



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

Kapitel 9: Waffeneinsatz im unblutigen Kampf



wurf von 18 ergäbe z.B. im Faustkampf einen Genickschlag, im Ringkampf einen Tritt.

Unter **Faustkampf** ist die Art des Treffers angegeben. Sie ist zwar spieltechnisch nicht von Belang, hilft dem Spielleiter jedoch, den Kampf möglichst anschaulich zu beschreiben.

Schaden: Angriffe mit der bloßen Faust verursachen nur einen bis zwei Schadenspunkte. Panzerhandschuhe, metallene Schlaggeringe u.ä. richten 1W3 Punkte Schaden an. In beiden Fällen kommt ggf. der Schadensbonus für hohe Stärke hinzu.

Der durch Fausthiebe verursachte Schaden wird etwas anders gehandhabt als im normalen Kampf: Nur 5% davon sind wirklicher Schaden, die restlichen 75% sind nur vorübergehend. Zur Vereinfachung wird der gesamte angerichtete Schaden zusammengezählt und erst nach dem Ende des Kampfes aufgeteilt.

Sinken die Trefferpunkte eines Charakters durch Fausthiebe (evtl. in Verbindung mit Waffentreffern) auf 0, so verliert er augenblicklich das Bewußtsein.

Ein boxender Charakter kann sich absichtlich zurückhalten und ansagen, daß er gar keinen Schaden anrichten will. Die Chance eines K.O.-Schlages bleibt dabei erhalten.

K.O.-Chance: Obwohl Fausthiebe wenig Schaden verursachen, besteht die Chance, einen K.O.-Schlag zu landen. Bei jedem Treffer wird entsprechend der angegebenen Chance ein Prozentwurf durchgeführt; gelingt er, ist der Getroffene für 1W10 Runden bewußtlos.

Unter **Ringkampf** ist ebenfalls für jeden Trefferwurf die Art des Griffes angegeben. Griffe, die mit einem Sternchen (*) markiert sind, können so lange gehalten werden, bis sie gesprengt werden. Letzteres kann durch einen erfolgreichen Wurf oder Augenquetsche geschehen, durch die Hilfe eines Dritten oder den erfolgreichen Einsatz einer Waffe. (Versucht der Gehaltene einen Angriff mit der Waffe, so gilt für seine Trefferchance der Abzug wegen Behinderung.)

Alle Ringkampf-Griffe verursachen einen Schadenspunkt, zuzüglich eines eventuellen Stärkebonus, wenn der Charakter diesen bewußt einsetzt. Haltegriffe verursachen in jeder weiteren Runde, in der sie gehalten werden können, einen zusätzlichen Schadenspunkt. Ein über sechs Runden gehaltener Doppelnelson z.B. würde insgesamt 21 Schadenspunkte verursachen (1+2+3+4+5+6) – immerhin heißt dies ja, daß sechs Minuten lang auf einen im Doppelnelson gehaltenen Gegner voller Druck ausgeübt wird!

Umreißen

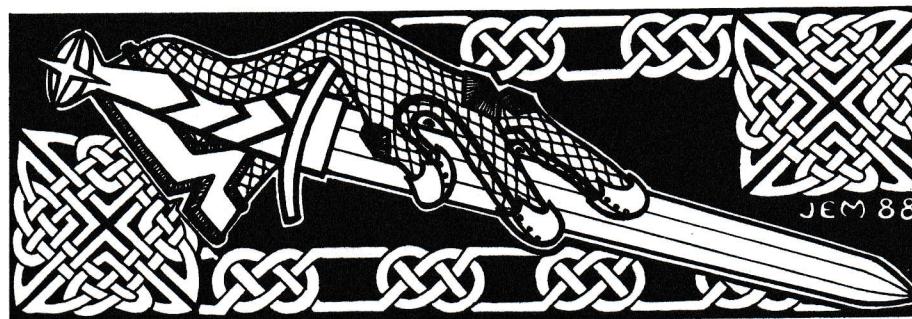
In manchen Lagen ist die beste Angriffsform, den Gegner einfach umzureißen, meist durch zahlenmäßige Überlegenheit. Dabei wird nicht versucht, einen besonderen Griff anzubringen oder Schaden zu verursachen: Einziges Ziel ist, den Gegner zu Fall zu bringen und am Boden festzuhalten.

Beim Versuch, einen Gegner umzureißen,

Tabelle 58: ERGEBNISSE VON FAUST-UND RINGKAMPF

Angr.-wurf	Faustkampf	Schaden	K.O.-Chance	Ringkampf
20 o. mehr	Schwinger	2	10%	Ausheber*
19	Glückstreffer	0	1%	Armgriff
18	Genickschlag	1	3%	Tritt
17	Nierenschlag	1	5%	Beinsteller
16	Streifschlag	1	2%	Oberarmgriff
15	Gerade	2	6%	Armklammer*
14	Aufwärtshaken	1	8%	Beingriff
13	Haken	2	9%	Beinklammer
12	Nierenschlag	1	5%	Schulterwurf
11	Haken	2	10%	Augenquetscher
10	Streifschlag	1	3%	Oberarmgriff
9	Doppelschlag	1	10%	Beinklammer*
8	Aufwärtshaken	1	9%	Doppelnelson*
7	Doppelschlag	2	10%	Schulterwurf
6	Gerade	2	8%	Augenquetscher
5	Streifschlag	1	3%	Tritt
4	Genickschlag	2	5%	Armklammer*
3	Haken	2	12%	Augenquetscher
2	Aufwärtshaken	2	15%	Doppelnelson*
1	Glückstreffer	0	2%	Beingriff
unter 1	Schwinger	2	25%	Ausheber*

* Dieser Griff kann von einer Runde zur nächsten gehalten werden, bis er gesprengt wird.



wird ein normaler Angriffswurf durchgeführt. Bei unterschiedlicher Größe der Kontrahenten erhält der Angreifer für jede Kategorie einen Zuschlag (wenn er größer ist) bzw. Abzug (wenn er kleiner ist) von vier Punkten, ein großer Angreifer gegen einen mittelgroßen Verteidiger also z.B. +4.

Besitzt der Verteidiger mehr als zwei Beine, so verschafft ihm das einen zusätzlichen Vorteil: Für jedes zusätzliche Bein des Verteidigers werden vom Trefferwurf des Angreifers zwei Punkte abgezogen. Der Verteidiger erhält keinen Malus, wenn er überhaupt keine Beine besitzt. Ein einsamer Ork, der allein ein Pferd mit Reiter umreißen wollte, müßte einen Abzug von -8 hinnehmen: -4 für den Größenunterschied, und -4 wegen der vier Beine des Pferdes.

Durch einen erfolgreichen Angriff wird der Verteidiger zu Boden gerissen. Er kann dort festgehalten werden, sofern für die folgenden Runden erneut Trefferwürfe für Umreißen gelingen. Dabei kommt der Zuschlag für am Boden liegende Gegner (von Tabelle 51) nicht zur Anwendung.

Versuchen mehrere Angreifer gemeinsam,

einen Gegner zu Fall zu bringen, so wird hierfür nur ein Angriffswurf durchgeführt, mit einem Zuschlag von +1 für jeden zusätzlichen Angreifer. Dabei gilt der erforderliche Trefferwurf des schwächsten Angreifers, da Zusammenarbeit immer vom schwächsten Glied abhängt. Die Modifikation für den Größenunterschied dagegen richtet sich nach dem größten Angreifer.

Versuchen z.B. ein Riese und drei Feenkobolde, einen Menschen umzureißen, so gilt der erforderliche Trefferwurf eines Feenkobolds mit Zuschlägen von +3 für drei zusätzliche Angreifer, sowie +8 wegen des Größenunterschiedes zwischen dem Riesen (Über groß) und dem Menschen (Mittel groß).

Waffeneinsatz im unblutigen Kampf

Wie zu erwarten, können Waffen auch unblutigen Handgemenge eine Rolle spielen, sowohl in der Abwehr solcher Attacken als auch in der Hand eines Angreifers.

Bewaffnete Abwehr eines Angriffs Handgemenge: Wer einen bewaffneten Gegner in Faust- oder Ringkampftechnik



Kapitel 9: Berührungszauber im Kampf

angreifen oder einfach umreißen will, geht dabei ein hohes Risiko ein. Hinzu kommt, daß der Bewaffnete in einer solchen Situation unabhängig von der Initiativefolge vor dem waffenlosen Angriff seines Gegners zuschlägt. Da Letzterer sich sehr nah an ihn heranwagen muß, erhält er außerdem einen Zuschlag von +4 auf seinen Angriffs- und Schadenswurf. Überlebt der waffenlose Angreifer dies, kann er anschließend seinen Angriff ausführen.

In einem Ringkampf verwickelte Charaktere können nach der ersten Kampfrunde nur noch kleine Waffen (Größe K) eingesetzen: Es ist ziemlich schwierig, ein Schwert gegen jemanden zu schwingen, der einem den Schwertarm verdreht oder hinter einem hängt und einen am Hals würgt... Aus diesem Grund tragen fast alle Charaktere einen Dolch oder ein Messer bei sich.

Unblutige Angriffe mit der Waffe: Auch mit einer Waffe kann man so zuschlagen, daß man keinen ernsthaften Schaden anrichtet, z.B. mit der flachen Seite einer Klinge. Dies ist jedoch schwerer, als es scheint.

Zunächst einmal besteht diese Möglichkeit nur für Waffen, bei denen man den Schaden bestimmen kann. Mit einer Schußwaffe ist dies ebenso aussichtslos wie bei Kriegshämmern oder Streitkolben. Bei Schwertern und Äxten ist dies möglich, sofern die Klinge so gedreht werden kann, daß sie mit der vollen Fläche auftrifft.

Zweitens gilt für derartige Angriffe ein Abzug von -4 auf die Trefferchance, da jede Waffe in dieser Gebrauchsweise unhandlicher ist. Nur die Hälfte des so angerichteten Schadens ist echt, die andere Hälfte schwächt das Opfer nur vorübergehend.

Unblutige Angriffe und Tiere

Im Hinblick auf nicht menschenähnliche Wesen sind einige Punkte zu bedenken.

Erstens versuchen unintelligente Lebewesen in der Regel nicht, einen Gegner zu stoßen, zu greifen oder umzuwerfen, sondern versuchen, ihn zu zerreißen: Aus ihrer begrenzten, tierischen Sicht erscheint dies als die beste Lösung.

Zweitens sind die natürlichen Waffen einer Kreatur immer einsetzbar: Im Gegensatz zum Schwert eines Menschen sind Klauen und Zähne eines Löwen oder Raubaffen gerade aus nächster Nähe noch gefährlich!

Drittens sind Tiere von Natur aus gewöhnlich bessere Kämpfer als Menschen: Auch ein Tiger greift mit Faust(Tatzen)-hieben an und versucht, sein Opfer festzuhalten, aber ein Tiger hat eben Krallen! Außerdem kann ein Tiger alle vier Pfoten wirkungsvoll einsetzen.

Berührungszauber im Kampf

Zahlreiche Magier- und Priesterzauber wirken nur auf Personen, die der Zaubernde berühren kann. Für gewöhnlich stellt dies keine beson-

dere Schwierigkeit dar: Er streckt einfach die Hand aus und berührt den anderen. Wenn der betreffende Charakter der Berührung jedoch ausweichen will, oder der Zauber inmitten eines allgemeinen Kampfgetümmels eingesetzt werden soll, stellt sich die Lage ganz anders dar.

Ausweichendes Ziel: Damit der Zauber auf einen Charakter wirken kann, der der Berührung auszuweichen sucht, muß dem Anwender ein Angriffswurf gelingen. Der erforderliche Trefferwurf wird wie üblich anhand der Rüstungsklasse und anderer Schutzmaßnahmen des Opfers berechnet; der Spielleiter kann zusätzliche Modifikatoren ansetzen, wenn das Opfer unvorbereitet ist oder den Angriff nicht bemerkt. Gelingt der Trefferwurf, kann der Zaubernde den Gegner berühren und die Wirkung des Zaubers auslösen.

Williges Ziel: Wenn ein Charakter bereit ist, einen Berührungszauber zu empfangen, gelingt dessen Anwendung automatisch, sofern keiner der beiden Beteiligten in einen Kampf verwickelt ist. zieht sich z.B. ein Kämpfer aus einem Gefecht zurück, dann kann ihn ein Kleriker in der nächsten Runde ohne Schwierigkeiten heilen.

Unter nimmt der Empfänger des Zaubers noch etwas anderes, als auf die Berührung des Zaubernden zu warten, so ist ein Trefferwurf gegen RK 10 erforderlich; allerdings wird hierauf kein Modifikator für hohe Geschicklichkeit angerechnet, da der Charakter ja nicht versucht, dem Zauber auszuweichen.

Wann immer die Anwendung eines Berührungszaubers gelingt, erleidet der Zaubernde die Wirkung eventueller, besonderer Abwehrkräfte des Berührten, sofern diese ständig wirksam sind: Der Einsatz eines Berührungszaubers gegen einen Vampir z.B. würde nicht zum Verlust von Lebenskraft führen, da diese Fähigkeit nur wirkt, wenn der Vampir sie bewußt einsetzt. Einen Feuerelementar zu berühren, würde dagegen erhebliche Verbrennungen verursachen.

In der Regel sind Berührungszauber nur in der Runde wirksam, d.h. durch Berührung eines Opfers anzuwenden, in der sie ausgelöst wurden. Für einige gelten jedoch bestimmte Bedingungen oder Anwendungszeiten, die in der jeweiligen Beschreibung sorgfältig nachzulesen sind.

Schuß- und Wurfwaffen im Kampf

Insgesamt werden Angriffe mit Fernkampfwaffen ebenso gehandhabt wie der Schlagabtausch im Nahkampf: Die Absichten werden angekündigt, die Initiative wird ausgewürfelt, und die einzelnen Angriffe werden in der entsprechenden Reihenfolge abgewickelt. Es gibt jedoch einige Umstände und Sonderregeln, die sich nur auf den Fernkampf beziehen.

Fernkampfwaffen werden in zwei Gruppen unterteilt. Die erste umfaßt alle üblichen

Schuß- und Wurfwaffen, die in direkter Linie gegen einzelne Ziele eingesetzt werden: Schleudergeschosse, Bolzen, Pfeile, Speere, Wurfbälle usw.

Zur zweiten Gruppe zählen alle Wurfgeschosse mit noch so geringer Streuwirkung, deren Wirkung das Ziel evtl. auch dann erleidet, wenn es nicht direkt getroffen wird. Zu dieser Gruppe gehören als Wurfgeschosse verwendete Fläschchen mit Öl, Säure, Gift oder geweihtem Wasser, sowie Zaubertränke und Felsbrocken – letztere, weil sie nach dem ersten Aufschlag abprallen und im Weiterkollern eine Spur der Zerstörung hinterlassen.

Entfernung und Reichweite

Der erste Schritt bei der Abwicklung eines Fernkampfs ist die Ermittlung der Entfernung vom Schützen zum Ziel, die in Metern gemessen wird. Dieser Wert wird mit den in Tabelle 45 (Kapitel 6) für die jeweilige Waffe angegebenen Reichweiten verglichen.

Ist das Ziel weiter entfernt als die angegebene größte Entfernung, so liegt es außer Reichweite. Liegt die Entfernung zwischen den Obergrenzen für mittlere und große Reichweite, geht der Schuß oder Wurf über große Entfernung; bei einem Entfernungswert zwischen kurzer und mittlerer Reichweite gilt mittlere, bei einem Wert unter oder gleich der kurzen Reichweite kurze Entfernung.

Angriffe über kurze Entfernung unterliegen keinem Abzug. Über mittlere Entfernung gilt ein Abzug von -2, über große Entfernung -5. Für manche Waffen ist keine kurze Reichweite angegeben, da sie eine bogenförmige Flugbahn haben und eine Mindestentfernung zum Ziel zurücklegen müssen; für diese Waffen gilt stets mindestens der Abzug für mittlere Entfernung.

Schußfolge

Bögen, Armbrüste und zahlreiche andere Fernwaffen haben unterschiedliche Schußfolgen (SF), d.h. pro Runde können unterschiedlich viele Geschosse eingesetzt werden.

Kleine, leichte Waffen können sehr schnell hintereinander geworfen werden, z.B. bis zu drei Dolche in einer Runde. Einen Pfeil aufzulegen und den Bogen zu spannen, geht fast ebenso schnell, so daß bis zu zwei pro Runde abgeschossen werden können.

Andere Waffen dagegen erfordern zum Nachspannen eine längere Zeit und können nur jede zweite Runde abgeschossen werden, etwa die schwere Armbrust.

Wie hoch die Schußfolge auch liegt, mehrfache Schüsse oder Würfe werden hinsichtlich der Initiativefolge genauso abgewickelt wie Mehrfachangriffe im Nahkampf. Die Schußfolgen der einzelnen Waffen sind in Tabelle 45 (Kapitel 6) angegeben.



Stärke- und Geschicklichkeitszuschläge im Fernkampf

Treffer- und Schadenzuschläge für hohe Stärke gelten für alle Angriffe mit Wurfwaffen: Hier wirkt sich die Muskelkraft des Charakters unmittelbar auf den Angriff aus.

Beim Einsatz eines Bogens gelten die Treffer- und Schadenzuschläge für große Stärke nur, wenn der benutzte Bogen für die betreffende Stärke ausgelegt ist (s. Kapitel 6). Für Armbrüste und ähnliche, mechanische Schußwaffen gelten keine Stärkemodifikatoren.

Die Fernwaffenmodifikation für Geschicklichkeit wird auf alle Fernkampfangriffe mit Handwaffen angerechnet, also sowohl auf Schüsse mit Bogen oder Armbrust als auch auf das Werfen von Speer oder Beil, nicht jedoch auf Schüsse mit einer Steinschleuder oder einer anderen Belagerungsmaschine.

Schüsse und Würfe ins Kampfgetümmel

Fernkampfwaffen sind für den Einsatz über größere Entfernung gedacht; im Idealfall kommen sie zur Anwendung, bevor der Gegner die eigenen Reihen erreicht. Idealfälle treten jedoch nur äußerst selten ein: Oft genug müssen Charaktere feststellen, daß sie einen Gegner nur wirksam bekämpfen können, indem sie nach ihm schießen oder werfen, obwohl er bereits in einen Nahkampf mit ihren Gefährten verwickelt ist. Dies ist möglich und sicherlich erlaubt, birgt jedoch ein beträchtliches Risiko.

Wenn mit Geschossen in ein Kampfgetümmel hineingehalten wird, errechnet der Spielleiter die Anzahl der Beteiligten in unmittelbarer Umgebung des Ziels. Dabei zählt jedes menschengroße Wesen als 1, kleine Wesen rechnen als 1/2, große als 2, übergroße als 4 und riesige Geschöpfe als 6. Aufgrund des Verhältnisses der Einzelnen zum Gesamtwert bestimmt der Spielleiter durch einen Wurf mit dem entsprechenden Würfel, wer ggf. tatsächlich getroffen wird.

Tarus Blutherz (menschengroß, also 1) und Ratek (ebenfalls mittelgroß, 1 Punkt) kämpfen z.B. gegen einen Riesen (riesig, 6 Punkte), während Thule mit seinem Langbogen auf den Riesen schießt. Der Gesamtwert aller möglichen Ziele ist 8 (6+1+1). Es besteht eine Chance von 1 auf 1W8, daß Ratek getroffen wird, eine ebensohohne Wahrscheinlichkeit, daß Tarus den Pfeil abbekommt, und eine Chance von sechs Achteln, daß Thule tatsächlich den Riesen trifft. Der Spielleiter könnte mit einem achtseitigen Würfel ermitteln, wer getroffen wird, oder die Werte auf Prozentchancen umrechnen (zu 75% wird der Riese getroffen usw.) und jeweils einen Prozentwurf durchführen.

Deckung gegen Fernkampfangriffe

Die sicherste Methode, nicht getroffen und verletzt zu werden, ist, sich zu verstecken: hinter einer Mauer, einem Baum, einer Gebäudecke, einem Haufen Felsbrocken oder einem anderen verfügbaren Hindernis. Echte Abenteurer bezeichnen dies als „Deckung nehmen“, weil „verstecken“ nicht sehr heldenhaft klingt...

Im Nahkampf ist Deckung wenig wirkungsvoll, da sie Angreifer und Verteidiger meist gleichermaßen behindert. Gegen Schuß- und Wurfwaffen dagegen bildet sie eine recht wirksame Schutzmaßnahme.

Es gibt zwei Arten von Deckung. Die erste ist genaugenommen als Tarnung oder „weiche Deckung“ zu bezeichnen: Ein Charakter, der sich hinter einem Busch versteckt, ist getarnt; er ist sichtbar, aber nur mit Mühe, und es ist sehr schwierig festzustellen, wo er genau steht. Der Busch könnte einen Pfeil nicht aufhalten, aber der Charakter dürfte sehr viel schwerer zu treffen sein. Andere Arten von „weicher“ Deckung wären Vorhänge, Wandbehänge, Rauch, Nebel und Pflanzenranken.

Die zweite Schutzform ist echte, sog. „harte“ Deckung. Wie der Name bereits andeutet, handelt es sich dabei um Hindernisse, die in der Lage sind, auf einen Charakter gezielte Geschosse aufzuhalten. Harte Deckung gewähren Steinmauern, Gebäudecken, Tische, Torflügel, Erdwälle, Baumstämme sowie magische Kraftfelder.

Deckung schützt das Opfer eines Fernkampfangriffs, indem der Angreifer einen Abzug auf seinen Trefferwurf erleidet. Die Höhe des Abzugs richtet sich danach, wie vollständig der Charakter verdeckt ist: Ein Charakter, der hinter einem 60 cm hohen Mäuerchen steht, gibt ein ziemlich verwundbares Ziel ab, besonders im Vergleich zu einem Charakter, der hinter der Mauer liegt und vorsichtig über den Rand späht. Die verschiedenen Abzüge für unterschiedlich vollständige harte bzw. weiche Dekung sind in Tabelle 59 aufgeführt.

Tabelle 59: ABZÜGE FÜR DECKUNG UND TARNUNG

Ziel ist zu	Deckung	Tarnung
25% verdeckt	-2	-1
50% verdeckt	-4	-2
75% verdeckt	-7	-3
90% verdeckt	-10	-4

Deckung wirkt sich auch auf Rettungswürfe gegen Zauber aus, die körperlichen Schaden verursachen (z.B. Feuerball, Blitzstrahl usw.): Charaktere in Deckung erhalten hierfür Zuschläge in Höhe der in Tabelle 59 angegebenen Abzüge. Darüber hinaus erleidet ein Charakter, der mindestens zu 90% verdeckt ist, nur den halben Schaden, wenn sein Rettungswurf mißlingt, und bei einem erfolgreichen Rettungswurf sogar überhaupt keinen Schaden. Dies gilt natürlich nur, wenn der Feuerball, Blitzstrahl o.ä. auf die Deckung trifft: Ein Charakter, der hinter einer Mauer kauert, wäre vor

der Explosion eines Feuerballs jenseits der Mauer geschützt, nicht jedoch, wenn sie sich auf seiner Seite ereignete.

Wurfgeschosse mit Streuwirkung

Im Gegensatz zu normalen Fernkampfwaffen, mit denen man auf einen bestimmten Gegner zielt, hält man bei Wurfgeschossen mit Streuwirkung auf einen Punkt, ob dieser nun ein Gegner oder eine Stelle am Boden ist. Wenn der Angriff angekündigt wird, bezeichnet der betreffende Spieler den Zielpunkt, welcher dann allen Berechnungen der Streurichtung und -weite zugrundegelegt wird.

Bei den meisten Waffen dieser Art handelt es sich um improvisierte Wurfgeschosse: Steinbrocken, Ölküsse, Fläschchen mit Heiligem Wasser oder Becher voll Säure. Derartige Gegenstände sind in den Tabellen für Reichweite, Schußfolge und Schadenswirkung nicht enthalten. Die Entfernung, bis zu der sie geworfen werden können, hängt von ihrem Gewicht und der Stärke des Werfers ab.

Ein Wurfgeschoss, das nicht mehr als fünf Pfund wiegt, kann bis zu 9 m weit geworfen werden; die kurze Reichweite beträgt höchstens 3 m, mittlere Reichweite bis zu 6 m, alle größeren Abstände entsprechen großer Entfernung. Für schwerere Gegenstände gelten kürzere Reichweiten, die im einzelnen vom Spielleiter festzusetzen sind.

Außergewöhnlich schwere Dinge kann ein Charakter nur werfen, wenn ihm ein Prozentwurf wie für Stangen verbiegen/Gatter anhören gelingt. In keinem Fall ist ein Charakter in der Lage, etwas zu werfen, das er aufgrund mangelnder Stärke nicht anheben kann. Der Spielleiter kann also z.B. entscheiden, daß ein Charakter ohne besondere Schwierigkeiten seinen halbleeren Rucksack über eine drei Meter breite Spalte werfen kann, daß er aber einen Prozentwurf durchführen muß, wenn er einen Ork drei Meter weit seinen Orkfreunden entgegenschieudern will.

Wenn ein Gefäß auftreift, zerbricht es normalerweise sofort. Dies ist jedoch nicht immer der Fall: Manche improvisierten Wurfgeschosse, etwa lederne Flaschen oder Steingutküsse, sind besonders widerstandsfähig. Wenn Zweifel bestehen, ob ein Gefäß beim Aufprall aufbricht und seinen Inhalt verstreut, kann der Spielleiter dies vom Ausgang eines entsprechenden Rettungswurfs für Gegenstände abhängig machen. Nähere Angaben hierzu, wie auch über die unvermeidlichen Fälle, in denen Wurfgeschosse mit Streuwirkung ihr Ziel verfehlten, finden sich im *Handbuch für Spielleiter*.

Mögliche Inhalte von Wurfgeschossen mit Streuwirkung

Gift ist als Wurfgeschoss in der Regel wenig wirkungsvoll, da die meisten Giftstoffe nur wirken, wenn sie direkt ins offene Maul eines riesigen Monsters fallen. Kontaktgifte haben allerdings bei einem direkten Treffer ihre übliche Wir-



Kapitel 9: Besondere Abwehrformen

kung. Der Spielleiter verfügt über genauere Angaben zur Wirkung verschiedener Gifte.

Heiliges Wasser wirkt gegen die meisten Untoten sowie gegen Wesen der Unterwelt. Es wirkt nicht auf gasförmige Wesen oder körperlose Untote.

Unheiliges Wasser (im wesentlichen das Heilige Wasser böser Priester) wirkt gegen Paladine, Geschöpfe, deren Ziel der Schutz des Guten ist (Lammasu, Shedu usw.), sowie gegen Wesen von den höheren Existenzebenen.

Heiliges bzw. Unheiliges Wasser verletzt die betreffenden Wesen wie Säure und verursacht Schaden, der nicht durch Regeneration, sondern nur normal auskuriert werden kann.

Öl verursacht nur Schaden, wenn es brennt. Dazu sind in der Regel zwei getrennte Schritte erforderlich: zunächst das Ziel mit brennbarem Öl zu benetzen und dieses dann zu entzünden. Zum Einsatz von brennendem Öl werden daher meist zwei Trefferwürfe fällig.

Ein direkter Treffer durch brennendes Öl brennt zwei Runden lang und verursacht in der ersten Runde 2W6, in der zweiten 1W6 Schadenspunkte.

Säure ist besonders bösartig: Von der Narbenbildung abgesehen (deren Handhabung dem Spielleiter überlassen bleibt) lässt sich Säureschaden nicht durch Regeneration ausgleichen, sondern muß normal abheilen. Das macht die schwer erhältlichen Säuren zu besonders wirkungsvollen Waffen gegen Wesen wie Trolle, die über Regenerationsfähigkeit verfügen.

Besondere Abwehrformen

Bisher handelte dieses Kapitel hauptsächlich von Angriffstechniken; nun soll es um Formen ihrer Abwehr gehen. Es gibt verschiedene Methoden, Schaden zu vermeiden. Am weitesten verbreitet sind *Rettungswurf* und *Magieresistenz*. Weniger verbreitet, weil auf Kleriker und Paladine beschränkt, ist die Fähigkeit, *Untote zu vertreiben*.

Parieren (Zusatzregel)

Es wird davon ausgegangen, daß jeder Charakter im Verlauf der einminütigen Kampfrunde zahlreiche Angriffsversuche abwehrt, während die meisten seiner eigenen Angriffe ebenfalls abgeblockt werden. Im normalen Kampfgeschehen parieren die Kontrahenten laufend: Es besteht keine Notwendigkeit, jede einzelne Parade nachzu vollziehen.

Verzichtet ein Charakter freiwillig auf das Abwehren gegnerischer Angriffe (z.B. ein Magier, der einen Zauber wirken will), so läuft er erhöhte Gefahr, getroffen zu werden. Im Rahmen der AD&D®-Regeln besteht also weder die Möglichkeit, noch die Erfordernis, das Abwehren von Angriffen

gesondert anzukündigen.

Zugleich wird davon ausgegangen, daß sich Charaktere im Kampf auch stets der Gefahr aussetzen, indem sie den Gegner ständig im Auge behalten und nach einer Gelegenheit zur Attacke ausspähen. In manchen Situationen trifft dies jedoch nicht zu: Dann geht es nur noch darum, nicht getroffen zu werden.

Um es dem Gegner schwerer zu machen, ihn zu treffen, kann ein Charakter sich ganz aufs Parieren verlegen, wenn er auf alle anderen Handlungen verzichtet, also weder angreift, noch sich bewegt oder einen Zauber einsetzt. Durch diese ausschließliche Konzentration auf die Abwehr gegnerischer Angriffe erhalten alle Charaktere außer Kriegern einen RK-Bonus entsprechend der Hälfte ihrer Erfahrungsstufe. Bei einem Magier der 6. Stufe würde sich die Rüstungsklasse also um drei Punkte verbessern, der RK-Wert also um drei Punkte sinken. Bei Kriegern beträgt der Bonus die Hälfte der Erfahrungsstufe plus eins, bei einem Kämpfer der 6. Stufe also vier Punkte.

Zu beachten ist, daß das Parieren keine perfekte und vollständige Verteidigung darstellt und weder gegen Angriffe aus dem Rücken, noch gegen Schuß- und Wurfwaf-

fen wirkt: Es gilt nur gegenüber Nahkampfangriffen im Blickfeld des Verteidigers. Diese Abwehrtechnik hat auch keinerlei Auswirkungen auf magische Angriffe, schützt den Charakter also nicht vor der Wirkung eines Feuerballes oder Blitzstrahls.

Der Rettungswurf

Der *Rettungswurf* gibt einem Charakter oder einem anderen Wesen eine – wenn auch vielleicht noch so geringe – Chance, sich vor dem sicheren Ende zu retten (oder zumindest den Schaden eines erfolgreichen Angriffs zu mindern).

In den meisten Fällen steht der Rettungswurf für eine instinktive Handlung des Charakters: sich zu Boden werfen, wenn ein *Feuerball* die Gruppe versengt, unmittelbar vor einem geistigen Kampf seinen Geist zu entleeren, oder den größten Teil eines Säurestrahls mit seinem Schild abzuhalten. Die genaue Aktion ist nicht von Bedeutung, Spielleiter und Spieler können sich jedoch lebhafte und spannende Erklärungen ausdenken, warum ein bestimmter Rettungswurf Erfolg hatte oder mißlang: Derartige, maßgeschneiderte Beschreibungen erhöhen die Spannung.

Tabelle 60: RETTUNGSWÜRFE FÜR CHARAKTERE

Charakterklasse u. Stufe	Lähmung, Gift o. Todesmagie	Zauberstäbe, -stecken o. -ruten	Versteinerung oder Ver- wandlung*	Odem- waffen**	Zauber***
Krieger	0	16	18	17	20
	1.-2.	14	16	15	17
	3.-4.	13	15	14	16
	5.-6.	11	13	12	13
	7.-8.	10	12	11	12
	9.-10.	8	10	9	9
	11.-12.	7	9	8	8
	13.-14.	5	7	6	5
	15.-16.	4	6	5	4
	17. u. höher	3	5	4	6
Magier	1.-5.	14	11	13	15
	6.-10.	13	9	11	13
	11.-15.	11	7	9	11
	16.-20.	10	5	7	9
	21. u. höher	8	3	5	7
	21. u. höher	8	14	13	16
Priester	1.-3.	10	13	12	15
	4.-6.	9	11	10	13
	7.-9.	7	10	9	12
	10.-12.	6	10	9	12
	13.-15.	5	9	8	11
Spitzbuben	16.-18.	4	8	7	10
	19. u. höher	2	6	5	8
	1.-4.	13	14	12	16
	5.-8.	12	12	11	15
	9.-12.	11	10	10	14
	13.-16.	10	8	9	13
	17.-20.	9	6	8	12
	21. u. höher	8	4	7	11
	21. u. höher	8	14	13	15

*) Ausgenommen Angriffe durch einen Verwandlungsstab.

**) Ausgenommen solche, die Versteinerung oder Verwandlung bewirken.

***) Ausgenommen solche, für die ein anderer Rettungswurf Vorrang hat, z.B. gegen Todesmagie Versteinerung, Verwandlung o.ä.

Das Ausführen von Rettungswürfen

Bei einem Rettungswurf wird mit 1W20 gewürfelt. Das Ergebnis muß mindestens ebenso hoch sein wie der betreffende RW-Wert, der von der Klasse und Stufe des Charakters sowie von der Art der Gefahr abhängt, vor der dieser sich retten will. Die einzelnen Werte sind in Tabelle 60 angegeben.

Rettungswürfe werden in zahlreichen Situationen fällig: bei Angriffen durch Lähmung, Gift oder Todesmagie, Zauberstäbe, -stecken oder -ruten, Versteinerung oder Gestaltwandlung, Odemwaffen und Zauber. Die Art des erforderlichen Rettungswurfs hängt jeweils vom Zauber, Monster, magischen Gegenstand oder Sonderfall ab.

Tabelle 60 gilt auch für Monster; der Spielleiter verfügt über genaue Regeln zu Rettungswürfen für Monster.

Art und Reihenfolge der Rettungswürfe

In manchen Situationen ist nicht klar, welcher Rettungswurf durchzuführen ist, oder es können Rettungswürfe verschiedener Kategorien anwendbar erscheinen. Für derartige Fälle gilt die Reihenfolge, in der die Kategorien in Tabelle 60 aufgeführt sind, als verbindlich.

Wenn Ratek z.B. vom Strahl eines *Verwandlungsstabes* getroffen wird, könnte sowohl ein Rettungswurf gegen Zauberstäbe als auch einer gegen Verwandlung fällig sein. Für Ratek muß jedoch nur ein Wurf gegen Zauberstäbe durchgeführt werden, da dieser Vorrang hat.

Die verschiedenen Kategorien von Rettungswürfen werden wie folgt definiert:

Rettungswurf gegen Lähmung, Gift oder Todesmagie: Diese Spalte wird verwendet, wenn ein Charakter sich vor einem Lähmungsangriff (gleich, welchen Ursprungs), einer Vergiftung (unabhängig von ihrer Stärke) oder einem Zauber oder magischen Gegenstand retten muß, der ihn sonst auf der Stelle töten würde (entsprechendes ist ggf. in der Beschreibung angegeben). Dieser Rettungswurf kann auch in anderen Lagen erforderlich werden, in denen außergewöhnliche Willenstärke oder körperliche Widerstandskraft vonnöten sind.

Rettungswurf gegen Zauberstäbe, -stecken oder -ruten: Wie aus der Bezeichnung zu erkennen ist, kommt dieser Rettungswurf zur Anwendung, wenn die Wirkung eines Zauberstabes, bzw. -steckens oder einer Zauberpute einen Charakter trifft, (sofern kein anderer RW aufgrund der Wirkungsweise Vorrang hat). Er wird auch für andere Situationen verwendet, in denen ein Charakter sich einem magischen Angriff ungewöhnlichen Ursprungs ausgesetzt sieht.

Rettungswurf gegen Versteinerung oder Verwandlung: Dieser Rettungswurf wird fällig, wenn ein Monster mit entsprechenden Fähigkeiten, ein Zauber oder ein magischer Gegenstand (ausgenommen Zauberstäbe)

einen Charakter zu Stein ersticken lassen oder verwandeln wollen. Er ist auch anwendbar, wenn der Charakter anderen grundlegenden Veränderungen seines gesamten Körperbaus widerstehen muß.

Rettungswurf gegen Odemwaffen: Dieser Rettungswurf muß einem Charakter gelingen, wenn er sich vor der Odemwaffe eines Monsters, insbesondere dem Atem eines Drachen, retten will. Die Werte können auch für andere, kritische Situationen angesetzt werden, in denen es sowohl auf körperliche Widerstandskraft als auch auf geschicktes Ausweichen ankommt.

Rettungswurf gegen Zauber: Diese Spalte wird benutzt, wenn ein Charakter einem magischen Angriff widerstehen will, der nicht durch einen anderen Rettungswurf abgedeckt wird, sei es durch einen zaubernden Charakter oder durch einen magischen Gegenstand. Außerdem können die Werte für Angriffe verwendet werden, die sonst nirgends einzuordnen sind.

Freiwilliger Verzicht auf einen Rettungswurf

Wenn das Ziel eines Angriffs oder Zaubers freiwillig auf Widerstand verzichtet, wird kein Rettungswurf durchgeführt. Dies gilt auch dann, wenn der betreffende Charakter hinsichtlich des Zauber, der auf ihn angewandt wird, belogen wurde: Wenn ein Charakter ankündigt, daß er einem Zauber keinen Widerstand entgegensetzt, entfaltet dieser seine volle Wirkung.

Der Verzicht auf Widerstand muß jedoch klar angekündigt oder durch List und Tücke bewirkt werden: Einem Charakter, der nur überrascht wurde, steht in der Regel ein Rettungswurf zu. Der Spielleiter kann diesen Wurf modifizieren, wenn er es für angezeigt hält, die Erfolgschance zu verringern; ganz verlieren kann ein Charakter seinen Anspruch auf einen Rettungswurf jedoch nur aus völlig freien Stücken oder durch arglistigen Betrug.

Probewürfe auf Attribute als Rettungswürfe

Wenn ein Charakter eines seiner Attribute einsetzt, um einer Gefahr zu entgehen, kann anstelle eines Rettungswurfs ein Probewurf auf das betreffende Attribut fällig werden.

Ragnar der Dieb z.B. ist gerade in ein fremdes Haus eingebrochen, als er über sich ein scharrendes Geräusch hört. Er blickt zur Decke empor und sieht einen schweren Steinblock direkt auf sich zukommen! – Offensichtlich wird es von seiner Reaktionsgeschwindigkeit abhängen, ob er ihm ausweichen kann. Daher sollte ein Probewurf auf seine Geschicklichkeit darüber entscheiden, ob er der Falle entkommen kann.

Was beeinflußt den Rettungswurf?

Magische Gegenstände, Sonderregeln und besondere Bedingungen können auf den Ret-

tungswurf einwirken und die Erfolgschance steigern oder senken.

Alle Zuschläge und Abzüge werden auf den Wurf angerechnet, keinesfalls auf den erforderlichen Wert. Wenn Delsinora z.B. eine 1 braucht, um einer Versteinerung zu entgehen und außerdem einen RW-Bonus von +1 genießt, müßte das Ergebnis des Wurfs nach Anrechnung des Zuschlags mindestens 12 betragen (dank des Bonus von +1 brauchte also nur eine 10 gewürfelt zu werden).

Hohe Attributwerte in Geschicklichkeit und Weisheit können evtl. Zuschläge auf Rettungswürfe gewähren. Ein hoher Weisheitswert schützt vor Illusionen, Bezauberungen und anderen geistigen Angriffen. Besonders hohe Geschicklichkeit verbessert die Chance eines Charakters, der Flächenwirkung von Feuerbällen, Blitzstrahlen, herabstürzenden Felsbrocken u.ä. rechtzeitig auszuweichen (Tabellen 2 und 5).

Magische Gegenstände wie Schutzanzüge oder -ringe gewähren ihrem Träger Zuschläge auf seine Rettungswürfe. (Die genauen Werte für jeden Gegenstand sind im *Handbuch für Spielleiter* angegeben.)

Bei **magischen Rüstungen** gilt der Zuschlag nur für Rettungswürfe, die den Träger vor körperlichem Schaden (natürlichen oder magischen Ursprungs) bewahren sollen: Magische Rüstungen wirken nicht bei Rettungswürfen gegen Gas (das sie nicht abhalten können), Gifte (die innerlich wirken) oder Zauber, die den Geist betreffen oder keinen körperlichen Schaden verursachen.

Eine magische Rüstung könnte ihren Träger also weder vor dem Gift eines Riesenskorpions noch vor der erstickenden Wirkung einer *Stinkenden Wolke* oder der Verwandlung durch einen entsprechenden Zauber besonders schützen. Ihr Bonus würde jedoch für Rettungswürfe gegen Säurespritzer, Zerstörung, magische und normale Feuer, Schadenzauber und große Stürze (sofern hier ein RW in Frage kommen) gelten. Andere Situationen müssen vom Spielleiter fallweise gehandhabt werden.

Bestimmte Zauber und magische Gegenstände können sich günstig oder nachteilig auf die Rettungswürfe eines Charakters auswirken. Zauber beinhalten oft einen Abzug auf den entsprechenden Rettungswurf, wodurch selbst „harmlose“ Zauber gefährlich werden können. (Einzelheiten finden sich in den Beschreibungen der Zauber bzw. im Kapitel über magische Gegenstände des *Handbuchs für Spielleiter*.)

Schwächere Gifte von Ungeziefer wie der Riesentausendfüßler sind zwar gefährlich, jedoch nur selten stark genug, einen gesunden Menschen umzubringen. Um dies zu berücksichtigen, gelten für die entsprechenden Rettungswürfe Zuschläge.

Unvorhersehbare Situationen werden nur Sicherheit eintreten. In diesen Fällen muß der Spielleiter entscheiden, ob eine Modifikation einiger oder aller Rettungswürfe gerechtfertigt ist. Im allgemeinen sollte diese sich ggf. zwischen -4 und +4 bewegen. Wird ein böser K



Kapitel 9: Magieresistenz

riker in seinem Heiligtum angegriffen, so könnte z.B. aufgrund der extrem bösen Natur des Ortes für ihn ein Bonus von +3 gelten, für seine Gegner ein Abzug von -3.

Magieresistenz

Verschiedene Wesen und Dinge besitzen eine hohe Widerstandskraft gegenüber Magie (bzw. verleihen diese ihrem Träger). Zauber wirken deshalb auf sie sehr viel seltener als auf gewöhnliche Wesen oder Gegenstände.

Einige wenige dieser Wesen sind zutiefst antimagisch: Magie perlt an ihnen ab wie Wasser am Gefieder einer Ente. Begrächtlich häufiger sind Wesen von den äußeren Existenzebenen, die in einer verzauberten Umgebung leben und sozusagen „Magie atmen“. Sie sind selbst so voll von magischen Kräften, daß sie diese in der Regel leicht vertragen können.

Magieresistenz ist eine angeborene Eigenschaft, d.h. der Inhaber braucht sie nicht bewußt einzusetzen, ja, er selbst braucht die Gefahr eines magischen Angriffs nicht einmal wahrzunehmen. Diese Resistenz ist der betreffenden Kreatur wesenseigen und kann nicht von ihr getrennt werden. (Das Wesen kann seine Widerstandskraft allerdings freiwillig aussetzen.)

Die Magieresistenz ist außerdem eine persönliche Eigenschaft: Eine derart begabtes Geschöpf kann seine Fähigkeit *nicht* an andere weitergeben, indem es sie bei der Hand hält oder in ihrer Mitte steht. Nur einige sehr seltene Wesen und magische Gegenstände sind in der Lage, andere gegen Magie resistent zu machen.

Magieresistenz wird als Prozentchance dafür angegeben, daß ein auf das betreffende Wesen gerichteter Zauber bei ihm nicht wirkt. Bei einem magischen Angriff wird für das ausersehene Opfer ein Prozentwurf durchgeführt: Liegt das Ergebnis über dem Resistenzwert, so wirkt der Zauber wie beschrieben; wird jedoch nicht mehr als der angegebene Prozentwert gewürfelt, so bleibt er bei dem resistenten Wesen ohne jede Wirkung.

Wogegen wirkt Magieresistenz?

Magieresistenz erlaubt ihrem Träger, bei erfolgreichem Prozentwurf die Wirkung von Zaubern und ähnlichen Fähigkeiten vollständig zu ignorieren, und zwar sowohl bei solchen, die auf ihn selbst gezielt sind, als auch – in Grenzen – bei solchen, die eine Flächenwirkung entfalten. Sie schützt ihn jedoch weder vor Treffern durch magische Waffen, noch vor Schaden durch natürliche Vorgänge, die unmittelbar oder indirekt durch Zauber ausgelöst wurden. Sie hindert das Wesen auch nicht daran, seine eigenen besonderen Fähigkeiten, Zauberkräfte oder magischen Gegenstände einzusetzen.

Wenn ein Magieresistenzwurf mißlingt, der Zauber also seine übliche Wirkung entfaltet, so

stehen dem Opfer ggf. alle Rettungswürfe zu, die beim normalen Einsatz des betreffenden Zaubers fallig werden.

Wann wirkt Magieresistenz?

Magieresistenz setzt nur dann ein, wenn die erfolgreiche Anwendung eines Zaubers das betreffende Wesen oder Ding direkt berühren würde. Sie wirkt daher beispielsweise gegen ein *Magisches Geschoß* (das auf ihren Träger gezielt wäre), aber auch gegen einen *Feuerball* (der den Bereich beschädigt, in dem sich der Träger der Resistenz aufhält).

Magieresistenz wirkt jedoch z.B. nicht gegen ein Erdbeben, das magisch ausgelöst wurde: Das resistente Wesen kann zwar Schaden erleiden, wenn es in eine daraus entstehende Erdspalte stürzt, die Kraft des Zaubers richtet sich jedoch auf die Erde, nicht gegen das Wesen. Wesen die über Magieresistenz verfügen, sind nicht immun gegen Ereignisse, die durch Zauber ausgelöst werden, sondern nur gegen die unmittelbar durch einen Zauber geschaffenen oder freigesetzten magischen Kräfte.

Spielercharaktere besitzen in der Regel keine Magieresistenz (die ihnen zustehenden Rettungswürfe haben damit nichts zu tun): Diese Eigenschaft bleibt im wesentlichen außergewöhnlichen Monstern vorbehalten.

Wie wirkt Magieresistenz?

Je nach der Wirkungsweise des Zaubers, gegen den sie sich richtet, kann Magieresistenz vier unterschiedliche Auswirkungen haben:

Zauber mit Einzelwirkung: Diese Zauber sind von ihrer Definition her gegen einzelne Wesen gerichtet, und für diese werden ggf. Resistenzwürfe durchgeführt, bei mehreren Opfern jeweils einzeln (z.B. bei einem auf vier Wesen gerichteten *Personen festhalten*).

Bei einem erfolgreichen Prozentwurf hat der Zauber auf das betreffende Wesen keine Wirkung. Zielt er nur auf das eine Opfer, so ist er damit verlogen; bei mehreren Opfern wirkt er u.U. auf andere, deren Resistenzwurf mißlang oder die keine Magieresistenz besitzen.

Zauber mit Flächenwirkung: Derartige Zauber zielen nicht auf bestimmte Wesen, sondern auf einen Punkt, und wirken innerhalb eines festen Abstandes im gesamten Umkreis dieses Punktes. Bei einem erfolgreichen Resistenzwurf gilt die Wirkung nicht für das resistente Wesen, sie bleibt jedoch in Kraft und trifft alle anderen innerhalb des Wirkungsbereichs.

Ortsgebundene Zauber: Dies sind Zauber, die über längere Zeit an einem bestimmten Ort oder im Umkreis eines bestimmten Wesens, Charakters oder Gegenstandes wirken; ein Beispiel hierfür wäre *Schutz vor Bösem*.

Die Magieresistenz setzt hier nur ein, wenn ihr Träger sich in dem Bereich aufhält, in dem der Zauber besteht, und auch dann nur, wenn

die Wirkung des Zaubers ihn betrifft: Der Zauber *Wasser teilen* z.B. bricht nicht einfach zusammen, weil ein gegen Magie resistentes Wesen durch die geschaffene Gasse geht. Ein *Schutz vor Bösem* dagegen, sofern er das betreffende Wesen aufhalten könnte, zieht unter die Magieresistenz.

Hält der Spielleiter einen Wurf um Magieresistenz für angebracht und ist dieser erfolgreich, so brechen Zauber dieser Art zusammen (meist mit einem äußerst wirkungsvollen Donnerschlag und Rauchwölkchen).

Dauerhafte Zauber: Die Magieresistenz ist nicht stark genug, einen dauerhaften Zauber zu bannen; vielmehr wird dessen Wirkung (unter denselben Voraussetzungen wie für ortsgebundene Zauber) nur für das resistente Wesen aufgehoben, solange es sich im Wirkungsbereich aufhält.

Eine Kreatur, die über Magieresistenz verfügt, könnte also evtl. durch ein *Kraftfeld* treten, als ob es nicht vorhanden wäre, das Feld bliebe jedoch an Ort und Stelle, so daß niemand anderes mit dem betreffenden Wesen hindurchschlüpfen könnte.

Das Vertreiben von Untoten

Eine wichtige und möglicherweise lebensrettende Fähigkeit von Priestern und Paladinen ist die Fähigkeit, Untote zu vertreiben, die ihnen von ihren Gottheiten verliehen wird. Druiden sind dazu nicht in der Lage; Priester bestimmter Kulte können diese Fähigkeit besitzen, wenn der Spielleiter es zuläßt.

Die Gottheit zeigt durch den Priester oder Paladin einen Teil ihrer Macht, wodurch böse, untote Wesen abgeschreckt oder sogar völlig vernichtet werden. Da die göttliche Kraft jedoch durch einen Sterblichen hindurch wirkt, gelingt dies nicht immer.

Wenn ein Priester oder Paladin Untoten begegnet, kann er versuchen, sie zu vertreiben. (Zu beachten ist, daß ein Paladin diese Fähigkeit wie ein Priester einsetzt, der zwei Erfahrungsstufen weniger besitzt; für einen Paladin der 5. Stufe gilt also in Tabelle 61 die Spalte 3.) Ein Charakter kann bei jeder Begegnung mit Untoten nur einen Vertreibungsversuch unternehmen, es können jedoch mehrere gleichzeitig versuchen, die Monster zu vertreiben (wobei der Erfolg dann auch einzeln ermittelt wird).

Ein Vertreibungsversuch zählt als eine Handlung, die eine Runde in Anspruch nimmt und vom Charakter nach Maßgabe der Initiative ausgeführt wird (so daß die Untoten u.U. vor ihm handeln können). Die bloße Anwesenheit eines Charakters mit dieser Fähigkeit reicht nicht aus, um Untote zu vertreiben: Es kommt wesentlich auch auf sein dramatisches Auftreten an. Der Charakter muß sprechen und gestikulieren können, das Vertreiben erfordert jedoch nicht dieselbe Konzentration wie das Zaubern und wird durch Angriffe auf den Charakter nicht unterbrochen.



Kapitel 9: Besondere Schadensformen

In manchen Fällen wird für den Schaden ein Würfel zuzüglich eines festen Zuschlags von +1 oder mehr angegeben - die Klaue des o.g. Trolls ist hierfür ein gutes Beispiel. Dieser Zuschlag kann durch große Stärke, magische Bewaffnung oder die schiere Wildheit des Angriffs eines Monsters begründet sein. Er wird zum ausgewürfelten Wert hinzugezählt, so daß sich ein höherer Mindestwert an Schaden ergibt. Es können auch Abzüge vorkommen, ein erfolgreicher Angriff verursacht jedoch immer mindestens einen Schadenspunkt.

Gelegentlich gilt für einen Angriff sowohl eine Würfelausgabe als auch ein Multiplikator; dann wird der ausgewürfelte Wert mit dem angegebenen Faktor multipliziert. Dies trifft hauptsächlich bei Angriffen aus dem Hinterhalt zu. In jedem Fall vervielfacht sich nur der Grundwert des Schadens: Zuschläge für Stärke oder Magie werden nicht mit multipliziert, sondern erst hinterher auf den höheren Schaden angerechnet.

Besondere Schadensformen

Treffer durch Waffen oder Monster sind nicht die einzige Ursache für Verletzungen: Für arme, nichtsahnende Spielercharaktere steckt die Welt voller Gefahren, die der Spielleiter gelegentlich mit boshaftem Vergnügen übers hereinbrechen läßt. Einige der unangenehmsten Schadensformen werden im folgenden beschrieben.

Stürze

Spielercharaktere zeigen eine wunderbare und für den Spielleiter äußerst amüsante Begabung, aus meist größerer Höhe abzustürzen, und zwar fast immer auf harte Flächen. Der Sturz selbst ist völlig harmlos, sein plötzliches Ende verursacht jedoch in der Regel Schaden.

Wenn ein Charakter abstürzt, erleidet er für je 3 m, die er hinunterfällt, 1W6 Schadenspunkte, bis zu einem Höchstwert von 20W6 (der spieltechnisch der höchsten erreichbaren Fallgeschwindigkeit entspricht).

Diese einfache Berechnungsweise ist so realistisch, wie es für den Spielablauf gerade erforderlich ist. Sie stellt keine wissenschaftlich exakte Berechnung von Beschleunigung, genauer Endgeschwindigkeit, Masse und kinetischer Energie des fallenden Körpers dar.

Tatsache ist nämlich, daß die Gesetze der Physik die genaue Bewegung eines Körpers im Fall beschreiben, über die Einzelheiten des Aufspralls jedoch wenig aussagen. Die Fallstrecke bestimmt nicht allein, wie schwer eine abstürzende Person verletzt wird: Weitere Faktoren sind u.a. die Elastizität des fallenden Körpers und des Bodens, der Aufprallwinkel, die Fortsetzung der Schockwelle im Körper, sowie schieres Glück.

Tatsächlich ist es - wenn auch äußerst selten - vorgekommen, daß Menschen Stürze aus großer Höhe überlebten. Die gegenwärtige Rekordhalterin, Vesna Vulovic, überlebte im

Jahre 1972 einen Sturz aus 10.000 m Höhe, allerdings schwer verletzt. Luftwaffen-Oberfeldwebel Nicholas S. Alkemade fiel dagegen ohne Fallschirm 5.400 m tief und blieb unverletzt!

Fazit: Wenn ein Charakter abstürzt, würfelt man wie oben beschrieben und kümmert sich nicht allzu sehr um die Physik!

Lähmung

Erfolgreicher Lähmungsangriff macht das Opfer für die Dauer seiner Wirkung völlig unbeweglich: Es kann atmen, denken, sehen und hören, ist jedoch nicht in der Lage, zu sprechen oder sich irgendwie zu bewegen. Konzentrierte Gedanken, wie sie der Einsatz magischer Gegenstände oder angeborener Fähigkeiten erfordert, sind weiterhin möglich.

Lähmung beeinträchtigt nur die allgemeinen motorischen Körperfunktionen und stellt daher keineswegs eine alles zerstörende Waffe gegen mächtige Wesen dar. Insbesondere bei Flugwesen kann sie jedoch verheerend wirken.

Ein Beispiel für Lähmung: Die Abenteurer treffen auf einen Betrachter, ein gefährliches Wesen mit magischen Fähigkeiten, die von seinen zahlreichen Augen ausgehen.

Nach Ablauf einiger Kampfrunden wendet der Priester der Gruppe den Zauber *Monsterfesthalten* an. Der so gelähmte Betrachter kann die magische Kraft seiner Augen nach wie vor einsetzen und sich auch weiter bewegen, da er durch Willensakt schwebt. Er ist jedoch nicht mehr in der Lage, seine Stielaugen auf verschiedene Ziele zu richten. Da sie in dem Augenblick, als die Wirkung des Lähmungszaubers einsetzte, wahrscheinlich alle nach vorn gerichtet waren, verteilen sich die klugen Abenteurer in einem Ring um ihn herum, so daß er sie nicht mehr alle gleichzeitig „im Auge behalten“ kann.

Entzug von Lebenskraft

Dies ist eine Fähigkeit, über welche mächtige Untote und andere, besonders widerliche Monster verfügen. Es ist eine gefürchtete Angriffsform, da sie den Verlust von einer oder mehreren Erfahrungsstufen bewirkt!

Wenn ein Charakter von einem Wesen mit dieser Fähigkeit getroffen wird, erleidet er zunächst einmal wie üblich Schaden. Außerdem verliert er eine oder mehrere Erfahrungsstufen mit den entsprechenden Trefferwürfeln und Trefferpunkten: Für jede verlorene Stufe werden entsprechend der Klasse des Opfers Trefferpunkte ausgewürfelt und zusammen mit einem eventuellen Konstitutionszuschlag von seiner Gesamtzahl abgezogen. Hatte der Charakter für die verlorene Stufe keinen weiteren Trefferwürfel, sondern eine feste Anzahl von Trefferpunkten erhalten, so wird diese abgezogen. Die so verringerte Trefferpunktezahl stellt nun den Höchstwert des Charakters dar (d.h. durch Entzug von Lebenskraft verlorene Trefferpunkte können nicht wie Schaden abgeheilt werden, sondern gehen dauerhaft verloren).

Die Erfahrungspunkte des Opfers verringern

sich auf den Mittelwert zwischen seiner neuen (niedrigeren) und der nächsthöheren Stufe.

Mehrklassige Charaktere und solche mit einer Klassenkombination verlieren zuerst die jeweils höchste Erfahrungsstufe. Stehen sie in allen Klassen gleich, so verlieren sie zuerst die Stufe, für die sie die meisten Erfahrungspunkte benötigen.

Alle Fähigkeiten, Kräfte oder Zauber, über welche der Charakter aufgrund der verlorenen Stufen verfügte, gehen ihm augenblicklich verloren: Hat er sich noch mehr Zauber eingeprägt, als er auf seiner neuen Stufe behalten kann, so schwinden die überzähligen aus seinem Gedächtnis. Magier vergessen darüber hinaus die Anwendungsweise von Zaubern, die zwar in ihrem Zauberbuch stehen, deren Schwierigkeitsgrad sie auf ihrer niedrigeren Stufe aber nicht mehr beherrschen können. Wenn sie die entsprechende Stufe wiedererlangen, muß erneut gewürfelt werden, ob sie diese Zauber dann wieder begreifen.

Steigt ein Charakter durch den Verlust von Lebenskraft auf die Stufe 0 ab, ohne alle seine Trefferpunkte zu verlieren (d.h., er bleibt am Leben), so ist das Abenteuerleben für ihn vorbei: Er kann keine verlorenen Erfahrungsstufe wiedererlangen und verliert alle Fähigkeiten einer Charakterklasse – er wird zum Normalbürger. Ein *Wiederherstellungszauber* oder *Wunsch* könnte ihm allerdings die Wiederaufnahme seiner alten Charakterklasse ermöglichen. Ein auf Stufe 0 abgesunkener Charakter, dem ein weiteres Mal Lebenskraft entzogen wird, stirbt auf der Stelle, unabhängig von der Anzahl der ihm verbliebenen Trefferpunkte.

Ein Charakter, der durch diese Fähigkeit eines Untoten unter Stufe 0 gebracht, also vom betreffenden Untoten getötet wird, erwacht nach Ablauf von 2W4 Tagen zu neuem „Leben“ – als Untoter derselben Art. Bei einigen Arten von Untoten verfügt ein solches Opfer über dieselben klassenbedingten Fähigkeiten wie vorher, aber sie sind in ihrer Wirkung auf die Hälfte der Stufe begrenzt, die zu Beginn der Begegnung mit dem Untoten, der es umbrachte, bestand.

Dieser neue Untote ist in jedem Fall ein Nichtspielercharakter! Seine Absichten und Ziele stehen in völligem Gegensatz zu denen, die er in seinem früheren Leben verfolgte. Für seine früheren Gefährten, diese Schwächlinge, die ihn in der Gefahr alleinließen, verspürt er nichts als tiefste Verachtung und Haß. Ja, eines seiner vorrangigen Ziele könnte ihre Vernichtung oder zumindest größtmögliche Schädigung sein.

Außerdem steht der neu entstandene Untote völlig unter der Herrschaft des Untoten, der dem Charakter das Leben nahm. Wenn der Herr und Meister vernichtet wird, gewinnen seine untoten Untergebenen für jede Stufe, die sie einem Gegner rauben, einen Trefferwürfel hinzu, bis sie die für ihre Art höchstmögliche Anzahl von Trefferwürfeln erreichen. Von da an können sie sich eigene Diener zulegen, indem sie Charakteren das Leben nehmen.



Geeignete Maßnahmen von Seiten seiner Gefährten können das Opfer eines tödlichen Verlustes von Lebenskraft davor bewahren, als Untoter wieder aufzustehen. Die jeweils erforderlichen Vorkehrungen sind von Art zu Art verschieden und werden in den Beschreibungen des *Monsterkompendiums* ausführlich erläutert.

Gift

Der Gefahr einer Vergiftung sind die Spielercharaktere nur allzu häufig ausgesetzt: Bisse, Stiche, tödliche Zaubertränke, vergifteter Wein und verdorbene Lebensmittel drohen ihnen von Seiten widerlicher Monster, bösartiger Magier, hinterhältiger Meuchelmörder oder unfähiger Gastwirte. Das Gift von Spinnen, Schlangen, Tausendfüßlern, Skorpionen, Lindwürmern und einigen Arten von Riesenfröschen kann tödlich wirken, weshalb kluge Charaktere diese Tiere auch nach Kräften meiden.

Die Gefährlichkeit der verschiedenen tierischen Gifte schwankt stark und wird im allgemeinen weit überschätzt: Dem Gift der gefürchteten Schwarzen Witwe (einer Spinnenart) fällt in den Vereinigten Staaten nur eine Person in zwei Jahren zum Opfer, und nur zwei von hundert Bissen durch Klapperschlangen sind tödlich.

Andererseits gibt es auch natürliche Gifte, die mit größter Sicherheit tödlich wirken. Zum Glück sind sie meist exotischer Art und äußerst selten: Der goldene Pfeilgiftfrosch, die westliche Taipan-Schlange und der Kugelfisch z.B. produzieren derartige Gifte.

Des weiteren hängt die Wirksamkeit eines Giftes von der Art seiner Anwendung ab. In den meisten Fällen muß es durch einen Biß oder Stich in die Blutbahn gelangen, andere Stoffe wirken nur, wenn sie mit der Nahrung aufgenommen werden – diese werden häufig von Meuchelmördern bevorzugt, die damit Nahrungsmittel präparieren. Bei weitem am gefährlichsten sind jedoch die Kontaktgifte, die bereits wirken, wenn sie nur mit der Haut in Berührung kommen.

Lähmungsgifte machen das Opfer für 2W6 Stunden bewegungsunfähig. Sein Körper erschlafft, was seinen Transport erschwert. Der Charakter erleidet keine weiteren Schäden, sein Zustand kann seinen Gefährten jedoch beträchtliche Schwierigkeiten bereiten.

Schwächungsgifte schwächen einen Charakter für 1W3 Tage. Alle seine Attributwerte werden für diese Zeit halbiert, Trefferchance, Schaden, Rüstungsklasse usw. ändern sich entsprechend. Das Opfer kann sich auch nur mit halbem Tempo fortbewegen, und Verletzungen können weder auf natürlichem Wege, noch durch Zauberei geheilt werden, bevor nicht das Gift neutralisiert wurde oder seine Wirkung abklingt.

Behandlung von Vergiftungen

Zum Glück gibt es verschiedene Möglichkei-

ten, einen Vergifteten zu behandeln. Einige Zauber zögern die Wirkung hinaus, so daß dem Charakter weitere Behandlung verabfolgt werden kann, oder heben die Wirkung des Giftes völlig auf. *Heilzauber* (einschließlich *Heilung*) können das Fortschreiten einer Vergiftung jedoch nicht aufhalten, und *Gift neutralisieren* gibt durch die Vergiftung bereits verlorene Trefferpunkte nicht zurück. Charaktere mit Fertigkeit in Kräuterkunde sind ebenfalls in der Lage, geeignete Maßnahmen zur Bekämpfung einer Vergiftung zu ergreifen.

Heilung

Wenn ein Charakter verwundet wurde, wird der betreffende Spieler den Wunsch haben, ihn heilen zu lassen. Verletzungen können entweder auf natürlichem Wege heilen oder durch Magie geheilt werden. Natürliche Heilung geht langsam vor sich, steht jedoch allen Charakteren unabhängig von ihrer Klassenzugehörigkeit offen. Die Verfügbarkeit magischer Heilmöglichkeiten hängt vom Vorhandensein von Priestern oder magischen Gegenständen ab.

Die Anzahl der Trefferpunkte, die ein Charakter durch Heilung zurückgewinnen kann, wird nur durch seinen ursprünglichen Stand begrenzt. Dieser Wert wird nur überschritten, wenn der Charakter eine neue Erfahrungsstufe erreicht und einen weiteren Trefferwürfel (oder eine feststehende Anzahl von Trefferpunkten) hinzugewinnt. Durch Heilung kann ein Charakter nie mehr Trefferpunkte erhalten, als er vor seiner Verwundung besaß.

Natürliche Heilung

Auf natürlichem Wege können verwundete Charaktere pro Ruhetag einen Trefferpunkt zurückgewinnen. An einem solchen Ruhetag ist höchstens leichte Tätigkeit möglich, z.B. das Reisen von einem Ort zum anderen (ggf. zu Pferd). Kämpfen, schnelles Laufen, das Heben schwerer Lasten und ähnliche, anstrengende Handlungen unterbrechen den Heilungsprozeß, da sie alte Wunden stark beanspruchen und evtl. sogar wieder aufbrechen lassen.

An jedem Tag, an dem der Charakter das Bett hüttet und nichts anderes tut, kann er 3 Trefferpunkte wieder aufbauen. Für jede volle Woche Bettruhe wird ihm zu den 21 geheilten Trefferpunkten ggf. noch ein Konstitutionsbonus gutgeschrieben.

In beiden Fällen wird davon ausgegangen, daß der Charakter an Nahrung, Wasser und Schlaf erhält, was er braucht. Ist dies nicht der Fall, so gewinnt er am betreffenden Tag keine Trefferpunkte zurück.

Heilung durch Magie

Heilzauber und -tränke sowie magische Gegenstände mit heilenden Eigenschaften können den Heilungsprozeß beträchtlich beschleunigen. Die jeweiligen Einzelheiten dieser Heilmethoden sind den Beschreibungen der Zau-

ber in diesem Band bzw. (für magische Gegenstände) dem *Handbuch für Spielleiter* zu entnehmen. Bei ihrem Einsatz schließen sich Wunden augenblicklich, und die entsprechende Kraft kehrt zurück; diese Wirkung tritt sofort ein.

Besonders während eines Kampfes oder als Vorbereitung für eine gefährliche Begegnung ist Zauberheilung hilfreich. Dabei ist allerdings zu beachten, daß auch die Gegner der Spielercharaktere wahrscheinlich über derartige Hilfsmittel verfügen: Ein böser Hohepriester dürfte einige *Heilzauber* bereithalten, um bei Bedarf seine Gefolgsleute und Leibwachen zu stärken. Heilung an sich stellt weder einen guten, noch einen bösen Akt dar.

Auch bei Heilung durch Magie gilt, daß ein Charakter nicht mehr Trefferpunkte zurückgewinnen kann, als er ursprünglich besaß. Erleidet ein Charakter mit 30 Trefferpunkten insgesamt drei Schadenspunkte, so könnten ihm auch durch Zaubermittel, gleich, welcher Art, nur drei Punkte wiedergegeben werden: Alle Überschüsse wären verloren.

Fertigkeit in Heil- und Kräuterkunde

Eine geringfügige Beschleunigung des Heilungsprozesses kann auch durch den Einsatz der Fertigkeiten Kräuter- und Heilkunde erreicht werden. Im einzelnen wird dies in Kapitel 5 erläutert.

Der Tod eines Charakters

Sinken die Trefferpunkte eines Charakters auf Null, so stirbt er, d.h. er ist augenblicklich tot und kann nicht weiter handeln, sofern nicht besondere, magische Wirkungen dies verhindern.

Tod durch Schockwirkung

Außer durch Verlust aller Trefferpunkte kann ein Charakter auch sterben, wenn er auf einen Schlag schweren Schaden erleidet: Verliert ein Charakter durch einen einzigen Angriff 50 Trefferpunkte oder mehr, so muß ein Rettungswurf gegen Todesmagie gelingen, wenn er dies überleben soll.

Diese Regel gilt nur, wenn der betreffende Schaden durch einen einzigen Angriff verursacht wurde, nicht für mehrere Angriffe, die insgesamt mehr als 50 Schadenspunkte verursachen. Ein Rettungswurf würde also z.B. fallig, wenn ein Charakter durch den Feuerodem eines Drachen 72 Trefferpunkte verliert. Träfen ihn dagegen acht Orks, deren Waffen insgesamt 53 Schadenspunkte anrichten, so wäre kein Rettungswurf erforderlich.

Ist der Rettungswurf erfolgreich, so bleibt der Charakter am Leben (sofern ihn der Verlust von 50 oder mehr Trefferpunkten nicht ohnehin auf Null bringt). Mißlingt dagegen der Rettungswurf, so stirbt er augenblicklich an der Schockwirkung der Verletzung, und seine Treffer-



Kapitel 9: Das Wiedererwecken von Toten

punkte werden nachträglich auf Null gesenkt. Er kann jedoch durch die üblichen Zauber wiedererweckt werden. Natürlich gilt diese Regel auch für Nichtspielercharaktere und Monster.

Unentrinnbarer Tod

In manchen Situationen ist der Tod einfach unausweichlich, ganz unabhängig von der Anzahl der Trefferpunkte, über die ein Charakter verfügt.

Ein Charakter könnte z.B. in einem Raum ohne Ausgänge eingeschlossen sein, während sich die fünfzig Tonnen schwere Decke auf ihn herabsenkt; er könnte unentrinnbar in einem völlig dichten Tank gefangen sein, der sich mit Säure füllt. Dies sind extreme (und extrem grausige) Beispiele, die in einer fantastischen Welt jedoch durchaus vorkommen könnten.

Das Wiedererwecken von Toten

Heilzauber haben auf einen Toten keinerlei Wirkung: Er kann nur durch die Zauber *Tote*

erwecken oder *Auferstehung* (bzw. magische Gegenstände, die ähnlich wirken) wieder zum Leben erweckt werden. Bei jeder derartigen Wiedererweckung muß für den betreffenden Charakter ein Prozentwurf durchgeführt werden, dessen Grenzwert sich nach seiner jeweiligen Konstitution richtet (s. Tabelle 3). Wenn er gelingt, erwacht der Charakter zu neuem Leben, wobei seine Verfassung je nach dem angewandten Zauber oder Gegenstand unterschiedlich ausfallen kann.

Jedesmal, wenn ein Charakter in dieser Weise wiedererweckt wird, verringert sich sein Konstitutionswert um einen Punkt. Dies hat evtl. Rückwirkungen auf bereits erworbene Trefferpunkte: Verringert sich durch die Änderung der Trefferpunktebonus des Charakters, so wird die Gesamtzahl seiner Trefferpunkte entsprechend gesenkt. (Der Bonusverlust wird mit der Stufenzahl multipliziert und das Ergebnis von den Trefferpunkten abgezogen.) Wenn die Konstitution eines Charakters auf Null sinkt, kann dieser Charakter nicht mehr wieder-

erweckt werden und wird endgültig aus dem Spiel genommen.

Tod durch Vergiftung

Gift macht diesen Ablauf etwas komplizierter, denn im Körper eines vergifteten Charakters kann sich auch nach dem Tod noch wirksame Gift erhalten.

Gift bleibt für 2W6 Stunden nach dem Tod des Opfers wirksam. Soll der Charakter während dieser Zeit wiedererweckt werden, so muss ein Weg gefunden werden, dieses Gift vorher zu neutralisieren. Geschieht dies nicht, so ist sofort nach dem Wiedererweckungswurf (sofern dieser erfolgreich war) ein Rettungswurf gegen Gift fällig, bei dessen Mißlingen darf der Charakter die volle Schadenswirkung des Giftes in seinem Körper erleidet. Dies kann einige Charaktere evtl. nur schwächen, bei anderen jedoch zum erneuten Ableben unmittelbar nach ihrer Wiedererweckung führen!





In den Weiten der Spielwelt verstreut, harren unermessliche Schätze ihrer Entdeckung: Uralte Drachen lagern auf riesigen Horten von Gold, Silber und Edelsteinen; Orkhäuptlinge zählen gierig die Beute ihres letzten Raubzuges; hirnlose Schleimmonster kriechen über die Knochen und Rüstungen unglücklicher Abenteurer; böse Herren der Finsternis lassen kleine Vermögen angeblich unbewacht als Köder liegen, wie Spinnen, die die Fliegen in ihre Netze locken; vom Alter gebeugte Magier sammeln geheimnisvolle, magische Dinge. Bei einigen Schatzhorten, wie z.B. denen der Drachen, wissen wohl nur die Besitzer selbst, zu welchem Zweck sie angehäuft wurden. Andere dienen alltäglicheren Zielen: Macht, Luxus und Sicherheit. Einige wenige Horte stammen aus längst vergangenen Zeitaltern, ihre früheren Eigentümer sind seit langem tot und vergessen. Manche Schatzfunde sind klein, wie etwa das, was ein Gelbschimmel übrigläßt, andere ungeheuer reich, wie die Schatzkammer eines raffgierigen Tyrannen. Schätze können einfach auf ihren Finder warten, oder auch scharf bewacht und durch Fallen gesichert sein.

Verschiedene Arten von Schätzen

Schätze können die unterschiedlichsten Formen annehmen und vom Alltäglichen bis zum Exotischen reichen. Natürlich sind da zuerst einmal Münzen aus Kupfer, Silber, Gold, Elektrum oder Platin; diese Edelmetalle können jedoch auch zu vergoldeten Schalen und Pokalen oder Tafelsilber verarbeitet sein. Die Charaktere kennen den Nennwert von Münzen und werden meist in der Lage sein, ihren Fund zu schätzen; manche alten Schatzhorte könnten jedoch Münzen enthalten, die nicht mehr in Umlauf sind und vielleicht nur noch nach Gewicht zu verkaufen sind. Der Wert von Gegenständen aus Edelmetallen dürfte noch schwerer festzustellen sein: Wenn man keinen Goldschmied findet, um sie schätzen zu lassen, oder keinen Käufer, der bereit ist, einen angemessenen Preis dafür zu zahlen, kann man sie nur einschmelzen und ebenfalls nach Gewicht verkaufen. In größeren Städten stellt dies wahrscheinlich kein Problem dar: Dort findet sich meist ein Schätzer oder Hehler – allerdings wird man nicht immer den vollen Wert des Stücks bekommen (und evtl. in Verdacht geraten, es gestohlen zu haben). Die Spielercharaktere müssen sich auch vor Fälschungen in Acht nehmen: Ein wertvoll wirkender Pokal kann aus einfachem Blech getrieben und nur versilbert sein, Münzmetall kann durch Kupfer oder Messing gestreckt werden. Auch Gewichte können präpariert sein und falsche Preise anzeigen: Zuallererst gilt es, einen Händler zu finden, dem man vertrauen kann!

Eine weitere, verbreitete Art von Schätzen, bei deren Schätzung die Charaktere sogar noch weit stärker auf andere angewiesen sein dürfen, sind Edelsteine: Falls unter den Abenteu-

rern nicht zufällig ein gelernter Juwelier ist, haben sie kaum eine andere Wahl, als einem Fremden zu vertrauen; die roten Steine, die sie bei ihrem letzten Abenteuer erbeutet haben, könnten schließlich ebensogut gefärbtes Glas oder Buntquartz ohne besonderen Wert sein wie Granate oder gar Rubine. Auch hierbei können die Spielercharaktere auf Fälschungen oder unehrliche Juweliere hereinfallen. Besonders hinterhältige Spielleiter könnten ihnen sogar Rohedelsteine zuspielen, die der Ungeübte kaum von Kieseln unterscheiden kann: Die meisten Charaktere (und Spieler) werden gar nicht auf den Gedanken kommen, das ein unauffälliges Steinchen mit dem richtigen Schliff ein Vermögen wert sein kann.

Am schwersten zu schätzen jedoch sind wohl Kunstgegenstände. Edelsteine, ob nun geschliffen oder im Rohzustand, und Gold sind wertvoll, ihr Wert kann jedoch beträchtlich gesteigert werden, wenn sie zu Schmuck oder Prunkgeschirr verarbeitet werden. Zwergenhändler in versteckten Siedlungen schleifen und schneiden die feinsten Steine; in unterirdischen Höhlen flechten Gnomenschmiede filigrane Gold- und Silbergewebe; alte Elfenschnitzereien aus wunderschön gemaserten Hölzern können sich mit den vollkommensten Werken menschlicher Bildhauerei messen. Der Wert aller dieser Kunstwerke liegt weit über dem ihres bloßen Materials.

Kunstgegenstände besitzen jedoch selten einen festen Wert. Ihr Preis hängt ganz davon ab, ob die Abenteurer einen Käufer dafür finden, und wie sehr diesem am Erwerb gelegen ist. In einigen großen Städten mag es Kunsthändler geben, welche die „richtigen“ Leute kennen und bereit wären, ein Geschäft zu vermitteln. In den meisten Fällen werden die Charaktere ihre Kunstwerke jedoch selbst anpreisen müssen. Dabei ist viel Takt und Feingefühl erforderlich, denn derartige Waren interessieren in der Regel nur die Reichen und Großen, und diese geben sich nur ungern mit geschäftlichen Dingen ab: Die Spielercharaktere werden sehr darauf achten müssen, nicht den Unwillen der Edelleute und Fürsten zu erregen, mit denen sie evtl. zu tun haben.

Schließlich sind da die vielen ungewöhnlichen Dinge, auf welche die Charaktere stoßen können: Pelze, exotische Tiere, Gewürze, seltene Zaubermaterialien oder andere Handelswaren. Wie bei Kunstgegenständen kann auch hier der Preis sehr stark schwanken. Zunächst kommt es darauf an, einen Käufer zu finden. Bei gewöhnlicheren Dingen wie Pelzen oder anderen Handelsgütern dürfte dies nicht allzu schwierig sein, wenn die Spielercharaktere jedoch Zaubermaterial erbeutet haben, das nur den mächtigsten Magiern nützt, kann es zu einem eigenen Abenteuer werden! Dann muß ein Preis ausgehandelt werden; Pelzhändler und andere Kaufleute feilschen gewohnheitsmäßig, andere Käufer tun es, weil sie hoffen, daß die Abenteurer den wahren Wert ihrer Güter nicht kennen – oder weil sie ihn selbst nicht wissen. Erst nach Überwindung dieser

verschiedenen Hürden werden die Charaktere ihre Beute evtl. verkaufen können. Betrachtet man den ganzen Ablauf jedoch als Bestandteil des Rollenspiels, dann macht auch diese Art von Abenteuer Spaß.

Magische Gegenstände

Die oben beschriebenen Schätze sind alle in klingende Münze umzuwandeln, wodurch ihr Wert augenfällig wird: Sie machen einen Charakter reich, und mit dem Reichtum gehen Macht und Einfluß einher. Es gibt jedoch andere, äußerst begehrte Schätze, welche die Charaktere nicht verkaufen oder weggeben werden: die magischen Gegenstände, die sie finden und selbst verwenden.

Obwohl Magier und Priester selbst magische Gegenstände herstellen können (nach den Regeln über magische Forschungen, über die der Spielleiter verfügt), geschieht es weitaus häufiger, daß Charaktere derartige Utensilien im Verlauf ihrer Abenteuer finden. Magische Gegenstände stellen eine bedeutende Stärkung der Charaktere dar: Mit ihrer Hilfe können sie besser kämpfen, Zauber auf ein bloßes Befehlswort einsetzen, dem heißesten Feuer widerstehen und andere unglaubliche Dinge vollbringen. Allerdings gewähren nicht alle magischen Gegenstände Vorteile: Manche sind verflucht, sei es infolge einer magischen Fehlkonstruktion oder als zielstrebiges Werk eines völlig verrückten oder bösen Magiers.

Einige wenige magische Gegenstände sind Artefakte, die von Wesen geschaffen wurden, die noch mächtiger sind als der größte Spielercharakter. Der Gebrauch dieser Artefakte ist äußerst riskant; nur auf dreierlei Weise läßt sich herausfinden, wie sie einzusetzen sind: durch pures Glück, Herumprobieren oder fleißiges Nachforschen.

Es gibt zahllose magische Gegenstände, welche die Spielercharaktere finden könnten. Sie lassen sich jedoch anhand von bekannten Gemeinsamkeiten in einige Grundkategorien unterteilen.

Magische Waffen: Von fast jedem Waffentyp können verzauberte Stücke vorkommen, wenn es auch zugegebenermaßen nur wenige magische Bartäxte oder Helmbarden gibt. Eindeutig am weitesten verbreitet sind Schwerter und Dolche. In der Regel gewähren magische Waffen einen Zuschlag von +1 oder mehr auf Angriffs- und Schadenswürfe, wodurch sich die Trefferchance des Charakters und der angerichtete Schaden erhöhen. Vielleicht sind magische Waffen leichter zu handhaben, vielleicht auch schärfer als gewöhnlicher Stahl – die Begründung liegt ganz im Belieben des Spielleiters. In jedem Fall sind magische Waffen wirksamer als selbst die besten Meisterstücke normaler Klingschmiede.

Manche Waffen besitzen sogar noch größere Kräfte: Sie verleihen ihrem Träger z.B. die Fähigkeit, Gefahren vorauszuhahnen, Wunden zu heilen, in der Luft zu schweben, oder geran-



Kapitel 10: Schätze

dezu unglaubliches Glück. Ganz wenige besitzen eine eigene, fremdartige Intelligenz und können sich mit ihrem Träger verständigen. Derartige intelligente Werkzeuge der Zerstörung sind zwar die mächtigsten aller Waffen, versuchen jedoch häufig, ihrem Besitzer ihren eigenen Willen aufzuzwingen.

Wenn ein Charakter in den Besitz einer magischen Waffe gelangt, wird er ihre Eigenschaften in der Regel nicht kennen. Einige, wie die Verbesserung der Kampfwerte, zeigen sich beim Gebrauch; eventuellen weiteren Kräften wird man nur durch Nachforschungen oder den Einsatz von Zaubern auf die Spur kommen, wobei Altertumskunde und der Zauber *Sagenkunde* gute Dienste leisten können. In ganz seltenen Fällen stößt man rein durch Zufall auf die eine oder andere Eigenschaft. Die geläufigen Kräfte der Reihe nach durch Befehle abzurufen, wirkt höchstens für die geringeren Fähigkeiten der Waffe: Gefahren spüren, Geheimtüren aufdecken oder Schätze orten. Bedeutendere Kräfte erfordern das Aussprechen eines bestimmten Befehls, evtl. in einer längst vergessenen Sprache.

Magische Rüstungen: Verzauberte Rüstungen bilden die Ergänzung zu magischen Waffen. Zusätzlich zum RK-Grundwert des entsprechenden Panzertyps verbessern sie die Rüstungsklasse ihres Trägers um einen oder mehr Punkte, da sie besser und widerstandsfähiger sind als normale Rüstungen. Darüber hinaus bieten sie zumindest etwas Schutz gegen

Angriffsformen, welche die betreffende Rüstung normalerweise nicht abhalten könnte. Ein *Kettenhemd +1* z.B. gewährt dem Träger einen Zuschlag von +1 auf seinen Rettungswurf gegen den Feuerodem eines Drachen, schützt also vor mehr als nur vor Schwerthieben. Einige ganz seltene Stücke können außerdem besondere Fähigkeiten besitzen. In der Regel sind diese Rüstungen besonders fein gearbeitet und ziseliert, die genauen Kräfte muß ein Charakter jedoch ebenso herausfinden wie bei magischen Waffen.

Zaubertränke und Öle: Diese magischen Stoffe sind leicht als solche zu erkennen, aber im einzelnen schwer zu identifizieren. Man findet sie in kleinen Fläschchen, Krügen, Töpfchen oder Phiolen, die bei Anwendung eines entsprechenden Erkenntniszaubers eindeutig Magie aussstrahlen. Ihre Wirkung kann jedoch nur durch Einnahme einer kleinen Probe festgestellt werden, wobei das Ergebnis recht unterschiedlich ausfallen kann: Die tapfere Versuchsperson kann vielleicht schweben oder fliegen, großer Hitze oder Kälte widerstehen, schwere Wunden heilen oder furchtlos den größten Gefahren entgegentreten; vielleicht wird sie aber auch vom ersten Gegner, dem sie begegnet, schwer getroffen, oder durch ein konzentriertes Gift augenblicklich getötet. — Um die Wirkung eines Zaubertranks herauszufinden, muß dieses Risiko eingegangen werden.

Schriftrollen: Schriftrollen sind Hilfsmittel und Luxusartikel für Magier und Priester.

Durch bloßes Ablesen der auf ihnen verzeichneten Formel kann der Charakter den betreffenden Zauber augenblicklich anwenden, ohne daß er ihn sich vorher eingeprägt hätte, die Materialien bereithielte oder sonstige Bedingungen des normalen Zauberuns erfüllt. Erfahrene und mächtige Magier verbringen einen großen Teil ihrer Abende damit, derartige Schriftrollen zum späteren, eigenen Gebrauch während eines Abenteuers vorzubereiten.

Einige Schriftrollen können von allen Charakteren eingesetzt werden und gewähren besonderen, aber zeitlich begrenzten Schutz vor bestimmten Gefahren, z.B. bösen Wesen, Werwölfen, Wesen von anderen Existenzebenen usw. Andere Schriftrollen wiederum enthalten schreckliche oder auch lustige Flüche, die durch das bloße Lesen ihrer Überschrift freigesetzt werden. Leider besteht der einzige Weg, den Inhalt einer Schriftrolle festzustellen, darin, ihren Text — still — zu überfliegen. Bei Schriftrollen mit Magierzaubern ist dafür der Einsatz des Zaubers *Magie lesen* erforderlich. Andere können von allen Charakteren gelesen werden. Diese stille Lektüre löst die eingetrageenen Zauber nicht aus, der Charakter erfährt jedoch, welche es sind (und erleidet ggf. die Wirkung von Flüchen). Einmal durchgelesen, kann die Schriftrolle bei Bedarf von ihrem Besitzer jederzeit eingesetzt werden.

Ringe: Magische Ringe können von Charakteren verschiedener Klassen getragen werden und besitzen die unterschiedlichsten Kräfte,





vom Versprühen von Feuerwerk bis zur Erfüllung von Wünschen. Die magische Aura eines solchen Ringes ist durch entsprechende Zauber leicht zu erkennen; seine Eigenschaften kann man jedoch nur herausfinden, indem man ihn über den Finger streift und das Befehlswort ausspricht (letzteres ist meist auf der Innenseite eingraviert). Wie bei den meisten Arten von magischen Gegenständen gibt es auch Zauberringe, die ihrem Träger schaden können – und verfluchte Ringe kann man nur mit Hilfe von Bannzaubern wieder ablegen!

Zauberstäbe, -stecken und -ruten: Dies sind mit die mächtigsten unter den magischen Gegenständen. Zauberstäbe werden vor allem von Magiern verwendet, die mit ihrer Hilfe durch eine bloße Handbewegung mächtige Zauber auslösen können. Stecken können teils von Magiern, teils von Priestern eingesetzt werden. Sie verfügen über große Kräfte, die selbst die von Zauberstäben in den Schatten stellen. Die äußerst seltenen Zauberruten schließlich dienen oft Hexenkönigen und anderen großen Herren als Zepter, denn sie verleihen Macht und Herrschaft.

Glücklicherweise kommen in dieser Kategorie nur wenige Stücke vor, die verflucht oder in der Handhabung gefährlich wären. Alle jedoch können nur durch bestimmte Befehle zum Einsatz gebracht werden, Worte oder Formeln, welche die ihnen innewohnenden Kräfte freisetzen. Kein Zauberstab oder -stecken und keine Zauberrute lässt äußerlich erkennen, welche Eigenschaften darin schlummern: Um das herauszufinden, sind meist sorgfältige Nachforschungen und vorsichtige Versuche notwendig.

Zauberstäbe, -stecken und -ruten sind nicht unerschöpflich: Jeder Einsatz verbraucht eine ihrer magischen Ladungen. Es gibt jedoch keine Skala oder Anzeige, die über die noch verbleibende Ladung Auskunft gibt: Daß die Kraft seines Zauberstabes verbraucht ist, bemerkt ein Charakter erst, wenn dieser plötzlich nicht mehr wirkt oder in seiner Hand zu Staub zerfällt.

Magische Einzelstücke: Hier zeigt sich die ganze Vielfalt magischer Schätze. Jeder Gegenstand verfügt über eigene Kräfte: Es gibt Hufeisen, mit denen ein Pferd schneller laufen, Besen, auf denen man reiten kann, Säcke, in die mehr hineingeht, als eigentlich hineinpassen dürfte, Farben, mit denen man wirkliche Dinge erschaffen kann, Gürtel, die große Stärke verleihen, Hüte, welche ihren Träger klüger machen, Lehrbücher, durch die sich Attribute steigern lassen, und vieles, vieles mehr. Jeder dieser Gegenstände ist anders, und nicht alle sind auf die gleiche Weise zu erkennen: Bei einigen wird die Wirkungsweise deutlich, sobald man sie ergreift, anlegt oder öffnet; bei anderen muß man zunächst mit viel Mühe das Befehlswort herausfinden. Alle diese Einzelstücke sind äußerst selten und wertvoll.

Artefakte und Reliquien schließlich sind Schätze, die nur wenigen Spielercharakteren jemals in die Hände fallen werden – und selbst

dann sollten es sich die Spieler sehr genau überlegen, ob ihre Charaktere das betreffende Stück auf Dauer behalten sollen: Artefakte sind die machtvollsten magischen Gegenstände, die überhaupt im Spiel vorkommen, ja, viele von ihnen sind mächtig genug, den Gang der Geschichte zu verändern! Jedes ist einzigartig und besitzt seine eigene Vorgeschichte; in einer bestimmten Spielwelt kann es z.B. höchstens eine *Hand des Vecna* geben. Aufgrund dieser Einzigartigkeit besitzt jedes Artefakt besondere und gewaltige Kräfte. Artefakte tauchen nie zufällig auf, sondern werden vom Spielleiter bewußt eingesetzt.

Der Fund eines Artefaktes bildet stets ein eigenes Abenteuer; der Spielleiter wird es aus ganz bestimmten Gründen in die Reichweite der Spielercharaktere gebracht haben. In der Regel erwartet er nicht, daß sie es für längere Zeit behalten, sondern plant ein Abenteuer, in dem sie dieses Artefakt für einen ganz bestimmten Zweck benötigen werden. Die Gefahr beim längeren Besitz von Artefakten liegt in ihrer allzu großen Macht: Sie lassen den Charakter nicht nur bald unbesiegbar werden, sondern verändern auch nach und nach sein Wesen und zerstören es schließlich ganz – dies ist der Preis für die Macht, die sie verleihen.

Das Verteilen und Aufbewahren von Schätzen

Wenn eine Gruppe von Charakteren ein Abenteuer erfolgreich abgeschlossen hat, wird sie mit ziemlicher Sicherheit einige Schätze erbeutet haben. Daher ist es hilfreich, sich vorab über den Schlüssel zu einigen, nach dem diese Beute unter den Spielercharakteren und ihren Gefolgsmenschen aufgeteilt werden soll. Diese Einigung liegt ganz im Bereich des Rollenspiels und muß zwischen allen Spielern am Tisch ausgehandelt werden: hierfür kann es keine Regeln geben.

Was folgt, sind daher nur Vorschläge und Warnungen zur Frage der Aufteilung von Schätzen, deren Berücksichtigung eine Einigung erleichtern und Streitigkeiten zwischen den Spielern und ihren Charakteren vorbeugen kann.

Geld ist am leichtesten zu teilen. Die einfachste Methode sieht gleiche Anteile für alle Spielercharaktere vor, sowie gleiche oder halb so hohe Anteile für ihre Gefolgsmenschen. Manche Spieler werden geltend machen, daß ihr Charakter einen entscheidenderen Beitrag zum Gelingen der Unternehmung geleistet hat, doch dies gleicht sich längerfristig aus und ist außerdem für Spieler schwer festzustellen: Ob der Charakter, der stets wachsam die Nachhut bildete, vielleicht einen Überfall durch verdeckte Gegner verhindert hat, weiß nur der Spielleiter.

Darüber hinaus sind evtl. besondere Unkosten zu berücksichtigen. Manche Gruppen richten einen Fond ein, um ggf. die Kosten für Hei-

lung, Wiederherstellung oder Erweckung von Gefährten zu begleichen. Auch hierbei geht man davon aus, daß alle das gleiche riskiert haben und deshalb gemeinsam derartige Kosten tragen sollten. Einige Gruppen rechnen die unterschiedlich hohen Erfahrungsstufen der Charaktere an, da – so die Vorstellung – Charaktere höherer Stufen einen größeren Teil der Belastungen zu tragen haben. Andere gewähren Charakteren, die größere Risiken eingegangen sind oder andere gerettet haben, besondere Prämien, wodurch alle ermuntert werden, sich zu beteiligen.

Die Verteilung magischer Gegenstände ist schon schwieriger, da in den meisten Fällen nicht genug nützliche Dinge für alle Charaktere vorhanden sein werden und der Wert der erbeuteten Stücke sehr unterschiedlich sein kann. Hier müssen die Spieler ihrem Sinn für Fairness folgen, wenn sie das gute Einvernehmen in ihrer Gruppe erhalten wollen. Da magische Gegenstände der Gruppe nur nützen, wenn sie von ihrem Besitzer auch eingesetzt werden können, sollte es zunächst darum gehen, jedes Stück in die richtigen Hände zu legen: Am Gürtel eines Magiers ist ein magisches Schwert nicht halb so hilfreich wie in der Hand eines Kriegers, während dieser mit einem Zauberstab, der dem Magier eine große Hilfe wäre, überhaupt nichts anfangen kann.

Eine andere Möglichkeit wäre, den Verkaufspreis jedes magischen Gegenstandes zu ermitteln und es dann jedem Charakter zu überlassen, der bereit ist, eine entsprechende Summe zur Verteilung unter den übrigen Mitgliedern der Gruppe zu zahlen. Ist mehr als einer am Kauf interessiert, so kann ausgewürfelt werden, wer den Zuschlag erhält. Auch Tauschgeschäfte sind möglich, insbesondere, wenn für Beutestücke Dinge angeboten werden, die alle Charaktere gebrauchen können, z.B. *Heiltränke*. Wer bereits einen magischen Gegenstand erhalten hat, wird in der Regel kein zweites Mal wählen dürfen, wenn nicht genug für alle da sind. Wenn die Spieler bzw. Charaktere sich gar nicht anders einigen können, kann um die verschiedenen Stücke gewürfelt werden. Dies ist eine gerechte Methode (gegen den Zufall wird kaum jemand etwas einwenden können), die jedoch zu Unaufgeregtheit führen kann: Im Verlauf einiger Abenteuer sammeln evtl. ein oder zwei Spieler die Mehrzahl der magischen Gegenstände. Spätestens dann sollten sie auf die Teilnahme an der Auslosung vorläufig freiwillig verzichten.

Bei der Verteilung magischer Gegenstände sind auch taktische Überlegungen zu beachten: Es wäre einfach unklug, den größten Teil des magischen Arsenalen einer Gruppe ein oder zwei Charakteren zu geben. Sinnvoller ist es, diese wichtige Ausrüstung möglichst gleichmäßig zu verteilen (wie dies in der Wirklichkeit auch heute noch Forschungs- und Einsatzgruppen tun): Wenn dann ein Charakter abstürzt oder von einem Unsichtbaren Schleicher entführt wird, ist nicht gleich alles verloren. So ist es z.B. besser, vorhandene *Heiltränke* Kämpfern, Die-



Kapitel 10: Das Verteilen und Aufbewahren von Schätzen

ben und Zauberkundigen in der Gruppe anzutauen, als dem ohnehin über *Heilzauber* verfügenden Kleriker: Sollte dieser plötzlich im Nebel verschwinden, wäre die Gruppe sonst auf einen Schlag alle Heilmittel los. Bei besserer Verteilung dagegen kann sie höchstens die *Heilzauber* oder die Tränke verlieren, aber nicht beide (es sei denn, sie würde von einer Katastrophe heimgesucht, doch dann wäre ohnehin nichts mehr zu retten). Allzu große Habgier zahlt sich also auch hier nicht aus.

Haben die Charaktere erst einmal beträchtliche Schätze angehäuft, so müssen sie diese irgendwie aufzubewahren. Sofern der Spielleiter von einem halbwegen mittelalterlichen Hintergrund ausgeht, dürfte es keine Banken geben, um diese Aufgaben zu übernehmen: Die Spielercharaktere müssen sich nach anderen Wegen umsehen, um ihre Schätze zu sichern. Stabile Kisten mit schweren Schlossern können fürs erste genügen, eine bessere Methode wäre jedoch, sein Vermögen in kleinen Wertsachen anzulegen, so daß man es bei sich tragen kann. – Natürlich ist man dann nach einem ordentlichen Raubüberfall gleich ganz bankrott, und auch im Alltag ergeben sich Schwierigkeiten, wenn man etwa einen Krug Bier mit einem Edelstein im Wert von 1.000 GM bezahlen will. Eine andere Möglichkeit wäre, das Vermögen bei jemandem zu hinterlegen, dem der Charakter vertraut – die hierbei bestehenden Risiken dürften jedem klar sein. Der Abenteurer könnte seinen Besitz auch dem örtlichen Grundherrn oder einer Kultgemeinschaft vermachen, in der Hoffnung, später deren Gunst in Anspruch nehmen zu können. Dies ist nicht ganz so blauäugig, wie es den Anschein haben mag: Wenn der Empfänger der Stiftung seinen Teil der Übereinkunft nicht einhält, wird der Charakter ihm nie wieder etwas geben, und womit sollte er seinen anspruchsvollen Lebensstil aufrechterhalten, wenn sich dies herumspricht? Eine solche Vertrauensperson ist also durchaus gehalten, ihren Verpflichtungen nachzukommen – allerdings wird sie für den Charakter nur das Nötigste tun. Die beste Lösung ist da immer noch jene, die sich im Laufe der Geschichte bewährt hat: Sein Geld in Sachwerten anzulegen. Grund und Boden, Vieh und Handelswaren sind schwerer zu stehlen oder zu verlieren, und ihr Besitz stellt keine wesentliche Traglast dar...

