



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

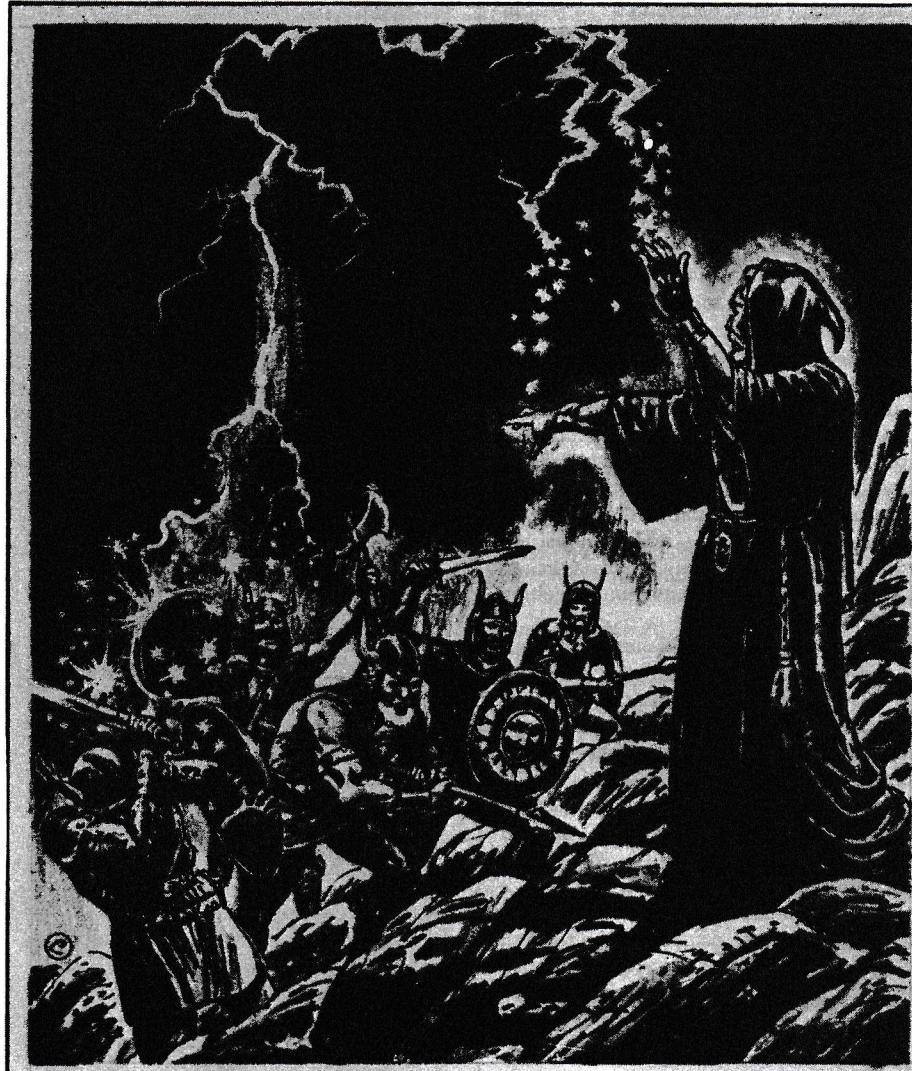
Die Zauber der Priester zeigen zwar manchmal ähnliche Wirkungen wie die der Magier, sind jedoch insgesamt gänzlich anders angelegt. Die Rolle des Priesters besteht für gewöhnlich darin, andere zu beschützen und anzuleiten. Die meisten seiner Zauber sind daher darauf ausgerichtet, anderen zu helfen oder 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.



Kapitel 7: Zauberkomponenten (Zusatzregel)

Es genügt nicht, einen Feuerball 45 m weit in die Dunkelheit zu schleudern, man muß den Punkt, an dem er explodieren soll, und die dazwischenliegende Strecke überblicken können. Ebenso kann auch ein *magisches Geschoß* (das sein Ziel immer trifft) nicht einfach mit dem Befehl, den Anführer zu treffen, auf eine Räuberbande abgeschossen werden – der Magier muß diesen Anführer sehen und erkennen können.

Während er einen Zauber wirkt, muß ein Charakter stillstehen; Zauber können nicht von einem dahinrasenden Pferd oder Fahrzeug aus eingesetzt werden, ebensowenig vom Deck eines vom Sturm gebeutelten Schiffes. Befände sich der Magier oder Priester allerdings unter Deck, vor Wind und Wellen geschützt, so könnte er einen Zauber wirken; und obwohl es an sich nicht möglich ist, von einem fahrenden Wagen aus zu zaubern, könnte dies gelingen, wenn der Charakter von anderen gestützt würde. In derartigen, außergewöhnlichen Situationen muß der Spielleiter eine Regelung improvisieren.

Während der Runde, in welcher er den Zauber einsetzt, kann der Charakter Angriffen nicht ausweichen und verliert daher seinen Geschicklichkeitsbonus für die Rüstungsklasse. Wird seine Konzentration gestört, indem er von einer Waffe getroffen wird oder ein Rettungswurf für ihn mißlingt, bevor er mit dem Zaubern fertig ist, so verpufft die Kraft des Zaubers nutzlos, und sein Muster ist aus dem Gedächtnis des Charakters getilgt, bis er es sich (durch Studieren bzw. Gebet) erneut einprägt. Charakteren, die ihre Zauberkräfte einsetzen wollen, ist daher dringend zu raten, sich bei Gefechten nicht in vorderster Linie aufzuhalten!

Zauberkomponenten (Zusatzregel)

Wenn ein Charakter einen Zauber einsetzt, wird davon ausgegangen, daß er bestimmte Dinge tut, um ihn auszulösen: einige Worte aufzagen, mit den Zehen wackeln, eine lebende Spinne schlucken o.ä. Im Rahmen der Grundregeln ist es jedoch nicht notwendig, genau zu wissen, was zur Anwendung des jeweiligen Zaubers gehört. Mit der Zusatzregel über Zauberkomponenten kann diese Frage teilweise beantwortet werden.

Die zur Auslösung eines Zaubers erforderlichen Elemente werden in drei Gruppen unterteilt: Worte, Gesten und Materialien. Unter jeder Zauberbeschreibung (beginnend auf Seite 139) ist in Kurzform angegeben, welche dieser „Zutaten“ oder Komponenten jeweils erforderlich sind. Worte sind deutlich auszusprechen, der Zaubernde muß also hörbar reden können; Gesten setzen Bewegungsfreiheit voraus, d.h. der Charakter darf nicht festgehalten werden oder gefesselt sein; Materialien müssen geworfen, fallengelassen, verbrannt, geschluckt,

zerbrochen oder sonstwie eingesetzt werden, damit der Zauber wirken kann. Während Worte und Gesten der verschiedenen Zauber nicht näher beschrieben werden, sind die erforderlichen Materialien für jeden Zauber angegeben. Einige davon sind allgemein verbreitet und leicht erhältlich, andere dagegen sehr selten oder teuer. In jedem Fall werden Materialkomponenten durch die Anwendung des Zaubers verbraucht oder zerstört, sofern nicht in der Beschreibung des jeweiligen Zaubers ausdrücklich etwas anderes angegeben ist.

Wird die Zusatzregel über Komponenten verwendet, so muß ein Magier oder Priester die jeweiligen Materialien bei sich haben, um einen Zauber einzusetzen zu können; ohne sie ist er hilflos, selbst wenn er den Zauber im Kopf hat. Um das Spiel zu vereinfachen, ist es am sinnvollsten, wenn man annimmt, daß jeder vernünftige Charakter mit Zauberkräften ein Sortiment gewöhnlicher Dinge mitführt, die er vorraussichtlich brauchen wird: Wachs, Federn, Farben, Sand, Stöckchen, Wollflocken u.ä. Bei teuren und seltenen Gegenständen ist der Spielleiter dagegen durchaus berechtigt, einen genauen Nachweis für den Erwerb dieser Dinge zu fordern: Es kann schließlich nicht einfach davon ausgegangen werden, daß ein Magier stets eine wertvolle Perle zur Hand hat, wenn er gerade eine braucht!

Durch die Unterscheidung der drei Arten von Zauberkomponenten ändern sich auch die Voraussetzungen für das Wirken von Zaubern: Ein Charakter muß nicht in jedem Fall in der Lage sein, zu sprechen, sich zu bewegen und einen Gegenstand zu handhaben, sondern nur noch die erforderlichen Komponenten erbringen können. Ein Zauber, der nur einige Worte erfordert, könnte also auch von einem nackten, gefesselten Charakter noch eingesetzt werden, und einen, der nur auf Gesten beruht, könnte man selbst im Wirkungsbereich von *Stille* anwenden. Die meisten in den Regeln enthaltenen Zauber erfordern zwar eine Verbindung mehrerer Komponenten, doch werden kluge Magier und Priester bald eigene Varianten entwickeln, die schon durch ein Wort oder einige Gesten auszulösen sind, und ihre Gegner damit überrumpeln.

Magische Forschung und Entwicklung

Ein oft vernachlässigter Trumpf von Magiern und Priestern ist die Erforschung und Entwicklung neuer Zauber. Die in diesem Regelbuch enthaltenen Zauberlisten bieten zwar eine große Auswahl an Möglichkeiten, doch werden kluge Spieler bald erkennen, welche Vorteile ihnen die Entwicklung eigener Formeln verleiht: Wo andere Charaktere in berechenbare Verhaltensmuster verfallen („Achtung, ein

Zauberkundler! In Deckung vor dem Feuerball, Jungs!“), kann der kühne Erforscher neuer Methoden mit originellen (und bösen) Überraschungen aufwarten!

Die genauen Regeln für die Entwicklung neuer Zauber betreffen den Spielleiter; einige Einzelheiten des Verfahrens sollten jedoch auch die Spieler von magiebegabten Charakteren kennen. Der wichtigste Aspekt ist nämlich, daß Spieler und Spielleiter bei der Entwicklung eines neuen Zaubers zusammenarbeiten: Ohne Initiative und Einsatz des Spielers geschieht gar nichts. Zweitens kann kein Charakter einen Zauber entwickeln, der mächtiger und komplizierter wäre als jene, die er bereits beherrscht; ggf. muß er abwarten, bis er eine Erfahrungsstufe erreicht, auf der er sein Vorhaben in die Tat umsetzen kann. (Ein Magier der 1. Stufe könnte also nichts entwickeln, was die Schadenswirkung eines *Feuerballs* hätte, sondern müßte damit bis zur 3. Stufe warten.) Schließlich erfordert die Entwicklung eines neuen Zaubers viel Geduld, sowie die Bereitschaft, es sich etwas kosten zu lassen; es kann eine Weile dauern, bis die Formel abgeschlossen ist, und der Spielleiter wird nur zu gern die Gelegenheit ergreifen, den Charakter um einen Teil seines überschüssigen Geldes zu erleichtern – aber gibt es für Magier oder Priester eine bessere Geldanlage?

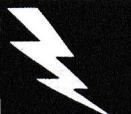
In Kenntnis dieser Rahmenbedingungen sollte der Spieler zunächst eine Beschreibung des angestrebten Zaubers entwerfen, wobei alle Punkte einer regulären Zauberbeschreibung (Komponenten, Rettungswurf, Reichweite, Wirkungsdauer usw.) zu berücksichtigen sind. Um Mißverständnisse auszuschließen, sollte dieser schriftliche Entwurf dann noch mit dem Spielleiter besprochen werden, bevor dieser entscheidet, ob die Entwicklung eines solchen Zaubers zulässig ist oder nicht. Lehnt er ihn nach sorgfältiger Prüfung ab, so lassen sich die Punkte, die ihm nicht annehmbar erscheinen, in den meisten Fällen so umgestalten, daß der Zauber ins Spiel paßt.

Nachdem dies geklärt ist, kann sich der Charakter des betreffenden Spielers an die Entwicklung und Erprobung des Zaubers begeben. Dabei wird sicher eine ganze Menge Zeit vergehen, bis der Erfolg schließlich eintritt, und selbst dann entspricht der Zauber evtl. nicht völlig den Vorstellungen des Spielers: Der Spielleiter kann ihn überarbeitet und z.B. den Wirkungsbereich oder die Höhe der Schadenswirkung verringert haben. Zu guter Letzt bleibt noch, dem neuen Zauber einen Namen zu geben; dieser sollte angemessen beeindruckend klingen, wie etwa „*Delsinoras bössartige Dampfwalze*“ – Klappern gehört schließlich zum Handwerk!

Die Beschreibungen der Zauber

Die Beschreibungen der einzelnen Zauber sind nach Gruppe (Magier oder Priesterzauber),

Kapitel 7: Die Beschreibungen der Zauber



Schwierigkeitsgrad und innerhalb dieser Kategorien in alphabetischer Reihenfolge geordnet. Dem eigentlichen Text der Beschreibung sind folgende Angaben vorangestellt:

Name: Jeder Zauber hat einen eigenen Namen. In Klammern dahinter ist die magische Schule angegeben, zu der er gehört; stehen dort mehrere Bezeichnungen, so gehört der Zauber zum Bestand aller angeführten Schulen. Bei Magierzaubern ist dies ausschlaggebend dafür, ob ein bestimmter Spezialist diesen Zauber evtl. erlernen kann. Bei den Zaubern der Priester erfolgt die Angabe nur, um anzudeuten, welcher Form von Magie der Zauber zuzurechnen ist; die ist insbesondere wichtig, wenn der Spielleiter die Resistenz mancher Wesen gegen bestimmte Arten von Zaubern berücksichtigen muß (z.B. die Widerstandsfähigkeit der Elfen gegen Bezauberungen).

Manche Zauber sind umkehrbar, d.h. sie können auch so eingesetzt werden, daß sie genau das Gegenteil der üblichen Wirkung entfalten. Wo diese Möglichkeit besteht, ist die Umkehrbarkeit ebenfalls in Klammern hinter dem Namen des Zaubers vermerkt. Priester, die einen umkehrbaren Zauber in dieser zweiten Form einsetzen wollen, müssen um die entsprechende Fassung beten, also beispielsweise schon während ihres Morgengebetes um die Fähigkeit zum *Verursachen leichter Wunden* bitten. Dabei ist zu beachten, daß ein solches Ansinnen schwere himmlische Strafen nach sich ziehen kann, wenn die betreffende Form im Gegensatz zur Gesinnung oder zu den Glaubenssätzen des Priesters steht. (Die möglichen Sanktionen reichen von der Vorenthalterung bestimmter Zauber oder Zaubergrade bis zur befristeten Rücknahme aller gewährten Zauberkräfte. Im einzelnen ist dies Sache des Spielleiters.)

Umkehrbare Magierzauber werden ähnlich gehandhabt: Wenn ein Charakter sich einen solchen Zauber aneignet, trägt er ihn in beiden Fassungen in sein Zauberbuch ein. Wann immer er ihn sich dann zum Gebrauch einprägen will, muß er angeben, welche Version er auswendig lernt, es sei denn, die Beschreibung des Zaubers bestimmt ausdrücklich etwas anderes. Ein Magier, der den Zauber *Stein zu Fleisch* gelernt hat, wäre also erst in der Lage, *Fleisch zu Stein* einzusetzen, nachdem er sich diese Fassung gesondert einprägen (d.h. acht Stunden schlafen und sie dann lernen) konnte. Wäre er allerdings erfahren genug, um zwei Zauber des Sechsten Grades zu behalten, so könnte er jede Fassung einmal oder eine Fassung zweimal memorieren.

Zyklus: Diese Angabe kommt nur bei Priesterzaubern vor und bezeichnet den Zyklus oder die Zyklen, dem bzw. denen der betreffende Zauber angehört.

Reichweite: Dieser Wert gibt an, in welcher Entfernung vom Zaubernden die Wirkung eintritt. Eine Null bedeutet, daß der Zauber nur auf die zaubernde Person selbst anwendbar ist, d.h. in ihr wirkt oder von ihr ausgeht. „Berührung“ zeigt an, daß ein Charakter diesen Zauber auf

andere wirken lassen kann, indem er sie berührt. Sofern nichts anderes angegeben ist, setzt die Wirkung aller anderen Zauber an einem Punkt ein, der vom Zaubernden einzusehen ist und innerhalb der angegebenen Entfernung liegt; dieser Zielpunkt kann ggf. ein Lebewesen oder Gegenstand sein. In der Regel berührt ein Zauber, der nur auf eine begrenzte Anzahl von Wesen wirkt, zunächst diejenigen, die dem Zentrum seines Wirkungsbereichs am nächsten sind, sofern nicht andere Faktoren (wie z.B. Erfahrungsstufe oder Trefferwürfel) eine Rolle spielen. Zauber durch kleine Öffnungen hindurch einzusetzen ist nur möglich, wenn sowohl der Blick des Zaubernden als auch die Kräfte des Zaubers durch die betreffende Öffnung auf das Ziel gerichtet werden können: Ein Magier, der hinter einer Schießscharte steht, kann durch sie hindurch zaubern; durch ein kleines Guckloch zu schauen und und zugleich einen *Feuerball* hindurchzuschleudern, dürfte sich dagegen als äußerst schwierig erweisen!

Komponenten: Hier ist in Kurzform angegeben, ob zum Auslösen des Zaubers Worte (W), Gesten (G) oder Materialien (M) erforderlich sind; letztere werden ggf. im Text genau bezeichnet. Soweit nichts anders angegeben ist, verbrauchen sich Materialkomponenten beim Wirken des Zaubers, mit Ausnahme des Heiligen Symbols eines Klerikers. In Fällen, wo Materialien erst mit dem Ablauf der Wirkungsdauer verschwinden (*Handlungsfreiheit*, *Gestaltwandlung* usw.) verursacht die vorzeitige Zerstörung der Materialkomponente das Ende der Zauberwirkung.

Wirkungsdauer: Diese Eintragung gibt an, wie lange die magische Wirkung anhält. Zauber mit augenblicklicher Wirkung wirken und vergehen in dem Moment, in dem sie eingesetzt werden. Permanente Wirkung hält vor, bis sie durch den Einsatz von Zauberei, insbesondere der Formel *Magie bannen*, aufgehoben wird. Bei manchen Zaubern ist die Wirkungsdauer ver-

änderlich; der Zaubernde kann sie jedoch in den meisten dieser Fälle nicht bestimmen. Eine feststehende Wirkungsdauer (z.B. 3 Runden pro Stufe) muß vom Spieler nachgehalten werden. Bei schwankender Dauer (z.B. 3 + 1W2 Runden) würfelt der Spielleiter verdeckt aus, wie lange die Wirkung im betreffenden Fall anhält. Evtl. wird er dem Spieler einen Hinweis geben, wenn die Wirkung nachzulassen beginnt, im allgemeinen bricht sie jedoch ohne Vorwarnung ab (Spieler magiebegabter Charaktere sollten klären, wie ihr Spielleiter diese Frage handhabt).

Bei einigen Zaubern kann die Wirkung durch denjenigen, der sie herbeigeführt hat (und nur von ihm), nach Belieben beendet werden. Dazu muß sich der ursprüngliche Anwender des Zaubers allerdings in Reichweite zum Wirkungszentrum befinden (innerhalb der Entfernung über welche der Zauber eingesetzt werden kann). Außerdem muß er in der Lage sein, die Auflösungsformel zu sprechen.

Zeitaufwand: Diese Angabe ist von besonderer Bedeutung, wenn die Zusatzregeln über Initiative (s. Kapitel 9) benutzt werden. Ist hier nur eine Zahl angeführt, so wird dieser Wert zum Initiativewurf des Zaubernden hinzugezählt. Braucht man eine oder mehrere Runden um einen bestimmten Zauber zu wirken, so setzt die Wirkung am Ende der letzten Runde ein, sind es gar eine oder mehrere Phasen, so gilt dies entsprechend für das Ende der letzten benötigten Phase.

Wirkungsbereich: Unter dieser Überschrift ist je nach Art des Zaubers angegeben, auf welche Wesen bzw. welches Volumen, welche Fläche, Masse usw. sich die Wirkung höchstens erstreckt. Bei Zaubern mit Flächen- oder Volumenwirkung, die vom Anwender gestaltet werden können, mißt der Wirkungsbereich in jeder Ausdehnung mindestens 3 m, sofern nicht ausdrücklich eine Abweichung bestimmt ist. Eine Wolke, für die als Volumen pro Stufe des Zaubernden ein Würfel von 3 m Kantenlänge ange-





Kapitel 7: Die Beschreibungen der Zauber

setzt wird, könnte also bei Hervorrufung durch einen Charakter der 12. Stufe die Abmessungen 3 x 3 x 36 m, oder 6 x 6 x 9 m aufweisen, oder auch jede andere Kombination, die der Zusammenstellung von zwölf Würfeln mit je 3 m Kantenlänge entspräche. Die Formgebung 1,50 x 3 x 72 m dagegen wäre nur bei ausdrücklicher Erwähnung der Unterteilungsmöglichkeit zulässig.

Manche Zauber (z.B. der *Segen*) betreffen die Freunde oder Feinde des Anwenders. Dies bezieht sich in jedem Fall auf die jeweilige Situation und nicht auf irgendwelche Grundüberzeugungen: Ein chaotisch guter Charakter, der zur Gruppe eines rechtschaffenen neutralen Klerikers gehört, käme durchaus in den Genuss eines von diesem erteilten *Segens*.

Rettungswurf: Hier ist abzulesen, ob dem ausersehenen Opfer des betreffenden Zaubers ein Rettungswurf zusteht, oder wie sich ggf. ein gelungener Rettungswurf auswirkt: „k.W.“ steht für „keine Wirkung“, d.h. ein Opfer, dem sein Rettungswurf gelingt, wird von der Wirkung des Zaubers nicht betroffen. „1/2“ bedeutet, daß das Opfer bei erfolgreichem Rettungswurf nur den halben Schaden erleidet. „Nein“ dagegen bedeutet einfach, daß gegen den jeweiligen Zauber kein Rettungswurf zulässig ist.

Zuschläge auf Rettungswürfe wegen hoher Weisheit gelten nur für Rettungswürfe gegen Bezauberungen/Verzauberungen.

Feste Hindernisse gewähren bei manchen Zaubern Zuschläge auf den Rettungswurf und vermindern den möglichen Schaden, ebenso Deckung und Tarnung. Der Spielleiter verfügt hierzu über genauere Angaben.

Wenn der Spielleiter dies zuläßt, kann angenommen werden, daß ein Charakter, dessen

Rettungswurf gegen einen Zauber ohne erkennbare äußerliche Wirkung (*Bezaubern*, *Festhalten*, *Magisches Gefäß*) erfolgreich war, ein deutliches Kribbeln oder eine Kraft spürt, die auf einen magischen Angriff schließen lassen. Dessen genaue Natur ist dabei jedoch nicht festzustellen.

Sofern im Text des betreffenden Zaubers nichts Gegenteiliges angegeben ist, wird angenommen, daß die Ausrüstungsstücke und Habeseligkeiten, die ein Charakter bei sich trägt, den Angriff überstehen, wenn ihm selbst der Rettungswurf gelingt. Schlägt der Rettungswurf des Trägers fehl, oder ist die Form des Angriffs besonders gefährlich, so sind evtl. einzelne Rettungswürfe für die verschiedenen Gegenstände erforderlich. Wenn ein solcher Fall eintritt, wird der Spielleiter die Einzelheiten erläutern.

Jeder Charakter kann freiwillig auf einen ihm zustehenden Rettungswurf verzichten, wodurch Zauber und verwandte Angriffe ihre volle Wirkung entfalten. Ebenso kann jedes mit besonderer Magieresistenz begabte Wesen diese außer Kraft setzen, um einen Zauber auf sich wirken zu lassen. Beides muß nicht unbedingt ganz freiwillig geschehen: Wenn das Opfer getäuscht wird, so daß es nicht versucht, den Zauber abzuwehren, wird er seine volle Wirkung entfalten, auch wenn es nicht die ist, mit der das Opfer rechnet. Der Verzicht auf den Versuch, die Wirkung eines Zaubers zu vermeiden, ist allerdings ein Willensakt, der ausdrücklich angesagt werden muß; es genügt nicht, das Opfer einfach zu überrumpeln. Ein Charakter hätte z.B. auch dann Anspruch auf einen Rettungswurf, wenn ein bis dahin freundlicher Magier die Gruppe plötzlich mit einem *Feuer-*

ball attackierte. Dagegen wäre kein Rettungswurf möglich, wenn der Magier ihn davon überzeugt hätte, daß er einen *Schwebezauber* auf ihn anwenden wolle, und er dann stattdessen einen *Feuerball* einsetzen würde.

Beschreibung des Zaubers: Dieser Text beschreibt ausführlich die Wirkungsweise des Zaubers und ihre spieltechnische Darstellung. Die gebräuchlichsten Anwendungen, sofern es mehrere gibt, werden darin besprochen, aber natürlich ist es unmöglich, jeden Einfall der Spieler im voraus abzudecken. In solchen Fällen dürfte die Situation jedoch anhand der im Text gelieferten Hinweise zu klären sein.

Bei Zaubern mit mehreren verschiedenen Wirkungen kann der Anwender zum Zeitpunkt des Einsatzes die Form wählen, die er für am besten geeignet hält. Dafür ist jede dieser Wirkungen für sich genommen in der Regel schwächer als die eines Zaubers desselben Grades mit nur einer Wirkungsweise.

Zauber, die Zuschläge oder Abzüge auf Attributwerte, Fähigkeiten, Treffer-, Schadens- oder Rettungswürfe usw. bewirken, lassen sich im allgemeinen nicht miteinander oder mit ähnlich wirkenden magischen Gegenständen kombinieren: In solchen Fällen gilt nur die jeweils stärkste Wirkung. Wenn ein Kämpfer z.B. einen *Trank der Riesenstärke* zu sich nimmt und dann noch mit dem Magierzauber des Zweiten Grades *Stärke* belegt wird, so zeigt sich zunächst nur die Wirkung der stärkeren Magie, d.h. des Trankes. Wenn seine Wirkung abklingt, hält die des Zaubers jedoch noch vor, bis auch dessen Wirkungsdauer abgelaufen ist.





Wenn der Charakter eines Spielers sein erstes Abenteuer erlebt und überlebt hat, hat der Spieler erfahren, wieviel Spaß ein Rollenspiel machen kann. Was aber ist für den Charakter dabei herausgekommen? Wenn er sich nicht verbessert, wird er die Gefahren der AD&D®-Spielwelt nicht lange überleben.

Zum Glück bleibt's jedoch nicht dabei. Jedesmal, wenn ein Charakter auf Abenteuer auszieht, lernt er etwas: über seine eigenen Grenzen, über ein unbekanntes Wesen, über einen Zauber, den er vorher noch nie eingesetzt hatte, oder auch über eine Naturscheinung. Nicht alle diese Erfahrungen müssen positiv sein: Nachdem er etwa die Hälfte seiner Gruppe mit einem schlecht gezielten *Feuerball* in die Luft gesprengt hat, wird der Magier vielleicht (!) lernen, etwas mehr auf Reichweiten und Wirkungsbereiche zu achten. Nach seinem ersten Sturmangriff auf einen Basilisken wird der Kämpfer lernen, daß Vorsicht eine bessere Taktik zur Überwindung dieses Ungeheuers ist (vorausgesetzt, es gelingt den übrigen Charakteren, ihn aus Stein wieder zu Fleisch werden zu lassen...). Wie auch immer, der Charakter hat in jedem Fall etwas gelernt.

Ein Teil der so im Spiel erworbenen Kenntnisse kann unmittelbar angewandt werden: Wenn ein Magier mit einem ungünstig platzierten *Feuerball* seine Freunde röstet, lernt der Spieler, den Wirkungsbereich dieses Zaubers genauer zu berechnen. Er hat zwar den Fehler gemacht, und der Charakter war nur der Ausführende, doch die anderen Spieler werden auch etwas gelernt haben - ihre Charaktere zu seinem auf Abstand zu halten.

Der Gewinn aus dieser Art von Erfahrungen ist offensichtlich: Die Chancen der Charaktere verbessern sich, weil jeder Spieler weiß, was zu tun ist.

Ein Charakter muß jedoch auch an Macht und Fähigkeiten gewinnen. Auch wenn der Spieler seine Spielweise verfeinert hat, kann er seinem Charakter nicht willkürlich mehr Trefferpunkte, mehr verfügbare Zauber oder eine höhere Trefferchance zuweisen. Dies geschieht durch das Sammeln von Erfahrungspunkten.

Ein Erfahrungspunkt (EP) ist eine Maßeinheit dafür, daß der Charakter sich durch Erfahrungen verbessert. Die Erfahrungspunkte stehen für eine ganze Reihe von abstrakten Faktoren: gesteigertes Selbstvertrauen, körperliche Ertüchtigung, gewonnene Einblicke und praktische Übung. Wenn ein Charakter genug Erfahrungspunkte gesammelt hat, um zur nächsten Stufe aufzusteigen, ist der Punkt erreicht, wo alle diese Faktoren sich zu einer spürbaren Steigerung seiner Fähigkeiten verbinden. Welche Fähigkeiten sich verbessern und wie schnell der Aufstieg vor sich geht, hängt ganz von der Klasse des Charakters ab.

Erfahrungsgewinn für die gesamte Gruppe

Erfahrungspunkte gibt es für die Handlungen

der Charaktere, die im allgemeinen auf das Ziel ihres Abenteuers gerichtet sind. Daher erhalten alle Charaktere Erfahrungspunkte für das Überwinden von Gegnern oder Hindernissen. Da das Zusammenwirken innerhalb der Gruppe besonders wichtig ist, werden die Erfahrungspunkte für besiegte Feinde auf alle Mitgliedern verteilt, unabhängig von dem, was sie getan haben: Wer wollte behaupten, daß der Magier, der mit einem vorbereiteten Zauber „für den Fall des Falles“ bereitstand, nicht vielleicht doch hätte gebraucht werden können? Oder daß der Barde, der den Fluchtweg der Gruppe sicherte, keine wichtige Aufgabe erfüllt hätte? Ein Charakter, der nie ein Schwert in die Hand nimmt, kann trotzdem gute Ratschläge oder nützliche Vorschläge zur Vorgehensweise beitragen, und andererseits können auch der Magier und der Barde von den anderen lernen.

Erfahrungsgewinn für einzelne Charaktere

Außerdem erhalten Charaktere Erfahrungspunkte für bestimmte Taten, die ihrer Klasse bzw. Gruppe entsprechen: Krieger sammeln Erfahrungspunkte durch das Besiegen von Gegnern, und zwar umso mehr, je härter der Kampf war. Magier erhalten Erfahrungspunkte für den sinnvollen Einsatz ihrer Zauber. Ein Magier, der einfach in den Wald geht und vor sich hin zaubert, sammelt keine Erfahrung; ein Magier, der einen *Blitzstrahl* auf einen Betrachter schleudert, hat den Zauber sinnvoll eingesetzt und erhält dafür Erfahrungspunkte. Außerdem können Magier durch die Entwicklung neuer Zauber und die Anfertigung von magischen Gegenständen Erfahrungspunkte sammeln. Priester erhalten sie für die Ausbreitung ihres Glaubens und den Einsatz ihrer Kräfte im Dienst ihrer Gottheit. Die diebisch veranlagten Spitzbuben sammeln Erfahrungspunkte, indem sie ihre besonderen Fähigkeiten anwenden und Gold anhäufen.

Ein Charakter kann auch durch die Handlungen des Spielers zusätzliche Erfahrungspunkte sammeln. Der Spielleiter kann zusätzliche Erfahrungspunkte für gutes Rollenspiel vergeben, z.B. wenn der Spieler sich bei der Ausarbeitung und Darstellung seines Charakters besondere Mühe gibt, wenn er außerordentlich regen Anteil an der Entfaltung der Kampagne nimmt oder originelle Ideen und Lösungsvorschläge liefert.

Schließlich kann der Spielleiter noch Erfahrungspunkte für den erfolgreichen Abschluß eines Abenteuers oder das Erreichen eines von ihm insgeheim festgesetzten Ziels vergeben. Ein Spieler wird zwar eine ziemlich genaue Vorstellung davon haben, was der Spielleiter von seinem Charakter erwartet, er kann jedoch vorab nicht sicher sein, daß es dafür

Erfahrungspunkte gibt. Im übrigen ist der Spielleiter weder verpflichtet, derartige Prämien zu vergeben, noch gehalten, bei ihrer Verteilung konsequent vorzugehen.

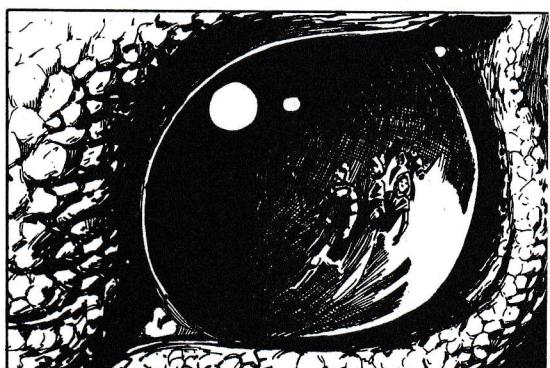
Aus- und Weiterbildung

Auch wenn ein Charakter genug Erfahrungspunkte gesammelt hat, um die nächste Stufe zu erreichen, wird der Spielleiter den Aufstieg u.U. nicht sogleich gestatten: Er kann festlegen, daß alle Charaktere sich weiter ausbilden lassen müssen, bevor sie aufsteigen können. Bei einer solchen Ausbildung übt oder arbeitet der Charakter unter einem Lehrmeister, um seine gewonnenen Erfahrungen zur Verbesserung der eigenen Fähigkeiten umzusetzen. Dies dauert im allgemeinen einige Wochen (je nach Befähigung des Ausbilders) und spielt sich normalerweise zwischen den Abenteuern des Charakters ab.

Der Spielleiter kann auch bestimmen, daß die Umstände den Aufstieg des Charakters auf eine höhere Erfahrungsstufe verhindern. Bei Ende der Spielrunde stecken die Charaktere z.B. tief in einem aufgelassenen Bergwerk. Die Gruppe hat gerade ein Gefecht mit einem Trupp Hyänenmenschen hinter sich gebracht und rechnet mit weiteren derartigen Begegnungen, bevor sie wieder ans Tageslicht kommt. Der Spielleiter beschließt, den Charakteren ihre Erfahrungspunkte erst gutzuschreiben, wenn sie das Bergwerk verlassen haben, denn er möchte nicht, daß sie mitten im Abenteuer die nächste Stufe erreichen. Dies ist sein gutes Recht, und wenn die Charaktere das Abenteuer überleben, werden sie sicher Erfahrungen und Kenntnisse hinzugewonnen haben.

Wo finden sich genaue Angaben?

Diese Erläuterungen sollten nur einen Überblick darüber geben, wie und warum Charaktere Erfahrungspunkte sammeln. Da der Spielleiter darüber entscheidet, wie viele EP der einzelne Charakter tatsächlich erhält, sind genaue Regeln für die Vergabe im *Handbuch für Spielleiter* enthalten.





Kapitel 9: Der Kampf

Das AD&D®-Spiel soll den Spielern das Gefühl abenteuerlicher Spannung und Gefährdung vermitteln. In modrigen Verliesen oder menschenleerer Wildnis trotzen ihre Charaktere unbekannten Gefahren und treten Bösewichten und widerlichen Monstern entgegen. Daher sollten alle Spieler die Regeln kennen, nach denen Kämpfe abgewickelt werden.

Um die Atmosphäre von Spannung und Risiko angemessen zu vermitteln, müssen Kampfregeln ausführlich sein; andererseits müssen sie aber auch spielbar gehalten sein, um die Darstellung eines bewegten Geschehens nicht zu stören. Die möglichen Aktionen und Ausgänge eines Kampfes im AD&D®-Spiel müssen die gesamte Bandbreite der Fantasie berücksichtigen: Spannung kann nur entstehen, wenn im nächsten Augenblick alles mögliche geschehen kann, weil die Regeln es zulassen.

Nicht nur simples Dreinschlagen

So wichtig der Kampf im AD&D®-Rollenspiel auch sein mag, er ist nicht die Hauptsache und schon gar nicht der Zweck des Spiels, sondern nur eine Methode, wie die Spielercharaktere mit bestimmten Situationen fertigwerden können. Gäbe es immer nur die Möglichkeit, zu kämpfen, so würden Begegnungen bald einförmig und langweilig. Da es im Spiel aber um mehr geht, als einfach dreinzuschlagen, fällt dieses Kapitel der Regeln entsprechend detailliert aus. Neben den Grundlagen über Treffen und Vorbeischlagen enthält es Regeln für das Vertreiben von Untoten, besondere Angriffs- und Abwehrtechniken, Gifte, Heldenaten und vieles andere.

Grundbegriffe

Im Rahmen der Kampfregeln werden zahlreiche besondere Spielbegriffe verwendet, deren Beherrschung zum Verständnis der Regeln erforderlich ist. Daher werden sie im folgenden kurz erläutert; alle Einzelheiten ergeben sich jedoch möglicherweise erst aus dem weiteren Zusammenhang.

ETW0 ist das Kürzel für „erforderlicher Trefferwurf gegen RK 0“ und gibt den Wert an, den der Betreffende mit 1W20 mindestens erreichen muß, um einen Gegner mit dieser Rüstungsklasse zu treffen. Der Wert hängt von der Klasse und Erfahrungsstufe des Charakters ab und wird daher bei Erreichen einer höheren Stufe jeweils neu errechnet. Der „ETW0“ kann als Grundwert verwendet werden, um die für andere Rüstungsklassen erforderlichen Trefferwürfe zu ermitteln; diese Methode verkürzt die Abwicklung von Kämpfen beträchtlich.

Ein Fernkampf findet statt, wenn Waffen abgeschossen, geworfen, geschleudert oder sonstwie über eine gewisse Entfernung eingesetzt werden. Die Grundregeln sind dieselben wie für den Nahkampf, es gibt jedoch

bestimmte Situationen, die nur Fernkampfangriffe beeinflussen.

Die Initiative entscheidet über die Reihenfolge der einzelnen Ereignisse innerhalb einer Kampfrunde. Wie so viele Dinge, hängt sie sowohl von den Fähigkeiten der Betroffenen als auch von den Umständen und vom Zufall ab.

Zu Beginn jeder Kampfrunde wird für jede Seite ein Initiativewurf durchgeführt, auf den evtl. die Fähigkeiten der Kämpfenden und besondere Umstände einwirken. Die Person oder Partei mit dem niedrigeren Endergebnis kann als erste handeln.

Im Nahkampf stehen die Gegner einander „Auge in Auge“ gegenüber und kämpfen mit bloßen Fäusten, Klauen, Zähnen, Schwertern, Äxten, Spießen oder anderen Waffen. Im Nahkampf kommt es auf Stärke und Geschicklichkeit an.

Rettungswürfe stellen die Widerstandsfähigkeit eines Charakters gegenüber bestimmten Angriffen wie Giften, Zaubern oder solchen Angriffen dar, die seinen gesamten Körper oder Geist beeinflussen. Die Wahrscheinlichkeit, solche Attacken durch einen erfolgreichen Rettungswurf abzuwehren, steigt mit wachsender Erfahrung.

Die Rüstungsklasse (RK) stellt eine Bewertung der Schutzwirkung einer bestimmten Rüstung dar. In manchen Situationen verbessert oder verschlechtert sich der RK-Wert zusätzlich, wenn der Charakter durch besondere Umstände besser bzw. schlechter geschützt ist: Hinter einem Felsen in Deckung zu gehen, verbessert die Rüstungsklasse, während ein Angriff von hinten zu einem RK-Malus führt.

Eine Rüstung schützt, indem sie die Chance verringert, daß ein Charakter so getroffen wird, daß er Schaden erleidet: Sie fängt Schaden nicht auf, sondern verhindert ihn. Ein Kämpfer im Plattenpanzer stellt vielleicht ein eher unbewegliches Ziel dar, es dürfte jedoch nicht leicht sein, seine Rüstung zu durchdringen und Schaden zu verursachen.

Die Rüstungsklasse wird auf einer Skala von 10 als schlechtestem Wert (keine Rüstung) bis -10 als bestem Wert (sehr mächtige, verzuberte Rüstungen) angegeben: Je niedriger der RK-Wert, desto besser die Rüstung. Schilder und Helme können die Rüstungsklasse eines Charakters darüber hinaus verbessern (s. Seite 78).

Außerdem wirken sich Eigenschaften und Umstände auf die Rüstungsklasse aus: Für hohe Geschicklichkeit gibt es z.B. einen RK-Bonus; bei einem Angriff aus dem Rücken kann dieser jedoch u.U. nicht zum Tragen kommen.

Schaden erleidet ein Charakter durch den Treffer eines Gegners, sowie durch Gift, Feuer, Säure, einen Sturz oder ein sonstwie bedrohliches Schicksal. In den meisten Fällen wird der Schaden, den ein Treffer anrichtet, in Schadenspunkten gemessen. Er kann gerade einen Punkt, oder auch 80 oder mehr betragen. Diese werden von den Trefferpunkten des Charakters abgezogen. Sinkt der Trefferpunktstand eines Charakters auf Null, so ist er tot.

Überraschung kann eintreten, wann immer eine unerwartete Begegnung stattfindet. Überraschung bedeutet, daß eine Seite (ein Wesen oder eine Gruppe) überrumpelt wurde und nicht sofort reagieren kann. Ist die andere Seite nicht überrascht, so kann sie eine Runde lang handeln, bevor die überraschte Partei sich von ihrem Schreck erholt hat. Es ist allerdings durchaus möglich, daß beide Seiten gleichermaßen überrascht sind, einander plötzlich gegenüberzustehen!

Bei einem Überraschungsangriff verbessert sich die Trefferchance, und der überraschte Gegner erleidet ggf. Abzüge auf fällige Rettungswürfe.

Ob ein Überraschungseffekt besteht, wird in der Regel vor der Abwicklung einer Begegnung ausgewürfelt. Überraschung kann nur unter ganz besonderen Umständen halbwegs sicher gewonnen bzw. ausgeschlossen werden, so daß für diesen Wurf nur wenige Modifikationen gelten.

Der Angriffswurf

Im Mittelpunkt des Kampfsystems steht der Angriffswurf, der darüber entscheidet, ob ein Angriff den Gegner trifft oder verfehlt. Aus diesem Grund wird er auch „Trefferwurf“ genannt.

Angriffswürfe werden durchgeführt, um den Erfolg von Attacken mit Schwertern, Schußwaffen, geschleuderten Steinen und anderen Waffen zu ermitteln, sowie bei Faust-, Ring- und anderen Kampfformen. Außerdem werden sie verwendet, um das Gelingen verschiedener anderer, evtl. Schaden verursachender Handlungen zu prüfen, die Treffsicherheit erfordern, z.B. ein kleines Ziel mit einem Steinwurf zu treffen oder einem Gefährten mitten im Kampfgetümmel ein Schwert zuzuwerfen.

Wie wird der erforderliche Trefferwurf ermittelt?

Der erste Schritt bei der Abwicklung eines Kampfes ist die Ermittlung des Wertes, der erreicht werden muß, um den jeweiligen Gegner zu treffen. Dazu zieht man die Rüstungsklasse des Gegners vom ETW0 Angreifers ab (bei einem Negativen RK-Wert wird dieser natürlich zum ETW0 addiert). Der Angreifer muß den so errechneten Wert mit 1W20 mindestens erreichen, um zu treffen.

Ein einfaches Beispiel zur Verdeutlichung: Ratek hat inzwischen die 7. Erfahrungsstufe als Kämpfer erreicht. Sein ETW0 liegt demnach (laut Tabelle 53) bei 14, d.h. er muß 14 oder mehr würfeln, um einen Gegner mit RK 0 zu treffen. Im Kampf gegen einen Ork im Kettenhemd (RK 6) muß Ratek eine 8 (14 - 6 = 8) oder höher würfeln, um zu treffen. Gelingt ihm dies, so würfelt er mit den seiner Waffe entsprechenden Würfeln (s. Tabelle 44) den angerichteten Schaden aus.

Das obige Beispiel ist absichtlich einfach

gehalten. In einer typischen AD&D®-Kampfszene würden Waffenboni, Stärkezuschläge u.ä. auf den erforderlichen Trefferwurf einwirken (s.u.). Stärke- und Waffenzuschläge können bereits vorab angerechnet und die entsprechend modifizierten Werte bei den verschiedenen Waffen auf dem Charakterbogen vermerkt werden, so daß nur noch die Rüstungsklasse des jeweiligen Gegners abzuziehen bleibt.

Noch einmal das gleiche Beispiel, diesmal jedoch mit einigen Wurfmodifikatoren: Ratek, der Kämpfer der 7. Stufe, besitzt eine Stärke von 18/80, aufgrund derer er einen Zuschlag von +2 auf seine Trefferwürfe im Nahkampf genießt, und schwingt ein magisches Langschwert +1. Sein Grund-ETW0 von 14 wird durch seine Stärke auf 12 und durch die magische Waffe auf 11 gesenkt. Um den o.g. Ork zu treffen, muß er also eine 5 (11 - 6 = 5) würfeln. Der angerichtete Schaden wäre wiederum in Tabelle 44 abzulesen, sollte jedoch besondere ebenfalls auf dem Charakterbogen eingetragen werden.

Darüber hinaus kann der Spielleiter weitere Zuschläge oder Abzüge anrechnen, um besondere Umstände zu berücksichtigen, z.B. einen Zuschlag bei einem Angriff von hinten oder einen Abzug, wenn der Gegner einen Felsblock als Deckung benutzt. Diese werden zum Ergebnis des Angriffswurfs selbst addiert bzw. davon abgezogen. Erreicht der so modifizierte Wurf den ermittelten, erforderlichen Wert, so wurde ein Treffer erzielt.

Was beeinflußt den Angriffswurf?

In einer bestimmten Kampsituation können verschiedene Faktoren die Trefferchance beeinflussen. Sie werden in Form von Zuschlägen und Abzügen wiedergegeben, die teils bei der Ermittlung des erforderlichen Trefferwurfs, teils auf den Angriffswurf selbst angerechnet werden.

Stärkemodifikation: Die Stärke eines Charakters kann das Ergebnis von Treffer- und Schadenswürfen verändern. Die entsprechenden Zuschläge oder Abzüge werden bei allen Nahkämpfen sowie beim Gebrauch von Wurfwaffen (z.B. Speeren oder Beilen) angewandt.

Ein Stärkezuschlag kann auch auf Bogenbüchsen angerechnet werden, wenn der betreffende Charakter einen besonderen Bogen besitzt, der für seine Stärke ausgelegt ist. Für Charaktere mit besonders geringer Stärke gilt der entsprechende Abzug immer, wenn sie einen Bogen einsetzen: Sie können ihn einfach nicht weit genug spannen. Bei Armbrüsten dagegen gelten keine Stärkemodifikatoren: Die Schußkraft wird hier vom Mechanismus geliefert, nicht von den Armen des Schützen.

Magische Gegenstände können ebenfalls auf die Kampfwerte einwirken. Stücke, welche die Trefferchance oder Rüstungsklasse verbessern, werden durch einen positiven Wert gekennzeichnet: Ein *Schwert +1* erhöht die Trefferchance z.B. um einen Punkt (auf 1W20); ein

Kettenhemd +1 verbessert die Rüstungsklasse des Trägers um einen Punkt, d.h. sein RK-Wert wird um einen Punkt gesenkt (z.B. von RK 5 auf RK 4). Verfluchte Gegenstände haben einen negativen Modifikator, durch den sich Trefferchance oder Rüstungsklasse verschlechtern.

Je nach der Situation können beliebig viele Modifikatoren zur Anwendung kommen, so daß ihr Gesamtbetrag beliebig hoch sein kann. Für einige häufiger vorkommende Situationen sind die Zuschläge oder Abzüge in Tabelle 51 angegeben.

Tabelle 51: MODIFIKATIONEN FÜR TREFFERWÜRFE

Situation	Modifikation d. Trefferwurfs
Angreifer steht oberhalb des Gegners	+1
Angriff von hinten	+2
Fernkampf über mittlere Entfernung	-2
Fernkampf über große Entfernung	-5
Verteidiger ist aus dem Gleichgewicht	+2
Verteidiger ist benommen oder liegt am Boden	+4
Verteidiger ist unsichtbar	-4
Verteidiger schlafst oder wird festgehalten	Automatisch*
Verteidiger wurde überrascht	+1

* Wird der Verteidiger in dieser Lage während eines normalen Gefechtes angegriffen, so trifft der Angriff automatisch und richtet den üblichen Schaden an. Findet ansonsten kein Kampf statt, so kann das bewegungslose Opfer automatisch getötet werden.

Modifikation nach Rüstungstyp und Waffenwirkung

(Zusatzzregel)

Nicht alle Waffen wirken gleich: Wäre dies der Fall, gäbe es keinerlei Grund für die große Vielfalt unterschiedlicher Waffen; von jedem Waffentyp wäre dann nur eine Form, die wirkungsvollste, auf der ganzen Welt in Gebrauch. Dies ist jedoch offensichtlich nicht der Fall.

Von unterschiedlichen Maßen, Gewichten und Formen abgesehen, sind gegen bestimmte Arten von Rüstungen manche Waffen wirkungsvoller als andere. Tatsächlich bilden die verschiedenen Waffen und Rüstungen der Welt das Ergebnis eines Rüstungswettlaufs, bei dem zum Schutz gegen wirksame Waffen neue Rüstungen entwickelt wurden, zu deren Überwindung wieder andere Waffen, gegen diese wiederum bessere Rüstungen usw.

Waffen mit unterschiedlicher Wirkungsweise

Für die Zwecke des AD&D®-Spieles werden

zur groben Aufteilung drei Wirkungsweisen von Waffen unterschieden:

— **über die Klinge**, d.h. durch die Verbindung von Gewicht und Muskelkraft mit einer scharf geschliffenen Kante. Zu dieser Gruppe zählen z.B. die meisten Schwerter, sowie Äxte und Messer.

— **über die Spalte**, d.h. durch die Eindringfähigkeit einer scharfen Spitze und weniger durch Kraft oder Masse. Dies trifft für einige Schwerter sowie für Spieße, Pfeile u.a. zu, aufgrund der vergleichsweise hohen Durchschlagkraft außerdem auch für die Kugel einer Handbüchse.

— **durch die Wucht des Schlages**, die aus Masse und Muskelkraft resultiert. So wirken beispielsweise Streitkolben, Kriegshämmer oder Flegel.

Manche Waffen, insbesondere einige der sonderbarsten Stangenwaffen, fallen in mehr als eine Kategorie. Eine Hellebarde z.B. kann man dank ihrer breiten Klinge wie eine langstielige Axt (K) schwingen, oder mit der scharfen Spitze wie einen kurzen Spieß (S) einsetzen. Die Vielseitigkeit dieser Waffen verschafft dem sie führenden Kämpfer einen Vorteil, da er immer die jeweils günstigere Gebrauchsweise wählen kann.

Natürliche Waffen können ebenfalls nach diesem Muster bezeichnet werden: Klauen wirken wie scharfe Klingen, Zähne durch ihre Spitzen, und der Schwanz einer Echse durch die Wucht des Hiebes. Im Zweifelsfall muß der Spielleiter entscheiden, womit sich die Angriffsweise des jeweiligen Wesens am ehesten vergleichen ließe.

Die verschiedenen **Rüstungstypen** haben ihrerseits unterschiedliche Eigenschaften: Ein Feldharnisch schützt zwar insgesamt, durch größere Stärke und Vollständigkeit der Panzerung, besser als andere Rüstungen, auch er ist jedoch zum Auffangen bestimmter Waffenwirkungen weniger geeignet als gegen andere Typen.

Tabelle 52 enthält die Zuschläge und Abzüge, die je nach der Rüstung des Verteidigers und dem Typ der vom Angreifer verwendeten Waffe auf dessen ETW0 anzuwenden sind, wenn diese Zusatzregel verwendet wird. Zuschläge für magische Rüstungen wirken sich nur auf die Rüstungsklasse aus, nicht auf den Typ der Panzerung. Diese Zusatzregel ist nur anzuwenden, wenn die Angegriffenen Rüstungen tragen: Bei Wesen mit natürlichen Rüstungsklassen werden die Modifikatoren nicht berücksichtigt.



Kapitel 9: Wie errechnet sich der ETWO?

Tabelle 52: WAFFENWIRKUNG UND RÜSTUNGSTYPEN

Rüstungstyp	Klinge	Spitze	Wucht
Bänderpanzer	-2	0	-1
Bronzepanzer	-2	0	+2
Feldharnisch	-3	-1	0
Kettenhemd	-2	0	+2
Lamellenpanzer	-1	-1	0
Lederpanzer u. -rüstung	0	+2	0
Lederwams, beschlagen	-2	-1	0
Plattenpanzer	-3	0	0
Prunkharnisch	-4	-3	0
Ringpanzer	-1	-1	0
Schienenpanzer	0	-1	-2
Schuppenpanzer	0	-1	0
Wattierter			
Waffenrock	0	+2	

Unerreichbare Trefferwürfe

In manchen Fällen scheint es, als könne man die erforderlichen Trefferwürfe unmöglich würfeln: Ein Angriff kann so schwierig sein, daß auf einem zwanzigseitigen Würfel ein Wert über 20 fallen müßte (!), oder so unglaublich leicht, daß er auch bei weniger als 1 noch gelingen würde. Trotzdem ist in beiden Fällen ein Angriffswurf erforderlich!

Der Grund hierfür ist leicht ersichtlich: Durch Zuschläge (für Magie, Stärke, günstige Umstände o.ä.) kann das Endergebnis durchaus über 20 liegen, ebenso, wie es durch Abzüge auch bei einem Wurf von mehr als 1 unter 0 abrutschen kann.

Außerdem gilt folgende Regel: Ungeachtet des erforderlichen Trefferwurfs wird bei einer gewürfelten 20 *immer* ein Treffer erzielt, und bei einer gewürfelten 1 schlägt der Angriff *immerfehl*, sofern der Spielleiter es nicht anders bestimmt. Letzteres kommt jedoch nur selten vor: In der Regel ist ein Wurf von 20 ein Treffer, ein Wurf von 1 ein Fehlschlag, ungeachtet aller Zuschläge oder Abzüge.

Selbst wenn ein Charakter z.B. einen Wert von 23 erreichen müßte, um ein bestimmtes Monster zu treffen, und er außerdem noch einem Abzug von -3 unterliege, könnte er bei einem Wurf von 20 also Erfolg haben. Ebenso könnte ein Charakter, der ein Monster bereits mit einer 3 trafe und außerdem ein *Schwert +4* schwingt, bei einer gewürfelten 1 trotzdem vorbeischlagen. – Im Hin und Her des Kampftümmels sind eben weder Erfolg noch Fehlschlag völlig berechenbar...

Wie errechnet sich der ETWO?

Um einen Angriffswurf durchführen zu können, muß der ETWO des Angreifers bekannt sein. Dieser Wert hängt von seiner Klasse und Erfahrungsstufe ab, wenn es sich um einen Spielercharakter oder NSC handelt, bzw. von der Anzahl der Trefferwürfel, wenn der Angreifer ein Monster oder ein Tier ist. Für alle Charaktere der 1. Stufe gilt unabhängig von ihrer Klasse ein ETWO von 20.

Für Charaktere der 1. bis 20. Erfahrungsstufe kann der jeweilige ETWO in Tabelle 53 abgelesen werden, so daß den Spielern das Ausrechnen erspart bleibt.

Für Charaktere jenseits der 20. Stufe ist die Verbesserungsformel entsprechend Tabelle 54 anzuwenden. Sie gibt an, um wie viele Erfahrungsstufen die Angehörigen der verschiedenen Gruppen aufsteigen müssen, bevor ihr ETWO um einen Punkt (oder mehr) sinkt. Auf der Grundlage der jeweiligen Stufe des Charakters läßt sich der Wert also leicht errechnen.

Angaben über den ETWO für Monster sind im *Handbuch für Spielleiter* enthalten.

Begegnungen und Kämpfe

Begegnungen stehen im Mittelpunkt des AD&D®-Rollenspiels. Da Begegnungen mit Monstern und manchen Nichtspielercharakteren oft in Gefechten enden, ist es wichtig, daß allen Spielern der Ablauf eines Kampfes geläufig ist. Viele Faktoren, die der Spielleiter bei der Abwicklung eines Kampfes zu berücksichtigen hat, ergeben sich aus den Umständen der jeweiligen Begegnung: Wurde eine Seite überrascht? Wie weit sind die Gegner voneinander entfernt? Wie viele sind es? Regeln zur Bestimmung dieser Faktoren finden sich im *Handbuch für Spielleiter* im Kapitel über Begegnungen, da sie für alle Begegnungen von Bedeutung sind, ob diese nun zu einem Kampf führen oder nicht.

Die Kampfrunde

Wenn sich aus einer Begegnung ein Kampf entwickelt, geht man in der Einteilung der Spielzeit automatisch zu *Runden* (auch „Kampfrunden“ genannt) über: Alle Handlungen der Charaktere im Kampf oder in anderen Situationen, wo der Zeitablauf von entscheidender Bedeutung ist, werden in Runden gemessen.

Eine Runde umfaßt ungefähr eine Minute. Zehn Runden bilden eine *Phase*, d.h. eine Phase dauert ca. zehn Minuten. Dies ist insbesondere bei der Anwendung derjenigen Zauber wichtig, deren Dauer sich nicht in Runden, sondern in Phasen bemäßt.

Bei diesen Zeitangaben handelt es sich jedoch nur um Annäherungen: Eine genauere Bestimmung des Zeitablaufs ist inmitten des Kampfgeschehens nicht möglich. Handlungen, die unter ruhigen Bedingungen lächerlich einfach wären, können im wilden Getümmel eines Kampfes die Ausmaße von Heldentaten annehmen.

Tabelle 53: ETW0 FÜR CHARAKTERE DER 1. BIS 20. STUFE

Gruppe	Erfahrungsstufe:																			
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
Krieger	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Magier	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14
Priester	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Spitzbuben	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11

Tabelle 54: VERBESSERUNG DES ETW0

Gruppe	Verbesserung in Punkten pro Stufe	
	1/1	1/3
Krieger	1/1	
Magier		1/3
Priester	2/3	
Spitzbuben	1/2	





Kapitel 9: Die Kampfsequenz

Als Beispiel soll das einfache Einnehmen eines Heiltranks dienen: Im ersten Fall beschließt der Charakter, den Heiltrank vor dem Zubettgehen zu sich zu nehmen. Er muß die Flasche nur aus seinem Rucksack holen, entkorken und austrinken – alles kein Problem.

Die gleiche Handlung nun mitten im Gefecht; der Heiltrank ist im Rucksack des Charakters sicher verstaut. Zunächst schaut der Charakter sich um, ob ihm vielleicht jemand das Fläschchen herausholen könnte, aber wie zu erwarten, sind alle ziemlich beschäftigt. Also läßt er, das Schwert noch in der Hand, einen Gurt des Rucksacks von der Schulter gleiten. Gerade als zwei Orks auf ihn zuspringen, droht auch der zweite Riemen abzurutschen und sich um seinen Schwertarm zu wickeln; der andere Riemen hindert ihn bereits daran, seinen Schild voll einzusetzen.

Den Schild so gut es eben geht vor sich haltend, weicht der Charakter vor den ersten wilden Hieben der Monster zurück, und kann sich noch weiter absetzen, als ein Gefährte sich an ihm vorbeischiebt, um sie aufzuhalten. Durch diese Aktion des anderen hat er ein wenig Zeit gewonnen, also kniet er hin, legt sein Schwert aus der Hand und nimmt den Rucksack ganz ab. Durch einen lauten Schrei gewarnt, reißt er instinktiv den Schild hoch, gerade rechtzeitig, um einen verirrten Hieb abzufangen.

Er wühlt in seinem Rucksack, findet endlich das Fläschchen, zieht es hervor und duckt sich hinter seinen Schild, um es zu entstopeln. Da umgibt ihn ein heller Flammenblitz – ein *Feuerball*! Trotz Hitze, Schock und Schmerzen beißt er die Zähne zusammen und bemüht sich, das Fläschchen nicht zu zerdrücken. Als er das Brennen der Wunden schließlich verdrängen kann, stellt er erleichtert fest, daß der Heiltrank keinen Schaden genommen hat.

Schnell stürzt er ihn hinunter, greift wieder nach dem Schwert, schiebt den Rucksack mit einem Tritt aus dem Weg und läuft zur Kampflinie zurück. In Spielbegriffen ausgedrückt hat der Charakter sich zurückgezogen, wurde dabei angegriffen, aber verfehlt, hat einen Rettungswurf gegen Zauber (den *Feuerball*) geschafft und einen Heiltrank eingenommen, und ist in der nächsten Runde wieder bereit zum Kampf.

Was kann man in einer Runde tun ?

Unabhängig von der genauen Dauer einer Kampfrunde kann ein Charakter in einer Runde nur eine Haupthandlung durchführen, ob dies nun ein Angriff ist oder das Anwenden eines Zaubers, das Einnehmen eines Zaubertranks oder die Versorgung eines verwundeten Gefährten. Zu dieser Haupthandlung können allerdings mehrere Einzelhandlungen gehören:

Bei einem Angriff wird der Charakter sich wahrscheinlich seinem Gegner nähern, nach einer Lücke in dessen Deckung suchen, hierhin finten, dorthin stechen, einen Stoß abwehren, zurückspringen und schließlich – vielleicht –

einen Treffer landen können. Ein Magier oder Priester wird die erforderlichen Materialien aus der Tasche holen, das Kräftemuster des Zaubers noch einmal im Geiste prüfen, es dann auslösen und sich schließlich in Sicherheit bringen. Was das Einnehmen eines Tranks alles erfordert kann, wurde bereits dargestellt. Alle diese Dinge werden sich in etwas weniger oder etwas mehr als einer Minute ereignen, die Regel lautet jedoch: eine Minute und eine Haupthandlung pro Runde.

Im folgenden sind einige Beispiele für Handlungen aufgeführt, die ein Charakter in einer Kampfrunde durchführen kann:

- Einen Angriff führen (d.h. soviele Angriffs-würfe durchführen, wie ihm aufgrund seiner Klasse und Stufe zustehen);
- Einen Zauber wirken, sofern der hierfür angegebene Zeitaufwand eine Runde nicht übersteigt;
- Einen Zaubertrank einnehmen;
- Eine Fackel anzünden;
- Einen magischen Gegenstand einsetzen;
- Die seinem Bewegungsfaktor entsprechende Strecke zurücklegen;
- Versuchen, eine verklemmte oder durch Geheimmechanismus verschlossene Tür zu öffnen;
- Einen Charakter verbinden;
- Einen Toten oder Bewußtlosen durchsuchen;
- Einen Kletterhaken einschlagen;
- Eine fallengelassene Waffe aufheben.

Daneben gibt es auch Handlungen, die nur sehr wenig Zeit in Anspruch nehmen und einen Charakter nicht von der Durchführung einer wichtigeren Handlung abhalten. Dazu gehört u.a. folgendes:

- Anderen Warnungen, kurze Anweisungen oder Aufforderungen zur Übergabe zurufen, jedoch kein Austausch, bei dem die andere Seite antworten soll;
- Die Waffe wechseln, indem eine fallengelassen und eine andere gezogen wird;
- Überflüssige Ausrüstung wie Rucksäcke, Laternen oder Fackeln fallenlassen.

Die Kampfsequenz

In der Wirklichkeit kommt ein Kampf dem Begriff der reinen Anarchie ziemlich nahe: Indem jede Seite allein danach trachtet, der anderen Schaden zuzufügen, entsteht im wesentlichen Unordnung und Chaos. Daher gibt es im Kampf zahlreiche Unwägbarkeiten: unvorhergesehene Ereignisse, Fehlschläge, mangelnde Verständigung und ganz allgemein Unsicherheit und Durcheinander. Um ein Gefecht im Spiel darstellen zu können, ist jedoch ein gewisses Maß an Ordnung und die Einhaltung einer Reihenfolge bei der Abwicklung der einzelnen Handlungen unerlässlich. Die einzelnen Schritte sind:

1. Der Spielleiter entscheidet, welche Handlungen die Monster oder NSC durchführen werden, ggf. auch, welche Zauber sie einzusetzen gedenken.
2. Die Spieler geben an, was ihre Charaktere tun und welche Zauber sie anwenden werden.
3. Die Initiative wird ermittelt.
4. Die angekündigten Angriffe und anderen Handlungen werden in der Reihenfolge der Initiative durchgeführt.

Diese Sequenz wird Runde für Runde wiederholt, bis der Kampf endet, indem eine Seite besiegt wird, sich ergibt oder flüchtet.

Spieleiterentscheidung: Im ersten Schritt entscheidet der Spielleiter insgeheim, was die einzelnen Gegner der Spielercharaktere tun werden: angreifen, fliehen, zaubern o.ä. Er teilt dies natürlich den Spielern nicht mit, muß aber die Handlungen und insbesondere die einzusetzenden Zauber wählen, bevor die Spieler die Absichten ihrer Charaktere bekanntgeben.

Spielerentscheidung: Als nächstes erklären die Spieler in groben Zügen, was ihre Charaktere vorhaben. Diese Angaben brauchen nicht ganz genau zu sein und können mit Einwilligung des Spielleiters den Umständen angepaßt werden. Wenn die Charaktere einer Horde Goblins gegenüberstehen, kann ein Spieler z.B. einfach sagen: „Mein Kämpfer greift an“, ohne zu bestimmen, welchen Goblin er genau angeht. Kämpft die Gruppe dagegen mit einem gemischten Trupp von Goblins und Ogern, so muß er angeben, ob sein Charakter die Goblins oder die Oger angreift.

Zauber, die eingesetzt werden sollen, müssen ebenfalls in diesem Schritt angekündigt werden und können nicht mehr ausgetauscht werden, sobald die Initiative ausgewürfelt wird.

Bevor zum nächsten Schritt übergegangen wird, sollte sich der Spielleiter vergewissern, daß er eine klare Vorstellung von den Handlungen nicht nur der Spielercharaktere, sondern auch der von ihnen angeführten Gefolgsleute und Mietlinge hat. Ggf. kann er angekündigte Handlungen, die nach den Regeln unzulässig wären (oder, im Falle von NSC, deren Charakterzügen widersprechen) ausschließen.

Der Spielleiter ist jedoch nicht verpflichtet, unzulässige Aktionen von vornherein zu verbieten, sondern kann den Spielercharakter einen entsprechenden Versuch machen lassen – wohlwissend, daß dieser in jedem Fall zum Scheitern verurteilt ist: Es ist nicht seine Aufgabe, die Spieler im Hinblick auf die beste Vorgehensweise, die klügste Strategie oder den günstigsten Zug für ihre Charaktere zu beraten.

Initiative: Im dritten Schritt wird gewürfelt, um nach den betreffenden Regeln die Initiative zu ermitteln (s.u.).

Abwicklung: Schließlich führen Spielercharaktere, NSC und Monster in der Reihenfolge der Initiative ihre Angriffe, Zauber und sonstigen Handlungen durch.

Diese Sequenz steht nicht unverrückbar fest. Einige Monster durchbrechen sie schon durch

ihr besonderes Verhalten, und in manchen Situationen gebietet einfach der gesunde Menschenverstand ein abgewandeltes Vorgehen. *In derartigen Fällen hat stets der Spielleiter das letzte Wort.*

Es folgt ein Beispiel für eine solche Kampfsequenz. Ratek führt die Gruppe durch die Gänge eines unterirdischen Verlieses; hinter ihm kommen Morrison und Delsinora. Als sie um eine Ecke biegen, sehen sie sich auf nur 6 m Abstand einer Gruppe von Orks und Trollen gegenüber. Keine der beiden Seiten ist von der Begegnung überrascht.

Aus den Aufzeichnungen des Spielleiters geht hervor, daß die Orks unsicher sind. Er beschließt insgeheim, daß sie zurückweichen und den Trollen das Kämpfen überlassen werden. Die aufgrund ihrer Regenerationsfähigkeit äußerst selbstsicheren Trolle dagegen treten vor (wobei sie kräftig auf die Orks fluchen) und gehen zum Angriff über. Nun wendet er sich den Spielern zu und fragt: „Was tut ihr?“

Hartwig (der Ratek, den Zwerg und Orkhasser, spielt): „Orks? – auf sie mit Gebrüll!“

Anne (sie spielt Delsinora, die Zauberkundige): „Äh – was?! „Warte – laß das... ich wollte... jetzt kann ich keinen Feuerball mehr schleudern!“

Spielleiter: „Ratek stürmt vor. Schnell – was tut ihr?“

Robert (Spieler von Morrison, dem Halbelfen), zu Anne: „Setz' 'nen Zauber ein!“ Zum Spielleiter: „Kann ich mit meinem Bogen über ihn weg schießen?“

Spielleiter: „Natürlich, er ist ziemlich klein.“

Robert: „Gut, dann schieße ich auf die Orks.“

Spielleiter: „Anne, sag' mir jetzt, was Delsinora macht, sonst verbringt sie diese Runde mit Überlegen!“

Anne: „Ich hab's! – Den Zauber Säurepfeil auf den vordersten Troll.“

Spielleiter: „Gut. Hartwig, Ratek ist dran: Würfle Initiative!“

Initiative

Der Initiativwurf entscheidet darüber, wer in einer Kampfrunde als erster handeln kann. Aufgrund der Unwägbarkeiten des Kampfes steht dies nicht fest, sondern wird für jede Runde neu ermittelt, so daß ein Charakter nie sicher sein kann, seinem Gegner zuvorkommen.

Nach der Grundregel wird die Initiative durch einen Wurf für jede Seite ermittelt. Alle Angehörigen der Gruppe, welche die Initiative gewinnt, kommen vor den Gegnern zum Zuge.

Daneben werden zwei Zusatzregeln zur Ermittlung der Initiative vorgestellt. Bei beiden wird das Vorgehen der Gruppe in Einzelaktionen aufgeteilt. Die grundlegende Methode der Initiativebestimmung bleibt jedoch dieselbe.

Grundregel über Initiative

Zur Ermittlung der Initiative wird zu Beginn einer Runde für jede Seite mit 1W10 gewürfelt. In der Regel führt der Spielleiter den Wurf für

die Monster oder NSC durch, einer der Spieler den für die Abenteurergruppe. Die Seite, die den niedrigeren Wert erzielt, gewinnt die Initiative, die anderen beteiligten Parteien handeln ggf. in der aufsteigenden Reihenfolge ihrer Würfe.

Würfeln beide (bzw. alle) Seiten dieselbe Initiativezahl, so geschieht alles zur gleichen Zeit, d.h., erst werden alle Angriffe, Zauber usw. abgewickelt, dann die Ergebnisse ermittelt. Ein Magier kann so von Goblins erschlagen werden, obwohl sie sein *Schlafzauber* am Ende der Runde übermannt.

Modifikationen der Initiative

Verschiedene Umstände können mitbestimmen, wer die Initiative gewinnt. Um dies wiederzugeben, werden ggf. Zuschläge und Abzüge auf den Initiativewurf angewandt.

Tabelle 55: GRUNDMODIFIKATIONEN DER INITIATIVE

Umstand	Modifikation
Unter der Wirkung des Zaubers <i>Hast Verlangsamung</i>	-2
Oberhalb des Gegners stehend	+1
Auf Abwehr eines Sturmangriffs vorbereitet	+2
In flachem Wasser oder auf rutschigem Grund stehend	+2
In tiefem Wasser stehend	+4
In fremder Umgebung*	+6
Behindert (verheddert, festgehalten oder kletternd)	+3

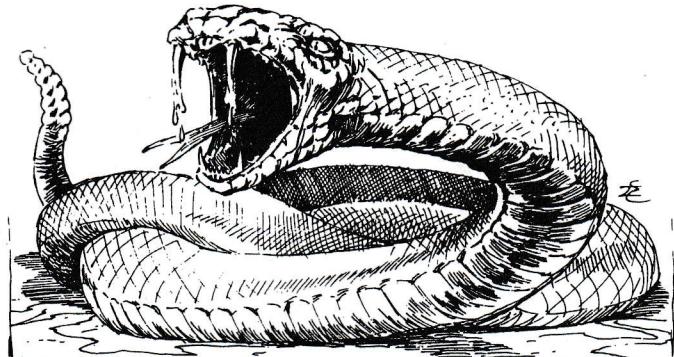
*) Dies gilt für Situationen, in denen die Gruppe sich in einer ihr völlig fremden Umgebung aufhält, z.B. ohne die Hilfe von *Ringen der Bewegungsfreiheit* unter Wasser schwimmt.

Tabelle 56: ZUSATZMODIFIKATIONEN DER INITIATIVE

Umstand	Modifikation
Angriff mit einer Waffe	Initiativfaktor der Waffe +1
Odemwaffe	Zeitaufwand
Einsatz eines Zaubers	
Größe des Wesens (nur bei Monstern mit natürlichen Waffen):*	
Winzig	0
Klein	+3
Mittelgroß	+3
Groß	+6
Übergroß	+9
Riesig	+12
Angeborene magische Fähigkeit	+3
Magische Gegenstände:**	
Einzelstück	+3
Trank	+4
Ring	+3
Rute	+1
Schriftrolle	Zeitaufwand d. Zaubers
Stab	+3
Stecken	+2

*) Diese Modifikatoren gelten nur für Wesen, die mit natürlichen Waffen (Klauen, Zähnen usw.) kämpfen. Bei Monstern, die Waffen einsetzen, wird, unabhängig von ihrer Größe, deren Initiativfaktor angerechnet.

**) Der hier angegebene Wert ist zu verwenden, sofern die Beschreibung des einzelnen Gegenstands nicht ausdrücklich etwas anderes vorschreibt.





Kapitel 9: Initiative in der Gruppe

Alle Charaktere einer Gruppe, die in der betreffenden Runde handeln wollen, müssen sich in der jeweiligen Lage befinden, damit der entsprechende Modifikator angerechnet werden kann, d.h. die gesamte Gruppe muß z.B. oberhalb ihrer Gegner stehen. Ggf. wird der Spielleiter nachfragen, wo sich die einzelnen Charaktere genau aufhalten.

Die Seite, die unter Berücksichtigung aller auf den Wurf anwendbaren Zuschläge und Abzüge das niedrigere Ergebnis erzielt, gewinnt die Initiative.

Hierzu die Fortsetzung des obigen Beispiels: Der Spielleiter entscheidet, daß ein Initiativewurf für jede Seite ausreicht und daß keine Modifikatoren zur Anwendung kommen. (Ratek stürmt zwar auf die Orks los, diese und die Trolle sind jedoch zu sehr damit beschäftigt, ihre Reihen neu zu ordnen, um in den Genuß des Bonus von -2 für die vorbereitete Abwehr eines Sturmangriffs zu gelangen.)

Hartwig würfelt für die Spielercharaktere auf dem W10 eine 7, der Spielleiter eine 10. Mit dem niedrigeren Wurf können die Abenteurer als erste handeln.

Delsinoras Säurepfeil trifft den vordersten Troll, während Ratek nach dem letzten der zurückweichenden Orks schlägt. Ein weiterer Ork in der zweiten Reihe wird durch einen Pfeil von Morrisons Bogen getroffen. Nun schlagen die Monster zurück.

Die Orks beenden ihre Aufstellung im zweiten Glied. Der führende Troll, durch die Säure gereizt, stürzt sich wütend auf Ratek und verwundet ihn schwer, während die anderen sich um ihn drängen, um ihn zu zerreißen.

Initiative in der Gruppe (Zusatzregel)

Manchen Leuten erscheint die Verwendung eines einzigen Wurfs für alle Beteiligten einer Seite zu unrealistisch. Es ist in der Tat eine spielfechnische Vereinfachung, um die Anzahl der für eine Runde durchzuführenden Würfe möglichst gering zu halten und so eine schnelle Abwicklung des Kampfgeschehens zu ermöglichen. Bei Bedarf kann man jedoch auch die Art der vom einzelnen Charakter beabsichtigten Handlung, die von ihm benutzte Waffe sowie weitere Umstände in die Bestimmung der Initiative einfließen lassen.

Bei Verwendung dieser Zusatzregel wird wiederum für jede Seite ein Initiativewurf durchgeführt. Auf das Ergebnis werden jedoch mehr verschiedene Modifikatoren angerechnet, je nach Lage und Vorhaben des einzelnen Charakters. Diese Modifikatoren sind in Tabelle 56 aufgeführt.

Beispiel: Für die zweite Runde des weiter oben begonnenen Gefechts beschließt der Spielleiter, die abgewandelte Regelung der Gruppeninitiative anzuwenden, da Ratek von Trolle umringt und recht schwer verletzt ist, während die beiden anderen Charaktere erst

auf Nahkampfreichweite herankommen müssen.

Für die Monster entscheidet er, daß ein Troll mit Unterstützung der Orks Ratek weiter angreifen wird, während die übrigen Trolle ein Durchbrechen der anderen Abenteurer zu verhindern suchen. Besonders der durch den Säurepfeil verbrannte Troll sintt auf Rache. Nur fragt der Spielleiter die Spieler nach ihren Aktionen.

Spieler (alle zugleich): „Ich will...“ „Kann er...“ „Ich schleudere einen...“

Spielleiter (sehr laut): „Immer der Reihe nach! Ratek?“

Hartwig: „Ich stoße in mein Horn der Zerstörung.“

Spielleiter: „Es wird eine Weile dauern, es auszupacken.“

Hartwig: „Mir egal. Ich versuch's.“

Robert: „Ich ziehe mein Schwert und greife einen der Trolle an!“

Spielleiter: „Anne?“

Anne (hat nicht zugehört, was die beiden anderen vorhaben): „Ich schleudere einen Feuerball.“

Hartwig und Robert: „NEIN! NICHT!!!“

Spielleiter: „Also, tust du das nun? Schnell!“

Anne: „Nein, ich werde einen Hastzauber wirken, und zwar auf mich zentriert, so daß sich Morrison und Ratek gerade noch im Wirkungsbereich befinden.“

Spielleiter: „Alles klar. Hartwig, du würfelst um die Initiative, dann rechnet jeder seine Modifikatoren an.“

Hartwig würfelt mit 1W10 eine 6, der Spielleiter für die Monster eine 5. Für die einzelnen Beteiligten kommen folgende Modifikatoren hinzu:

Ratek setzt ein magisches Einzelstück ein (+3), sein modifizierter Initiativewert beträgt also 9. Morrison schwung ein Bastardschwert +1 mit beiden Händen (durch den magischen Zuschlag Initiativefaktor 7 statt 8, s.u.), wodurch sich sein Initiativewert auf 13 erhöht.

Delsinora setzt den Zauber Hast ein (Zeitaufwand 3), ihr Initiativewert beträgt demnach ebensoviel wie der von Ratek.

Die Trolle greifen mit Klauen und Zähnen an (große Wesen mit natürlichen Waffen, +6), so daß sich der gewürfelte Initiativewert von 5 bei ihnen auf 11 erhöht. Die Orks schließlich kämpfen mit Langschwertern (Initiativefaktor 5), erreichen also einen Wert von 10. Die Kampfrunde verläuft demnach wie folgt:

Im selben Moment, in dem Delsinora (9) ihren Zauber vollendet, läßt Ratek (9) durch das Dröhnen seines Horns die Decke über den Orks einstürzen.

Die Orks (10) wären als nächste am Zug gewesen, wurden jedoch alle unter dem herabgefallenen Gestein begraben. Die drei Trolle (11) sind unbeeindruckt und greifen an, einer gegen Ratek, während die beiden anderen vorspringen, wobei der eine Delsinora trifft, während der andere Morrison verfehlt.

Schließlich schlägt Morrison zurück; er war nicht schnell genug, um den einen Troll von Delsinora fernzuhalten, kann aber den zweiten verfeiern. – Insgesamt sieht es für die Spielercharaktere nicht sehr gut aus...

Einzelinitiative (Zusatzregel)

Bei dieser zweiten Methode gelten dieselben Zusatzmodifikationen wie im ersten Fall, es wird jedoch für jeden am Kampf Beteiligten ein eigener Initiativewurf durchgeführt und dann ggf. modifiziert. Durch die von Runde zu Runde schwankende Reihenfolge wird die Darstellung des Kampfgeschehens realistischer, aber auch bedeutend zeitaufwendiger.

Für den einzelnen Spieler mag ein zusätzlicher Initiativewurf nicht viel ausmachen, aber man stelle sich einmal das Gewürfel bei einem Gefecht zwischen sechs Spielercharakteren (für die die jeweiligen Spieler würfeln) und fünf NSC-Gefolgssleuten auf der einen sowie sechzehn Hobgoblins und fünf Ogern auf der anderen Seite vor (deren Würfe alle vom Spielleiter durchgeführt werden müßten).

Darüberhinaus muß jeder Wurf noch entsprechend dem Vorhaben und der Situation des Einzelnen modifiziert werden, wodurch jede Kampfrunde zu einer Rechenübung ausartet.

Die Methode ist daher für größere Gefechte nicht zu empfehlen, sondern läßt sich bei Einzelmärkten, in denen die Schnelligkeit der Beteiligten weit auseinanderklafft, am sinnvollsten einsetzen.

Für die dritte Kampfrunde geht der Spielleiter zur Einzelinitiative über: Es sind nicht allzu viele Beteiligte, aber jeder Charakter ist jetzt auf sich gestellt. Den Trolle wurde durch den Einsturz der Decke der Rückzugsweg abgeschnitten, also kämpfen sie weiter. Der Spielleiter fragt die Spieler nach ihren Absichten:

Hartwig: „Ich zieh' ihm mit meinem Hammer +4 eins über!“

Robert: „Dem geb ich's!“

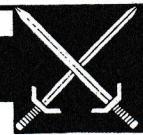
Anne (inzwischen in ernsten Schwierigkeiten): „Ich setze Brennende Hände ein.“

Nun wird für jeden Charakter und für jedes Monster mit 1W10 gewürfelt. Die Würfe und ihre modifizierten Ergebnisse sehen folgendermaßen aus:

Für Ratek fällt eine 2; er greift mit einem magischen Hammer an (Initiativefaktor 0 statt 4 wegen des Zuschlags) und unterliegt der Beschleunigung (-2), sein Endwert liegt also bei 0.

Für Rateks Gegner würfelt der Spielleiter die 1; da der Troll aber mit seinen natürlichen Waffen (+6) angreift, steigt sein Initiativewert auf 7.

Robert erreicht eine 2; durch den Initiativfaktor von Morrisons magischem Schwert (7) und die Wirkung des Hastzaubers (-2) beträgt



das Endergebnis 7.

Beim Wurf für den zweiten Troll fällt eine 5, mit dem Modifikator für natürliche Waffen ergibt sich ein Wert von 11.

Delsinore hat ausgesprochenes福和 würfelt eine 9. Da sie einen Zauber einsetzt, bringt ihr die Hast in dieser Runde keine Vorteile. Der Zeitaufwand beträgt 1, ihr Initiative-wert liegt also bei 10.

Ihr Gegner ist umso schneller. Für den letzten Troll würfelt der Spielerleiter die 1, der Endwert für ihn ist also 7.

Die Reihenfolge der Angriffe ist demnach: Ratek (0) trifft mit seinem Hammer. Danach schlägt Morrison zu, gleichzeitig auch die beiden Trolle, die gegen Ratek und Delsinore kämpfen (alle 0). Morrison trifft. Rateks Gegner verfehlt ihn. Delsinore dagegen wird von „ihrem“ Troll verletzt. Ihr Zauber (10) käme als nächstes, verfügt jedoch wirkungslos, da ihre Konzentration durch den Treffer des Trolls gebrochen wurde. Nun greift der letzte Troll Morrison an, schlägt jedoch vorbei. Dank des Hastzaubers können Ratek und Morrison nun ein zweites Mal zuschlagen, wieder in der Reihenfolge der Initiative, also erst Ratek, dann Morrison.

Mehrfache Angriffe und Initiative

Bei vielen Kämpfen sind Wesen oder Charaktere beteiligt, die in einer Runde mehr als einen Angriff führen können, entweder durch verschiedene Angriffsformen (Klauen und Zähne) oder aufgrund von Erfahrung oder besonderer Fertigkeit im Umgang mit ihrer Waffe. Entsprechend unterschiedlich werden diese mehrfachen Angriffe abgewickelt:

Entstehen die verschiedenen Angriffe aus unterschiedlichen Angriffsformen (Klauen und Zähne oder Biß und Schwanzhieb, aber z.B. auch Angriffe mit zwei Waffen bei Waldläufern), so ereignen sie sich alle zum gleichen Zeitpunkt, wenn der Betreffende nach der Initiativefolge an der Reihe ist.

Wenn es sich um wirkliche Mehrfachangriffe handelt, also mehrere Attacken mit derselben Waffe, wie z.B. bei einem besonders fähigen Kämpfer, erfolgen die Angriffe gestaffelt: Zweite und evtl. weitere Angriffswürfe werden erst durchgeführt, nachdem alle Beteiligten eine Handlung vollzogen haben.

Steht z.B. ein Kämpfer, der zweimal pro Runde angreifen kann, Gegnern mit nur einer Angriffschance pro Runde gegenüber und hat er die Initiative gewonnen, so führt er einen Trefferwurf aus, dann greifen die Gegner an, und danach wird der zweite Angriff des Kämpfers abgewickelt.

Befinden sich auf beiden Seiten u.a. Kämpfer, die zweimal pro Runde angreifen können, so erfolgen deren erste Angriffe in der Reihenfolge der Initiativeergebnisse, die zweiten Trefferwürfe nach denen aller anderen Beteiligten, wiederum nach der Initiativefolge.

Zauber und Initiative

Der Zeitaufwand für das Wirken von Zaubern kann bei der Initiativebestimmung berücksichtigt werden, um eine realistische Verzögerung für zaubernde Charaktere zu schaffen. Wenn unter „Zeitaufwand“ für einen bestimmten Zauber nur eine Zahl ohne Angabe von Einheiten (Runden oder Phasen) aufgeführt ist, so wird diese Zahl zum Ergebnis des Initiative-wurfs hinzugezählt. Braucht man zur Vollen-dung eines Zaubers eine ganze Runde oder länger, so wird kein normaler Initiativewurf durchgeführt: Die Wirkung eines Zaubers mit einem Zeitaufwand von einer Runde tritt am Ende der Runde ein, nachdem alle anderen Handlungen abgeschlossen wurden.

Bei Zaubern, für deren Einsatz ein Charakter mehr als eine Runde benötigt, ist etwas Buch-führung erforderlich: Der Spielerleiter oder einer der Spieler muß die Anzahl der Runden, die auf das Wirken des Zaubers verwandt werden, nachhalten. Wird der Zaubernde während dieser Zeit gestört, so geht der Zauber verloren. Wenn alles gutgeht, setzt die Wirkung ganz am Ende der letzten erforderlichen Runde ein. Einen Zauber mit einem Zeitaufwand von zehn Minuten könnte man also nur in zehn Runden vollenden, und die Wirkung beginne dann am Ende der zehnten Runde.

Initiativefaktoren der Waffen (Zusatzregel)

Nach jedem Hieb, den er mit einer Nahkampfwaffe führt, muß ein Kämpfer sich zunächst wieder in die Ausgangsstellung für den nächsten Angriff begeben. Einen Kriegshammer zu schwingen, ist z.B. entschieden schwieriger, als einen Nagel einzuschlagen: Ein Kriegshammer ist schwer; wenn man ihn in eine Richtung schwingt, zieht er einen in diese Richtung. Er muß zunächst abgebremst und zurückgenommen werden, bevor man mit ihm erneut zuschlagen kann, und auch der Benutzer muß erst sein Gleichgewicht wiederfinden und einen festen Stand einnehmen, bevor er erneut ausholt. Zur Verdeutlichung vergleiche man etwa die Schnelligkeit, mit der jemand mit der geballten Faust zuschlagen kann, mit der Zeit, die man braucht, um mit einem Stuhl oder Schemel zu einem wirksamen Hieb auszuholen.

Diese von Waffe zu Waffe unterschiedliche Verzögerung zwischen einzelnen Angriffen ist im Initiativefaktor wiedergegeben: Je höher der Faktor, desto massiger, unhandlicher oder schwerer einzusetzen ist die Waffe. In der Regel gilt der jeweilige Initiativefaktor für alle Wesen, die eine Waffe des betreffenden Typs verwenden. Das Ergebnis des Initiativewurfs wird um den jeweils angegebenen Waffenwert erhöht.

Wenn der Spielerleiter die Initiativefaktoren der Waffen für die Spielercharaktere

anwendet, sollte er sie also auch für Riesen, Orks, Zentauren und andere gelten lassen, da sonst die Spielercharaktere benachteiligt würden. Geschöpfe mit natürlichen Waffen sind hiervon jedoch nicht betroffen: Ihre Angriffsmöglichkeiten sind Bestandteil ihres Körpers, so daß sie sehr viel schneller reagieren können.

Initiativefaktoren von magischen Waffen

Magische Waffen sind leichter zu handha-ben als ihre normalen Gegenstücke, sei es, daß sie leichter und besser anhandiert sind, oder daß ihr Zauber den Charakter in die richtige Stellung „setzt“. In jedem Fall verringert sich der Initiativefaktor einer Waffe um einen Punkt für jeden Punkt des magischen Zuschlages, der ihr anhaftet. (Ein Langschwert +3 z.B. hätte einen um drei Punkte niedrigeren Faktor als ein normales Langschwert.) Sind für eine Zauberwaffe zwei verschiedene Boni angegeben, so gilt in diesem Zusammenhang der geringere Wert. In keinem Fall kann der Initiativefaktor einer Waffe unter 0 sinken.

Angriffe mit zwei Waffen

Eine besonders schwierige Kampftechnik, die nur von Kriegern und Spitzbuben beherrscht wird, ist das Kämpfen mit einer Waffe in jeder Hand. Dabei verzichtet der Charakter zugunsten einer größeren Zahl von Angriffen auf die Möglichkeit, einen Schild zu verwenden. Mit Ausnahme des Waldläufers gelten für alle Cha-raktere, die in dieser Weise kämpfen, bestimmte Abzüge auf den Trefferwurf.

Hinsichtlich der Zweitwaffe besteht nur eine eingeschränkte Auswahl: Als Hauptwaffe kann eine beliebige Waffe geführt werden, sofern sie mit einer Hand einzusetzen ist. Die Zweitwaffe jedoch muß kleiner und leichter sein als die Hauptwaffe des Charakters. Ein Kämpfer kann z.B. Lang- und Kurzschwert einsetzen, oder auch Langschwert und Dolch, nicht jedoch zwei Langschwerter. (Das Kämpfen mit zwei Dolchen z.B. kann der Spielerleiter zulassen, indem er bestimmt, daß der eine nur deutlich kleiner sein muß als der andere.) Wer mit einer Waffe in jeder Hand kämpft, kann natürlich keinen Schild führen, sondern ihn höchstens auf den Rücken geschnallt tragen.

Beim Kampf mit zwei Waffen erleiden alle Charaktere außer Waldläufern Abzüge auf ihre Trefferwürfe. Diese betragen -2 für die Haupt- und -4 für die Zweitwaffe. Die auf der Geschicklichkeit eines Charakters beruhende Reaktionsmodifikation wird jedoch auf diese Abzüge angerechnet, d.h. bei ungeschickten Charakteren sinken die Trefferchancen im beidhändigen Kampf noch weiter, während die Reaktionszuschläge für besonders geschickte Charaktere die durch die beidhändige Kampfweise bedingten Abzüge ganz oder teilweise



Kapitel 9: Bewegung während des Kampfes

aufheben können. Durch diese Aufrechnung kann allerdings *auf keinen Fall* ein positiver Modifikator erreicht werden, sondern im besten Fall eine völlige Aufhebung der Abzüge.

Ein Charakter, der mit zwei Waffen kämpft, kann pro Runde einen zusätzlichen Angriff (mit der Zweitwaffe) ausführen. Er gewinnt nur einen zusätzlichen Angriff, unabhängig von der Anzahl der Angriffe, die ihm mit seiner Hauptwaffe zustehen: Ein Krieger, der in zwei Runden dreimal, d.h. in der ersten einmal und in der zweiten zweimal angreifen darf, könnte dies durch Verwendung einer Zweitwaffe auf fünf Angriffe in zwei Runden steigern, zwei in der ersten und drei in der zweiten.

Bewegung während des Kampfes

Da eine Kampfrunde etwa eine Minute dauert, sollte sich ein Charakter innerhalb einer Runde beliebig weit bewegen können. Schließlich können Spitzensprinter in einer Minute beträchtliche Strecken zurücklegen.

Ein Charakter im AD&D®-Rollenspiel ist jedoch kein Spitzensportler, der eine gerade Bahn hinunterläuft: Er ist vielmehr bemüht, sich durch das Kampfgetümmel zu bewegen, ohne dabei umzukommen: Er hält nach möglichen Gefahren Ausschau, achtet auf das, was hinter ihm und auch im Rücken seiner Gefährten geschieht, und sucht eine Lücke zum Hindurchschlüpfen, während er zugleich, oft genug von Schmerzen umnebelt, seine nächste Handlung vorbereitet. Vielleicht trägt er auch eine Menge Ausrüstung mit sich herum, die ihn beträchtlich behindert. Aufgrund all dieser Faktoren kann ein Charakter meist nur eine sehr viel kürzere Strecke zurücklegen, als sein Spieler für möglich hält.

In einer Kampfrunde kann ein Charakter das Dreifache seines Bewegungsfaktors in Metern zurücklegen (s. auch Kapitel 14), mit einem Bewegungsfaktor von 9 käme er also höchstens 27 m weit. Das Kampfgeschehen lässt allerdings nur bestimmte Bewegungsarten zu.

Bewegung im Nahkampf

Die grundlegende Bewegung ist das Vorrücken zum Nahkampf, d.h., sich dem Gegner so weit zu nähern, daß man ihn angreifen kann. Dies ist weder ein blinder Ansturm, noch ein gemächlicher Spaziergang; vielmehr geht der Charakter schnell, aber vorsichtig vor. Ein zum Nahkampf vorrückender Charakter kann bis zum anderthalbfachen Bewegungsfaktor in Metern zurücklegen und dann einen Nahkampfangriff ausführen.

Bewegung und Fernkampf

Statt dem Gegner Auge in Auge gegenüberzutreten, kann ein Charakter auch bis zum anderthalbfachen Bewegungsfaktor in Metern zurücklegen und dann bei halbierter Schußfolge den Fern-

kampf aufnehmen. Ein Langbogenschütze mit einem BF von 12 könnte also bis zu 18 m weit gehen und dann noch einen Pfeil abschießen (SF beim Langbogen an sich: 2 Pfeile pro Runde). Mit einer schweren Armbrust (normale SF 1 Bolzen alle 2 Runden) könnte der selbe Charakter nur alle vier Runden schießen, wenn er in Bewegung bliebe.

Sturmangriff

Ein Charakter kann auch einen Sturmangriff gegen seinen Gegner durchführen. Dabei kann er bis zum Viereinhalfachen seines Bewegungsfaktors in Metern zurücklegen und dann einen Angriff führen, für den er aufgrund seines Schwunges außerdem einen Zuschlag von +2 auf den Trefferwurf erhält. Einige Waffen, z.B. die verschiedenen Lanzen, richten im Sturmangriff das Doppelte des ausgewürfelten Schadens an.

Bei einem Sturmangriff genießt jedoch auch der Verteidiger einige Vorteile: Erstens erhält er einen Bonus von -2 auf seinen Initiativwurf; zweitens verliert der anstürmende Angreifer alle Zuschläge zur Rüstungsklasse aufgrund hoher Geschicklichkeit und außerdem einen RK-Punkt. Schließlich kann der Verteidiger dem Angreifer bei einem Treffer doppelten Schaden zufügen, wenn er einen Speer oder spießartige Stangenwaffe führt und diese in Erwartung des Sturmangriffs fällen, d.h. mit dem hinteren Ende gegen einen Stein oder seinen Fuß abstützen konnte.

Absetzbewegungen

Um den Kampf abzubrechen, können Charaktere sich vorsichtig zurückziehen oder auch einfach fliehen.

Rückzug: Beim Rückzug weicht der Charakter vorsichtig vor dem Gegner zurück (dieser kann ggf. nachrücken). Da er rückwärts geht, kann ein Charakter beim Rückzug pro Runde höchstens seinen Bewegungsfaktor in Metern zurücklegen.

Wenn zwei Charaktere gegen einen einzelnen Gegner kämpfen und einer der beiden sich zurückziehen will, kann der andere den Gegner am Nachrücken hindern. Dies ist eine gute Methode, um schwer verletzte Charaktere aus einem Gefecht herauszuholen.

Flucht: Ein Charakter, der fliehen will, braucht sich nur umzudrehen und kann sich um seine volle Bewegungsweite (dreifacher BF in Metern) absetzen. Er verzichtet damit jedoch auf jede Verteidigung und kehrt dem Gegner den Rücken zu.

Der Gegner hat Gelegenheit zu einem zusätzlichen Angriff (oder mehreren Angriffen, wenn ihm diese auch sonst zustehen) gegen den Rücken des fliehenden Charakters. Diese Attacke erfolgt in dem Moment, in dem der Charakter flieht, ungeachtet der Initiativefolge, und zählt nicht als der Angriff des betreffenden Gegners für diese Runde. Sofern nicht ein

Gefährte den Gegner aufhält, kann ein fliehender Charakter verfolgt werden.

Angreifen, ohne zu töten

In manchen Situationen wird ein Charakter seinen Gegner überwältigen wollen, ohne ihn zu töten: Vielleicht ist es einer seiner Freunde, der unter dem Einfluß eines Zaubers seine Gefährtin angreift, ein Feind, der über wichtige Informationen verfügt, oder auch ein Monster, das lebend einen hohen Preis einbrächte. Was auch immer der Grund sein mag, die Notwendigkeit eines solchen Vorgehens wird früher oder später einmal auftauchen.

Es gibt drei Formen unblutiger Angriffe: Faustkampf, Ringen und Umreißen. Der Faustkampf entspricht im wesentlichen dem Boxen. Ringen beinhaltet Griffe und Würfe; Umreißen bedeutet, den Gegner durch schiere Masse oder zahlenmäßige Übermacht zu Fall zu bringen und am Boden festzuhalten.

Faust- und Ringkampf

Dies sind wohl die grundlegendsten Kampfformen überhaupt, die bereits Kinder unbewußt üben, wenn sie miteinander rangeln. Unabhängig von der Klasse wird daher angenommen, daß alle Charaktere diese Formen der Auseinandersetzung in etwa beherrschen.

Beim Faustkampf schlägt der Charakter mit den geballten Faust zu. Es können keine Waffen eingesetzt werden, der Kämpfer kann jedoch einen Panzerhandschuh o. ä. tragen. Zum Ringen muß ein Charakter beide Hände und Arme frei haben, ohne Behinderung durch Schilder o. ä.

Für Faust- und Ringkampf werden wie gewöhnlich Angriffswürfe gegen die normale Rüstungsklasse des Gegners durchgeführt. Allgemeine Modifikationen des Trefferwurfs gelten auch hier, außerdem kommt beim Versuch in Rüstung zu ringen, ein Abzug hinzu, der in Tabelle 57 zu entnehmen ist.

Tabelle 57: RÜSTUNGSMODIFIKATIONEN BEIM RINGKAMPF

Rüstung	Modifikation
Beschlagenes Lederwams	-1
Kettenhemd, Ring- o. Schuppenpanzer	-2
Bänder-, Schienen- o. Plattenpanzer	-5
Feldharnisch	-8
Prunkharnisch	-10

Im Ringkampf gelten weder Abzüge noch Behinderung durch Festhalten, noch Zuschläge für das Angreifen eines festgehaltenen Gegners: Das ganze System des Ringkampfs beruht auf Griffen und Drehungen; die Ergebnistabelle berücksichtigt dies bereits.

Ist der Angriffswurf gelungen, wird das Ergebnis des Schläges oder Grifffes in Tabelle 58, in der Spalte der gewählten Angriffsform, unter dem Wert des modifizierten Wurfs, abgelesen. Ein erfolgreicher, modifizierter Angriff