



Kapitel 1: Die Attribute (Intelligenz)

Punkt, auch wenn der Wurf durch Abzüge auf Null oder noch weiter gesenkt würde. Zuschläge oder Abzüge richten sich nach dem zum Zeitpunkt des Wurfs jeweils gültigen Konstitutionswert.

Nur Krieger erhalten Konstitutionszuschläge von +3 oder +4 auf ihre Trefferpunkte. Andere Charaktere mit einer Konstitution von 17 oder 18 erhalten nur zwei Bonuspunkte.

Der Konstitutionsbonus läuft mit der 10. Erfahrungsstufe (für Krieger und Priester bereits mit der 9.) aus. Ein Charakter, der diese Stufe überschreitet, erhält weder zusätzliche Trefferwürfel noch entsprechende Zuschläge (s. Beschreibung der Charakterklassen ab Seite 26).

Ändert sich die Konstitution eines Charakters im Verlauf eines Abenteuers, so kann sich diese Veränderung auf seine Trefferpunkte auswirken. Die Differenz zwischen dem alten und dem neuen Zuschlag bzw. Abzug wird mit der Anzahl der Erfahrungsstufen multipliziert und zu seinen gegenwärtigen Trefferpunkten hinzugezählt bzw. davon abgezogen. Würde z.B. Delsinoras Konstitution von 16 auf 17 steigen, bekäme sie für jede bereits erreichte Erfahrungsstufe bis zur 10. einen zusätzlichen Trefferpunkt.

Unter körperlicher Schock ist die Prozentchance des Charakters aufgeführt, die Wirkung von Magie, die seinen Körper umformt oder altern lässt, zu überleben: Versteinerung (und deren Aufhebung), Verwandlung, magische Alterung usw. Dieser Wert kann auch verwendet werden, um in einer besonders schwierigen Situation zu prüfen, ob der Charakter das Bewußtsein verliert.

Beispiel: Ein böser Zauberer verwandelt seinen dummen Diener in eine Krähe. Der Diener, dessen Konstitutionswert 13 beträgt, hat eine Chance von 85%, die Umwandlung zu überleben. Gelingt ihm dies, so muß erneut gewürfelt werden, wenn er in seine menschliche Form zurückverwandelt wird.

Die Spalte Wiedererweckung gibt die Chance eines Charakters an, bei Anwendung entsprechender Magie von den Toten zurückgeholt zu werden. Auch hier darf der Prozentwurf des Spielers höchstens den angegebenen Wert erreichen, wenn der Charakter wiedererweckt werden soll. Mißlingt der Prozentwurf, ist der Charakter unwiderruflich tot, unabhängig davon, daß sein ursprünglicher Konstitutionswert weitere Versuche zulassen würde. Nur ein Akt der Götter kann einem solchen Charakter das Leben zurückgeben.

Der unter Rettungswurf (RW) gegen Gift ggf. angegebene Modifikator wird bei Menschen, Elfen, Gnomen und Halbelfen auf entsprechende Rettungswürfe angewandt. Für die gegen Gift besonders widerstandsfähigen Zwerge und Halblinge gelten andere Werte (s. Rassenbeschreibungen auf Seite 21).

Die Fähigkeit zur Regeneration erlaubt es

Charakteren mit gesteigerter Konstitution (die sie vielleicht einem *Wunsch* oder einem magischen Gegenstand verdanken), Verletzungen schneller auszuheilen. Nach Ablauf der angegebenen Anzahl von Phasen hat der Charakter jeweils einen Schadenspunkt ausgeheilt. Durch Feuer oder Säure verursachte Verletzungen allerdings sind schwerer und können nicht auf diese Weise geheilt werden. Sie müssen normal abheilen oder durch Anwendung von Magie behandelt werden.

Intelligenz

Der Intelligenzwert eines Charakters steht für sein Gedächtnis sowie für sein Kombinations- und Lernvermögen, und deckt auch jene Bereiche ab, für die die Schriftlichkeit kein Maßstab ist. Die Intelligenz bestimmt die Anzahl der Sprachen, die ein Charakter lernen kann.

Intelligenz ist das Hauptattribut der Magier, die einen scharfen Verstand und ein gutes Gedächtnis brauchen, um Zauber verstehen und auswendig lernen zu können. Der Intelligenzwert eines Magiers entscheidet darüber, welche Zauber er erlernen und wieviele davon er gleichzeitig im Gedächtnis behalten kann. Nur Charaktere von höchster Intelligenz können die mächtige Magie von Zaubern des Neunten Schwierigkeitsgrades begreifen.

Dieses Attribut gibt nur einen groben Hinweis auf die geistigen Fähigkeiten eines Charakters. Ein halbinselligenter Charakter (IN 3 oder 4) kann (mühsam) sprechen, wird jedoch eher instinktiv und impulsiv reagieren. Als Spielercharakter ist er nicht aussichtslos, aber sicher nicht einfach zu spielen. Einen Charakter mit niedriger Intelligenz (IN 5–7) könnte man auch als dumm oder schwer von Begriff bezeichnen. Eine sehr intelligente Person (IN 11 o. 12) greift neue Ideen rasch auf; ihr fällt das Lernen leicht. Ein hochintelligent Charakter (IN 13 o. 14) kann die meisten Probleme lösen, ohne sich besonders anstrengen zu müssen. Einer mit außerordentlicher Intelligenz (IN 15 o. 16) liegt auffällig über der Norm. Charaktere mit IN 17 oder 18 sind genial. Die geistigen Fähigkeiten von Individuen mit noch höherer Intelligenz übersteigen schlicht unser Vorstellungsvermögen.

Die wirklichen Fähigkeiten eines Geistes lassen sich jedoch nicht in Zahlen wie Intelligenzquotienten, Intelligenzwerten o.ä. fassen. Zahlreiche intelligente Menschen, ja brillante Geister in der realen Welt setzen ihren Verstand nicht kreativ und sinnvoll ein, so daß sie ihr Potential bei weitem nicht ausschöpfen. Verlassen Sie sich also nicht zu sehr auf den Intelligenzwert Ihres Charakters: Sie selbst müssen ihm im Spiel die Kreativität und geistige Energie verleihen, über die er angeblich verfügt!

Die in Tabelle 4 angegebene Anzahl von Sprachen bezieht sich auf die Fremdsprachen, die der Charakter lernen kann; unabhängig von seiner Intelligenz spricht jeder die eigene Muttersprache. Die erworbenen Kenntnisse

erstrecken sich nur auf das Sprechen und Verstehen, nicht auf das Lesen und Schreiben der Fremdsprache. Der Spielleiter entscheidet darüber, ob ein Charakter diese Fremdsprachen zu Beginn seines Abenteuerlebens bereits beherrscht, oder die Zahl nur angibt, wie viele Sprachen er im späteren Spielverlauf höchstens erlernen kann. Die erstere Option erleichtert die Verständigung, während sich im zweiten Fall mehr Möglichkeiten für ein Rollenspiel bieten (wenn z.B. ein Lehrer gefunden werden muß, oder sich die Notwendigkeit, eine bestimmte Sprache zu lernen, erst aus einem Abenteuer ergibt). Darüber hinaus kann der Spielleiter die Auswahl an Sprachen auf der Grundlage seiner Kampagne einschränken. Er könnte z.B. durchaus bestimmen, daß ein Kämpfer aus der Eisigen Wüste die Sprachen der Südlande nicht beherrscht, weil er einfach noch niemandem begegnet ist, der jemals in den Südlanden war.

Wenn der Spielleiter Kenntnisse und Fertigkeiten für die Charaktere zuläßt, gibt diese Spalte an, wieviele zusätzliche Fertigkeitspunkte der Charakter aufgrund seiner Intelligenz erhält. Diese können vom Spieler nach Belieben verteilt werden. Für die Muttersprache müssen keine Fertigkeitspunkte aufgewendet werden.

Zauber bis zum angegebenen Zaubergrad (einschließlich) können von Magiern mit der betreffenden Intelligenz angewandt werden.

Die Chance, Zauber zu verstehen, ist die prozentuale Chance eines Magiers, einen bestimmten Zauber zu begreifen. Um dies zu überprüfen, muß er Zugang zu einem Zauberbuch haben, in dem der betreffende Zauber enthalten ist. Wenn der Spieler dann den angegebenen Prozentsatz oder weniger würfelt, hat der Charakter den Zauber verstanden und kann die Anleitung dafür in sein eigenes Zauberbuch übertragen. Mißlingt der Prozentwurf, so kann sich der Magier erst wieder an diesem Zauber versuchen, wenn er eine neue Erfahrungsstufe erreicht hat (sofern er dann noch Zugang zu den betreffenden Anweisungen hat). Die Überprüfung findet nicht pauschal statt, wenn sich dem Magier durch Erreichen einer neuen Erfahrungsstufe ein neuer Schwierigkeitsgrad erschließt!

Ein Magier kann nur die angegebene Höchstzahl der Zauber pro Grad kennen und beherrschen. Darüber hinaus kann er keine Zauber des betreffenden Grades in sein Zauberbuch aufnehmen; er kann auch keinen Zauber, den er erlernt hat, einfach vergessen, um sich stattdessen einen neuen anzueignen.

Beispiel: Die Magierin Delsinora besitzt einen Intelligenzwert von 14; zur Zeit kennt sie sieben Zauber des Dritten Grades. Im Verlauf eines Abenteuers findet sie in einer vergessenen, modrigen Bibliothek ein angeklemmtes altes Zauberbuch. Als sie es



vorsichtig aufschlägt, entdeckt sie darin einen Zauber des Dritten Grades, den sie nie zuvor gesehen hat! Voller Aufregung beginnt sie sogleich, die geheimnisvollen Notizen zu studieren. Ihre Chance, den Zauber zu verstehen, beträgt 55%; die Spielerin würfelt 37. Delsinora versteht die sonderbaren Anweisungen und kann sie abschreiben. Nachdem sie damit fertig ist, beherrscht sie acht Zauber des Dritten Grades, nur einen weniger, als sie überhaupt von diesem Grad lernen kann. Hätte der Prozentwurf über 55 gelegen, Delsinora bereits neun Zauber des Dritten Grades erlernt, oder wäre der Zauber mächtiger gewesen als der Siebte Zaubergrad (den sie aufgrund ihrer Intelligenz höchstens beherrschen kann), so hätte sie den Zauber nicht in ihre Sammlung aufnehmen können.

Immunität gegen bestimmte Illusionszauber erlangen Charaktere mit außerordentlich hohen Intelligenzwerten. Ihnen fällt an den Trugbildern und Hirngespinsten irgendeine Unstimmigkeit oder Ungenauigkeit auf, so daß ihr Rettungswurf automatisch gelingt. Natürlich sind die Angaben kumulativ, ein Charakter mit Intelligenz 20 durchschaut also Illusionszauber des Ersten wie auch des Zweiten Grades.

Tabelle 4: INTELLIGENZ

Attribut-wert	Anzahl der Sprachen	Höchster Zauber- grad	Chance, Zauber zu verstehen	Höchstzahl v. Zaubern pro Grad	Immunität gg. Illusionen d.
1	0*	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—
3	1	—	—	—	—
4	1	—	—	—	—
5	1	—	—	—	—
6	1	—	—	—	—
7	1	—	—	—	—
8	1	—	—	—	—
9	2	Vier	35%	6	—
10	2	Fünf	40%	7	—
11	2	Fünf	45%	7	—
12	3	Sechs	50%	7	—
13	3	Sechs	55%	9	—
14	4	Sieben	60%	9	—
15	4	Sieben	65%	11	—
16	5	Acht	70%	11	—
17	6	Acht	75%	14	—
18	7	Neun	85%	18	—
19	8	Neun	95%	Alle	Ersten Grades
20	9	Neun	96%	Alle	Zweiten Grades
21	10	Neun	97%	Alle	Dritten Grades
22	11	Neun	98%	Alle	Vierten Grades
23	12	Neun	99%	Alle	Fünften Grades
24	13	Neun	100%	Alle	Sechsten Grades
25	20	Neun	100%	Alle	Siebten Grades

* Der Charakter kann zwar keine Sprache sprechen, sich jedoch durch Laute und Zeichen verständlich machen.





Kapitel 1: Die Attribute (Weisheit)

Weisheit

Der Begriff Weisheit umfaßt die Aufgeklärtheit, Schlüsse, Willenskraft und Intuition eines Charakters, sowie sein Urteilsvermögen und „gesunden Menschenverstand“. Die Weisheit eines Charakters kann seine Widerstandskraft gegen magische Angriffe beeinflussen. Sie ist das (bzw. ein) Hauptattribut der Priester. Ab einem Weisheitswert von 13 werden Klerikern, Druiden und anderen Priestern außerdem zusätzliche Zauber gewährt, so daß sie mehr Zauber einsetzen können, als ihnen normalerweise zur Verfügung stehen.

Die in Tabelle 5 aufgeführte Modifikation gegen magische Angriffe wird angewandt, wenn Rettungswürfe gegen Zauber fällig werden, welche auf den Verstand zielen: *Täuschung, Bezauberung, Angst, Hypnose, Illusionen, Besessenheit, Einflüsterung usw.* Der entsprechende Zuschlag oder Abzug kommt automatisch zum Tragen, ohne daß der jeweilige Charakter etwas dafür tun müßte.

Die angegebenen zusätzlichen Zauber werden Priestern (und nur ihnen) aufgrund größerer Weisheit gewährt. Zauber höherer Grade erhält der Priester natürlich erst, wenn er aufgrund seiner Erfahrung Zugang zum entsprechenden Schwierigkeitsgrad hat. Alle Angaben sind kumulativ, ein Priester mit einem Weisheitswert von 15 erhält also zwei zusätzliche Zauber des Ersten Grades, sowie – zu gegebener Zeit – einen zusätzlichen Zauber des Zweiten Grades.

Die Chance, daß Zauber versagen, besteht für Priester von geringer Weisheit: Mit der angeführten Wahrscheinlichkeit wird ein Zauber einfach nicht funktionieren, wenn sie ihn anwenden wollen. Mislingt der entsprechende Prozentwurf des Spielers, so verbraucht sich der Zauber ohne jede Wirkung. Priester mit einem Weisheitswert über 12 brauchen sich über die Möglichkeit eines solchen Fehlschlags keine Sorgen zu machen.

Charaktere von außerordentlicher Weisheit genießen völlige Immunität gegen bestimmte Zauber, zauberähnliche Fähigkeiten und Wirkungen magischer Gegenstände. Auch hier sind die Auflistungen der betreffenden Zauber für die einzelnen Weisheitswerte natürlich kumulativ: Ein Charakter mit einem Weisheitswert von 23 ist auch vor den Zaubern geschützt, gegen die Charaktere geringerer Weisheit immun sind.

Charisma

Der Charismawert mißt die Überzeugungskraft, persönliche Ausstrahlung und Führungsqualität eines Charakters. Er ist kein Maßstab für anziehendes Äußeres, obwohl auch dieses mit hineinspielt. Charisma ist für alle Charaktere von Bedeutung, besonders aber für jene, die mit Nichtspieler-Charakteren, angeworbenen Söldnern, Gefolgsleuten und intelligenten Monstern umgehen müssen. Es bestimmt, wie

Tabelle 5: WEISHEIT

Attribut-wert	Mod. gg. mag. Angr.	Zusätzl. Zauber (Grad)	Chance, daß Zauber versagt	Immunität gegen
1	-6	–	80%	–
2	-4	–	60%	–
3	-3	–	50%	–
4	-2	–	45%	–
5	-1	–	40%	–
6	-1	–	35%	–
7	-1	–	30%	–
8	0	–	25%	–
9	0	0	20%	–
10	0	0	15%	–
11	0	0	10%	–
12	0	0	5%	–
13	0	Eins	0%	–
14	0	Eins	0%	–
15	+1	Zwei	0%	–
16	+2	Zwei	0%	–
17	+3	Drei	0%	–
18	+4	Vier	0%	–
19	+4	Eins, Vier	0%	Befehl, Freundschaft, Furcht erzeugen, Hypnose, Personen bezaubern
20	+4	Zwei, Vier	0%	Personen festhalten, Erschrecken, Strahl der Schwächung, Vergessen, Furcht
21	+4	Drei, Fünf	0%	Einflüsterung, Gefühl, Monster bezaubern, Ungeschicklichkeit, Verwirrung
22	+4	Vier, Fünf	0%	Auftrag, Chaos, Magisches Gefäß, Monster festhalten, Schwachsinn Geas, Masseneinflüsterung, Zepter der Herrschaft, Antipathie/Sympathie, Massenbezaubering, Todeszauber
23	+4	Fünf, Fünf	0%	
24	+4	Sechs, Sechs	0%	
25	+4	Sechs, Sieben	0%	

viele Gefolgsleute der Charakter höchstens an sich ziehen kann, und beeinflußt ihre Loyalität ebenso wie die von Mietlingen.

Als Höchstzahl der Gefolgsleute ist angegeben, wie viele Nichtspieler-Charaktere insgesamt höchstens bereit sein werden, sich dem Charakter auf Dauer anzuschließen. Diese Zahl gilt nicht für Söldner, Waffenknecche, Diener und andere, die dem Charakter gegen Bezahlung dienen.

Die Grundloyalität wird zum Loyalitätswert der Gefolgsleute und Mietlinge eines Charakters hinzugerechnet bzw. davon abgezogen. Besonders bei Gefechten, wo es auf die Moral der Beteiligten ankommt, ist dies von entscheidender Bedeutung.

Die Reaktionsmodifikation gibt an, ob ein Charakter bei der Begegnung oder im Umgang mit Nichtspieler-Charakteren und intelligenten Wesen aufgrund starken oder schwachen Charismas einen Zuschlag genießt bzw. einen Abzug hinnehmen muß. Beispiel: Ratek trifft auf einen Zentauren, ein intelligentes Wesen. Da Rateks Charismawert nur 6 beträgt, hat er einen um einen Punkt schlechteren Stand. Am besten sollte er dieses Handicap durch ein großzügiges Angebot (Geschenke oder Auskünfte z.B.) auszugleichen suchen.

Tabelle 6: CHARISMA

Attribut-wert	Höchstzahl d. Gefolgsleute	Grund-loyalität	Reaktions-mod.
1	0	-8	-7
2	1	-7	-6
3	1	-6	-5
4	1	-5	-4
5	2	-4	-3
6	2	-3	-2
7	3	-2	-1
8	3	-1	0
9-11	4	0	0
12	5	0	0
13	5	0	+1
14	6	+1	+2
15	7	+3	+3
16	8	+4	+5
17	10	+6	+6
18	15	+8	+7
19	20	+10	+8
20	25	+12	+9
21	30	+14	+10
22	35	+16	+11
23	40	+18	+12
24	45	+20	+13
25	50	+20	+14



Was bedeuten die Zahlen?

Nachdem nun die sechs Attributwerte für einen Charakter ermittelt wurden, wollen wir einmal sehen, was sie eigentlich bedeuten.

Nehmen wir an, ein Spieler hat seinen Charakter „Ratek“ genannt und für ihn folgende Attributwerte ausgewürfelt:

Stärke	8
Geschicklichkeit	14
Konstitution	13
Intelligenz	13
Weisheit	7
Charisma	6

Ratek hat seine Stärken und Schwächen, doch es ist Sache des Spielers, die Zahlen zu interpretieren. Im folgenden werden zwei verschiedene Möglichkeiten dargestellt, Rateks Attributwerte zu deuten:

1. Obwohl Ratek über eine gute körperliche Verfassung verfügt (KO 13), ist er nicht besonders kräftig (ST 8), weil er einfach zu faul ist: Als Jugendlicher hatte er keine Lust, seine Muskeln zu trainieren, und nun ist es zu spät dazu. Seine niedrigen Werte für Weisheit und Charisma (7 und 6) verraten, daß er nicht einsichtig genug ist, sich wirklich anzustrengen, und daß er zum Ärger der meisten Mitmenschen eine lässige, gleichgültige Haltung an den Tag legt. Glücklicherweise ist er intelligent und geschickt genug (IN 13, GE 14), sich auch so durchs Leben zu schlagnen. Man könnte ihn also als neunmal kluge Nervensäge spielen, der es immer wieder gelingt, sich rechtzeitig in Sicherheit zu bringen, wenn ihr jemand die Flausen austreiben will.

2. Ratek hat einige starke Seiten aufzuweisen: Er hat fleißig gelernt (IN 13) und seine handwerklichen Fähigkeiten gepflegt (GE 14). Leider ist er aufgrund mangelnder Übung nicht sehr stark (ST 8) – er hat eben zuviel Zeit mit seinen Büchern verbracht. Seine körperliche Verfassung ist trotzdem gut (KO 13). Die niedrigen Weisheits- und Charismawerte (7 und 6) beruhen darauf, daß er zu wenig Kontakt zu Leuten außerhalb von Gelehrtenkreisen hatte. So gesehen, könnte man ihn als freundlich-naiiv, etwas scheuen Gelehrtentyp spielen, der zugleich ein geschickter Bastler ist und ständig mit neuen Ideen und Erfindungen experimentiert.

Rateks Attributwerte (oft einfach „Werte“ genannt) sind offensichtlich nicht die besten. Dennoch kann es interessant sein und Spaß machen, einen aus diesen „enttäuschenden“ Werten entwickelten Charakter zu spielen. Allzu oft sind Spieler nur auf „gute Werte“ aus und geben einen Charakter sofort auf, wenn nicht die meisten seiner Attributwerte über dem Durchschnitt liegen. Es gibt sogar solche, die einen Charakter für chancenlos halten, wenn er nicht mindestens einen Wert von 17 oder mehr hat! Natürlich würden diese Spieler niemals daran denken, einen Charakter zu führen, bei dem ein Wert 6 oder 7 beträgt.

In Wirklichkeit hängen Rateks Überlebenschancen sehr viel weniger von seinen Attributwerten ab, als davon, ob der Spieler ihn wirklich führen will. Wenn dieser ihn für hoffnungslos hält, wird er auch nicht überleben! Interessiert der Spieler sich hingegen für seinen Charakter und spielt dessen Rolle gut, dann kann auch ein Charakter mit niedrigsten Werten Spaß und Spannung ins Spiel einbringen: Warum hat er einen Charismawert von 5? Vielleicht trägt er eine häßliche Narbe; seine Tischmanieren könnten grauenvoll sein; vielleicht meint er es ja gut, trifft aber immer das falsche Wort oder

den falschen Moment; er könnte auch so ehrlich sein, daß es schon unhöflich wirkt. Warum beträgt seine Geschicklichkeit nur 3? Ist er einfach tapsig, oder blind wie ein Maulwurf?

Geben Sie also keinen Charakter auf, nur weil er einen niedrigen Attributwert hat. Betrachten Sie dies vielmehr als Gelegenheit, eine einzigartige und unterhaltsame Persönlichkeit ins Spiel zu bringen. Nicht nur Ihnen wird es Spaß machen, diese Persönlichkeit zu entwickeln, auch Ihre Mitspieler und der Spielleiter werden Spaß daran haben, auf sie einzugehen.





Kapitel 2: Die Rasse des Spielercharakters

Nachdem die Attributwerte eines Charakters ausgewürfelt wurden, gilt es, seine Rasse zu bestimmen. Es handelt sich dabei nicht um eine Rasse im herkömmlichen Sinn (kaukasisch, asiatisch, schwarzafrikanisch usw.), sondern um die Spezies der Fantasiewelt, welcher der Charakter angehört, ob er also ein Mensch, Elf, Zwerge, Gnom, Halbelf oder Halbling ist. Alle diese Wesen unterscheiden sich in ihren natürlichen Fähigkeiten und oft auch in den Charakterklassen, die ihnen offenstehen.

Alle sechs Standardrassen werden im folgenden ausführlich beschrieben. An die verallgemeinernden Aussagen über eine ganze Rasse, die dabei vielfach auftreten, sind die Spieler hinsichtlich ihrer Charaktere nicht gebunden. Die Angabe: „Im allgemeinen sind Zwerge mürrisch und wortkarg“ z.B. bedeutet nicht, daß man keinen fröhlichen Zwerp spielen dürfte, sondern lediglich, daß die meisten Zwerge mürrisch und wortkarg sind. Die Spielercharaktere wären keine Abenteurer, wenn sie sich nicht vom Durchschnitt abheben würden – und es macht auch viel mehr Spaß, einen originellen Charakter zu spielen.

Grenzwerte der Attribute

Für alle nichtmenschlichen Rassen von Spielercharakteren (man nennt sie auch „halbmenschliche Rassen“) gelten bei den Attributen bestimmte Mindest- und Höchstwerte. Ein Charakter kann nur dann ein Halbmensch sein, wenn seine Attribute innerhalb dieser Grenzen liegen. Die Mindest- und Höchstwerte für die einzelnen Rassen sind in Tabelle 7 zusammengestellt. Das Geschlecht des Charakters ist für diese Werte ohne Bedeutung.

Tabelle 7 ist heranzuziehen, bevor eventuelle Modifikationen aufgrund der Rasse an den Attributen vorgenommen werden. Wenn die ausgewürfelten Werte den Anforderungen einer bestimmten Rasse entsprechen, kann der Charakter dieser Rasse angehören, auch wenn durch spätere Veränderungen Mindest- oder Höchstwerte unter- bzw. überschritten werden. Die Tabelle gibt nur Grenzwerte für die nichtmenschlichen Rassen an, da jeder Charakter ein Mensch sein kann, wenn der betreffende Spieler dies wünscht.

Modifikation der Attribute nach Rassen

Soll der Charakter ein Zwerp, Elf, Gnom oder Halbling sein, so ändern sich einige seiner Attributwerte. Diese Änderungen sind für alle Charaktere der jeweiligen Rasse verbindlich. Auch wenn dadurch Mindest- oder Höchstwerte aus Tabelle 7 unter- bzw. überschritten werden, kann man die gewählte Rasse beibehalten. Durch die Modifikationen können sich auch Attributwerte von 19 oder 2 ergeben.

Tabelle 8: MODIFIKATION DER ATTRIBUTE NACH RASSEN

Rasse	Modifikation
Zwerp	Konstitution +1; Charisma -1
Elf	Geschicklichkeit +1; Konstitution -1
Gnom	Intelligenz +1; Weisheit -1
Halbling	Geschicklichkeit +1; Stärke -1

Zulässige Charakterklassen und erreichbare Erfahrungsstufen

Die menschliche Rasse hat im AD&D®- Spiel eine besondere Fähigkeit: Menschen dürfen jede Charakterklasse wählen und in ihr zu höchsten Erfahrungsstufen aufsteigen. Allen anderen Rassen steht nur eine eingeschränkte Auswahl an Klassen offen, und normalerweise können sie nur eine bestimmte Stufe erreichen. Diese Einschränkungen spiegeln bestimmte Tendenzen in der Mentalität der Rassen wider. Zwerge z.B. bevorzugen Kampf und Krieg, während sie Zauberei ablehnen. Die erreichbaren Stufen sind hoch genug angesetzt, daß ein Halbmensch in mindestens einer Klasse Macht und Bedeutung erlangen kann. Ein Halbling z.B. kann sich zum besten Dieb weit und breit entwickeln; ein großer Kämpfer wird er dagegen nie werden.

Die Einschränkungen wurden auch aus Gründen der Ausgewogenheit festgesetzt. Die Befähigung der Menschen, jede Rolle anzunehmen und jede Stufe zu erreichen, ist ihr einziger Vorteil. Die halbmenschlichen Rassen haben andere Fähigkeiten, die sie als Spielercharakter interessant machen, insbesondere die Möglichkeit, mehrere Klassen zu kombinieren.

Durch gesteigerten Spaß am Spiel gleichen diese Fähigkeiten die begrenzten Aufstiegsmöglichkeiten aus. Der Spielleiter verfügt über genaue Angaben, welche Erfahrungsstufen nichtmenschliche Charaktere in den einzelnen Klassen erreichen können.

Sprachen

Die von den halbmenschlichen Rassen beherrschten Sprachen können auf zweierlei Weise bestimmt werden, je nachdem, ob der Spielleiter die Zusatzregeln über Fertigkeiten verwendet oder nicht. Ohne das Fertigkeitenssystem sprechen die Spielercharaktere zu Beginn ihres Abenteuerlebens bereits eine Anzahl zusätzlicher Sprachen (wie viele genau, richtet sich nach ihrem Intelligenzwert, s. Tabelle 4). Diese Sprachen müssen unter denen ausgewählt werden, die bei den Beschreibungen der Rassen jeweils aufgeführt sind – es sei denn, der Spielleiter läßt weitere zu.

Wird das System der Fertigkeiten angewandt, so spricht der Charakter zusätzliche Sprachen, wenn er dafür Fertigkeitspunkte aufwendet. (Seine Muttersprache kostet keinen Punkt.) Auch in diesem Fall können Halbmenschen nur Sprachen wählen, die ihre Rasse der folgenden Beschreibung nach beherrscht, oder solche, die der Spielleiter zuläßt.

Menschliche Spielercharaktere sprechen bei Spielbeginn normalerweise nur die Sprache der Gegend, in der sie aufgewachsen sind. Der Spielleiter kann ihnen jedoch zusätzliche Sprachkenntnisse zubilligen (nach Intelligenzwert oder Fertigkeitspunkten), wenn er der Meinung ist, daß die Charaktere in ihrer Jugend bereits Gelegenheit hatten, diese zu erwerben. Ansonsten können menschliche Spielercharaktere im Laufe ihrer Abenteuer weitere Sprachen erlernen.

Die Elfen

Elfen sind für gewöhnlich etwas kleiner und schlanker als Menschen. Ihre Gestalt wie auch ihre fein geschnittenen, zarten Gesichter und wohlklingenden Stimmen lassen sie häufig schwach und zerbrechlich erscheinen; dennoch sind sie als behende und starke Kämpfer bekannt. Elfen werden vielfach über 1.200 Jahre alt; lange, bevor sie ein solches Alter erreichen, spüren sie jedoch den Drang, die Länder der Menschen und anderen Sterblichen zu verlassen. Wohin sie dann gehen, ist nicht bekannt, doch handelt es sich offenkundig um einen unüberwindlichen Trieb ihrer Art.

Oft gelten die Elfen als oberflächlich und distanziert; in Wirklichkeit sind sie es nicht, doch ihre Persönlichkeit ist für Menschen äußerst schwer zu ergründen. Die Elfen beschäftigen sich mit den Schönheiten der Natur, mit Gesang, Spiel und Tanz, sofern

Tabelle 7: GRENZWERTE DER ATTRIBUTE NACH RASSEN

Attribut	Elfen	Gnome	Halbelfen	Halblinge	Zwerge
ST	3/18	6/18	3/18	7/18*	8/18
GE	6/18	3/18	6/18	7/18	7/18
KO	7/18	8/18	6/18	10/18	11/18
IN	8/18	6/18	4/18	6/18	3/18
WE	3/18	3/18	3/18	3/17	3/18
CH	8/18	3/18	3/18	3/18	3/17

*) Für Halbling-Kämpfer wird keine außergewöhnliche Stärke ausgewürfelt.

Kapitel 2: Die Rasse des Spielercharakters (Gnome)



keine andere Notwendigkeit besteht. Sie lieben weder Schiffe noch Bergwerke, sondern lebende Dinge und den freien Himmel. Obwohl Elfen zuweilen zu Hochmut und Arroganz tendieren, achten sie doch ihre Freunde und Gefährten stets als Gleichgestellte. Sie schließen nicht schnell Freundschaft, doch Freunde wie Feinde werden nie vergessen. Meist ziehen sie es vor, Abstand zu den Menschen zu halten; sie lieben die Zwerge nicht besonders, und hassen die bösen Kreaturen der Wälder. Magie wie Fechtkunst (und jede andere ausgefeilte Kampfkunst) üben eine starke Faszination auf sie aus.

Der Humor der Elfen ist ebenso feinsinnig wie ihre Gesänge und Verse. Sie sind mutig, aber niemals tollkühn. Sie essen sparsam, trinken Wein und Met, aber selten übermäßig. Schön gearbeiteter Schmuck ist ihnen eine Augenweide, doch sind sie nicht sonderlich an Geld und Gewinn interessiert. Magie jedoch begeistert sie, und wenn sie eine Schwäche haben, so liegt sie auf diesem Gebiet.

Die Rasse gliedert sich in fünf Zweige: See-, Grau-, Hoch-, Wald- und Dunkelzwerge. Es wird davon ausgegangen, daß Spielercharaktere dieser Rasse stets der am weitesten verbreiteten Unterart angehören, den Hochzwergen, doch kann der Spielleiter auch andere Typen zulassen – allerdings erlangt der Charakter dadurch keine zusätzlichen Fähigkeiten. In den Augen Dritter erscheinen die Unterschiede zwischen den Zweigen eher äußerlich, doch die meisten Elfen verweisen auf bedeutende kulturelle Unterschiede zwischen den Gruppen. See-Elfen verbringen ihr Leben unter Wasser und haben sich dieser Umgebung angepaßt; Grauzwerge gelten als die edelsten und ernsthaftesten Vertreter der Elfengesellschaft; Hochzwerge weisen die größte Verbreitung auf; Waldzwerge gelten allgemein als wild und temperamentvoll, oft auch als grausam. Die unter der Erde lebenden Dunkelzwerge werden von allen anderen als verderbt, bösartige Gruppe angesehen, die nicht mehr zu ihrer Gemeinschaft gehört.

Ein Elfencharakter kann als Kleriker, Kämpfer, Zauberkundiger, Dieb oder Waldläufer gespielt werden. Daneben besteht auch die Möglichkeit, eine der folgenden Klassenkombinationen für ihn zu wählen: Kämpfer/Zauberkundiger, Kämpfer/Zauberkundiger/Dieb, Kämpfer/Dieb, Zauberkundiger/Dieb. (Die Regeln für diese Klassenkombinationen befinden sich auf Seite 46).

Neben ihrer eigenen Sprache beherrschen die meisten Elfen auch die einer Anzahl von anderen Waldbewohnern, guten wie bösen. Ein Elfencharakter kann bei Spielbeginn unter den Sprachen der Menschen (Gemeinsprache), Elfen, Gnome, Halblinge, Goblins, Hobgoblins, Orks und Gnolle wählen. Je nachdem, ob das Fertigkeitensystem angewandt wird oder nicht, richtet sich die Anzahl der erlernbaren Sprachen nach den dafür eingesetzten Fertigkeitenspunkten oder nach dem Intelligenzwert (s. Tabelle 4). Elfencharaktere genießen eine Resistenz von 90% gegenüber *Schlaf* und allen

Arten von *Bezauberungen* (Erläuterung der Magieresistenz s. Kapitel 9). Diese besondere Widerstandsfähigkeit gilt ggf. zusätzlich zum jeweiligen Rettungswurf.

Verwendet ein Elf einen Bogen (beliebigen Typs) oder ein Lang- oder Kurzschwert, so erhält er einen Zuschlag von +1 auf seine Trefferwürfe.

Elfen können eine bessere Chance haben als andere Charaktere, ihre Gegner zu überraschen. Dazu dürfen sie allerdings keine Metallrüstung tragen und sich nur in Begleitung von anderen Elfen oder Halblingen (ebenfalls ohne Metallrüstungen) befinden. Ansonsten müssen sie zum Rest der Gruppe mindestens 27 m Abstand halten. Unter diesen Bedingungen bewegt sich ein Elf so leise, daß der Gegner einen Abzug von -4 auf seinen Überraschungswurf erleidet; muß der Elf erst eine Tür öffnen oder ein ähnliches Hindernis beiseite räumen, um angreifen zu können, so verringert sich dieser Malus auf -2.

Durch Infravision können Elfen in der Dunkelheit 18 m weit sehen.

Geheimtüren (die eigens so angefertigt wurden, daß sie nicht zu erkennen sind) und verdeckte (durch Wandschirme, Vorhänge o.ä. verdeckte) Türen sind vor Elfencharakteren nur sehr schwer zu verbergen. Schon im Vorbeigehen entdecken sie verdeckte Türen bei einem Wurf von 1 auf 1W6. Wenn sie bewußt danach suchen, finden sie so verdeckte Türen bei 1-3 auf 1W6, Geheimtüren bei 1 oder 2 auf 1W6.

Wie in Tabelle 7 angegeben, erhalten Elfencharaktere einen Bonus von einem Punkt zu ihrem Geschicklichkeitswert. Andererseits sind sie zarter gebaut als Menschen, deshalb wird von ihrem Konstitutionswert ein Punkt abgezogen.

Die Gnome

Obwohl mit den Zwergen verwandt, sind die Gnome deutlich kleiner als ihre entfernten Väter und auch weniger rundlich, wie sie selbst immer wieder stolz betonen. Dafür haben sie bedeutend größere Nasen. Die meisten Gnome haben mehr oder weniger stark gebräunte Haut und weißes Haar. Sie werden im Schnitt 600 Jahre alt.

Die verschmitzten Gnome besitzen einen ausgesprochenen Sinn für Humor, vor allem für Streiche. Sie lieben alles Lebende und auch fein gearbeitete Werkstücke, besonders aber Schmuck und alle Arten von Edelsteinen, in deren Schliff sie wahre Meister sind.

Gnome bevorzugen bewaldetes, felsiges Hügelland, in dem keine Menschen siedeln. Aufgrund ihrer kleinen Gestalt hegen sie den größeren Menschen und Elfen gegenüber Mißtrauen, jedoch keine Feindseligkeit. Im Umgang mit Leuten, die sie nicht kennen oder denen sie nicht vertrauen, verhalten sie sich verstohlen und heimlichtuerisch, und auch unter günstigsten Umständen bleiben sie meist zurückhaltend. Da sie ebenfalls in Stollen und

Erdhöhlen leben, kommen sie mit Zwergen gut aus, auch wenn sie die Abneigung ihrer Väter gegen die freie Natur unverständlich finden.

Ein Spielercharakter dieser Rasse kann Kämpfer, Dieb, Kleriker oder Illusionist werden. Er kann auch zwei dieser Klassen kombinieren (Kämpfer/Dieb, Illusionist/Kleriker usw.), aber keinesfalls drei.

Aufgrund seiner Erziehung kann der frischgebackene Gnomen-Abenteurer möglicherweise außer seiner eigenen die Gemein-, Zwerg-, Halbling-, Goblin- und Koboldsprache sprechen, sowie die einfache Sprache, in der sich die verschiedenen Wühler unter den Säugern getieren (Maulwürfe, Erdhörnchen, Wiesel, Dachse u.a.) miteinander verständigen. Die genaue Zahl der beherrschten Fremdsprachen hängt vom Intelligenzwert (s. Tabelle 4) bzw. von den aufgewandten Fertigkeitenspunkten ab.

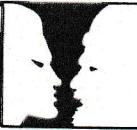
Die besondere, nichtmagische Natur aller Gnome gewährt ihnen Zuschläge auf Rettungswürfe gegen Zauber oder die Wirkung von Zauberstäben, -stecken und -ruten. Der Zuschlag beträgt +1 für je 3,5 Punkte Konstitution. Ein Gnom mit einem Konstitutionswert von 12z. erhielt also einen Zuschlag von +3 auf entsprechende Rettungswürfe. Der Klarheit halber sind diese Zuschläge in Tabelle 9 zusammenge stellt.

Tabelle 9: KONSTITUTIONSZUSCHLÄGE AUF RETTUNGSWÜRFE

Konstitutionswert	Zuschlag auf Rettungswürfe
4-6	+1
7-10	+2
11-13	+3
14-17	+4
18-19	+5

Aufgrund dieser besonderen Natur haben Gnome allerdings Schwierigkeiten bei der Benutzung magischer Gegenstände. Sofern ein solcher Gegenstand nicht speziell auf die Klasse des betreffenden Charakters zugeschnitten ist, besteht jedesmal, wenn ein Gnom ihn einzusetzen möchte, eine Chance von 20%, daß er nicht funktioniert. Ein solches Versagen gilt jedoch nur für den einen Versuch; beim nächsten Einsatz kann der magische Gegenstand durchaus wieder funktionieren. Bei Stücken mit dauernder Wirkung wird die Möglichkeit des Versagens zu Beginn des Gebrauchs geprüft; gelingt der entsprechende Wurf, so funktionieren sie normal, bis der Gebrauch abgebrochen wird. Ein Gnom müßte also einen *Tarnwand* prüfen, wenn er es anlegt, dann erst wieder, wenn er es auszieht und dann erneut anlegt. Versagt ein verfluchter Gegenstand, so erkennt der Charakter, daß ein Fluch darauf liegt, und kann sich von ihm trennen. Die Möglichkeit eines Versagens besteht bei Zauberstäben, -stecken und -ruten, magischen Ringen, Amuletten, Tränken, Hörnern, Schmuckstücken und sonstigen Gegenständen; davon ausgenommen sind Waffen, Schilder, Rüstungen, sowie für Diebe oder Illu-

Kapitel 2: Die Rasse des Spielercharakters (Halb-Elfen)



sionisten gedachte Utensilien in den Händen von Charakteren dieser Klassen.

Im Nahkampf gegen Kobolde und Goblins erhalten Gnome einen Zuschlag von +1 auf ihre Trefferwürfe. Werden sie von Gnollen, Höhlenschäften, Ogern, Trollen, Oger Magi, Riesen oder Titanen angegriffen, so müssen diese einen Abzug von -4 auf ihre Trefferwürfe hinnehmen, da die Gnome soviel größeren Gegnern geschickt auszuweichen vermögen.

Dank ihrer Infravisionsgabe können Gnome im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Gnome verstehen sich ausgezeichnet auf das Graben und Sichern unterirdischer Stollen. Daher werden sie im Umkreis von 3 m folgende Dinge meist erkennen, sofern sie eine Runde innehalten und sich konzentrieren:

Gefälle im Gangboden	bei 1-5 auf 1W6
Einsturzgefährdete Wände,	
Decken und Böden	bei 1-7 auf 1W10
Tiefe unter der Oberfläche (am betr. Standort)	bei 1-4 auf 1W6
Richtung einer unterirdischen Reise	bei 1-3 auf 1W6

Aufgrund ihrer weißbegierigen Natur erhalten Gnome einen zusätzlichen Intelligenzpunkt; ihre Weisheit dagegen wird um einen Punkt gesenkt, denn durch ihre Neugier bringen sie sich oft selbst in Gefahr.

Die Halbelfen

Unter den verschiedenen Wesen gemischtrassiger Herkunft kommen Halbelfen am häufigsten vor. Ihre Abstammung wird wie folgt definiert:

1. Wer sowohl Elfen als auch Menschen zu seinen Vorfahren zählt, ist entweder Mensch oder Halbelf (Elfen haben ausschließlich elfische Vorfahren).

2. Überwiegt der menschliche Anteil im Stammbaum, ist der betreffende Charakter ein Mensch; sind beide Rassen gleich vertreten oder überwiegen die Elfen, so ist er ein Halbelf.

Meist gleichen Halbelfen im äußeren Erscheinungsbild ihren elfischen Vorfahren. Es sind gutaussehende Individuen, welche die vorteilhaftesten Züge beider Rassen in sich vereinen. Sie sind nicht wesentlich größer als Elfen (1,65 m im Durchschnitt) und wiegen um die 150 Pfund. Sie besitzen weder alle Fähigkeiten der Elfen, noch die Vielseitigkeit der Menschen in bezug auf erreichbare Erfahrungsstufen.

Ganz allgemein lässt sich sagen, daß Halbelfen einerseits den Wissensdurst, Erfindungsreichtum und Ehrgeiz der Menschen erben, auf der anderen Seite jedoch die geschärften Sinne der Elfen, ihre Liebe zur Natur und ihren Kunstsinn.

Halbelfen bilden kein eigenes Volk, sondern leben verstreut in der Gemeinschaft beider Rassen. Bei Menschen wie Elfen reichen die Reaktionen, die sie hervorrufen, von faszinierter Neugier bis zu fanatischer Feindseligkeit. In

einigen weniger zivilisierten Gegenden begegnet man ihnen mit abergläubischem Mißtrauen.

Den Halbelfen steht unter allen Halbmenschen die breiteste Auswahl an Charakterklassen offen; sie eignen sich besonders zum Druiden oder Waldläufer, können jedoch auch Kämpfer, Kleriker, Zauberkundiger, Dieb oder Barde werden. Außerdem stehen folgende Klassenkombinationen zur Wahl:

Kleriker/Kämpfer, Druide/Kämpfer, Kleriker/Kämpfer/Zauberkundiger, Druide/Kämpfer/Zauberkundiger, Kleriker/Waldläufer, Druide/Waldläufer, Kleriker/Zauberkundiger, Druide/Zauberkundiger, Kämpfer/Zauberkundiger, Kämpfer/Dieb, Kämpfer/Zauberkundiger/Dieb und Zauberkundiger/Dieb. Für alle gelten die Regeln für Klassenkombinationen.

Halbelfen besitzen keine eigene Sprache. Aufgrund ihrer ausgedehnten Kontakte können Spielercharaktere die Sprachen der Menschen (Gemeinsprache), Elfen, Gnome, Halblinge, Goblins, Hobgoblins, Orks und Gnolle gelernt haben. Die genaue Anzahl ist wahlweise nach dem Intelligenzwert (s. Tabelle 4) oder nach den Zusatzregeln für Fertigkeiten zu bestimmen.

Halbelfen verfügen über eine Resistenz von 30% gegen *Schlaf* und alle Arten von *Bezauberungen*. Ihre Infravisionsfähigkeit hat eine Reichweite von 18 m.

Den Instinkt für geheime und versteckte Türen haben alle Halbelfen von ihren elfischen Vorfahren geerbt. Wie Elfen können sie bei einem Wurf von 1 auf 1W6 eine verdeckte Tür bereits im Vorbeigehen entdecken. Gehen sie ernsthaft ans Suchen, so entdecken sie verdeckte Türen bei 1-3 auf 1W6, Geheimtüren bei 1 oder 2 auf 1W6.

Die Halblinge

Halblinge sind kleine, meist rundliche Gestalten, kleinen Menschen sehr ähnlich, mit offenen, runden Gesichtern von gesunder Farbe. Für gewöhnlich haben sie stark gelockte Haare, und krauses Haar bedeckt auch ihre Füße, die sie so selten wie möglich in Schuhe oder Stiefel zwängen. Ihre durchschnittliche Lebenserwartung beträgt etwa 150 Jahre.

Die Halblinge sind ein robustes, arbeitsames Volk, das Ruhe und Frieden liebt: Die allermeisten ziehen die Behaglichkeit ihres Zuhause den Gefahren des Abenteuerlebens vor. Ja, mit ihrer Vorliebe für Bequemlichkeit, bodenständigen Humor und lange Geschichten können Halblinge zuweilen etwas langweilig sein. Allgemein sind sie keineswegs immer aufgeschlossen, unter Freunden jedoch aufmerksam und gesprächig. Halblinge betrachten Reichtum nur als Mittel zur Sicherung des von ihnen so hochgeschätzten leiblichen Wohles. Wenn sie auch weder besonderen Mut noch übermäßigen Ehrgeiz zeigen, so sind sie doch im allgemeinen ehrlich und können hart arbeiten, wenn es Not tut.

Halblinge wohnen in gemütlich eingerichteten Erdhöhlen, arbeiten jedoch zumeist über Tage. Die Elfen sind ihnen gegenüber freundlich, wenn auch meist herablassend; die Zwerge nehmen die in ihren Augen etwas weichlichen, harmlosen Halblinge gutmütig hin. Am engsten verbunden sind ihnen die Gnome: Sie erkennen in ihnen verwandte Seelen, auch wenn sie selbst mehr trinken und weniger essen als die Halblinge. Diese kommen ihrerseits mit allen Völkern recht gut aus, daß sie aufgeschlossener und kontaktfreudiger sind als die meisten anderen Halbmenschenrassen.

Es gibt drei Arten von Halblingen: Haarfüße, Großkerle und Stämmige. Die Haarfüße sind am weitesten verbreitet, als Spielercharaktere kommen jedoch auch Angehörige der beiden anderen Arten in Frage.

Ein Halblingcharakter kann Kleriker, Kämpfer, Dieb oder auch – unter Beachtung der Regeln für Klassenkombinationen – Kämpfer/Dieb werden.

Aufgrund des erwähnten, guten Kontaktes der Halblinge mit anderen Rassen kann ein Halblingcharakter zu Beginn des Spiels neben seiner eigenen die Sprachen folgender Völker beherrschen: Menschen (Gemeinsprache), Zwerge, Elfen, Gnome, Goblins und Orks. Wie viele dieser Sprachen ein bestimmter Charakter spricht, wird nach seinem Intelligenzwert (s. Tabelle 4) oder nach dem Fertigkeitensystem festgestellt.

Alle Halblinge weisen eine hohe Widerstandskraft gegen Zauber auf, so daß sie für je 3,5 Konstitutionspunkte einen Zuschlag von +1 auf Rettungswürfe gegen Zauber sowie gegen Zauberstäbe, -stecken und -ruten erhalten (s. Tabelle 9). Daß Halblinge auch gegen Gifte besonders resistent sind, wird der gleiche, von +1 bis +5 reichende Bonus auch auf ihre Rettungswürfe gegen Gift angewandt.

Halblinge sind ausgesprochene Naturtalente im Umgang mit Schleudern und Wurfwaffen: Steine werfen gehört zu den Lieblingsspielen und -streichen der meisten Halblingkinder. Daher erhalten alle Charaktere dieser Rasse einen Bonus von +1 auf ihre Trefferwürfe, wenn sie mit Wurfwaffen oder Schleudern kämpfen.

Wie Elfen genießen auch Halblinge eine höhere Chance, ihre Gegner zu überraschen, sofern sie keine Metallrüstung tragen und sich nur in Begleitung von anderen Halblingen oder Elfen (ebenfalls ohne Metallrüstungen) oder aber in mindestens 27 m Abstand zum Rest der Gruppe bewegen. Sie sind dann so leise, daß ihre Gegner einen Abzug von -4 auf ihren Überraschungswurf hinnehmen müssen, bzw. einen Malus von -2, wenn der Halbling vor dem Angriff eine Tür o.ä. öffnet.

Je nach ihrer Abstammung können Halblinge über die Fähigkeit der Infravision verfügen. Es besteht eine Chance von 15%, daß eine Halbling normale Infravision mit einer Reichweite von 18 m besitzt (d.h. er stammt aus einer reinen Stämmigen-Familie). Ist dies nicht der Fall, so bleibt eine Chance von 25%, daß er



Kapitel 2: Die Rasse des Spielercharakters (Menschen)

sowohl Stämmige als auch Haarfüße oder Großkerle zu seinen Vorfahren zählt und deshalb über eine schwächere Infravision verfügt, die nur 9 m weit reicht.

Außerdem können Halblinge, in deren Adern auch nur ein Teil Stämmigenblut fließt, Gefälle in unterirdischen Gängen bei einem Wurf von 1-3 auf 1W4 erkennen, die ungefähre Richtung unter Tage bei 1-3 auf 1W6. Dies kann allerdings nur gelingen, wenn der Charakter sich voll darauf konzentriert. Halblinge ohne Stämmige unter ihren Vorfahren besitzen diese Wahrnehmungsfähigkeit nicht.

Halblingcharakteren wird ein Punkt vom ursprünglich ausgewürfelten Stärkewert abgezogen; dafür erhöht sich ihr Geschicklichkeitswert um einen Punkt.

Die Menschen

Die Menschen werden zwar im AD&D®-Spiel als Gesamtrasse behandelt, sie weisen jedoch die ganze Vielfalt aller auf der Erde bekannten Rassenmerkmale auf. Ein Spielercharakter kann jeder vom Spielleiter zugelassenen Menschenrasse angehören.

Alle Menschen haben jedoch nur eine besondere Fähigkeit: Sie können jede Charakterklasse wählen und in jeder Klasse die höchsten Erfahrungsstufen erreichen. Allen anderen Rassen sind hier Beschränkungen auferlegt.

Menschen sind auch kontaktfreudiger und toleranter als die meisten anderen Völker und haben deutlich geringere Schwierigkeiten, mit Elfen, Zwergen oder anderen zusammenzuleben. Aufgrund dieser Fähigkeiten und Eigenarten sind die Menschen zu einem bedeutenden Machtfaktor in der Welt geworden und herrschen oft über Reiche, die die anderen Völker wegen ihrer spezifischen Eigenheiten nur schwer zusammenhalten könnten.

Die Zwerge

Die kleinwüchsigen, kräftigen Zwerge kann man leicht an ihrer Statur erkennen. Sie sind im Schnitt 1,20 m bis 1,35 m groß und haben eine kräftige Gesichtsfarbe sowie dunkle Augen und Haare. Die meisten Zwerge werden zwischen 350 und 450 Jahre alt.

Im allgemeinen sind Zwerge mürrisch und wortkarg, harte Arbeiter, die sich wenig aus Scherzen machen, aber tapfer und stark im Kampf sind. Sie lieben Bier, Met und auch stärkere Getränke; ihre größte Leidenschaft gilt jedoch Edelmetallen, besonders dem Gold. Natürlich schätzen sie auch Edelsteine, vor allem Diamanten und farbige Schmucksteine; nur Perlen mögen sie nicht, denn die erdver bundenen Zwerge hegen eine Abneigung gegen die See. Für Elfen haben sie nicht viel übrig, und Orks wie Goblins hassen sie inbrünstig. Aufgrund ihres unersetzen Körperbaus ist das Reiten auf Pferden und anderen größeren Tieren für sie schwierig, daher stehen sie

solchen Kreaturen eher skeptisch gegenüber (Ponies sind kein Problem). Zwerge sind häufig mißtrauisch und geizig, doch wird dies durch ihren Mut und ihre Standhaftigkeit mehr als ausgeglichen.

Gewöhnlich bewohnen Zwerge hügelige oder gebirgige Gegenden, da sie es vorziehen, in behaglichem Halbdunkel, umgeben von festem Fels, unter der Erde zu leben. Sie stehen Zauberei ablehnend gegenüber und zeigen auch wenig Begabung dafür, vielmehr finden sie ihre Erfüllung in der Kampf- und Kriegskunst sowie in Wissenschaften wie dem Ingenieurwesen. Sie verfügen über verschiedene besondere Fähigkeiten, die sich aus ihrer unterirdischen Lebensweise erklären, und gelten als besonders widerstandsfähig gegen Zauberei und Gifte.

Ein Charakter, der der Zwergenrasse angehört, kann Kleriker, Kämpfer oder Dieb werden, oder auch eine der Kombinationen Kämpfer/Kleriker oder Kämpfer/Dieb wählen.

Für das Zwergenvolk hat es sich als nützlich erwiesen, die Sprachen seiner unterirdischen „Nachbarn“ zu beherrschen. In seiner Jugend kann ein Zwerg die Gemeinsprache, die Zwer gensprache, sowie die Sprachen der Gnome, Kobolde, Goblins und Orks erlernt haben. Wie viele dieser Sprachen er spricht, wird nach dem Intelligenzwert bestimmt (s. Tabelle 4), oder nach der Anzahl der dafür aufgewandten Fertigkeitspunkte, sofern diese Zusatzregelung verwendet wird.

Zwerge sind von Natur aus nichtmagisch und verwenden niemals Magierzauber (Priesterzauber sind ihnen ggf. zugänglich). Wie ihre Väter, die Gnome, genießen sie den entsprechenden Zuschlag von +1 pro 3,5 Punkte Konstitution auf ihre Rettungswürfe gegen Zauber sowie gegen Zauberstäbe, -stecken und -ruten (s. Tabelle 9). Dafür besteht auch bei ihnen jedesmal, wenn sie einen magischen Gegenstand einsetzen wollen, eine Chance von 20%, daß dieser den Dienst verweigert. Nur magische Waffen, Rüstungen, Schilde, Handschuhe und Gürtel sind hiervon ausgenommen, ebenso Gegenstände, die speziell auf die Klasse des Charakters (insbesondere für Kleriker) zugeschnitten sind. Wie ein Gnom wird auch ein Zwerg einen verfluchten Gegenstand, dessen Magie versagt, als solchen erkennen.

Eine ähnlich erhöhte Widerstandsfähigkeit besitzen Zwerge gegenüber Giftstoffen. Auf ihre Rettungswürfe gegen Gift werden daher die gleichen Zuschläge angewandt.

Im Nahkampf erhalten Zwerge einen Zuschlag von +1 auf ihre Trefferwürfe gegen Orks, Halborks, Goblins und Hobgoblins. Werden sie von Ogern, Trollen, Oger Magi, Riesen oder Titanen angegriffen, so müssen diese wegen des Größenunterschiedes, den die Zwerge bestens auszunutzen verstehen, 4 von ihren Trefferwürfen abziehen.

Mit Hilfe ihrer Infravision können Zwerge im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Als geborene Bergleute haben Zwerge gute Aussichten, die im folgenden aufgeführten

Dinge zu erkennen, sofern sie nicht mehr als 3 m von ihnen entfernt sind:

Gefälle im Gangboden	bei 1-5 auf 1W6
Neu angelegte Tunnel	
o. Gänge	bei 1-5 auf 1W6
Verschiebbare o. bewegliche	
Wände o. Räume	bei 1-4 auf 1W6
In Stein gearbeitete Fallen,	
Fallgruben u. -blöcke	bei 1-3 auf 1W6
Tiefe unter der Oberfläche	
(am betr. Standort)	bei 1-3 auf 1W6

Der Zwerg nimmt diese Dinge nicht automatisch wahr, sondern muß einzeln danach suchen, was jeweils 5 bis 10 Minuten (1W6+4) in Anspruch nimmt.

Aufgrund ihres kräftigen Körperbaus erhöht sich der ausgewürfelte Konstitutionswert bei Zwergen um einen Punkt. Ihr mürrisches und mißtrauisches Wesen führt zum Abzug eines Punktes von ihrem ursprünglichen Charismawert.

Weitere Eigenschaften des Charakters

Nachdem die Rasse eines Charakters bestimmt wurde, können einige weitere Eigenschaften festgesetzt werden. Dies ist nicht unbedingt erforderlich, doch es tauchen im Spielverlauf immer wieder Situationen auf, zu deren Klärung entsprechende Informationen hilfreich oder sogar notwendig sind.

Name und Geschlecht des Charakters können vom Spieler frei gewählt werden; man kann durchaus einen Charakter des anderen Geschlechts spielen.

Die Frage, ob der Charakter Rechts- oder Linkshänder ist, hat weit weniger Bedeutung für das Spiel, als allgemein angenommen wird: Es wird davon ausgegangen, daß alle Charaktere mit beiden Händen halbwerts agieren können – was nicht bedeutet, daß alle in der Lage wären, mit zwei Waffen zugleich zu kämpfen. Am einfachsten ist die Annahme, daß ein Charakter dieselbe Führhand hat wie der jeweilige Spieler; dies ergibt ein durchschnittliches Verhältnis von Rechts- zu Linkshändern.

Gelegentlich kann es nützlich sein, Größe und Gewicht eines Charakters zu kennen. Die beste Art, diese Werte zu bestimmen, ist, sie mit Zustimmung des Spielleiters vom jeweiligen Spieler nach dessen Vorstellung von seinem Charakter festsetzen zu lassen: Wer einen kleinen, unersetzen menschlichen Kämpfer spielen möchte, kann einfach entsprechende Zahlen wählen. Ansonsten können Größe und Gewicht für Menschen und Charaktere nichtmenschlicher Rassen anhand von Tabelle 10 zufällig bestimmt werden, indem die jeweilige Modifikation ausgewürfelt und zum angegebenen Grundwert addiert wird. Wie alle Zufallstabellen kann diese einerseits gelegentlich unsinnige Ergebnisse liefern und andererseits nicht die ganze Vielfalt menschlicher (bzw. nichtmenschlicher) Erscheinungsformen wiederge-

ben, sondern nur einen repräsentativen Querschnitt. Für hier nicht vorgesehene halbmenschliche Rassen legt der Spielleiter Größe und Gewicht fest.

Der größte jemals bekannte Mann maß 2,72 m, die größte Frau 2,47 m. Der kleinste Mann war nur 67 cm groß, die kleinste Frau unterbot dies noch, mit ganzen 61 cm Länge. Während die leichtesten Menschen auch zu den kleinsten zählen, wog der schwerste Mann geschätzte 635 kg, bei nur 1,80 m Körpergröße. Für die schwerste Frau wird ein Gewicht von 400 kg angenommen. Diese Zahlen machen deutlich, welche Bandbreite sich den Spielern für die Gestaltung ihrer Charaktere bietet.

Auch das Alter, mit dem der Charakter das Spiel beginnt, kann von Bedeutung sein. Menschliche Charaktere können so alt sein, wie es dem Spieler und dem Spielleiter recht ist. Es wird allerdings davon ausgegangen, daß alle mindestens 16 Jahre alt sind, daß sie eine gewisse körperliche und emotionale Reife sowie praktische Erfahrungen benötigen, um den Härten des Abenteurerlebens gewachsen zu sein. Für Nichtmenschen kann Tabelle 11 benutzt werden, um Ausgangsalter und Lebenserwartung (bei einem ruhigen, friedlichen Leben) zu bestimmen. Diese Werte sind auch für Menschen angegeben, falls deren Alter zufällig festgesetzt werden soll. Das erreichbare Höchstalter der einzelnen Charaktere sollte vom Spielleiter verdeckt ausgewürfelt und festgehalten werden: Die Spielercharaktere haben vielleicht eine vage Vorstellung von ihrer Lebenserwartung, wissen jedoch nicht genau, wie viele Jahre von ihnen liegen.

Der Alterungsprozeß wirkt sich auf die Attributwerte eines Charakters aus: Wenn er die Hälfte des Grundwertes für sein Höchstalter erreicht (bei Menschen z.B. 45 Jahre), verliert er einen Punkt Stärke (bzw. die Hälfte seines Wertes für außergewöhnliche Stärke) und einen Punkt seiner Konstitution, gewinnt jedoch je einen Punkt Intelligenz und Weisheit hinzu. Bei zwei Dritteln des Höchstalter-Grundwertes (60 Jahre bei Menschen) verliert der Charakter weitere zwei Stärkepunkte (oder alle außergewöhnliche Stärke und einen weiteren Punkt), zwei Punkte Geschicklichkeit und einen weiteren Konstitutionspunkt, erhält dafür aber einen zusätzlichen Punkt Weisheit. Wenn er den Grundwert seines Höchstalters erreicht, verliert er wiederum je einen Punkt Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution, und erhält je einen Punkt Intelligenz und Weisheit. Alle diese Veränderungen sind in Tabelle 12 zusammengefaßt.

Von all den Menschen, die behaupten, steinalt zu sein, einmal abgesehen, war der älteste Mensch, dessen Alter sich belegen ließ, im Jahre 1985 120 Jahre alt – und quicklebendig.

In einigen Fällen kann ein Zauber oder ein magischer Gegenstand das Leben eines Charakters verlängern oder verkürzen. Diese magische Alterung kann sich auf zweierlei Weise auswirken. Manche Zauber zeigen Nebenwirkungen auf das körperliche Alter einer Person, z.B. altert ein *Hast-Zauber* den Empfänger um ein Jahr. Diese Änderung wirkt sich unmittelbar auf das momentane Alter des Charakters aus, der äußerlich entsprechend altert (ein paar Falten mehr im Gesicht usw.). Charaktere, die magisch altern, erlangen keine höhere Intelligenz und Weisheit – diese spiegeln durchlebte Spielzeit wider. Sie erleiden jedoch das Nachlassen von Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution, das mit der körperlichen Alterung einhergeht. Auf die gleiche Weise kann biologische Alterung auch rückgängig gemacht werden: Manche Tränke z.B. verjüngen den Charakter. In diesem Fall verjüngt sich sein Äußeres, er findet ggf. seine alte Form wieder (ST, GE und KO), ohne die geistige Reife des Alters (IN und WE) zu verlieren.

Magie kann auch das Höchstalter eines Charakters herauf- oder herabsetzen. In diesem Fall bleibt sein momentanes Alter von der Wirkung unberührt; der Spielleiter verändert lediglich das nur ihm bekannte Höchstalter des Charakters. Ein Mensch entdeckt z.B. einen Zauber-

brunnen, der Langlebigkeit verleiht (10 bis Jahre mehr). Der Spielleiter hat bereits ausgewürfelt, daß der Charakter 103 Jahre alt werden kann (90 + 2W10, hier 13). Das Wasser des Brunnens schenkt ihm 40 weitere Jahre (1W10, hier 4), so daß er 143 Jahre alt werden kann, falls er nicht vorher eines gewaltsamen Todes stirbt. Nach wie vor wird er bei Erreichen der entsprechenden Altersstufen (45, 60 und 75 Jahre) die Auswirkungen des Alterns spüren, doch die Zeitspanne, in der er als ehrwürdiger Ältester seines Volkes gelten wird, verlängert sich um 40 Jahre.

Es gibt eine ganze Reihe weiterer Eigenschaften, die einen Charakter ausmachen: Haar- und Augenfarbe, Gestalt, Stimme, besondere Kennzeichen, und seine Persönlichkeit ganz allgemein. Für diese Elemente gibt es keine Zufallstabellen, und es kann auch keine geben. Es ist Ihre Aufgabe als Spieler, diese Einzelheiten beizusteuern und Ihren Charakter so nach Leben zu erfüllen. Einiges werden Sie schon beim Spielbeginn wissen (ob Sie z.B. einen hünenhaften Krieger oder einen schlanken, unauffälligen Fechter spielen wollen); andere Aspekte, insbesondere die Persönlichkeit Ihres Charakters, werden sich im Laufe des Spieles entfalten. Denken Sie immer daran: Sie sind ein Schauspieler, und der Charakter ist Ihre Rolle!

Tabelle 10: DURCHSCHNITTSGRÖSSEN UND -GEWICHTE

Rasse	Größe in cm		Gewicht in Pfund	
	Grundwert*	Modifikation	Grundwert	Modifikation
Elfen	138/125	2W12	90/70	3W10
Gnome	95/ 90	2W 8	72/68	5W 4
Halbelfen	150/145	3W10	110/85	3W12
Halblinge	80/ 75	4W10	52/48	5W 4
Menschen	150/148	5W10	140/100	6W10
Zwerge	108/103	2W12	130/105	4W10

*) Frauen sind für gewöhnlich kleiner und leichter als Männer. Die Grundwerte für Größe und Gewicht wurden daher nach dem Schema männlich/weiblich unterteilt. Aufgrund der jeweils hinzukommenden Modifikation ergibt sich dennoch in beiden Kategorien eine große Bandbreite.

Tabelle 11: ALTER

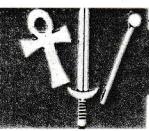
Rasse	Anfangsalter		Höchstalter Grundwert + Mod.
	Grundwert	Modifikation	
Elfen	100	5W 6	350 + 4W100*
Gnome	60	3W12	200 + 3W100
Halbelfen	15	1W 6	125 + 3W20
Halblinge	20	3W 4	100 + 1W100
Menschen	15	1W 4	90 + 2W20
Zwerge	40	5W 6	250 + 2W100

*) Ein Elf stirbt nicht, wenn er das ermittelte „Höchstalter“ erreicht, sondern gibt dem Drang nach der Welt der Menschen zu verlassen und in ein rätselhaftes, fernes Land zu ziehen.

Tabelle 12: AUSWIRKUNGEN DES ALTERNS

Rasse	Mittleres Alter*	Hohes Alter**	Ehrwürdiges Alter***
	(1/2 Grund-Höchstalter)	(2/3 Grund-Höchstalter)	(Grund-Höchstalter)
Elfen	175 Jahre	233 Jahre	350 Jahre
Gnome	100 Jahre	133 Jahre	200 Jahre
Halbelfen	62 Jahre	83 Jahre	125 Jahre
Halblinge	50 Jahre	67 Jahre	100 Jahre
Menschen	45 Jahre	60 Jahre	90 Jahre
Zwerge	125 Jahre	167 Jahre	250 Jahre

*) ST u. KO -1, IN u. WE +1
 **) ST u. GE -2, KO -1, WE +1
 ***) ST, GE u. KO -1, IN u. WE +1



Kapitel 3: Die Klasse des Spielercharakters

Wenn die Rasse eines Charakters feststeht, kann eine Charakterklasse für ihn ausgewählt werden. Dies ist sozusagen der Beruf oder die Laufbahn, in die der Charakter eintreten will und für die er sich bereits Grundkenntnisse und -fertigkeiten angeeignet hat. Ganz wie in unserer Welt niemand ohne entsprechende Ausbildung z.B. Arzt werden könnte, kommt auch der Charakter im AD&D®-Spiel nicht gänzlich ohne Unterweisung aus. Mit dem wenigen, was er vorher gelernt hat, zieht er auf Abenteuer aus, um Ruhm und Reichtum zu erwerben.

Die Charakterklassen sind nach Hauptbeherrschungen in vier Gruppen unterteilt: Krieger, Magier, Priester und Spitzbuben. Innerhalb jeder Gruppe gibt es mehrere eng verwandte Charakterklassen, für die jeweils dieselben Trefferwürfel, Kampf- und Rettungswurftabellen gelten, während sie sich durch besondere Fähigkeiten voneinander unterscheiden. Jeder Spieler muß für seinen Charakter eine Gruppe und innerhalb dieser eine bestimmte Klasse wählen.

Krieger	Magier	Priester	Spitzbuben
Kämpfer	Zauber-	Kleriker	Dieb
	kundiger		
Waldläufer	Illusionist	Druide	Barde
Paladin	Andere	Andere	

Kämpfer, Zauberkundler, Kleriker und Dieb sind die Standardklassen, die Urtypen aus Geschichte oder Sagenwelt entsprechen, wie sie in vielen verschiedenen Kulturen zu finden sind. Daher passen sie in jede AD&D®-Spielkampagne. Alle anderen sind zusätzliche Klassen; der Spielleiter kann bestimmen, daß eine oder mehrere von ihnen nicht in seine Kampagne passen. Vor der Wahl einer Zusatzklasse sollten die Spieler deshalb seine Zustimmung einholen.

Um die Wahl der Charakterklasse zu erleichtern, werden die vier Gruppen und ihre Klassen im folgenden zunächst kurz umrissen und danach eingehender beschrieben.

Die Gruppe der Krieger umfaßt drei verschiedene Klassen: Kämpfer, Paladine und Waldläufer. Alle sind im Umgang mit Waffen wohlgeübt und beherrschen eine Reihe von Kampftechniken.

Der Kämpfer ist ein Fechter, Kriegsknecht, Raubbold oder Kämpe, der mit seinem Wissen um Waffengebrauch und Kampftaktik seinen Lebensunterhalt bestreitet. Kämpfer sind bei allen Gefechten in vorderster Front zu finden, wo sie Monstern und Bösewichten Auge in Auge gegenüberstehen. Um zu überleben, muß ein guter Kämpfer stark und robust sein.

Der Paladin ist ein aufrechter Streiter, ein strahlendes Beispiel des Guten und Gerechten. Wie der Kämpfer ist auch der Paladin stark im Kampf, doch lebt er für die Ideale der Gerechtigkeit, Ehrlichkeit, Glaubenstreue und Ritterlichkeit. Er strebt danach, eine lebendige Verkörperung dieser Tugenden zu sein, auf daß nicht nur sein Wirken, sondern auch sein Vor-

bild anderen zugute kommen möge.

Der Waldläufer ist zugleich ein Krieger und ein Mann des Waldes, geübt im Umgang mit Waffen und erfahren im Spurenlesen und sonstiger Waidmannskunst. Oft beschützt und geleitet er verirrte Wanderer oder brave Bauernleute. Ein Waldläufer braucht Kraft, aber auch viel Verständnis für die Natur, um seine Rolle wirklich zu erfüllen.

Die Magier suchen magische Energien zu beherrschen, um sie in Form von Zaubern einzusetzen. Zu diesem Zweck studieren sie fremde Sprachen und obskure Fakten und widmen einen großen Teil ihrer Zeit magischen Forschungen. Da es verschiedene Arten oder Schulen der Magiebeherrschung gibt, existieren auch verschiedene Arten von Magiern. Der Zauberkundige studiert alle Arten von Magie und lernt, eine breite Auswahl von Zaubern zu beherrschen. Hierdurch ist er besonders geeignet, sich den Anforderungen des Abenteuers zu stellen. Der Illusionist ist nur ein Beispiel dafür, wie ein Magier sich auf einen bestimmten Zweig der Magie – in diesem Fall auf Illusionen – spezialisieren kann.

Magier können sich nur auf ihr Wissen und ihre Klugheit verlassen, um zu überleben; sie ziehen daher selten ohne ein Gefolge von Kämpfern und Waffenknachten auf Abenteuer aus.

Die Priester sorgen für das geistliche Wohl ihrer Gemeinde oder Ortschaft. Zwei Arten von Priestern, Kleriker und Druide, werden im Spieler-Handbuch beschrieben. Jeder Spielleiter kann aber für seine spezielle Kampagne andere Typen entwerfen.

Der Kleriker ist der Grundtyp des Priesters (einer beliebigen Gottheit), der für eine Gemeinde sorgt. Er ist gleichzeitig Beschützer und Heiler. Seine Fähigkeiten sind jedoch nicht ausschließlich defensiver Natur: Wenn eine Bedrohung heraufzieht, ist ein Kleriker gut gerüstet, ihr entgegenzutreten.

Der Druide stellt eine Zusatzklasse dar. Sie soll beispielhaft zeigen, wie der Typ des Priesters einem bestimmten Hintergrund angepaßt werden kann. Der Druide dient der Natur und der Neutralität; seine Gemeinde ist die Wildnis. Seine besonderen Fähigkeiten setzt er ein, um sie zu schützen und das Gleichgewicht der Kräfte in der Welt zu erhalten.

Spitzbuben finden sich überall, wo Menschen zusammenkommen und Geld den Besitzer wechselt. Viele von ihnen werden einzig von dem Wunsch geleitet, auf möglichst leichte Art möglichst viel Geld anzuhäufen, doch einige haben hehre Ziele und setzen ihre Fähigkeiten ein, um Ungerechtigkeit auszugleichen, Freude zu verbreiten oder zum Erfolg einer Abenteurergruppe beizutragen. Unter den Spitzbuben gibt es zwei Charakterklassen: den Dieb und den Barden.

Zur Erreichung seiner Ziele hat sich der Dieb im Entwenden von Gegenständen geübt. Schläue, Behendigkeit und Heimlichkeit sind seine Markenzeichen. Ob er sie gegen unschuldige Passanten und reiche Kaufleute oder

gegen Unterdrücker und Monster anwendet, muß jeder Dieb für sich selbst entscheiden.

Auch der Barde ist ein Spitzbube, jedoch von ganz anderem Schlag als der Dieb. Seine Stärke liegt in seinem angenehmen, ja charmanten Wesen. Diesem und seiner Klugheit verdankt er sein Fortkommen. Ein Barde ist ein begabter Musikant, und zugleich eine wandernde Fundgrube für Klatsch, Lügenmärchen und alte Weisheiten. Von allem, was ihm begegnet, behält er ein wenig; er ist in jeder Kunst bewandert und in keiner Meister. Obwohl viele Barden ausgesprochene Gauner sind, werden sie mit ihren Liedern und Geschichten fast überall gern gesehen.

Mindestwerte der Attribute nach Klassen

Für jede Charakterklasse gelten bestimmte Mindestwerte in einigen Attributen. Ein Charakter muß diese Mindestwerte vorweisen, um die betreffende Klasse wählen zu können. Wenn einem Charakter aufgrund extrem niedriger Attributwerte alle Charakterklassen verschlossen bleiben, kann der Spielleiter einige Werte oder einen kompletten Charakter neu auswürfeln lassen. Sollte ein Spieler unbedingt eine bestimmte Klasse spielen wollen, für welche die Werte seines Charakters nicht ausreichen, so kann der Spielleiter diese auf die erforderlichen Mindestwerte anheben, ohne dabei allerdings 16 Punkte zu überschreiten.

Tabelle 13: MINDESTWERTE DER ATTRIBUTE NACH KLASSEN

Charakter-klasse	ST	GE	KO	IN	WE	CH
Kämpfer	9	—	—	—	—	—
Paladin*	12	—	9	—	13	17
Waldläufer*	13	13	14	—	14	—
Zauber-kundler	—	—	—	9	—	—
Spezialist*	(je nach Schule unterschiedlich)					
Kleriker	—	—	—	—	9	—
Druide*	—	—	—	—	12	15
Dieb	—	9	—	—	—	—
Barde*	—	12	—	13	—	15

*) zusätzliche Charakterklasse; als Spezialist zählt auch der Illusionist.





Beschreibungen der Klassen

Die folgenden, vollständigen Beschreibungen der Charakterklassen liefern zu jeder Klasse spezielle, detaillierte Angaben, die nach den o.g. Gruppen zusammengestellt sind: Regeln, die die gesamte Gruppe betreffen, werden jeweils zu Anfang erläutert; danach folgt die Beschreibung der einzelnen Klassen.

In den Beschreibungen werden Spielbegriffe verwendet, die u.U. noch unbekannt sind; sie werden im folgenden erklärt oder können im Glossar nachgeschlagen werden.

Erfahrungspunkte bewerten, was ein Charakter im Verlauf seiner Abenteuer gelernt hat. Die Charaktere erhalten Erfahrungspunkte für das Bestehen von Abenteuern und für spezielle Taten, die mit ihrer Klasse in Einklang stehen. Ein Kämpfer z.B. erhält für das stürmische Attackieren eines Monsters mehr Erfahrung als ein Dieb, denn der Schwerpunkt seiner Ausbildung liegt im Kampf, während die des Diebes stärker auf Heimlichkeit und List abzielt. Mit jedem Abenteuer wächst die Gesamtsumme der Erfahrungspunkte eines Charakters; wenn sie dem jeweils erforderlichen Stand entspricht, hat er eine neue Erfahrungsstufe erreicht. Die Tabellen der Erfahrungsstufen für die verschiedenen Charakterklassen geben an, wieviele Erfahrungspunkte für das Erreichen einer bestimmten Stufe benötigt werden.

Manche Spieler machen das Erreichen einer neuen Erfahrungsstufe außerdem von weiterer Ausbildung abhängig, die Zeit und Geld kostet; zu gegebener Zeit werden sie dies den Spielern mitteilen.

Die Erfahrungsstufe ist ein Maß dafür, wie mächtig ein Charakter ist. Ein neugeschaffener Charakter beginnt auf der 1. Stufe; um die nächsthöhere Stufe zu erreichen, muß er eine bestimmte Zahl von Erfahrungspunkten sammeln, wobei die verschiedenen Charakterklassen unterschiedlich schnell aufsteigen. Mit jeder Erfahrungsstufe verbessern sich die Fähigkeiten des Charakters und somit seine Überlebenschancen.

Als **Hauptattribut** wird das Attribut bezeichnet, das für eine bestimmte Charakterklasse von entscheidender Bedeutung ist: Ein Kämpfer muß stark sein, ein Zauberkundiger intelligent; Stärke und Intelligenz sind also jeweils ihr Hauptattribut. Für einige Charakterklassen gelten mehrere Hauptattribute. Ein Charakter, der in allen Hauptattributen seiner Klasse einen Wert von 16 oder mehr aufweist, erhält einen Bonus von 10% auf alle Erfahrungspunkte, die er sammelt.

Die Krieger

In der Gruppe der Krieger finden sich jene Helden, die ihre Stellung im Leben hauptsächlich ihrem kämpferischen Können verdanken:

Kämpfer, Paladine und Waldläufer.

Krieger dürfen jede Waffe verwenden und alle Arten von Rüstungen tragen. Ihr Nachteil liegt darin, daß sie nur eine beschränkte Auswahl von magischen Gegenständen und evtl. Zaubern verwenden können.

Beginnend mit der 1. Erfahrungsstufe und bis zur 9. Stufe einschließlich erhalten Krieger einen zehnseitigen Trefferwürfel pro Erfahrungsstufe, also 1 bis 10 Trefferpunkte. Dazu kommt ggf. noch ein Zuschlag aufgrund hoher Konstitution, der für Krieger bei extrem hohen Werten sogar besonders günstig ausfällt. *Jenseits der 9. Stufe erhalten sie weder weitere Trefferwürfel, noch entsprechende Konstitutionsboni, sondern nur noch feststehende 3 Trefferpunkte pro Stufe.*

Tabelle 14 faßt dies zusammen und zeigt, wie viele Erfahrungspunkte die verschiedenen Kriegertypen für die jeweilige Erfahrungsstufe benötigen.

Tabelle 14: ERFAHRUNGSSTUFEN DER KRIEGER

Stufe	Kämpfer	Paladin/ Waldläufer	Trefferwürfel (W10)
1.	0	0	1
2.	2.000	2.250	2
3.	4.000	4.500	3
4.	8.000	9.000	4
5.	16.000	18.000	5
6.	32.000	36.000	6
7.	64.000	75.000	7
8.	125.000	150.000	8
9.	250.000	300.000	9
10.	500.000	600.000	9+3
11.	750.000	900.000	9+6
12.	1.000.000	1.200.000	9+9
13.	1.250.000	1.500.000	9+12
14.	1.500.000	1.800.000	9+15
15.	1.750.000	2.100.000	9+18
16.	2.000.000	2.400.000	9+21
17.	2.250.000	2.700.000	9+24
18.	2.500.000	3.000.000	9+27
19.	2.750.000	3.300.000	9+30
20.	3.000.000	3.600.000	9+33

Mit wachsender Erfahrung erwerben alle Krieger die Fähigkeit, öfter als einmal pro Runde einen Angriff zu führen. Tabelle 15 führt auf, wie oft Kämpfer, Paladine und Waldläufer der verschiedenen Erfahrungsstufen angreifen können:

Tabelle 15: ANZAHL DER ANGRIFFE FÜR KRIEGER

Erfahrungsstufe	Anzahl der Angriffe
1. – 6.	1 pro Runde
7. – 12.	3 in 2 Runden
13. und höher	2 pro Runde

Der Kämpfer

Mindestwerte:	Stärke 9
Hauptattribut:	Stärke
Zulässige Rassen:	Alle

Das Hauptattribut des Kämpfers ist die Stärke; um Kämpfer werden zu können, benötigt ein Charakter mindestens einen Stärkewert von 9. Außerdem steigt durch größere Stärke seine Chance, einen Gegner zu verletzen, wie auch der Schaden, den er mit jedem Treffer anrichtet. Große Geschicklichkeit ist ebenfalls von Nutzen.

Der Kämpfer ist ein Kriegermann, ein Experte im Waffenhandwerk und, wenn er klug ist, in Kampftaktik und Strategie. Es gibt zahllose berühmte Kämpfer aus der Sagenwelt: Herkules, Perseus, Hiawatha, Beowulf, Siegfried, Cuchulain, Little John, Tristan oder Sindbad. Auch die Geschichte berichtet von vielen großen Feldherrn und Kriegern, darunter Alexander der Große, Hannibal, Spartacus, El Cid, Karl der Große und Richard Löwenherz. Ein Kämpfer kann eines dieser Vorbilder angelehnt werden oder auch ganz anders und einzigartig sein.

Kämpfer können jede Gesinnung haben: gut oder böse, rechtschaffen oder chaotisch, oder auch neutral.

Als Meister des Waffenhandwerks ist der Kämpfer der einzige Charakter, dem die Möglichkeit zur Waffenspezialisierung (s. Kapitel 5) offensteht. Durch die Spezialisierung erwirbt der Charakter im Umgang mit einer bestimmten Waffe besondere Übung, so daß er mit einer solchen Waffe eine größere Chance hat, seinen Gegner zu treffen und zu verletzen. Ein Kämpfer muß die Waffenspezialisierung jedoch nicht wählen – die Entscheidung hierüber liegt beim Spieler. Die Möglichkeit zur Spezialisierung auf eine Waffe besteht für keine andere Charakterklasse, auch nicht für Paladine oder Waldläufer.

Zwar sind Kämpfer nicht in der Lage, Zauber zu wirken, sie können jedoch verschiedene magische Gegenstände benutzen, darunter Tränke, Schriftrollen mit Schutzformeln, die meisten Ringe sowie alle Arten von magischen Waffen, Rüstungen und Schilden.

Wenn ein Kämpfer die 9. Erfahrungsstufe erreicht, also zum „Baron“ oder Edelmann aufsteigt, können sich ihm Waffenknechte anschließen, Söldner, die von seinen Taten gehört haben und in seinem Dienst auf Abenteuer, Ruhm und gutes Geld hoffen. Solange sie gut behandelt, angemessen besoldet und siegreich geführt werden, sind sie ihm treu. Schlechte Behandlung oder eine verheerende Niederlage dagegen können Unzufriedenheit, Desertion und evtl. eine Meuterei auslösen. Um die Männer zu versammeln, muß der Charakter eine Burg oder Festung mit entsprechenden Ländereien besitzen. Wenn er über ein solches Gebiet herrscht, werden die Waffenknechte dort zu ihm stoßen und so seine Macht noch verstärken. Außerdem kann er das Land besteuern, um ein regelmäßiges Einkommen daraus zu ziehen. Der Spieler verfügt über weitere Angaben über Erwerb und Bewirtschaftung einer solchen Herrschaft, da er zahlreiche



Kapitel 3: Die Klasse des Spielercharakters (Paladin)

Einzelheiten über die Besitzungen der Charaktere wissen muß.

Neben den regulären Waffenknechten wird sich dem Kämpfer der 9. Stufe eine Elite von Leibwachen anschließen, seine sog. Haustruppe. Obwohl auch diese Männer letztlich Söldner sind, verhalten sie sich ihrem Herrn gegenüber loyaler als gemeine Waffenknechte. Dafür erwarten sie auch bessere Behandlung und Bezahlung als diese. Die Zusammensetzung dieser Haustruppe kann ebenso ausgewürfelt werden wie die der anderen Anhänger, besser ist es jedoch, sie vom Spielleiter entsprechend dem Hintergrund seiner Kampagne bestimmen zu lassen.

Tabelle 16: ANHÄNGER FÜR KÄMPFER

Es wird ein Prozentwurf für jede der Untertabellen ausgeführt, um den Anführer der Truppen, die Art und Zahl der Waffenknechte sowie die Haustruppe zu bestimmen.

Wurf	Anführer (m. Empfehlungen für magische Gegenstände)
01-40	Kämpfer der 5. Stufe mit Plattenpanzer, Schild und <i>Streitaxt +2</i>
41-75	Kämpfer der 6. Stufe mit Plattenpanzer, <i>Schild +1, Speer +1 und Dolch +1</i>
76-95	Kämpfer der 6. Stufe, mit <i>Plattenpanzer +1, Schild, Speer +1 und Dolch +1</i> , sowie Kämpfer der 3. Stufe mit Schienenpanzer, Schild und <i>Weitschuß-Armbrust</i>
96-99	Kämpfer der 7. Stufe mit <i>Plattenpanzer +1, Schild +1, Breitschwert +2</i> und einem schweren Streitroß mit <i>Hufesien der Geschwindigkeit</i>
00	nach Wahl des Spielleiters

Wurf	Truppen/Anhänger (alle Stufe 0)
01-50	20 Reiter mit Ringelpanzer, Schild, 3 Wurfspießen, Langschwert und Handbeil; 100 Fußknechte mit Schuppenpanzer, Stangenwaffe (nach Wahl des Spielers) und Keule
51-75	20 Fußknechte mit Schienenpanzer, Morgenstern und Handbeil; 60 Fußknechte mit Lederpanzer, Pike und Kurzschwert
76-90	40 Fußknechte mit Kettenhemd, schwerer Armbrust und Kurzschwert; 20 Fußknechte mit Kettenhemd, leichter Armbrust und Kriegsgabel
91-99	10 Reiter mit Kettenpanzer, Schild, Lanze, Bastardschwert und Streitkolben; 20 Reiter mit Schuppenpanzer, Schild, Lanze, Langschwert und Streitkolben; 30 Reiter mit beschlagenem Lederwams, Schild, Lanze und Langschwert
00	nach Wahl des Spielleiters (z.B. bewaffnete Bauern, Kopfjäger, Barbaren, schwer gepanzerte Reiter o.ä.)

Wurf	Haustruppe
01-10	10 Ritter: Kämpfer der 1. Stufe mit Feldharnisch, großem Schild, Lanze, Breitschwert, Morgenstern, schwerem Streitroß mit vollem Roßpanzer
11-20	10 Elfen-Kämpfer/Zauberkundige der 1. Stufe mit Kettenhemd, Langschwert, Langbogen und Dolch
21-30	15 Waldläufer der 1. Stufe mit Schuppenpanzer, Schild, Langschwert, Speer und Langbogen
31-40	20 Berserker: Kämpfer der 2. Stufe mit Lederpanzer, Schild, Streitaxt, Breitschwert und Dolch (Berserker erhalten einen Zuschlag von +1 auf Treffer- und Schadenswürfe)
41-65	20 Scharfschützen: Kämpfer der 1. Stufe mit beschlagenem Lederwams, Langbogen oder Armbrust (+2 auf Trefferwürfe, bzw. Waffenspezialisierung)
66-99	30 Kämpfer der 1. Stufe mit Plattenpanzer, großem Schild, Speer und Kurzschwert
00	nach Wahl des Spielleiters (Reiter auf Pegasi oder Riesenadlern, Halbmenschen, Belagerungsgerät o.ä.)

Der Spielleiter kann andere, auf seine Kampagne zugeschnittene Tabellen erstellen – wenn ein Kämpfer die 9. Stufe erreicht, wird er den betreffenden Spieler informieren.

Natürlich kann ein Kämpfer bereits lange vor Erreichen der 9. Stufe Besitz und auch eine Burg erwerben. Erst auf jener Stufe jedoch ist sein Ruhm so groß, daß sich ihm andere Krieger aus eigenem Antrieb anschließen.

Der Paladin

Mindestwerte:	Stärke 12 Konstitution 9 Weisheit 13 Charisma 17
Hauptattribute:	Stärke, Charisma
Zulässige Rassen:	Menschen

Der Paladin ist ein edler, heldenhafter Streiter, Symbol für Recht und Wahrheit in der Welt. Er unterliegt entsprechend hehren Idealen, die er stets beachten muß. In Legenden und geschichtlicher Wirklichkeit stoßen wir auf zahlreiche Figuren, die man als Paladine bezeichnen könnte: Roland und die Zwölf Pairs Karls des Großen, Sir Lancelot, Sir Gawain und Sir Galahad von König Artus' Tafelrunde wären Beispiele dafür. Wie viele tapfere und heldenmütige Kämpfer jedoch haben sich vergebens bemüht, den Idealen eines Paladins gerecht zu werden... – Es ist wahrhaft keine leichte Aufgabe!

Nur Menschen können Paladine werden, und sie benötigen dafür mindestens eine Stärke von 12, eine Konstitution von 9, eine Weisheit

von 13 und ein Charisma von 17. Stärke und Charisma sind die Hauptattribute des Paladins. Ein Paladin muß von rechtschaffen guter Gesinnung sein und diese auch stets beibehalten; wechselt er – bewußt oder unbewußt – die Gesinnung, so verliert er alle besonderen Fähigkeiten seines Standes, vorübergehend oder für immer. Er kann jede Waffe benutzen und jede Art von Rüstung tragen.

Rechtschaffenheit und gute Taten sind das tägliche Brot eines Paladins. Sollte er jemals bewußt eine chaotische Handlung begehen, so muß er einen rechtschaffenen Kleriker höherer Stufe (mindestens 7. Stufe) aufsuchen, diesem seine Sünde beichten und die von ihm verordnete Sühne auf sich nehmen. Begeht ein Paladin in vollem Bewußtsein der Folgen und aus freiem Willen eine böse Tat, so verliert er augenblicklich und unwiderruflich seinen Status als Paladin und kann ihn weder durch Heldentaten noch durch Zauberei zurückgewinnen. Er wird zu einem Kämpfer gleicher Stufe (seine Erfahrungspunkte werden ggf. entsprechend verringert) und unterliegt ab sofort allen Regeln für Kämpfer; die Möglichkeit, sich auf eine Waffe zu spezialisieren, hat er jedoch nicht, da er sich nicht seit Beginn seiner Laufbahn daraufhin geübt hat.

Begeht ein Paladin eine böse Tat unter dem Einfluß einer Bezauberung oder sonstiger Magie, so verliert er seine besonderen Fähigkeiten und agiert als Kämpfer der gleichen Stufe, bis er seinen Fehler sühnen kann. Zur Wiedererlangung seines Status muß er zunächst durch ein gefährliches Unternehmen oder die Erledigung eines wichtigen Auftrages seinen Wert erneut unter Beweis stellen und sein eigenes Gewissen beruhigen. Er kann während dieses Abenteuers keine Erfahrungspunkte sammeln und gewinnt seine besonderen Fähigkeiten erst nach dessen Abschluß zurück.

Ein Paladin verfügt über folgende besondere Fähigkeiten:

Er kann das Vorhandensein böser Strömungen in bis zu 18 m Entfernung erkennen, indem er sich darauf konzentriert, in einer bestimmten Richtung Böses wahrzunehmen. Er kann dies beliebig wiederholen, doch jeder Versuch dauert eine Runde. Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann er böse Monster und Charaktere erkennen.

Ein Paladin erhält einen Zuschlag von +2 auf alle Rettungswürfe.

Ein Paladin ist gegen alle Arten von Krankheiten immun. (Dabei ist zu beachten, daß einige magisch bedingte Zustände, etwa Lykanthropie oder Mumienfäule, keine Krankheiten, sondern Fluchwirkungen sind.)

Ein Paladin kann durch Handauflegen Wunden heilen. Pro Erfahrungsstufe kann er bei sich selbst oder anderen 2 Schadenspunkte heilen. Diese Fähigkeit ist jedoch nur einmal am Tag anwendbar.

Ebenso kann er Krankheiten heilen (allerdings keine Flüche wie Lykanthropie). Für je fünf Erfahrungsstufen des Charakters ist dies einmal pro Woche möglich (also bis zur 5. Stufe

Kapitel 3: Die Klasse des Spielercharakters (Waldläufer)

einmal, auf der 6. bis 10. Stufe zweimal usw.).

Ein Paladin wird von einer Schutzaura umgeben, deren Radius 3 m beträgt. Innerhalb dieses Bereichs erleiden alle magisch herbeigeführten Kreaturen und solche von böser Gesinnung einen Abzug von -1 auf ihre Trefferchance, unabhängig davon, wen sie angreifen. Sie können leicht feststellen, von wem die Aura ausgeht, selbst wenn der Paladin sich verkleidet.

Wenn er ein Heiliges Schwert blankgezogen in der Hand hält, erschafft ein Paladin um sich herum einen Bannkreis: Im Umkreis von 4,50 m wird alle feindliche Magie gebannt, die nicht mächtiger ist als die Stufe des Paladins. (Ein *Heiliges Schwert* ist eine mächtige Waffe; sollte ein Paladin eines erwerben, wird ihm der Spielleiter seine besonderen Eigenschaften erläutern.)

Auf der 3. Stufe erlangt ein Paladin die Macht, Untote, Teufel und Dämonen zu vertreiben. Er hat gegenüber diesen Monstern die gleiche Macht wie ein Kleriker, der zwei Erfahrungsstufen weniger besitzt, auf der 3. Stufe also die eines Klerikers der 1. Stufe usw. Weitere Erläuterungen zu dieser Fähigkeit sind im Abschnitt über Kleriker zu finden.

Wenn er die 4. Stufe erreicht hat, kann ein Paladin sein besonderes Streitross finden. Es muß sich dabei nicht um ein Pferd handeln, wenn der Spielleiter ein anderes Reittier für passender hält. In jedem Fall ist es ein ganz besonderes Tier, das dem Paladin schicksalhaft verbunden ist. Es taucht nicht einfach auf, sondern begegnet seinem Herrn stets unter denkwürdigen Umständen; meist wird die Suche nach ihm für den Charakter zu einem eigenen Abenteuer.

Mit der 9. Erfahrungsstufe gewinnt der Paladin die Fähigkeit, Priesterzauber anzuwenden, allerdings nur aus dem Erkenntnis-, Heil-, Kampf- oder Schutzyklus (Näheres s. Priester). Die Anwendung dieser Zauber unterliegt den für Priester geltenden Regeln.

Tabelle 17 gibt an, über wie viele Zauber welcher Grade ein Paladin auf den verschiedenen Erfahrungsstufen verfügen und mit welcher Macht er sie anwenden kann. Im Unterschied zu Priestern werden Paladinen keine zusätzlichen Zauber aufgrund großer Weisheit gewährt. Ein Paladin kann keine Kleriker- oder Druidenzauber von Schriftrollen ablesen und auch keine magischen Gegenstände dieser Klassen benutzen, die nicht zugleich auch für Krieger verwendbar sind.

Paladine unterliegen folgenden Einschränkungen:

Ein Paladin darf nie mehr als zehn magische Gegenstände besitzen. Des weiteren dürfen darunter nicht mehr als eine Rüstung, ein Schild, vier Waffen (magische Pfeile oder Bolzen nicht gerechnet) und vier andere Gegenstände sein.

Ein Paladin häuft kein Vermögen an. Er darf nur genug Schätze behalten, um selbst – bescheiden – davon zu leben, seine Gefolgsleute, Waffenknechte und Diener angemessen zu bezahlen und ggf. eine kleine Burg oder

Tabelle 17: VERFÜGBARE ZAUBER FÜR PALADINE

Stufe des Paladins	Zauber-macht wie Stufe	Priesterzauber nach Grad			
		1.	2.	3.	4.
9.	1.	1	-	-	-
10.	2.	2	-	-	-
11.	3.	2	1	-	-
12.	4.	2	2	-	-
13.	5.	2	2	1	-
14.	6.	3	2	1	-
15.	7.	3	2	1	1
16.	8.	3	3	2	1
17.	9.*	3	3	3	1
18.	9.*	3	3	3	1
19.	9.*	3	3	3	2
20.*	9.*	3	3	3	3

*) Höchste erreichbare Anzahl verfügbarer Zauber

Befestigung zu errichten und instandhalten zu können (für letzteres dürfen Mittel angespart werden). Aller Überschuß muß einer Kirche oder andern förderungswürdigen Einrichtung gestiftet werden - niemals einem Spielercharakter oder einem Nichtspielercharakter in dessen Dienst.

Ein Paladin schuldet der rechtschaffen guten Glaubensgemeinschaft, der er dient, den Zehnten, d.h., er muß 10% von allem, das er einnimmt (Gold, Juwelen, magische Gegenstände, Lohn, Geschenke oder Steuern), sogleich an diese abführen.

Einem Paladin schließen sich bei Erreichen der 9. Stufe keine Anhänger an, selbst wenn er eine Burg errichtet. Er kann jedoch seinerseits Söldner und andere Mietlinge anwerben, sofern sie von rechtschaffen guter Gesinnung sind.

Ein Paladin darf sich nur mit rechtschaffenen guten Gefolgsleuten umgeben (bzw. solchen, die entsprechend handeln, falls ihre Gesinnung nicht bekannt ist). Er wird mit Charakteren anderer Gesinnung nur zusammenarbeiten, solange sie sich angemessen verhalten, und dabei stets bemüht sein, ihnen in Wort und Tat den rechten Weg zu weisen. Er ist sich jedoch bewußt, daß die meisten Leute den hohen Anforderungen seiner Ideale nicht gewachsen sind; so können selbst Diebe geduldet werden, vorausgesetzt, sie sind nicht böse und zeigen den ehrlichen Willen, sich zu bessern. Von Charakteren, die böse oder unrechte Taten begehen, wird sich der Paladin trennen. Heimliches Vorgehen im Dienst des Guten ist jedoch zulässig, sofern keine andere Wahl bleibt.

Der Waldläufer

Mindestwerte:	Stärke 13 Geschicklichkeit 13 Konstitution 14 Weisheit 14
Hauptattribute:	Stärke, Geschicklichkeit, Weisheit

Zulässige Rassen:

Menschen, Elfen, Halbelfen

Der Waldläufer verdankt sein Überleben nicht nur seinem Schwert, sondern auch seinem Verstand. Robin Hood, Orion, Jack der Riesentöter und die Jägerinnen der Diana seien als Beispiele aus Sage und Wirklichkeit genannt. Die Fähigkeiten des Waldläufers machen ihn zu einem guten Fährtenleser, Waidmann und Kundschafter.

Ein Waldläufer muß Werte von mindesten 13 für Stärke und Geschicklichkeit sowie 14 für Konstitution und Weisheit besitzen. Seine Hauptattribute sind Stärke, Geschicklichkeit und Weisheit. Waldläufer sind immer von guter Gesinnung, können jedoch rechtschaffen, chaotisch oder neutral sein: Es ist ihre Aufgabe zu tun, aber sie halten sich dabei nicht unbedingt an die Vorschriften.

Ein Waldläufer kann alle Arten von Waffen und Rüstungen wählen; einige seiner besonderen Fähigkeiten sind jedoch nur anwendbar, wenn er ein beschlagenes Lederwams oder eine leichtere Rüstung trägt.

Neben den Grundkenntnissen aller Krieger verfügt der Waldläufer über einige besondere Fähigkeiten. Wenn er beschlagenes Leder oder eine leichtere Rüstung trägt, kann er ohne Abzüge auf seine Trefferwürfe beidhändig kämpfen (s. Seite 11); natürlich kann er nicht gleichzeitig noch einen Schild führen. Ein Waldläufer kann auch in schwererer Rüstung auf diese Weise kämpfen, muß dann aber die üblichen Abzüge in Kauf nehmen.

Als erfahrener Waidmann verfügt der Waldläufer über die Fertigkeit des Fährtenlesens, auch wenn die zusätzlichen Regeln für Fertigkeiten sonst nicht zur Anwendung kommen. Wird nach ihnen gespielt, so beherrscht der Charakter diese Fertigkeit, ohne dafür Punkte aufzuwenden. Mit jeder dritten Erfahrungsstufe, die der Waldläufer erreicht (also ab der 3., 6., 9. Stufe usw.), verbessert sich die Fertigkeit außerdem um +1.

Wenn er höchstens ein beschlagenes Lederwams oder eine leichtere Rüstung trägt, kann der Waldläufer versuchen, sich leise zu bewegen oder im Schatten zu verstecken. Die hierfür in Tabelle 18 angegebene Erfolgsschance wird ggf. nach Rasse und Geschicklichkeit des Charakters modifiziert (Tabelle 27 u. 28); sie gilt außerdem nur in natürlicher Umgebung: In bebauten Bereichen (einer unterirdischen Krypta oder den Straßen einer Stadt) wird der Wert halbiert. Rüstungen, die schwerer sind als beschlagenes Leder, sind zu steif und machen zuviel Lärm, als daß man sich mit ihnen leise bewegen oder im Schatten verstecken könnte.

Als Beschützer des Guten richten die meisten Waldläufer ihre Anstrengungen vor al-