum Paladin, vom Magier zum Schamanen oder Priester alles spielen.

Die Fertigkeiten

Die *Fertigkeiten* kann man in diesem Spiel auch so wählen, wie man sich das vorstellt, da kann es auch passieren, dass ein Magier mit einem dicken Zweihänder durch die Landschaft läuft, und mehr Schaden mit der Waffe verteilt als mit den Zaubern. Es gibt aber auch alles mögliche an *Fertigkeiten*, von *Ausdruck* bis zu *Turnen*, von *Zeichen* bis *Rennen* oder von *Heilkunde* bis *Lippen lesen*. Natürlich könnt ihr euch auch die passenden, falls sie fehlen sollten, selber basteln und sie wie die anderen verwenden.

Stufenaufstieg

In diesem Spiel gibt es keinen Stufenaufstieg, man wird durch die Steigerung seiner *Weg* stärker und besser. Man kann auch die *Attribute* innerhalb des Spiels steigern oder in *Fertigkeiten* besser werden, hat aber nicht diesen Moment nicht das Gefühl "ich bin jetzt doppelt so stark und schlau und zaubern kann ich auch noch". Das wird alles im Spielverlauf erklärt bzw. gelernt.

Quelle: http://www.nackterstahl.de/nackterstahl/verlagsseiten/info/info_arco.html

Autor: Nile

(Redigiert von medusas child)