



Kapitel 6: Verschiedene Ausrüstungsstücke

das nur für Fahrten in Sichtweite der Küste taugt, wird manchmal auch Rundschiff genannt. Es ist ein reines Segelschiff, das Dreiecksegel an zwei Masten führt, um 20 m lang und 6 m breit. Das Steuerruder wird seitlich über die Reling geführt. Meist besitzt das Schiff nur ein kleines Achterdeck. Ein Küstefahrer ist weder schnell, noch besonders seetüchtig, kann jedoch ca. 100 Tonnen Ladung befördern und benötigt mit 20 bis 30 Mann eine wesentlich kleinere Mannschaft als eine Galeere.

Langschiff: Dies ist das bekannte Kriegsschiff der Wikinger, größer als ein Knarr, aber nicht annähernd so massiv wie ein Drakkar. Ein typisches Langschiff misst etwas über 20 m und führt auf jeder Seite 20 bis 25 Ruder, sowie einen Mast mit Vierecksegel. Zusätzlich zur Rudermannschaft von 40 bis 50 Mann können 120 bis 150 Krieger befördert werden. Ein Langschiff ist auch als Frachter einsetzbar, kann jedoch nur etwa 50 Tonnen laden. Es ist allerdings äußerst seetüchtig und kann, wenn nötig, auch die offene See befahren.

Verschiedene Ausrüstungsstücke

Diebeswerkzeug: Hierbei handelt es sich um einen Satz von Werkzeugen, wie sie Einbrecher benötigen. Die Sammlung umfaßt einen oder mehrere Dietriche, Drahtsonden, eine Klammer mit langen Backen, eine kleine Handsäge, sowie einen Meißel und ein Hämmerchen. Zusammen mit einigen handelsüblichen Werkzeugen, z.B. einem Brecheisen, bilden diese die Ausstattung, die ein Dieb zur Ausübung seines „Handwerks“ braucht.

Fernrohr: Der Seltenheitswert dieses Gerätes übersteigt seinen Gebrauchswert bei weitem: Dinge, die man durch ein Fernrohr betrachtet, erscheinen etwas näher, keinesfalls jedoch sehr nah (zwei- bis dreifache Vergrößerung) - magische Gegenstände wirken bedeutend besser.

Händlerwaage: Dieses Instrument besteht aus einem kleinen Waagebalken mit zwei Schalen und den dazugehörigen Gewichten. Sein Hauptzweck ist das Wiegen von Münzen, das beim Abschluß eines Handels üblich ist: Den Händlern ist nur allzu gut bekannt, daß viele Münzen durch Abrieb oder Abschälen Edelmetall verloren haben oder glatte Fälschungen mit entsprechendem Überzug sein können. Die einzige Methode, sich dagegen abzusichern, ist, sie mit einem Satz genauer Gewichte zu wiegen. Dies ist auch erforderlich, um den Wert fremder Münzen zu bestimmen. Natürlich sind Händler auch nicht anständiger als andere Leute: Manche verwenden falsche Gewichte, schwerere für den Verkauf (so daß der Kunde mehr bezahlen muß), leichtere für den Ankauf (so daß sie selbst weniger zahlen). Unter geordneten Verhältnissen überprüfen Beamte regelmäßig die Genauigkeit von Maßen und Gewichten. Das allein bietet jedoch noch keine Garantie, so daß Spielercharaktere evtl. zur Sicherheit ihre eigene Prüfwaage verwenden

wollen.

Heiliger Gegenstand: Heilige Gegenstände sind kleine Abbilder oder Teile der von verschiedenen Religionen verehrten Dinge: Sterne, Kreuze, Hämmer, Gebetsperlen, geweihtes Öl oder Wein, heilige Schriften o.ä. Was als heiliger Gegenstand in Frage kommt, hängt von der jeweiligen Kampagne ab. Alle guten, heiligen Gegenstände besitzen dieselbe Wirkung gegenüber Untoten und anderen bösen Kreaturen, sofern sie von einem Anhänger des jeweiligen Glaubens eingesetzt werden. Regeln, die sich auf heilige Symbole oder geweihtes Wasser beziehen, gelten also für alle Gegenstände, die vom Orden des betreffenden Klerikers besonders geweiht worden sind.

Die meisten Kulte sind ängstlich bemüht, die Symbole ihres Glaubens vor Mißbrauch und Schändung zu schützen. Aus diesem Grund werden heilige Gegenstände in der Regel nicht zum Kauf angeboten, sondern müssen über die örtliche Glaubensgemeinschaft bezogen werden. Für überzeugte Anhänger des jeweiligen Kultes stellt dies kein Problem dar, allerdings müssen auch sie die Bitte um ein seltenes oder ungewöhnliches Stück begründen. Ungläubigen werden heilige Gegenstände nur in Zeiten unmittelbarer Gefahr für die Glaubensgemeinschaft übergeben.

Laternen: Eine *einfache Laterne* verbreitet ihr Licht gleichmäßig in alle Richtungen bis zu einer Entfernung von 9 m. Sie kann durch Klappen oder Schieber abgedunkelt werden. Eine *Blendlaterne* hat nur eine Öffnung, die übrigen Seiten sind blankpoliert, um das Licht in eine einzige Richtung zu lenken, wodurch der Strahl bis zu 18 m weit reicht. Beide Laternen können in einer Hand getragen werden und verbrauchen in sechs Stunden Brenndauer eine Flasche Lampenöl (etwa 0.5 l).

Eine *große Laterne* dagegen ist ein sehr viel sperrigeres Gerät, das im Bug eines Schiffes, auf einem Wagen oder einer ähnlichen Unterlage fest angebracht werden muß. Es wirkt wie eine Blendlaterne, hat jedoch eine Reichweite von 72 m. Eine *große Laterne* verbraucht eine Flasche Öl in nur zwei Stunden.

Öl: *Griechisches Feuer* ist eine Sammelbezeichnung für alle hochentzündlichen Öle, die im Kampf eingesetzt werden. (Das historische Griechische Feuer war eine klebrige und schwer zu lösichende Mischung aus Öl und anderen Stoffen). Der Transport dieser Substanzen ist nicht ganz ungefährlich. *Lampenöl* wird in Lampen und Laternen verwendet. Es ist nicht besonders leicht entzündlich, kann jedoch eingesetzt werden, um einen Brand zu unterhalten.

Schlösser: Sofern sie nicht durch den Einsatz von Magie zusätzlich gesichert werden, sind die Schlösser der Spielwelt vergleichsweise primitiv, die dazugehörigen Schlüssel groß und schwer. Zahlenschlösser sind praktisch unbekannt. Wie bei vielen anderen Dingen auch, gibt es sowohl gute, sehr komplizierte Schlösser, als auch ganz simple, die leicht zu knacken sind.

Vergrößerungsglas: Wie das Fernrohr ist auch diese einfache Linse eher ein Schaustück als ein wirklich nützliches Hilfsmittel: Es verbessert die Sicht nur unwesentlich, vor allem, weil die meisten Stücke ungleichmäßig geschliffen sind, so daß sich Verzerrungen ergeben. Ein Vergrößerungsglas kann als Ersatz für Feuerstein und Stahl dienen, um ein Feuer anzuzünden.

Wasseruhr: Diese sperrige Konstruktion, die auf dem steten Fall von Wassertropfen beruht, mißt die Zeit auf eine halbe Stunde genau. Sie muß fest aufgebaut sein und eine regelmäßige Wasserzufuhr haben, kann also nicht in der Tasche getragen werden... Das seltsame Gerät dient daher hauptsächlich als Unterhaltung für Reiche und als Hilfsmittel für Gelehrte und Forscher: Die übrige Gesellschaft kommt ohne Kenntnis der genauen Zeit aus.

Waffen

Neben Preis und Gewicht jeder Waffe enthält diese Tabelle auch verschiedene spieltechnische Angaben. Da diese Werte sich von Waffe zu Waffe unterscheiden, sollten sie jeweils notiert werden, wenn ein Charakter eine bestimmte Waffe erwirbt.

Größe: Alle im Spiel vorkommenden Waffen werden nach den Größenordnungen K, M, G, Ü und R eingeteilt. Kleine (K) Waffen sind höchstens etwa 60 cm lang; mittelgroße (M) Waffen sind meist zwischen 60 und 150 cm lang, große (G) 1,80 m oder länger. Übergröße (Ü) und riesige (R) Waffen sind in dieser Tabelle nicht enthalten, da sie gewöhnlich von Ogern, Riesen oder noch größeren Wesen eingesetzt werden und einem Spielercharakter kaum zum Kauf angeboten werden.

Ein Charakter ist in der Lage, jede Waffe seiner eigenen oder einer kleineren Größe (K: kleiner als ein Mensch, M: menschengroß, G: größer als ein Mensch) zu handhaben. In der Regel benötigt er dazu nur eine Hand; nur einige Fernwaffen (insbesondere Armbrüste und Bögen) bilden hier eine Ausnahme. Ein Charakter kann auch Waffen der nächsthöheren Größenordnung verwenden, benötigt dazu jedoch beide Hände. Noch größere Waffen können nur mit Hilfe besonderer, meist magischer Vorkehrungen geschwungen werden.

Der Gnom Droll z.B. kann mit seiner Größe K ein Kurzschwert (ebenfalls Größe K) ohne Schwierigkeiten verwenden, oder auch ein Langschwert (Größe M) zweihändig schwingen. Eine Glefe (Größe G) ist für ihn jedoch einfach eine Nummer zu groß. Er könnte auch einen Kurzbogen spannen, einen Langbogen jedoch nicht.

Wirkungsweise: Hier werden Waffen entsprechend der Art, wie sie wirken, unterteilt in solche, die durch eine Spalte (S), eine scharfe Klinge (K) oder durch die bloße Wucht des Hiebes (W) Schaden verursachen. Diese Kategorien kommen bei Verwendung der Zusatzregel über die Wirksamkeit gegen unterschiedliche Rüstungstypen zum Tragen (s. S. 96).



Initiativefaktor: Dieser Wert misst die relative Schwerfälligkeit einer Waffe; je niedriger die Ziffer, desto handlicher ist sie. Die Anrechnung des Initiativefaktors wird in Kapitel 9 (Kampf) erläutert.

Schaden: Für jede Waffe ist jeweils der Schaden angegeben, den ein Treffer gegen kleine bis menschengroße (K-M) bzw. über menschengroße (G) Gegner anrichtet.

Armbrüste: Zuschläge oder Abzüge aufgrund des Stärkewertes werden beim Einsatz einer Armbrust nicht berücksichtigt, da das Spannen dieser Waffen rein mechanisch erfolgt. Eine Handarmbrust kann leicht in einer Hand gehalten und mit der anderen gespannt werden. Die leichte Armbrust muß gegen eine Unterlage (Brüstung, Boden, o.ä.) abgestützt werden und wird mit Hilfe eines am Schaft angebrachten Hebels gespannt. Die schwere Armbrust hat eine so hohe Zugkraft, daß sie nur mit Hilfe einer (mitgelieferten) Zahnstange oder kleinen Winde zu spannen ist. Dabei wird das vordere Ende durch eine Art Steigbügel, in den man den Fuß stellt, am Boden festgehalten. Alle Arten von Armbrüsten verschießen Bolzen des jeweils passenden Typs.

Bögen gibt es in unterschiedlichen Größen und Ausführungen. Ihre Schadenswirkung hängt von der Zugkraft ab, und je höher die Zugkraft eines Bogens liegt, desto mehr Stärke benötigt man, um ihn zu spannen. Daher gibt es Bögen, die einem Charakter die volle Nutzung seiner Schadenszuschläge für Stärke ermöglichen (er muß nur einen Bogen mit entsprechender Zugkraft wählen). Andererseits erleiden Charaktere mit geringer Stärke die üblichen Abzüge, wenn sie mit einem Bogen schießen: Sie müssen einen schwächeren Bogen verwenden oder können ihn nicht weit genug spannen. Die Zugkraft eines Bogens an sich hindert niemanden daran, ihn zu benutzen, nur kann sie u.U. nicht voll ausgenutzt werden. Wirklich auf die Probe gestellt wird die Stärke eines Charakters, wenn es gilt, bei einem kräftigen Bogen die Sehne aufzuziehen.

Bögen mit größerer Zugkraft sind in der Regel nicht teurer als andere. Nur Bögen, die auf außergewöhnliche Stärke (18/01 oder mehr) ausgelegt sind, bilden hier eine Ausnahme: Sie müssen nach Maß angefertigt werden und kosten deshalb das Drei- bis Fünffache eines normalen Bogens gleicher Bauart. Solche Bögen sind auch für Charaktere ohne außergewöhnliche Stärke äußerst schwer zu bespannen oder einzusetzen: Ihnen muß ein Wurf unter oder gleich ihrer Prozentchance für *Stangen verbiegen/Gatter anheben* gelingen, wenn sie eine Sehne aufziehen oder einen solchen Bogen spannen wollen. (Man denke z.B. an den homörischen Wettbewerb der Freier, den Bogen des Odysseus zu spannen.)

Für Langbögen, gleich, welcher Bauart, gibt es sowohl leichtere Flugpfeile als auch schwere Kriegspfeile. Flugpfeile besitzen eine größere Reichweite und werden hauptsächlich zur Jagd verwendet. Kriegspfeile haben schwere Metallspitzen, durch die sich ein höherer Schaden,

aber auch eine geringere Reichweite ergibt.

Fangeisen: Diese Stangenwaffe ist eine Spezialausführung und dient dem Zweck, einen Gegner lebend zu fangen. Sie besteht aus einer langen Stange, an deren Ende eine gefederte „Zange“ mit scharfen Backen angebracht ist. Wenn der Gegner sich zwischen ihnen befindet, springen diese Backen zu. Ein normales Fangeisen kann nur gegen menschengroße Gegner eingesetzt werden. Für den Gegner gilt immer RK 10, zzgl. möglicher Geschicklichkeitszuschläge oder -abzüge. Bei einem erfolgreichen Trefferwurf ist er gefangen und verliert dadurch gegenüber anderen Angriffen alle RK-Zuschläge für Geschicklichkeit oder die Verwendung eines Schildes. Vom Halter des Fang-eisens kann er herumgestoßen werden, was 1W2 Schadenspunkte pro Runde verursacht und ihn mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% zu Boden wirft. Der Gefangene kann versuchen, sich durch einen Prozentwurf unter oder gleich seiner Chance für *Stangen verbiegen/Gatter anheben* zu befreien, allerdings kostet ihn der Versuch 1W2 weitere Schadenspunkte. Eine beliebte Taktik ist es, Reiter mit dem Fang-eisen vom Pferd zu reißen und am Boden festzuhalten.

Geißel: Diese bösartige Waffe hat die Form einer kurzen Peitsche mit mehreren Schnüren oder „Schwänzen“, in die zahlreiche metallene Dornen eingeflochten sind, die bei einem Hieb zahlreiche Schnitte verursachen. Die Geißel wird manchmal als Bestrafungsinstrument gebraucht.

Handbüchse: Diese Waffe wird der Spielleiter aus Gründen der Ausgewogenheit oder der zeitlichen Einordnung seiner Kampagne evtl. gar nicht zulassen; Spieler sollten dies vorab klären. Dieser frühe Vorläufer des Gewehrs war für den Schützen fast ebenso gefährlich wie für seinen Gegner. Um eine Handbüchse einzusetzen zu können, braucht man einen Vorrat von Kugeln und Schießpulver, sowie ein Stück langsam brennende Lunte oder Zündschnur. Wie leicht diese Dinge zu beschaffen sind, ist Sache des Spielleiters (Pulver wird in den Spielregeln als magischer Gegenstand behandelt). Die Waffe kann nur alle drei Kampfrunden abgefeuert werden, und auch das nur, wenn der Schütze während des Ladevorgangs nicht angegriffen wird. Beim Einsatz einer Handbüchse gelten die doppelten Entfernungsabzüge.

Fällt beim Trefferwurf für eine Handbüchse eine 1 oder 2, so zündet die Ladung zu früh und verursacht 1W6 Schadenspunkte beim Schützen. Außerdem ist sie durch Pulverrückstände verstopt und muß vor dem nächsten Schuß gereinigt werden, was 30 Minuten dauert. Ein mit einer Handbüchse erzielter Treffer richtet in der Regel 1 bis 9 Schadenspunkte an, die mit 1W10 ausgewürfelt werden; fällt die 10, so wird noch einmal gewürfelt, ggf. auch mehrfach, und das Ergebnis zu 10 hinzugezählt. Bei einem seltenen Glückstreffer könnte ein Schuß also z.B. 37 Schadenspunkte anrichten, indem dreimal die 10 und dann eine 7 gewürfelt würde. Natürlich gelten für die Schadenswirkung einer

Handbüchse keine Stärkezuschläge oder -abzüge.

Lanzen: Die verschiedenen Ausführungen unterscheiden sich in Länge und Stärke und können jeweils nur vom Rücken des entsprechenden Pferdes (oder einem schwereren) eingesetzt werden: Der Reiter eines leichten Streifrosses kann keine schwere Lanze gebrauchen, da die Wucht des Zusammenpralls ihn und das Tier glatt umreißen würde! Um eine schwere oder Turnierlanze verwenden zu können, muß der Reiter außerdem fest im Sattel sitzen und sich in die Steigbügel stemmen. Die Turnierlanze ist eine schwere Lanze, die für das Gestech abgewandelt wurde, in dem es darum geht, den Gegner aus dem Sattel zu stoßen, nicht, ihn zu töten. Sie besitzt eine besondere stumpfere Spitze, um die Gefahr von Verletzungen zu senken. Bei der Ermittlung des Schadens nach der angegebenen Formel wird daher ein Ergebnis von 0 ausnahmsweise nicht abgerundet, sondern bedeutet tatsächlich, daß der Reiter getroffen und evtl. vom Pferd geworfen durch den Lanzanstoß jedoch nicht verletzt wurde. Gute Absichten sind allerdings nichts, so daß es auch bei Turnieren Verwundungen geben kann.

Schwerter: Ein Bastardschwert ähnelt einem Langschwert, besitzt jedoch einen längeren Griff, so daß es wahlweise ein- oder zweihändig geschwungen werden kann. Je nachdem, wie es geführt wird, ändern sich Initiativefaktor und Schadenswirkung. Wer ein Bastardschwert zweihändig einsetzt, kann nicht gleichzeitig einen Schild führen.

Das Khopesh ist eine altägyptische Waffe. Es besitzt einen etwa 15 cm langen Griff mit Parierstange; die Klinge verläuft auf den ersten 60 cm gerade und wird dann sickelförmig, so daß die Scheide noch einmal 60 cm länger, die ganze Waffe jedoch nur 1,20 m lang ist. Insgesamt ist das Khopesh eine schwere und unhandliche Waffe, die insbesondere nach einem weiten verfehlten Hieb schwer wieder in die Ausgangshaltung zu bringen ist. Mit dem Sichelteil oder der Klinge kann man jedoch einen Gegner oder seine Waffe einfangen und festhalten.

Stangenwaffen: Im Altertum und Mittelalter waren Stangenwaffen allgemein verbreitet. Ihre Länge bedeutete einen entscheidenden Vorteil, und für die Landbevölkerung waren sie vergleichsweise leicht herzustellen. So entstand eine Fülle von Stangenwaffen unterschiedlichster Länge und Form. Aufgrund dieser Vielfalt ist eine eindeutige Unterscheidung der verschiedenen Typen kaum möglich; oft für das AD&D®-Spiel verwendeten Namen bezeichnen evtl. in anderen Werken ganz andere Waffen.

Wegen ihrer Länge können alle Stangenwaffen ausschließlich zu Fuß und mit beiden Händen eingesetzt werden. Die allermeisten bildeten die Bewaffnung der einfachen Bauern und Fußknechte, die in Ermangelung von Pferden und schwerer Rüstung eine Waffe brauchen, mit der sie gegnerische Ritter auf Abstand halten können. Daher sind Stangenwaffen in der Regel



Kapitel 6: Verschiedene Ausrüstungsstücke

für den Einsatz in dichtgedrängten Formationen vorgesehen, die anreitenden Rittern einen Wald von scharfen Spitzen und Klingen entgegenstellen.

Ahlspieß: Dies ist im wesentlichen ein 3,50 m bis 6 m langer Speer, der in einer schmalen, oft drei- oder vierkantigen Spitze ausläuft. Da die Spitze weit über den Träger vorragte, konnten mehrere Reihen dichtgedrängter Fußknechte hintereinander ihre Ahlspieße oder Piken zum Tragen bringen. Große Blöcke von „Pikenieren“ stellten äußerst schlagkräftige Truppen dar und waren während der Renaissance weit verbreitet. Für das auf den Zusammenprall folgende Handgemenge ließen die Kämpfer allerdings ihre langen Spieße fallen und griffen zu den Kurzschwertern.

Bartaxt: Diese einfache Stangenwaffe ist im Grunde eine verlängerte Streitaxt: Ein breites, geschwungenes Axtblatt wird auf einen 1,50 m bis 1,80 m langen Schaft gesetzt. Die Bartaxt entstand wahrscheinlich aus dem Alltagswerkzeug der Bauern und war unter ihnen sehr beliebt. Ihr Hauptnachteil ist der beträchtliche Platz, den man braucht, um sie zu schwingen.

Gabelsense: Bei dieser Waffe wurde versucht, die Kriegssense zu verbessern, indem neben dem Rücken des Sensenblattes eine gerade, spitze Zinke angebracht wurde. Dadurch sollte sich die Stoßwirkung der Waffe verbessern, sie ist jedoch immer noch gering.

Glefe: Diese vergleichsweise einfache Stangenwaffe besteht aus einer einschneidigen Klinge an einem bis zu 3 m langen Schaft. Es ist keine sehr wirkungsvolle Waffe, aber einfach in der Herstellung und im Gebrauch. Meist ist die scharfe Seite nach außen gewölbt, um die Klingengänge zu erhöhen, so daß sie fast einem Beil oder Hackmesser ähnelt.

Hakensense: Auch diese Waffe stellt den Versuch dar, die Leistungsfähigkeit der einfachen Kriegssense zu verbessern. Am Rücken des Sensenblattes wurde ein Haken angebracht, wohl um damit Reiter aus dem Sattel zu reißen. Auch in dieser Form hatte die Kriegssense jedoch keinen besonderen Erfolg.

Hellebarde: Neben Ahlspieß und Roßschinder war diese Waffe im Mittelalter am weitesten verbreitet. An einem Schaft von 1,50 m bis 2,40 m Länge ist ein breites Axtblatt angebracht, das nicht parallel zum Schaft verläuft, sondern etwas von der Spitze wegneigt ist, um aus dem Drehschwung im günstigsten Winkel aufzutreffen. Ein gegenüberliegender spitzer Haken dient zum Angriff gegen Reiter und zum Durchstoßen von Harnischen, während die lange Spitze mit dem Ahlspieß verwandt ist. Ursprünglich für den Einsatz gegen Reiterei gedacht, war die Hellebarde in dieser Funktion nicht sehr effektiv, da ihr die Reichweite des Ahlspießes fehlt und man andererseits zuviel Platz braucht, um sie zu schwingen. Hauptsächlich wurde sie gegen die Formationen der Pikeniere eingesetzt: Wenn der Angriff steckenblieb, traten Hellebardenträger aus den hinteren Reihen nach vorn und griffen die Flanken der gegnerischen Formation an, bevor die Pike-

niere ihre überlangen Spieße entwirren und die Front wechseln konnten.

Helmbarde: Bei dieser Waffe wurde ein abgewandelter Axtkopf auf einen etwa 2,40 m langen Schaft gesetzt. Das Blatt läuft in einer Spitze aus und ist am Rücken mit einem Dorn versehen, um Rüstungsplatten zu durchstoßen. Manchmal wird dieser Dorn auch durch einen scharfen Haken ersetzt, mit dem Reiter vom Pferd gezerrt werden können.

Helmbarte: Ähnlich der Bartaxt ist diese Waffe eine Abwandlung der Streitaxt. Sie besteht aus einer schweren, axthähnlichen Klinge an einer gut 2 m langen Stange. Die Helmbarte, in Schottland Lochaber-Axt genannt, ist eine volkstümliche Waffe, leicht herzustellen und einzusetzen.

Knebelspieß: Diese Spießwaffe unterscheidet sich von der Partisane hauptsächlich dadurch, daß die seitlichen Klingen wie die Zinken einer Gabel nach vorne weisen. Mit ihnen kann man gegnerische Waffen festhalten und evtl. sogar eine Rüstung durchstoßen.

Korseke: Auch diese Waffe ist eine Weiterentwicklung des einfachen Speeres, bei der der Schaft auf 2,40 m bis 3 m verlängert und die Spitze durch seitliche Blätter verstärkt wurde. Bei manchen Stücken weisen die Blätter nach rückwärts, so daß beim Herausziehen der Waffe aus der Wunde zusätzlicher Schaden verursacht wird. Mit den häufig gezackten Blättern kann man auch die Waffe eines Gegners und evtl. sogar ihn selbst (an der Kleidung oder Rüstung) packen und festhalten.

Kriegsgabel: Dies ist wohl die einfachste Form der Stangenwaffe, im wesentlichen eine Mistgabel mit längerem Griff. Mit zwei gerade gebogenen, verstärkten Zinken leistete sie gute Dienste; aus dem Bedarf nach einer scharfen Klinge entstanden zahlreiche Kombinationen mit anderen Waffen.

Kriegssense: Aus der gewöhnlichen Sense entstanden, besteht diese Waffe einfach aus einer langen, nach innen gebogenen Klinge auf einem 1,80 m bis 2,40 m langen Schaft. Man kann mit ihr hauen und stechen, allerdings nimmt die einwärts gebogene Klinge dem Einsatz als Stichwaffe viel von seiner Wirkung. Der Vorteil ist, daß jeder Bauer seine Sense leicht zu dieser Kriegswaffe umfunktionieren kann.

Luzerner Hammer: Diese etwa 3 m lange Waffe könnte man auch als Frühform des Dosenöffners bezeichnen: Der spitze Dorn war dazu gedacht, die Harnische der Ritter zu durchbrechen. Mit dem gegenüberliegende Hammerkopf konnte man kräftige Hiebe ausspielen, und mit der langen Spitze, ähnlich der des Ahlspießes, hielten die Fußknechte gegnerische Reiter auf Abstand.

Partisane: Deutlich kürzer als der Ahlspieß, besitzt die Partisane eine breite Speerspitze auf einem etwa 2,40 m langen Schaft. Zwei kleinere Klingen ragen am unteren Ende des Blattes seitlich heraus, wodurch größerer Schaden angerichtet und evtl. auch eine gegnerische Waffe festgehalten werden kann. Als reine Stichwaffe kann die Partisane auch in dichter Formation

eingesetzt werden.

Rabenschnabel: Im Unterschied zu den meisten anderen Stangenwaffen war diese Entwicklung eine Ritterwaffe des Spätmittelalters und der Renaissance. Mit ihrem „Schnabel“ oder Dorn ist sie speziell auf die Durchdringung von Harnischen ausgelegt und ähnelt stark dem Luzerner Hammer. Sie besitzt jedoch nur eine kurze Speerspitze, um einem ungepanzerten oder hilflosen Gegner den Gnadenstoß versetzen. Die Gesamtlänge der Waffe beträgt etwa 2,40 m. Da sie hauptsächlich durch die Wucht der Hiebe wirkt, braucht man reichlich Platz zum Ausholen.

Roßschinder: Diese sehr sonderbar anmutende Kombinationswaffe entstand aus der einfachen Hippe. An einem 2 m bis 2,40 m langen Schaft ist eine schwere, einschneidige Klinge befestigt, die an ihrem Rücken einen Dorn hat und in einem Haken oder einer Spitze ausläuft. Die Waffe ist entsprechend vielseitig einsetzbar, ihre Handhabung erfordert jedoch ebenfalls recht viel Platz.

Schwertbeil: Auch dies ist eine Kombinationswaffe, bei welcher der Glefenklinge ein rückwärts gerichteter Dorn oder Haken hinzugefügt wurde. Theoretisch sollte die Waffe dadurch vielseitiger verwendbar sein, dies erscheint jedoch zumindest zweifelhaft.

Stangenbeil: Diese wohl aus einem Gerät zum Beschneiden von Bäumen entwickelte Waffe besitzt eine schwere, gebogene Klinge. Sie ist zwar einfach zu handhaben und bei Bedarf schnell verfügbar, aber nicht sonderlich wirksam.

Rüstungen

Sofern die Klasse eines Charakters das Tragen einer Rüstung zuläßt, wird sicher jeder Spieler eine für ihn anschaffen wollen: Es ist die einfachste Art, ihn vor den körperlichen Gefahren des Abenteurerlebens zu schützen. Je besser die Rüstung eines Charakters, desto geringer die Gefahr, daß er verletzt wird. Die Schutzwirkung der unterschiedlichen Rüstungstypen wird durch die Rüstungsklasse (RK) beziffert; je niedriger der Wert der Rüstungsklasse, desto größer der Schutz. In Tabelle 46 sind die RK-Werte für die in den Ausrüstungslisten aufgeführten Rüstungen angegeben.

Tabelle 46: RÜSTUNGSKLASSEN-WERTE

Rüstungstyp	RK-Wert
Keine	10
Nur mit einem Schild	9
Lederpanzer o. wattierter Waffenrock	8
Lederpanzer o. wattierter Waffenrock u. Schild, beschlagenes Lederwams oder Ringpanzer	7
Beschlagenes Lederwams o. Ringpanzer u. Schild, Lamellenpanzer, Schuppenpanzer oder Lederrüstung	6
Lamellen- o. Schuppenpanzer u. Schild, Lederrüstung u. Schild, Kettenhemd	5

Kapitel 6: Verschiedene Ausrüstungsstücke



Kettenhemd u. Schild, Bänder-, Bronze-	
Schienenpanzer	4
Bänder-, Bronze- o. Schienenpanzer u.	
Schild, Plattenpanzer	3
Plattenpanzer u. Schild, Feldharnisch	2
Feldharnisch u. Schild, Prunkharnisch	1
Prunkharnisch u. Schild	0

Hinweis: Einzelheiten über die Schutzwirkung der verschiedenen Schilder sind dem Text zu entnehmen.

Hinsichtlich einiger Rüstungsarten herrscht unter Historikern immer noch Uneinigkeit, dennoch wurden alle bekannten oder vermuteten Typen hier aufgenommen. Allerdings sind sie u.U. nicht alle erhältlich, wenn der Spielleiter seine Kampagne in einer bestimmten Epoche oder Gegend angesiedelt hat: Bei Abenteuern vor dem Hintergrund des klassischen Griechenland wären z.B. Harnische nicht verfügbar.

Bänderpanzer: Diese Rüstung besteht aus einander überlappenden, waagerechten Metallstreifen, die auf eine Lederunterlage aufgenäht sind. In der Regel bedecken die Bänder nur die verwundbarsten Körperzonen, während an den Gelenken, wo es auf Bewegungsfreiheit ankommt, Leder und Kettengeflecht für Schutz sorgen. Durch Riemen und Schnallen verteilt sich das Gewicht mehr oder weniger gleichmäßig.

Bronzepanzer: Durch die Verwendung der weicheren Bronze anstelle von Stahl ist diese Rüstung billiger und leichter herzustellen als ein regulärer Plattenpanzer, dafür schützt sie jedoch nicht ganz so gut. Ein Brustpanzer und weitere Platten bedecken verschiedene Körperteile, an Gliedern und Gelenken müssen jedoch auch hier im Interesse der Beweglichkeit Kettengeflecht, Lamellen oder Leder genügen. Mit der Ritterrüstung des Spätmittelalters hat dieser Panzer nichts zu tun.

Feldharnisch: Dies ist die gebräuchlichste Form des ganzen Harnischs, bei welcher der gesamte Körper durch geformte, überlappende und gegeneinander bewegliche Platten bedeckt ist. Panzerschuhe und Handschuhe sowie ein Visierhelm gehören dazu. Unter dem Harnisch muß ein dick wattierter Anzug getragen werden; das Gewicht der Rüstung ist jedoch gut über den ganzen Körper verteilt: Tatsächlich wird der Träger durch sie nur leicht behindert. Neben dem hohen Preis sind die Hauptnachteile des Harnischs die unzureichende Luftzufuhr und die zum An- und Ablegen erforderliche Zeit (s.u.). Jeder Feldharnisch muß für seinen Träger von einem Rüstungsmacher nach Maß gefertigt werden. Es ist allerdings möglich, Beutestücke umarbeiten zu lassen, sofern sie in etwa die richtige Größe haben (ein Mensch kann sich keinen Halbling-Harnisch anpassen lassen).

Kettenhemd: Diese Rüstung besteht ganz aus ineinandergreifenden Metallringen. Sie wird stets mit einer wattierten Unterlage getragen, um schmerhaftes Scheuern zu vermeiden

und die Wucht von Hieben zu dämpfen. An besonders gefährdeten Stellen werden oft mehrere Lagen Kettengeflecht übereinander angebracht. Die Ringe geben bei Hieben nach und leiten einen Teil ihrer Wucht ab. Das Gewicht eines Kettenhemdes lastet größtenteils auf den Schultern des Trägers, so daß es über längere Zeiträume sehr unbequem wird.

Lamellenpanzer: Diese Rüstung ist aus kleinen Metallplättchen zusammengesetzt, die zwischen zwei Lagen Tuch oder Leder eingeschnitten oder genietet sind. Der oft auch als Brigandine bezeichnete Panzer ist recht steif und schützt die Glieder und Gelenke nur unzureichend, da die Plättchen dort mit größeren Zwischenräumen gesetzt oder ganz weggelassen werden müssen.

Lederpanzer: Kernstück dieser Rüstung ist ein Brustpanzer aus in Öl gekochtem und vor der Aushärtung modelliertem Leder, der Oberkörper und Schultern bedeckt. Der Rest des Körpers wird durch einzelne, z.T. weichere Lederteile geschützt.

Lederrüstung: Diese Rüstung wird aus der besonders dicken Haut mancher Tiere (z.B. Elefanten) oder aus mehreren Lagen gewöhnlichen Leders angefertigt. Sie ist steif und schränkt die Bewegungsfreiheit beträchtlich ein.

Beschlagenes Lederwams: Bei dieser Rüstung ist das Leder nicht gehärtet wie beim Lederpanzer, sondern dicht mit metallenen Nieten besetzt. Bei sehr breiten Nieten wirkt sie ein wenig wie der Lamellenpanzer, allerdings sind die Zwischenräume der Metallplättchen größer.

Plattenpanzer: Diese Rüstung verbindet Kettengeflecht oder Lamellen mit größeren Platten über wichtigen Körperzonen (Brustpanzer, Schulter- und Ellbogenstücke, Handschuhe, Beintaschen und Beinschienen). Es ist die gebräuchlichste Form schwerer Panzerung.

Prunkharnisch: Dies ist der eindrucksvolle, sog. „Gotische Harnisch“ des Spätmittelalters und der Renaissance. Jede einzelne Platte ist perfekt geschmiedet und angepaßt, alle sind so ausgerichtet, daß Hiebe abgelenkt werden. Die wattierte Unterlage wird durch Kettengeflecht verstärkt. Die Oberflächen sind meist durch Ätzungen und Einlegearbeiten verzieren. Ein solcher Harnisch muß nach Maß gearbeitet werden, und es besteht nur eine Chance von 20%, daß ein Beutestück dem Körperbau des neuen Eigentümers so nahe kommt, daß es angepaßt werden kann. Das Gewicht ist zwar gleichmäßig verteilt, doch ein Prunkharnisch ist stickig, außerdem langwierig anzulegen und außerordentlich teuer. Aus allen diesen Gründen wird er meist mehr zu Paraden und Triumphmärschen getragen als im wirklichen Kampf.

Ringpanzer: Dies ist eine schwächere Vorform des Kettenhemdes, bei der die Ringe nicht miteinander verflochten, sondern einzeln auf eine Unterlage aus Tuch oder Leder aufgenäht werden. (Die Historiker streiten sich darüber, ob dieser Rüstungstyp wirklich existiert hat.)

Schilder: Alle Schilder verbessern die Rüstungsklasse des Trägers um einen Punkt, wirken jedoch gegen unterschiedlich viele Angriffe. Ein Schild kann nur gegen Angriffe von vorn und von der Seite eingesetzt werden; gegen Angriffe von hinten oder schräg hinten ist er wirkungslos (ein auf den Rücken geschnallter Schild schützt allerdings gegen Angriffe von hinten). Die Größe eines Schildes muß im Verhältnis zum Träger gesehen werden: Der kleine Schild eines Menschen ist in der Hand eines Gnomos normal groß und schützt ihm entsprechend.

Eine **Tartsche** ist ein sehr kleiner Schild, der am Unterarm festgeschnallt wird. Sie kann auch von Bogen- und Armbrustschützen getragen werden, ohne sie zu behindern. Wegen ihrer geringen Größe kann man die Tartsche in jeder Runde nur gegen einen Angriff einsetzen.

Beim **kleinen Schild** fährt man mit dem Unterarm durch einen Halterriemen und greift ihn zusätzlich noch mit der Hand. Er ist aber so leicht, daß man in der Schildhand noch einen weiteren Gegenstand tragen (allerdings keine Waffe führen) kann. Ein kleiner Schild kann gegen zwei (ggf. vom Träger zu bestimmende) Angriffe eingesetzt werden.

Der **normale Schild** wird ebenso getragen wie der kleine, ist jedoch so schwer, daß man mit der Schildhand nichts anderes tun kann. Mit einem solchen Schild verbessert der Träger seine Rüstungsklasse gegen alle Angriffe von vorn oder von der Seite um einen Punkt.

Ein **Langschild** ist eine massive Wehr, die vom Hals bis zu den Füßen reicht. Dieser Schild wird mit Schulter- und Armriemen getragen und muß fest in der Hand gehalten werden. Er bietet größtmöglichen Schutz und verbessert die Rüstungsklasse des Trägers im Nahkampf um einen und gegen Geschosse um zwei Punkte, gegen alle frontalen oder seitlichen Angriffe. Ein Langschild ist jedoch sehr schwer. Falls ein Spielleiter diese Schildform zuläßt, sollte er die Anwendung der Zusatzregeln über Belastung (s.u.) erwägen.

Schienenpanzer: Die Existenz dieser Rüstungsform wird von einigen in Frage gestellt. Ihre Verteidiger beschreiben sie als aus schmalen, senkrechten Metallstreifen auf einer Unterlage aus Leder und wattiertem Tuch bestehend. Da diese Zusammenstellung nicht biegsam ist, werden die Gelenke durch Kettengeflecht geschützt.

Schuppenpanzer: Diese Rüstung besteht aus einem Waffenrock und Beinschützern aus Leder (evtl. auch einem getrennten Rockteil), auf die kleine Metallplättchen aufgenäht wurden, die einander wie die Schuppen eines Fisches überlappen.

Wattierter Waffenrock: Diese einfache Rüstung besteht aus mehreren Lagen ausgestopften und gesteppten Tuchs. Sie ist ziemlich warm, und nach einiger Zeit sammeln sich Schweiß, Schmutz und Ungeziefer in ihr an.

Neben den hier aufgeführten Rüstungsarten hat sich der Spielleiter evtl. besondere Formen



Kapitel 6: Belastung (Zusatzregel)

aus seltenen oder schwer erhältlichen Werkstoffen ausgedacht. Einzelheiten hierüber wird er zu gegebener Zeit mitteilen: Es ist kaum anzunehmen, daß ein Charakter sich ein solches Stück zu Spielbeginn leisten kann.

Rüstungsgrößen

Der in den Ausrüstungslisten angegebene Preis bezieht sich auf eine komplette Rüstung der jeweiligen Art (mit dem passenden Helm) und gilt für Angehörige aller normalen Charaktersassen: Ein Halbling ist zwar sehr viel kleiner als ein Mensch, und eine Rüstung für ihn verbraucht entsprechend weniger Material, dafür sind aber Rüstungsmacher, die in seiner Größe arbeiten, bedeutend schwerer zu finden. Rüstungen für außergewöhnliche Größen oder Staturen kosten mit Sicherheit ein Vielfaches des Grundpreises, da sie nach Maß gefertigt werden müssen.

Wird im Verlauf eines Abenteuers eine Rüstung erbeutet, so ist darauf zu achten, von wem sie vorher getragen wurde: Ein menschen-großer Charakter kann z.B. eine Gnollrüstung tragen, einem Halbling dagegen wird sie nicht viel nützen. Und mit der Rüstung eines Riesen werden die wenigsten Charaktere etwas anfangen können!

Die Größe einer Rüstung beeinflußt natürlich auch ihr Gewicht, wenn die Zusatzregeln über Belastung verwendet werden: Die in Tabelle 44 angegebenen Werte gelten für menschengroße Rüstungen; kleinere Stücke wiegen die Hälfte, größere das Anderthalbfache.

Das An- und Ablegen der Rüstung

Manchmal ist es wichtig, zu wissen, wie schnell eine Rüstung an- oder abgelegt werden kann. Unfälle und unerwartete Ereignisse treten häufiger ein: Die Gruppe wird während der Nacht überfallen, und die am Feuer schlafenden Charaktere wollen sich in ihre Rüstungen werfen, bevor sie den Kampf aufnehmen; ein Charakter rutscht aus und stürzt in den Fluß, wo ihn sein schwerer Panzer unter Wasser zieht – kann er ihn loswerden, bevor er ertrinkt?

Die für das Anlegen einer Rüstung benötigte Zeit hängt von ihrer Zusammensetzung ab: Bei einteiligen Rüstungen – Lederwärmern, Kettenhemden – dauert es mit fremder Hilfe eine Runde (bei Metallrüstungen zwei); muß der Träger allein fertigwerden, verdoppelt sich der Zeitaufwand. Für Rüstungen, die aus verschiedenen Einzelteilen bestehen, braucht man zum Anlegen 1W6+4 Runden, wiederum mit fremder Hilfe; ohne diese verdreifacht sich hier der Zeitbedarf. In allen Fällen setzen die angegebenen Zeiten voraus, daß die erforderliche (evtl. wattierte) Unterkleidung getragen wird.

Manchmal müssen Charaktere schnell in ihre Rüstungen schlüpfen und verzichten dabei auf das Festmachen jeder einzelnen Schnalle, die Überprüfung des richtigen Sitzes usw. Einteilige Rüstungen können in dieser Weise in einer Runde angelegt werden, wobei ein RK-Punkt verlorengeht (allerdings sinkt die Rüstungsklasse nie unter 8). Ein Kämpfer

könnte also hastig in seine Brigandine fahren (Lamellenpanzer, RK 6) und sich mit Rüstungsklasse 7 in den Kampf stürzen. Hastiges Anlegen einer mehrteiligen Rüstung verbessert die Rüstungsklasse eines Charakters um einen Punkt (ausgehend von RK 10) pro dafür aufgewandter Runde. Ein Krieger, der drei Runden darauf verwendet, Teile seines Plattenpanzers umzuschnallen, besäße dann eine Rüstungsklasse von 7.

Das Ablegen einer Rüstung geht bedeutend schneller: Für die meisten benötigt man dazu nur eine Runde. Mehrteilige Rüstungen (insbesondere Harnische) erfordern allerdings 1W4+1 Runden. Sofern der Träger bereit ist, Riemen zu zerschneiden und Stife zu verbiegen, lässt sich diese Zeitspanne aber halbieren (ggf. aufrunden).

Wesen mit natürlicher Rüstungsklasse

Manche Geschöpfe besitzen von Natur aus eine bessere Rüstungsklasse, als sie einige Rüstungsarten gewähren. Auch bei ihnen haben aber Rüstungen, deren Wert über ihrer natürlichen Rüstungsklasse liegt, eine gewisse Schutzwirkung: Bei gleichem oder höherem Zahlenwert der Rüstung verbessert sich die Rüstungsklasse des Trägers um einen Punkt.

Ein Pferd z.B. besitzt eine natürliche Rüstungsklasse von 7. Ein Lederpanzer ergäbe an sich nur RK 8. Mit einem ledernen Roßpanzer beträgt die Rüstungsklasse des Pferdes jedoch 6, d.h. sie verbessert sich durch den zusätzlichen Schutz um einen Punkt.

Kategorie für einen bestimmten Charakter gilt, wird in der Zeile mit seinem Stärkewert die Spalte gesucht, in die das Gewicht fällt, das er insgesamt mit sich führt. Die Spalte „Höchstlast“ gibt an, mit welcher Belastung sich ein Charakter gerade noch bewegen kann; sein Tempo beträgt dabei allerdings nicht mehr als 3 m pro Runde, da er unter dieser schweren Last eher einherstolpert.

Bei Reit- und Lasttieren wird die Belastung unmittelbar zum Bewegungstempo in Beziehung gesetzt: In Tabelle 49 ist zunächst angegeben, wieviel ein Tier tragen kann, ohne daß seine Marschleistung darunter leidet. Es kann auch schwerer beladen werden, bis zum doppelten Gewicht, sein Bewegungsfaktor geht dabei jedoch stufenweise zurück, wie aus der Tabelle zu erkennen ist. Bei der Berechnung der Gesamtlast eines Tieres muß ggf. auch das Gewicht des Reiters berücksichtigt werden!

Auswirkungen der Belastung

Für einen Charakter wirkt sich die Belastung auf zweierlei Weise aus. Zum einen verringert sich sein Marschtempo, das durch den Bewegungsfaktor wiedergegeben wird (Einzelheiten s. Kapitel 14). Bei leichter Belastung verringert sich der Bewegungsfaktor um ein Drittel (ggf. abrunden), bei mäßiger um die Hälfte, bei schwerer um zwei Drittel, und bei äußerster Belastung beträgt er nur noch 1.

Zum anderen wird die Leistungsfähigkeit eines Charakters im Kampf beeinträchtigt, wenn auch erst ab einer mäßigen Belastung. Sinkt sein Bewegungsfaktor auf die Hälfte, so erleidet er einen Abzug von -1 auf seine Angriffswürfe. Bei einem auf ein Drittel oder weniger reduzierten Bewegungsfaktor beträgt der Treffermalus -2, außerdem verschlechtert sich die Rüstungsklasse um einen Punkt. Bei einem Bewegungsfaktor von 1 erleidet ein Charakter einen Abzug von -4 auf seine Trefferchance, sowie einen Malus von 3 Punkten bei der Rüstungsklasse. Ein schwer beladener Charakter tut also gut daran, den größten Teil seiner Last fallen zu lassen, bevor er sich in den Kampf stürzt.

Belastung im einzelnen (Zusatzregel)

Die Grundregel definiert Belastungskategorien, ohne auf alle Einzelheiten einzugehen. Für Spieler und Spielleiter, die sich nicht damit abfinden wollen, daß ein zusätzliches Pfund Gepäck einen Charakter unter die nächsthöhere – und deutlich ungünstigere – Kategorie fallen läßt, ist die folgende Zusatzregel gedacht. Nach der dazugehörigen Tabelle 48 verringert sich der Bewegungsfaktor mit steigender Belastung Punkt für Punkt.

Um den Bewegungsfaktor eines Charak-

Belastung (Zusatzregel)

Eine verständliche Tendenz der Spieler beim Ausrüsten ihrer Charaktere ist es, von allem etwas nehmen zu wollen. Ein so ausgestatteter Charakter brauchte nur noch in seinen Rucksack zu greifen, um jeden benötigten Gegenstand zur Hand zu haben. Leider gibt es da eine Grenze dessen, was ein Charakter bzw. sein Pferd, Maultier, Elefant oder sonstiges Packtier tragen kann. Diese Grenzen werden unter dem Begriff *Belastung* zusammengefaßt.

Die Belastung wird in Pfund gemessen. Sie errechnet sich einfach aus dem Gewicht all dessen, was ein Charakter oder Wesen trägt, wozu ggf. noch fünf Pfund für Kleidung kommen. Diese Gesamtlast wird dann mit der Tragkraft des Betreffenden verglichen, um den Grad der Belastung zu ermitteln. In der Regel sinken mit zunehmender Belastung sowohl das Bewegungstempo als auch die Kampfwerte eines Charakters.

Grundregel über Belastung (Turnierregel)

Man unterscheidet fünf Kategorien: keine, leichte, mäßige, schwere und äußerste Belastung. Um in Tabelle 47 zu ermitteln, welche



Kapitel 6: Belastung (Zusatzregel)



wickelt, Seile sauber in Schlingen gelegt, Waffen griffbereit umgehängt usw. Kleine Gegenstände sind leicht in einen Rucksack zu stopfen, große, sperrige Dinge dagegen können stärker behindern, als es ihr reines Gewicht vermuten lässt. Der Spielleiter ist berechtigt, den Belastungswert für einen Gegenstand höher als sein Gewicht anzusetzen.

Tarus Blutherz erbeutet beispielsweise einen Fliegenden Teppich, der 2,70 m x 1,50 m mißt. Er rollt ihn auf und schnürt ihn klugerweise fest zusammen. Trotz dieser Vorsichtsmaßnahme ist die dicke Teppichrolle immer noch äußerst unhandlich. Der Spielleiter bestimmt, daß der Teppich trotz seines Gewichtes von nur 20 Pfund Tarus so belastet wie ein kompakterer Gegenstand von 50 Pfund. Wenn Tarus, der bereits einen sorgfältig gepackten Rucksack trägt, sich zusätzlich noch die sperrige Teppichrolle über die Schulter legt, erhöht sich seine Belastung also um 50 Pfund.

Tabelle 50: FASSUNGSVERMÖGEN VON GEPAKKSTÜCKEN

Art	Belastbarkeit (in Pfund)	Maße (in cm)
Gürteltasche, große	8	15 x 20 x 5
Gürteltasche, kleine	5	10 x 15 x 5
Korb, großer	20	60 x 60 x 60
Korb, kleiner	10	30 x 30 x 30
Rucksack	50	90 x 60 x 30
Sack, großer	30	60 x 60 x 30
Sack, kleiner	15	30 x 30 x 20
Satteltasche, große	20	30 x 30 x 15
Satteltasche, kleine	20	30 x 30 x 15
Truhe, große	100	90 x 60 x 60
Truhe, kleine	40	60 x 30 x 30





Kapitel 7: Die Magie

Zu den mächtigsten Waffen, die den Charakteren des AD&D®-Spiele zur Verfügung stehen, gehört die Magie, in Form zahlreicher, unterschiedlichster Zauber. Durch sie kann ein Spielercharakter Erdbeben steuern, Blitze vom Himmel herunterufen, schwere Wunden heilen, explodierende Feuerbälle schleudern, Wände aus Stein, Feuer oder Eis errichten oder auch lang verschollene Geheimnisse erfahren. – Und dies sind nur einige der Möglichkeiten, die ihm zu Gebote stehen, wenn er die geheimnisvollen Lehren der Magie erst einmal beherrscht!

Nicht jeder Charakter ist jedoch in der Lage, Zauber zu wirken: Diese Fähigkeit setzt je nach der Art der Zauber bestimmte Eigenschaften voraus. Magierzauber erschließen sich vor allem Charakteren mit hoher Intelligenz und der nötigen Geduld für lange Jahre anstrengender Studien. Priesterzauber hingegen erfordern innere Ruhe, Glaubensstärke und große Hingabe.

Die meisten Bewohner der Fantasy-Welt besitzen diese Eigenschaften nicht oder hatten keine Gelegenheit, sie zur Entfaltung zu bringen: Der Bäcker an der Ecke mag einen scharfen Verstand und eine gute Auffassungsgabe besitzen, aber er ist nun einmal seinem Vater gefolgt und hat sein Leben der Kunst des Brotbackens gewidmet – für das Studium alter Bücher und halbzerfallener Schriftrollen blieb ihm einfach keine Zeit. Ebenso fehlt dem fleißigen Bauern,

mag er auch noch so fromm sein, die Muße für die geistlichen und gelehrten Übungen des Priesterstandes. Es sind also nur einige wenige, bei denen Begabung und Gelegenheit zusammenfallen, so daß sie die alte Kunst der Zauberei erlernen können.

Einige Charakterklassen verfügen über die begrenzte Fähigkeit, Zauber zu wirken. Aufgrund seiner engen Beziehung zur Natur kann ein Waldläufer einige Zauber erlernen, seine Auswahl ist allerdings auf seinen besonderen Lebensbereich beschränkt. Paladine erwerben durch Demut und Hingabe an ihre Sache die Fähigkeit, einige Priesterzauber anzuwenden. Der Barde schafft es durch Neugier, Hartnäckigkeit und pures Glück, sich den einen oder anderen Magierzauber anzueignen – vielleicht, indem er einen einsamen Zauberkundigen überredet, ihm einige seiner Geheimnisse zu offenbaren.

Unabhängig von derartigen Einzelheiten teilt sich die Zauberei in Magier und Priesterzauber. Zwar erscheinen einige Formeln in beiden Feldern, grundsätzlich jedoch unterscheiden sich beide Gruppen in der Art, wie Zauber erlernt, bewahrt und eingesetzt werden.

Magierzauber

Magierzauber reichen von einigen nützlichen Tricks bis zu großer und mächtiger Magie:

Diese Gruppe hat keinen einheitlichen Gegenstand oder Zweck, da die meisten ihrer Zauber von einzelnen Magiern vergangener Zeiten in unterschiedlichster Absicht entwickelt wurden. Einige helfen dem einfachen Mann in seinen alltäglichen Bedürfnissen, andere liefern einer Abenteurergruppe die Macht und Schlagkraft, die sie zum Überleben braucht. Manche Zauber sind vergleichsweise einfach und sicher einzusetzen (sofern Zauberei überhaupt sicher sein kann); andere wieder sind höchst kompliziert und bergen zahlreiche Gefahren und Fallen für den unvorsichtigen Anwender. Der größte aller Magierzauber ist wohl der mächtige und zugleich schwierige *Wunsch*, der den Inbegriff aller Zauberei darstellt: etwas allein dadurch zu bewirken, daß der Magier es so will. Bis einer Meister genug ist, diesen Zauber zu beherrschen, hat er jedoch einen langen und schweren Weg zurückzulegen.

Obwohl Charaktere verschiedener Klassen Magierzauber anwenden können, sind die Prinzipien, auf denen diese beruhen, bestenfalls vage bekannt. Es gibt zahlreiche Theorien über den Ursprung der magischen Kräfte; die allgemein akzeptierte besagt, daß die eigentümliche Verbindung der Worte, Gesten und Materialien, welche die Komponenten eines Zaubers bilden, auf irgendeine Weise eine außerdimensionale Energiequelle anzapft, und ihre Kräfte dann auf das gewünschte Ergebnis hinlenkt. Glücklicherweise versuchen die wenigsten





Magier, dies zu vertiefen und herauszufinden, was dabei genau vorgeht. Ihnen genügt das überkommene Wissen, „daß, wenn sie dieses und jenes tun, das und das geschieht.“

Der Anwendung eines Zaubers geht eine sehr mühevolle und verwickelte Prozedur vor. Das richtige Vorgehen zur Bewirkung eines bestimmten Zaubers ist nur durch große geistige Anstrengung zu erlernen. Deshalb muß jeder Magier prüfen, ob er intelligent genug ist, einen neuen Zauber zu verstehen und zu erlernen (s. Tabelle 4). Außerdem ist das Maß an Absonderlichem – aburde Mathematik, alchimistische Chemie, strukturelle Linguistik –, das ein Magier fassen kann, begrenzt. Er muß sich daher damit abfinden, nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern jemals beherrschen zu können.

Wenn sich ein Magier einen neuen Zauber aneignet, notiert er die geheimnisvollen Aufzeichnungen über dessen Anwendungsweise in seinem Zauberbuch, das die Formeln aller ihm bekannten Zauber enthält. Ohne diese Aufzeichnungen könnte er sich keinen Zauber zur Anwendung einprägen. Einen Zauber, den er nicht versteht, kann der Charakter auch nicht in sein Buch aufnehmen; ebenso kann er keinen Zauber aufzeichnen, dessen Schwierigkeitsgrad er noch nicht beherrscht. Findet ein Magier einen alten Band mit Zaubern, die für ihn noch zu schwierig sind, so wird er einfach abwarten müssen, bis er die zu ihrem Verständnis erforderliche Erfahrung und Reife besitzt.

Art und Aussehen des Zauberbuchs eines Charakters werden vom Spielleiter bestimmt. Es kann sich um dicke Wälzer mit sorgfältig beschriebenen Pergamentblättern handeln, um brüchige Schriftrollen in sperrigen Trommeln, oder gar um gewichtige Tontafeln – nur in den seltensten Fällen ist ein Zauberbuch handlich und bequem mitzuführen. Die genaue Form richtet sich auch nach dem Hintergrund der Kampagne.

Das wesentliche am Zauberbuch ist allein, daß es dem Magier dazu dient, sich einen Zauber einzuprägen: Um die magischen Energien anzapfen und lenken zu können, muß er im Geiste bestimmte, verwirrende Muster aufbauen und festhalten. Dazu muß er immer wieder auf seine Aufzeichnungen zurückgreifen, denn diese Muster sind so kompliziert und von normalen Gedankengängen so verschieden, daß er sie auch nach zahlreichen Anwendungen nicht einfach behalten kann: Jedesmal, wenn er einen bestimmten Zauber zur Anwendung bereithalten will, muß er eine gewisse Zeit dafür aufbringen, seine Gedanken darauf einzustellen und das Muster der magischen Kräfte im Geiste neu zu weben, wobei es zahlreiche veränderliche Bedingungen zu berücksichtigen gilt – die Konstellation der Planeten, die Jahres- und Tageszeit usw.

Einmal in dieser Weise eingeprägt, verbleibt der Zauber im Gedächtnis des Magiers, bis dieser ihn durch die betreffende Verbindung von Komponenten auslöst. Es scheint, als würden die gedanklichen Muster in erster Linie die

magischen Kräfte freisetzen, während die Komponenten vor allem dazu dienen, sie zu formen und zu lenken. Durch den Vorgang wird das Muster des Zaubers vollständig aus dem Gedächtnis des Magiers gelöscht und kann nur durch erneutes Studieren des Zauberbuchs wieder bereitgestellt werden.

Die Anzahl der Zauber, die ein Magier in dieser Weise verfügbar halten kann, wächst mit seiner Erfahrungsstufe (s. Tabelle 21). Er kann einen bestimmten Zauber auch mehrfach auswendig lernen, dies zählt jedoch entsprechend als ebenso viele von den Zaubern, die er am Tag behalten kann. Die Intelligenz eines Magiers zeigt sich nicht zuletzt auch in der sorgfältigen Auswahl der Zauber, die er sich einprägt.

Dieses Auswendiglernen ist nichts, was man überstürzen könnte: Der Magier muß eine Nacht lang ungestört schlafen, um einen klaren Kopf zu haben, und braucht dann zum Studium eines Zaubers 10 Minuten pro Schwierigkeitsgrad. Einen Zauber des Neunten (mächtigsten) Grades zu memorieren, erfordert also schon anderthalb Stunden sorgfältigen Studierens – verständlich, daß mächtige Magier einmal eingeprägte Zauber nicht leichtfertig wieder wechseln. Zauber bleiben verfügbar, bis sie angewandt oder durch einen Zauber oder magischen Gegenstand aus dem Gedächtnis des Magiers getilgt werden. Ein Magier kann einen auswendig gelernten Zauber nicht einfach vergessen, um sich einen anderen einzuprägen. Will er ihn unbedingt „aus dem Sinn“ haben, kann er ihn natürlich auslösen. (Der Spielleiter muß nur darauf achten, daß der Charakter für solch sinnloses Zaubern keine Erfahrungs-punkte erhält.)

Die Schulen der Magie

Magierzauber werden zwar alle unter denselben Bedingungen erlernt und memoriert, im einzelnen teilen sie sich jedoch in neun verschiedene magische Schulen, d.h. Gruppen verwandter Zauber.

Anrufungen und Hervorruflungen lenken magische Kräfte, um bestimmte Dinge und Wirkungen zu schaffen. Anrufungen richten sich dabei an höhere Mächte, welche das Gewünschte bewirken sollen, während Hervorruflungen dem Magier die Kräfte unmittelbar in die Hand geben.

Bannzauber bilden eine besondere Gruppe von Schutzzaubern. Jeder von ihnen dient zur Abwehr oder zur Aufhebung bzw. Vertreibung eines bestimmten, magischen oder nichtmagischen Zustandes oder Wesens. Sie werden meist eingesetzt, um bei drohender Gefahr oder bei der Anwendung eines besonders gefährlichen Zaubers Sicherheit zu gewähren.

Kleine Erkenntniszauber können von allen Magiern erlernt werden, unabhängig von ihrer eventuellen Zugehörigkeit zu einer der anderen Schulen. Diese Gruppe umfaßt die grundlegenden Zauber, die ein Magier zur Beherrschung seiner Kunst benötigt, darunter Magielesen und Magie entdecken.

Große Erkenntniszauber sind mächtiger: Sie versetzen den Magier in die Lage, längst vergessene Geheimnisse zu erfahren, die Zukunft vorauszusagen und Dinge wahrzunehmen, die durch Zauber verborgen sind.

Herbeirufungen und Beschwörungen bringen etwas von anderswoher zum Anwender. Herbeirufungen beschaffen Stoffe oder Gegenstände von anderen Orten, während Beschwörungen Lebewesen und Mächte zwingen, vor dem Magier zu erscheinen oder ihm Energien aus anderen Existenzebenen zuzuführen.

Illusionen sind Zauber, die auf die Sinne und Gedanken anderer einwirken und sie Dinge sehen oder Geräusche hören lassen, die gar nicht vorhanden sind, oder ihnen auch Erinnerungen an Ereignisse eingeben, die sich gar nicht zugetragen haben.

Die Nekromantie gehört zu den anspruchsvollsten Schulen der Magie. Sie befaßt sich mit toten Dingen, sowie mit der Wiederherstellung abgetrennter Gliedmaßen, verlorener Lebenskraft oder des Lebens selbst. Die wenigen Zauber dieser Schule sind meist sehr mächtig und werden angesichts der Gefahren des Abenteuerlebens hoch geschätzt.

Veränderungzauber bewirken eine Änderung der Eigenschaften eines bereits bestehenden Wesens, Dinges oder Umstands.

Verzauberungen/Bezauberungen beeinflussen die Eigenschaften eines Gegenstandes bzw. die Einstellung eines Wesens: Verzauberungen verleihen Dingen magische Eigenschaften, während Bezauberungen das Verhalten von Lebewesen z.T. beträchtlich verändern können.

Das Erlernen von Zaubern

Ganz gleich, ob ein angehender Magier Zauberkundler werden oder sich auf eine der Schulen spezialisieren will – die Kunst des Zauberns muß er erst einmal lernen. Zwar wäre es für außergewöhnlich begabte Charaktere denkbar, ganz allein in die Geheimnisse der Magie einzudringen, der übliche Weg führt jedoch über die Lehre bei einem anderen Magier. Dieser freundliche (oder strenge), liebevolle (gleichgültige), verständnisvolle (übelnärrige), großzügige (kleinliche) und aufrechte (verschlagene) Meister brachte dem Charakter alles bei, was dieser zu Beginn des Spieles weiß. Als dann die Zeit gekommen war, sandte (warf) er ihn mit einem wohlwollenden Lächeln und Schulter-klopfen (fluchend und mit einem kräftigen Tritt) hinaus in die Welt.

Vielelleicht hat der Charakter aber auch eine richtige Magier-Akademie besucht (sofern der Spielleiter eine solche Einrichtung in seiner Spielwelt vorgesehen hat). Hier studierte er unter der Aufsicht eines strengen (harten) aber geduldigen (jähzornigen) Lehrers, der jeden Fortschritt mit gebührendem Lob begleitete (beim geringsten Fehler zum Rohrstock griff). Leider verarmten jedoch die Eltern des Charakters, so daß er seine Ausbildung abbrechen mußte (Der Charakter hatte diese Behandlung



Kapitel 7: Illusionen

satt und stahl sich in der Nacht davon).

Man sieht, die Lehrjahre von Magiern können sehr unterschiedlich verlaufen. In jedem Fall bringt ein solcher Charakter aus dieser Ausbildungszeit jedoch ein Zauberbuch mit, das er z.B. als Abschiedsgeschenk von seiner Schule erhalten oder seinem verhaßten Lehrmeister heimlich entwendet haben kann. Es enthält einen oder mehrere, eventuell vom Spielleiter ausgewählte Zauber des Ersten Grades. Im Laufe seiner Abenteuer wird der Charakter Gelegenheit finden, diesem Grundstock weitere Zauber hinzuzufügen.

Wenn ein Charakter eine höhere Erfahrungsstufe erreicht, erhält er evtl. zusätzliche Zauber; die Entscheidung hierüber liegt beim Spielleiter: Vielleicht kann der Charakter zu seinem Lehrmeister zurückkehren (sofern er in gutem Einvernehmen von ihm ging!) und bei ihm weitere Zauber erlernen. Vielleicht muß er aber auch warten, bis er selbst ein Zauberbuch findet, das andere, neue Formeln enthält.

In jedem Fall muß geprüft werden, ob ein Magier einen Zauber begreift, bevor er ihn in sein Buch eintragen kann. Die Chance, einen Zauber zu verstehen, hängt von der Intelligenz des Charakters ab und ist in Tabelle 4 angegeben; sie kann je nach Art des Zaubers schwanken, wenn es sich um einen Magierspezialisten handelt.

Illusionen

Unter allen Zaubern bereiten die Illusionen die meisten Schwierigkeiten, nicht, weil sie für die Spielercharaktere schwerer anzuwenden wären als andere, sondern weil ihre Wirkung für die Rollenspieler schwer nachzumachen und für den Spielleiter schwer zu beurteilen ist. Illusionen beruhen auf dem Prinzip der Glaublichkeit, die wiederum von der jeweiligen Situation und der geistigen Verfassung des Opfers abhängt. Für die Nichtspielercharaktere muß der Spielleiter diese Dinge entscheiden, was vielleicht noch die einfachere Aufgabe ist. Die Spieler müssen in der Rolle ihrer Charaktere entsprechend „spielen“.

Die Zauber dieser Schule sind in zwei große Gruppen zu unterteilen. Die eigentlichen *Illusionen* erschaffen und beeinflussen Licht, Farbe, Schatten, Geräusche und manchmal sogar Gerüche. Illusionen höherer Grade zapfen Energiequellen aus anderen Existenzebenen an und sind tatsächlich quasi-real, da sie vom Magier aus diesen Kräften aufgebaut werden. Gewöhnliche Illusionen erschaffen nur Trugbilder; sie können ein Wesen oder einen Gegenstand nicht nach nichts aussehen lassen (also unsichtbar machen), ihn aber verbergen, indem sie ihm ein anderes Aussehen verleihen.

Hirngespinste sind noch nicht einmal quasi-real, sondern existieren, wie ihre Bezeichnung bereits andeutet, nur im Geist des Opfers, wo sie bestimmte, starke Reaktionen auslösen; dabei ist Furcht die geläufigste.

Der Schlüssel zu erfolgreichen Illusionen und Hirngespinsten ist ihre Glaublichigkeit,

die hauptsächlich von drei Faktoren abhängt: den Absichten des Magiers, den Erwartungen des Opfers und der Situation, in welcher der Zauber eingesetzt wird. Durch die Verbindung dieser drei Elemente sollten Spieler und Spielleiter in der Lage sein, sinnvolle Illusionszauber zu wirken bzw. zu bewerten.

Beim Einsatz eines Illusions- oder Hirngespinst-Zaubers kann der Magier im Rahmen der Grenzwerte des betreffenden Zaubers darzustellen versuchen, was er will. Eigene Kenntnis des darzustellenden Objektes ist nicht unbedingt erforderlich, kann aber sehr nützlich sein.



Angenommen, Delsinora wollte z.B. ein Trugbild erschaffen und hätte dabei die Wahl zwischen dem Abbild eines Trolles (eines Wesens, gegen das sie bereits gekämpft hat) und der Darstellung eines Betrachters (eines Monsters, das sie nie gesehen hat, von dem sie aber angst einflößende Beschreibungen kennt). Sie kann nun entweder aus dem Gedächtnis einen echt wirkenden Troll zeichnen, oder mit Hilfe ihrer Vorstellungskraft ein Bild erschaffen, das vielleicht einem Betrachter ähnelt, vielleicht aber auch nicht. Aufgrund ihrer Erfahrungen mit Trollen wird dieses Monster in der Darstellung zahlreiche Einzelheiten aufweisen – eine lange Nase, Warzen, grünschuppige Haut und sogar den typischen, schlurfenden Gang der Trolle. Ihr Trugbild einer Betrachters dagegen wird sehr viel ungenauer ausfallen, einfach wie eine schwebende Kugel mit einem großen Auge und kleinen Stielaugen; sie kennt eben weder Farbe, noch Größe und Verhältnisseweise dieses Wesens genauer.

Das vom Magier gewählte Bild wirkt sich auf die Reaktion seines Opfers aus: Wenn das Opfer im obigen Beispiel sowohl einen Troll als auch einen Betrachter schon einmal gesehen hätte, wäre ganz offenkundig das Trugbild des Trolles glaubhafter, da es wie ein Troll aussieht und handelt. Auf den illusorischen Betrachter würde das Opfer evtl. gar nicht reagieren, da es seiner eigenen Erinnerung an dieses Monster nicht entspricht. Auch im anderen Fall, wenn das Opfer weder Trolle noch Betrachter kennt, würde der Troll dennoch glaubhafter, da sein Verhalten echt wirkt. Es ist daher Magiern nur zu empfehlen, sich bei Trugbildern an Dinge zu halten, die sie selbst schon gesehen haben – wie man ja auch Schriftstellern rät, nur über Dinge zu schreiben, die sie kennen.

Die zweite große Frage ist, ob der Illusionszauber etwas bewirkt, was das Opfer erwartet. Welcher Anblick wäre wohl glaubhafter: Ein riesiger Drache, der plötzlich hinter einem Trupp Kobolde auftaucht, oder einige Oger, die sich hinter diesen kleinen Wesen aufstellen? – Den meisten Abenteuerern erschien es wohl eher unwahrscheinlich, daß ein mächtiger Drache sich mit solch kleinen Wichten verbündet, während es bei Ogern gut vorstellbar wäre, daß sie mit Kobolden zusammenarbeiten, d.h. sie herumkommandieren und im Kampf verschicken. Der Schlüssel zu einer guten Illusion ist also die Wahl eines Anblicks oder Eindrucks, mit dem das Opfer nicht rechnet, den es aber leicht akzeptieren kann.

Die glaubwürdigste Illusion ist wohl die einer Wand in einem Verlies, durch die ein Gang zur Sackgasse wird: Sofern das Opfer diese Gänge nicht schon kennt, hat es keinen Grund, an der Existenz dieser Wand zu zweifeln.

Nun sind natürlich in einer Fantasy-Welt sehr viel mehr Dinge glaubhaft als im Alltag: In der Wirklichkeit schlagen keine Flammen einfach aus dem Nichts hervor, während dies in der Spielwelt durchaus möglich ist. Da sie um die Existenz von Magie wissen, sind die potentiellen Opfer eher bereit, Dinge für real zu halten,





Kapitel 7: Illusionen

die unsere Logik als absurd verwerfen würde: Schließlich könnte z.B. ein plötzlich auftauchendes Geschöpf auch beschworen worden sein. Andererseits ist zu beachten, daß die Charaktere mit den abweichenden Gesetzmäßigkeiten der Spielwelt vertraut sind und entsprechend gespielt werden sollten: Wenn plötzlich eine Flammenwand hochschlägt, werden sie nach dem Magier Ausschau halten, und in einem Gang, der in einer Sackgasse endet, könnten sie auf den Gedanken kommen, nach Geheimtüren zu suchen. Auch werden sie Verdacht schöpfen, wenn eine Illusion nicht in ihre Vorstellung von der (Spiel-)Realität paßt. Dies ist beim Spiel aller Charaktere und insbesondere bei der Anwendung von Illusionszaubern zu beachten.

Die Erwartungen des Opfers werden natürlich maßgeblich vom dritten kritischen Faktor bestimmt, nämlich der Situation, in welcher die Illusion zur Anwendung kommt. Die besten Illusionszauber nutzen und verstärken das, was das Opfer bei der betreffenden Begegnung erwarten könnte. Angenommen, die Spielergruppe trifft im Wald auf einen Trupp Ork-Krieger. Was könnte ein Magier erschaffen, das Erwartungen oder Befürchtungen der Orks noch verstärkt? Angesichts der bewaffneten, kampfbereiten Gruppe können diese nicht wissen, ob sie allein ist oder nur die Vorhut einer größeren Streitmacht bildet. Das bloße Aufblitzen von Panzern und Speerspitzen im Hintergrund könnte in diesem Fall bereits eine sehr wirkungsvolle Illusion sein: Die Orks werden dieses Trugbild wahrscheinlich von sich aus als Verstärkungen für die Gruppe deuten und von einem Angriff absehen.

Bei der Überlegung, ob ein bestimmter Illusionszauber der jeweiligen Situation angemessen ist, müssen andererseits seine Grenzen beachtet werden: Ein *Trugbild* z.B. erschafft nur einen Anblick, weder Geräusche noch Licht oder Wärme. Im obigen Beispiel wäre das Trugbild einer Reitertruppe, die zur Unterstützung der Gruppe herangesprengt kommt, nicht glaubhaft: Wo blieben das Donnern der Hufe, das Klinnen des Zaumzeugs, das Geräusch der Schwerter, die aus den Scheiden fahren, der Geruch und das Wiehern der Pferde? Orks sind zwar nicht besonders schlau, aber auch nicht so leicht zu übertölpeln. Auch ein Drache, der urplötzlich, aber ohne Gebrüll und Gestank auftaucht, würde wohl kaum für echt gehalten. Ein kluger Magier ist sich stets der Grenzen seiner Illusionszauber bewußt und setzt sie so ein, daß ihre Schwachstellen dem Gegner nicht auffallen.

Ein Illusionszauber steht und fällt also mit seiner Glaubwürdigkeit; im Spiel wird dies durch eine Beurteilung der Situation und einen Rettungswurf wiedergegeben. Unter normalen Bedingungen steht allen, die einer Illusion begegnen und ausdrücklich nicht daran glauben, ein Rettungswurf gegen Zauber zu. Für Spielercharaktere stellt das Anzweifeln einer Illusion eine eigene Handlung dar, die eine Runde in Anspruch nimmt. Für NSC und Mon-

ster wird ein Rettungswurf durchgeführt, wenn es der Spielleiter für angebracht hält. Der Spielleiter kann für diese Rettungswürfe auch Zuschlüsse oder Abzüge festsetzen, wenn er dies für gegeben hält: Wenn der Magier eine besonders glaubhafte Illusion sorgfältig vorbereitet hat, ist ein Abzug vom Rettungswurf sicherlich gerechtfertigt; andererseits würde ein Wesen, daß sich mehr auf den Geruchssinn als auf seine Augen verläßt, einen Zuschlag erhalten. Gelingt dem Opfer der Rettungswurf, so erkennt es die Illusion als solche; mißlingt der Wurf, so hält es das Trugbild für echt. Ein guter Anhaltspunkt für einen Zuschlag auf den Rettungswurf eines Charakters ist die – begründete – Angabe des Spielers, daß sein Charakter „seinen Augen nicht traut“, d.h. daß er selbst den vom Spielleiter beschriebenen Anblick anzweifelt.

In ganz seltenen Fällen können Illusionen so perfekt sein, daß sie überhaupt nicht zu erkennen sind, oder aber so völlig fantastisch, daß sie selbst für eine Fantasy-Welt unglaublich erscheinen. Unter solchen Bedingungen wird der Rettungswurf automatisch mißlingen bzw. Erfolg haben; dies sollte jedoch wirklich nur ein oder zweimal im Leben eines Charakters vorkommen.

Bei zahlreichen Begegnungen wird es dazu kommen, daß einige Mitglieder einer Abenteurergruppe eine Illusion für wahr halten, während andere sie durchschauen. In solchen Fällen kann man den Opfern das Trugbild nicht einfach deutlich machen, indem man es ihnen sagt: Sie stehen ganz im Banne des Zaubers. Für sie stellt sich die Lage so dar, daß sie ein schreckliches Seeungeheuer (oder was auch immer) sehen, während ein Freund ihnen einredet, daß es gar nicht da sei. Sie wissen wohl, daß Zauber die Sinne beeinflussen kann, aber wessen Geist ist in diesem Fall verwirrt? Bestenfalls erhalten sie, wenn ihnen jemand die Illusion klarzumachen versucht, Anspruch auf einen erneuten Rettungswurf mit einem Bonus von +4.

Illusionen unterliegen darüber hinaus weiteren Beschränkungen. Der Zaubernde muß den Anschein der Echtheit laufend überprüfen und den Umständen anpassen. (Wenn er einen Trupp von Kämpfern erschafft, bestimmt er, wann sie treffen oder vorbeischlagen, was für Schaden sie anrichten und selbst erleiden usw., und der Spielleiter entscheidet dann, ob sich dies im Rahmen des Glaubhaften bewegt.) Dieses Aufrechterhalten der Illusion erfordert die volle Konzentration des Magiers, so daß er nichts anderes tun kann. Wird er gestört, löst sich die Illusion auf.

Illusionszauber können nur die Sinne täuschen, nicht verwunden oder zerstören. Daher kann man mit ihrer Hilfe keinen echten Schaden verursachen. Ein Wesen, das von der Illusion eines Feuerballs versengt oder vom Trugbild eines Trolls getroffen wird, glaubt nur, daß es verletzt wurde. Diese „Schadensillusion“ wird vom Spielleiter vermerkt, dem Spieler jedoch als echter Schaden angegeben. Erleidet

ein Charakter genug „unechten Schaden“, um daran zu sterben, so fällt er in Ohnmacht. In diesem Fall sollte wie bei einem körperlichen Schock gewürfelt werden, da das Gehirn des Charakters aufgrund der angenommenen, tödlichen Verletzungen durchaus einen Stillstand der Körperfunktionen auslösen kann. Überlebt der Charakter den Schock, so erwacht er nach 1W3 Runden aus der Bewußtlosigkeit und findet seine gesamten angeblichen Verletzungen geheilt – in den meisten Fällen wird ihm dann bald klar, daß alles nur eine Illusion war.

Wird durch einen Illusionszauber eine Situation geschaffen, die unausweichlich zum Tod führt, etwa durch einen riesigen Felsblock, der von der Decke herabstürzt, so muß für alle Charaktere, die dies für echt halten, ein Prozentwurf wegen körperlichen Schocks durchgeführt werden. Mißlingt er, stirbt der betreffende Charakter aus schierer Todesangst! Gelingt der Wurf, ist anschließend eine neuer Rettungswurf mit einem Zuschlag von +4 fällig. Charaktere, die ihn bestehen, erkennen das tödliche Trugbild als solches; diejenigen, denen er mißlingt, fallen für 1W3 Runden in Ohnmacht.

Durch Illusionen werden die normalen Gesetze der Physik nicht außer Kraft gesetzt: Das Trugbild einer Brücke kann keinen Charakter tragen, und wenn er noch so fest daran glaubt. Ein geworfener Stein wird von der Illusion einer Wand nicht abprallen. Vom Zauber überwältigte Wesen versuchen jedoch, die von ihnen geglaubte Realität so weit wie möglich nachzuvollziehen: Wer in einen Illusions-Schacht stürzt, fällt schwer zu Boden; ein Charakter kann sich an das Trugbild einer Wand „lehnen“, ohne zu merken, daß er in Wirklichkeit kein Gewicht dagegen stützt. Wird er plötzlich gestoßen, so fällt er – sehr überrascht – durch die Wand hindurch, die er für massiv hielt!

Trugbilder von Lebewesen verhalten sich nicht automatisch so wie das Original und besitzen auch nicht unbedingt dessen Fähigkeiten: Dies hängt ganz davon ab, wie gut der Zaubernde die entsprechenden Dinge darstellen kann, und wie vertraut das Opfer mit der jeweiligen Art ist. Im Kampf besitzen Trugbilder ggf. die kämpferischen Fähigkeiten des Zaubernden; sie erleiden Verletzungen und sterben, wenn der Magier es bestimmt: Das Trugbild eines Orks könnte z.B. auch noch weiterkämpfen, nachdem es hundert- oder tausendmal getroffen wurde – natürlich würden seine Gegner lange vorher Verdacht schöpfen. Illusionswesen können besondere Fähigkeiten aufweisen, sofern der Zaubernde in der Lage ist, sie darzustellen (z.B. den Feuerodem eines Drachen oder die Regenerationsfähigkeit eines Trolls), sie verfügen jedoch nicht unbedingt über Fähigkeiten, die nicht sichtbar zu machen sind. Ratek, der Kämpfer, wird z.B. mit dem Trugbild eines Basilisken konfrontiert. Er hat schon vorher gegen ein solches Ungeheuer gekämpft und weiß, wie gefährlich es ist. Da kreuzt sein Blick zufällig den des Basilisken – aufgrund seiner eigenen Angst, zu Stein zu

erstarren, muß für Ratek ums Überleben bei körperlichem Schock gewürfelt werden. Hätte er dagegen noch nie einen Basiliken gesehen und keine Ahnung von der Versteinerungswirkung seines Blickes, so könnte seine Einbildung auch nicht die Angst entstehen lassen, die ihn vielleicht umbringt – manchmal ist Unwissenheit ein Segen!

Priesterzauber

Die Zauber der Priester zeigen zwar manchmal ähnliche Wirkungen wie die der Magier, sind jedoch insgesamt gänzlich anders angelegt. Die Rolle des Priesters besteht für gewöhnlich darin, andere zu beschützen und anzuleiten. Die meisten seiner Zauber sind daher darauf ausgerichtet, anderen zu helfen oder der Gemeinschaft zu dienen, in der er lebt. Nur wenige Zauber sind wirklich offensiver Natur, fast alle können jedoch, richtig eingesetzt, für Schutz und Sicherheit sorgen.

Wie bei Magiern ist auch bei Priestern die Erfahrungsstufe ausschlaggebend für die Anzahl der Zauber, die ein Charakter behalten kann. Auch ein Priester muß seine Zauber im voraus auswählen und durch die Wahl der Formeln, die in den bevorstehenden Gefahren voraussichtlich am nützlichsten sein werden, seine Weisheit und Weitsicht unter Beweis stellen.

Im Unterschied zum Magier benötigt der Priester jedoch kein Zauberbuch, um sich Zauber einzuprägen, und prüft auch nicht, ob er einen neuen Zauber erlernen kann: Priesterzauber erhält ein Charakter auf ganz andere Weise. Er muß dazu der Sache seiner Gottheit absolut treu sein. Wenn er sich dessen sicher ist (die meisten Priester sind es), kann er um Zauberkräfte beten, d.h. er bittet demütig um die Fähigkeit, bestimmte Zauber anzuwenden. In der Regel wird ihm diese Bitte gewährt.

Die Auswahl an Zaubern, über die ein Priester verfügt, richtet sich nach seiner Erfahrungsstufe und den Zyklen, zu denen sein Kult Zugang hat. (Die verschiedenen Zyklen der Priesterzauber werden auf Seite 36 erläutert.) Auf Zyklen, die dem Haupteinflußbereich seiner Gottheit entsprechen, hat ein Priester in der Regel vollen Zugriff, d.h. er kann aus ihnen alle Zauber einsetzen, deren Schwierigkeitsgrad er beherrscht. Bei begrenztem Zugriff sind ggf. nur Zauber bis zum Dritten Grad (einschließlich) verfügbar. Das Wissen, um welche Zauber er beten kann, erhält der Priester mit seinem Aufstieg auf eine Erfahrungsstufe als Gabe seines Gottes.

Priester müssen um Zauber beten, d.h. ihre Zauberkräfte jeweils von einer höheren Macht erbitten, sei es die Gottheit, der sie dienen, oder einer ihrer Sendboten. Voraussetzungen und Zeitaufwand dieser Gebete entsprechen dem Studieren des Zauberbuchs bei Magiern. Für Priester ist es von entscheidender Wichtigkeit, sich durch Wort und Tat das Wohlwollen ihres Schutzpatrons zu erhalten; Charaktere, die ihre Pflichten vernachlässigen, unrechte Gedanken



hegen oder ihre Glaubenssätze nicht befolgen, lernen bald, daß ihr Gott über ein unfehlbares Mittel verfügt, sie zur Ordnung zu rufen: Einem Priester, der gefehlt hat, kann der Gott als deutliche Warnung je nach der Schwere des Vergehens einige oder alle Zauber vorenthalten. Der Charakter kann seine Zauberkräfte zurückverlangen, wenn er sofort darangeht, seinen Fehler zu sühnen. Bei einer geringfügigen Verfehlung genügt es vielleicht, in Zukunft wachsamer zu sein; eine schwerwiegende Übertretung der Glaubenssätze dagegen könnte die Übernahme eines besonderen Auftrags oder ein bedeutendes Opfer erfordern. Diese Fragen entscheidet der Spielleiter, wenn ein Priestercharakter einmal von dem schmalen, geraden Pfad seines Glaubens abweicht.

Der Spielleiter kann auch bestimmen, daß nicht alle Gottheiten gleich mächtig sind, so daß solche mit geringerer Macht nicht alle Zauber gewähren können. Wird diese Zusatzregelung angewandt, so können Mächte im Rang eines Halbgottes höchstens Zauber des Fünften Grades vergeben. Den Nebengöttern eines

Mythos stehen darüber hinaus die des Sechsten Grades zu Gebote, während nur die Hauptgötter über Zauber aller Schwierigkeitsgrade verfügen können. Um unliebsame Überraschungen zu vermeiden, sollte diese Frage bereits bei der Erschaffung eines Priestercharakters und der Wahl seiner Gottheit geklärt werden.

Das Wirken von Zaubern

Hinsichtlich des Einsatzes von Zaubern gelte für Priester wie Magier dieselben Regeln. Zunächst einmal muß der Charakter den Zauber, den er einsetzen will, im Kopf haben; sonst kann er ihn nicht anwenden. Weiterhin muß er in der Lage sein, zu sprechen (also nicht beispielsweise der Wirkung eines *Stille*-Zaubers unterlegen), und beide Arme frei haben (Wird die Zusatzregel über Zauberkomponenten verwendet, so gelten im einzelnen andere Voraussetzungen). Zielt der Zauber auf ein Wesen, einen Ort oder einen Gegenstand, so muß der Zaubernde dieses Ziel sehen können.