

Menschen & Magie

Ein Spielerhandbuch für Old-School Rollenspiele



Menschen & Magie

Ein Spielerhandbuch für Old-School Rollenspiele

Version *beta*, Datum: 16.11.2019 / 10:32:11

Text und Satz: © Wanderer Bill, 2019

wandererbill73@gmail.com

Titelbild: LadyofHats, CC 0, public domain

OSR-Logo: Matt S. Jackson, public domain

Dungeons & Dragons, *D&D* und *AD&D* sind eingetragene Warenzeichen von *Wizards of the Coast*

Swords & Wizardry ist ein eingetragenes Warenzeichen von Matthew J. Finch

Labyrinth Lord ist ein eingetragenes Warenzeichen von Daniel Proctor

OSRIC ist ein eingetragenes Warenzeichen von Matthew J. Finch und Stuart Marshall

Basic Fantasy Role Playing Game ist ein eingetragenes Warenzeichen von Chris Gonnermann

Lamentations of the Flame Princess ist ein eingetragenes Warenzeichen von James Raggie IV

Der Text und die meisten Tabellen von *Menschen & Magie* sind Open Game Content im Sinne der Open Game License, OGL 1.0a

Das heißt, Du darfst dieses Heftchen für Dich und für andere kopieren. Gib es gerne weiter!

Es ist auch kein Problem, *Menschen & Magie* für deinen eigenen Open Game Content zu benutzen, vorausgesetzt, Du hältst Dich dabei an die Regeln der Open Game License.

Schließlich ist *Menschen & Magie* auch Open Source. Du findest die Quelldateien für dieses Dokument unter <https://github.com/lskh/Hausregeln>

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	8
Einleitung	10
Charaktererschaffung	15
Attribute	16
Fantasy-Völker	18
Zwerge	19
Elfen	19
Halblinge	20
Klassen	20
Kämpfer	21
Kleriker	21
Zauberkundiger	22
Gesinnung	24
Sprachen	25
Zaubersprüche	26
Geld und Ausrüstung	32
Ausrüstung für Kleriker	33
Ausrüstung für Kämpfer	35
Ausrüstung Zauberkundiger	37
Den Charakter vollenden	38
Ins Abenteuer ziehen	40
Würfelproben	40
Attributproben	41
Rettungswürfe	41
Magie	42
Spruchrollen	42
Spruchforschung und neue Sprüche	43

Magische Gegenstände	43
Erkennen und Identifizieren magischer Gegenstände	45
Verfluchte Gegenstände	45
Stadtabenteuer	46
Waffenknechte und Gefolgsleute	48
Der Dungeon Crawl	49
Spielphasen	49
Karten zeichnen	51
Belastung und Bewegung	53
Wildnisabenteuer	55
Bewegungstempo in der Wildnis	59
Verirren	61
Kampf	61
Kampfunden	62
Überraschung	63
Initiative	63
Kampfmanöver	64
Reichweite im Fernkampf	66
Verletzung, Bewußtlosigkeit, Tod	66
Heilungsrate	67
Erfahrungspunkte und Stufen	68
Das Spiel in der Kampagne	69
Megadungeons	70
Zeit und Raum	71
Leben und Reisen im Off	74
Terminplanung	76
West Marches	76

Tabellen	79
Charakterstufen	79
Angriffstabellen	81
Rettungswürfe	83

Untote vertreiben	84
Hausregeln der Grenzland-Kampagne	86
Trefferwürfel	86
Universelle Attributsmodifikatoren	86
Außerordentliche Stärke der Kämpfer	87
Charakterklasse Dieb	88
Diebesfertigkeiten	89
Verletzung und Todesrettungswürfe	91
Preislisten	91
Andere Spielerhandbücher	102
OD&D	102
AD&D	104
Basic D&D	104
Weiterentwicklungen	105
Abweichungen von den 1974er Regeln	107
20 Answers about Menschen & Magie	109
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a	114

TABELLENVERZEICHNIS

1	Primärattribute und Erfahrungspunkte	16
2	Konstitutions Bonus Tabelle	17
3	Charisma Bonus Tabelle	18
5	Klerikersprüche des 1. Grades	27
6	Zauberkundigensprüche des 1. Grades	27
7	Belastungsstufen	54
8	Angriffstabelle für Stufe 1 Charaktere	61
9	Angriffstabelle, Stufe 1 mit Angriffsbonus +1	62
10	Angriffstabelle, Stufe 1 mit Angriffsbonus +3	62
11	Ablauf einer Kampfrunde	63
11	Ablauf einer Kampfrunde	64
12	Reichweiten im Fernkampf	66
14	Kämpfer Stufen	79
15	Kleriker Stufen	80
16	Zauberkundige Stufen	81
17	Angriffstabelle Kämpfer, Normale Menschen (NM)	82
18	Angriffstabelle Kleriker	82
19	Angriffstabelle Zauberkundige	83
20	Rettungswürfe der Kämpfer	83
21	Rettungswürfe der Kleriker	84
22	Rettungswürfe der Zauberkundigen	84
23	Untote vertreiben	85
24	Variable Trefferwürfel	86
27	Dieb Stufen	89
30	Waffen	91
31	Rüstungen	92
32	Sonstige Ausrüstung	93
33	Haus-, Reittiere und Vieh	95
34	Speisen und Getränke	95
34	Speisen und Getränke	96

35	Logis	96
36	Beförderungsmittel	96
37	Handwerker	97
38	Gelehrte	97
39	Seeleute	98
40	Söldner, Sold pro Monat in GM	99
41	Baukosten	100

VORWORT

AM ANFANG war mein Plan einfach nur eine Liste mit Hausregeln für unsere *Dungeons & Dragons* Runde zu verfassen. Dann dachte ich, dass es ganz schön wäre, wenn alle Spieler ein kleines Heftchen mit den wichtigsten Tabellen zur Hand hätten. Schließlich ist daraus dieses kleine Spielerhandbuch geworden. Und das schöne ist, es kann frei ausgedruckt und kopiert werden, und völlig legal als PDF weiter gereicht werden.

Ermöglicht wird dieses Projekt durch die Veröffentlichung der *Open Game License* und der *System Reference Documents* durch *Wizards of the Coast* (siehe Seite 114) und die Vorarbeit vieler Mitglieder einer Bewegung, die sich *Old School Renaissance* (OSR) nennt. Eine Bewegung die seit etwa Mitte der Nuller Jahre die alten Regelwerke neu formuliert veröffentlicht, und darüber hinaus eine unglaubliche Menge spannender, origineller und zum Teil in eindrucksvoller künstlerischer Qualität gearbeiteter Werke hervor gebracht hat.

Menschen & Magie ist kein reiner “Retro-Klon” einer bestimmten früheren Edition des ersten Fantasy-Rollenspiels der Welt, sondern eher so eine Art Remix aus den echten alten Regeln und neueren Regelwerken. Auch ist es kein vollständiges Regelwerk, denn von den Regeln für den Spielleiter sind nur die Aspekte beschrieben, die für die Spieler sichtbar sind. Mein Ziel war es, ein Spielerhandbuch zu schreiben, welches möglichst gut kompatibel mit den ersten Editionen von TSR, und deren Retro-Klonen ist. Für die Spieler sollte es keinen Unterschied machen, ob der Spielleiter sein Spiel auf Grundlage der Original-Regeln von 1974, *Advanced Dungeons & Dragons* oder *Basic D&D* aufbaut, oder eben den modernen Varianten *Swords & Wizardry*, *OSRIC* oder *Labyrinth Lord*.

Grundlage für diesen Remix ist *Swords & Wizardry White Box*, ein

Retro-Klon der “little brown books” - also im Prinzip der Inhalt der ersten drei Heftchen D&D Regeln, die jemals veröffentlicht wurden. Daneben habe ich mich auch an *OSRIC*, *Swords & Wizardry Complete*, *Labyrinth Lord* und auch ein bisschen an *Blueholme* bedient, und schließlich auch noch Hausregeln aus unserer eigenen Spielrunde und aus einschlägigen Internetforen einfließen lassen. Im Anhang habe ich aufgeführt, an welchen Stellen *Menschen & Magie* explizit von den Original-Regeln abweicht.

Aufgebaut ist das Heft aus einem einfach gehaltenen Abschnitt über die Erschaffung von Stufe 1-Charakteren, einem Abschnitt über die Prozeduren und Regeln die während des Spiels zum tragen kommen, sowie einem Tabellenteil, der im laufenden Spiel und auf höheren Spielstufen als schnelle Referenz benutzt werden kann.

EINLEITUNG

MENSCHEN UND MAGIE ist eine Hausregelsammlung für das erste Fantasy Rollenspiel der Welt. Das Prinzip ist einfach, jeder Spieler führt eine fiktive Figur - üblicherweise Charakter genannt - durch eine abenteuerliche Fantasywelt voller unwägbarer Gefahren, geheimnisvoller Magie und fabelhafter Schätze. Die Welt selbst, das Verhalten von seltsamen Fabelwesen, Monstern aber auch zum Beispiel vom Tavernenwirt oder der Händlerin an der Ecke wird vom Spielleiter beschrieben.

Das funktioniert zum Beispiel so:

Spielleiter: ... nachdem Ihr die Kellertreppe herunter gestiegen seid, steht ihr in einem kleinen Raum, vielleicht 3 x 4 Meter groß, nur von euren Fackeln erleuchtet. In der Südost-Ecke stehen zwei Holzfässer die nach Sauerkraut riechen, daneben lehnt ein Sack, vielleicht ein Kartoffelsack. In der Nordwand seht ihr eine verschlossene Tür aus dicken Eichenbohlen. Was tut ihr?

Spielerin von Etzo dem Zwerg: ich sehe mir die Fässer genauer an, und hebe mal den Sack an.

Spielleiter: die Fässer sehen aus wie normale Weinfässer. Was besonderes kannst Du nicht erkennen. Der Sack ist leichter als er aussieht. Er scheint auch keine Kartoffeln zu enthalten, sondern etwas weiches, vielleicht Stoff oder Kleidung, als Du ihn wieder hinstellst, hörst Du auch ein metallisches Klappern in dem Sack.

Spieler von Hedwig der Kämpferin: ich gehe zu der Tür und lausche, was höre ich?

Spielleiter: Du hörst leises Murmeln, menschliche Stim-

men ...

Hedwig: kann ich etwas verstehen? Erkenne ich eine von den Stimmen?

Spielleiter: ... ja, doch ... Du hörst eine Stimme die sich genau anhört wie die von Haken-Ede ...

Hedwig: ich gebe Etzo ein Zeichen und flüstere ihm zu: "sieht so aus als hätten wir den Unterschlupf von Edes Bande gefunden. Los, hol die anderen, diese Halunken schnappen wir uns!"

Das Spiel benötigt also kein Spielbrett, sondern wird in erster Linie im "Kopfkino" gespielt. Je blumiger die Beschreibungen aller Beteiligten, desto besser. Und großartig ist natürlich, wenn Du nicht sagst:

"Mein Zwerg geht zum Wirt und bestellt drei Bier"

sondern

"He Wirt, wir sind durstig! Drei Humpen Bier für mich und meine zwei wackeren Gefährten! Ho ho, wir haben etwas zu feiern!"

Und wenn Du dabei auch noch sprichst wie ein Zwerg, um so besser!

Ziel des Spiels - aus Sicht der Spieler und der Spielleitung - ist, gemeinsam eine unterhaltsame Geschichte zu erzählen. Dabei können grandiose Erfolge genauso spannend und unterhaltsam sein, wie dramatische Niederlagen, oder auch völliges Scheitern.

Die literarischen Vorbilder sind natürlich Tolkiens Geschichten vom *Hobbit* und dem einen Ring, die unser Bild von Elfen, Zwergen, Halblingen und Orks geprägt haben, Fritz Leibers Abenteuer von *Fafhrd und dem Grauen Mausling*, die als archetypische Diebe

im Konflikt mit furchteinflößenden Magiern nach Gold und schönen Frauen streben, sowie Robert E. Howards Barbar *Conan*, der sich wider aller Gefahren zum mächtigen König aufschwingt. Aber auch die Geschichten der sterbenden Erde von Jack Vance, die ganz entscheidend die Magie-Regeln geprägt haben, und verschiedene Erzählungen von Poul Anderson, wie z.B. *Dreihertz*, in der die Figur des edlen Paladins im Kampf zwischen Chaos und Rechtschaffenheit, und nicht zuletzt auch der Troll der nur mit Feuer bekämpft werden kann, geprägt wurden. Schließlich hatten auch die Werke des Horror-Autors Howard P. Lovecraft einen spürbaren Einfluss, insbesondere was die Auseinandersetzung mit kosmischen Gefahren und weltfremden, übermächtigen Monstern angeht.

Oft folgen diese Geschichten dem Muster der klassischen Heldenreise: also dem mutigen Aufbruch in die Fremde, dem Erleben von Abenteuern, dem entscheiden Müssen in Schicksalsfragen, schließlich die krisenhafte Auseinandersetzung mit Scheitern, Untergang und Tod, um dann, vielleicht transformiert, und hoffentlich geläutert und bereichert zurück zu kehren.

Aus Sicht der Charaktere ist das Ziel des Spiels, möglichst viel Gold zu bekommen. Denn Gold ist auch die Währung in der in diesem Spiel *Erfahrung* bemessen wird. Und Erfahrung ermöglicht einem Charakter höhere Stufen, und damit bessere Fähigkeiten, mehr Widerstandskraft, höhere Magie und ähnliches zu erlangen.

Eine der wichtigsten Regeln des Spiels überhaupt ist, dass Du deinen Charakter **alles** machen lassen kannst was Dir einfällt. Ein *das geht nicht, dass steht so nicht in den Regeln* sollte es nicht geben.

Nochmal weil es so schön ist: **Du kannst deine Figur alles machen lassen was Du möchtest!**

Wenn Du einkaufen gehen willst, geh einkaufen, wenn Du lieber im Wald spazieren gehst, nur zu. Wenn Du in einem tiefen Kerker

nach Schätzen suchen willst - großartig! Und falls Du dabei wirklich erfolgreich sein solltest, bring Dein Geld auf die Bank, spare ein wenig, und kauf Dir eines Tages deine eigene Burg, kein Problem!

Allerdings kann es sehr gut passieren, dass die Spielleiterin von Dir verlangt zu würfeln, um zu sehen ob Dir dein kühnes Vorhaben gelingt. Nun hängt das Schicksal von den Würfeln ab, und die können gnadenlos sein. Die Wahrscheinlichkeit für eine erfolgreiche Würfelprobe liegt bei Old-School Rollenspielen oft in einer Größenordnung von 25 bis 50 %, vielleicht etwas besser, wenn die Figur gute Spielwerte hat.

Tendenziell bedeutet also die Aufforderung der Spielleiterin zu würfeln in etwa: "was Du hier vor hast funktioniert mit großer Wahrscheinlichkeit **nicht**, oder ist sehr **gefährlich**, dieser Würfelwurf ist Deine letzte Chance damit irgendwie davon zukommen". Das Gleiche gilt, wenn gewürfelt wird um in den Kampf zu ziehen. Kämpfe sind gefährlich! - meistens tödlich! - aber das wusstest Du wahrscheinlich schon.

Noch was zu den Würfeln: in diesem Spiel werden viele verschiedene Würfel benutzt. Die normalen sechsseitigen, aber auch 4-, 8-, 10-, 12- und 20-seitige Würfel. Das sind die *normalen* Gaming Würfel, die man auch in dieser Zusammenstellung als Satz kaufen kann. Aber denk nicht, dass es keine 5-, 7-, 24- oder 30-seitige Würfel gäbe!

Um einen bestimmten Würfel zu bezeichnen werden meistens Abkürzungen benutzt. W_4 = vierseitiger Würfel, W_8 = achtseitiger Würfel usw. wenn irgendwo W_{100} oder $W_{\%}$ steht, dann ist ein Paar zehnsseitiger Würfel gemeint, bei dem der eine für die Einerstellen, und der andere für die Zehnerstellen benutzt wird.

Um anzugeben wie viele Würfel von welcher Sorte für eine bestimmte Probe geworfen werden sollen, hat sich folgende Notation etabliert: Wenn zum Beispiel drei Sechserwürfel gemeint sind, schreibt

man $3W_6$, und sagt “drei-weh-sechs”, bei 2 Zwölfen entsprechend $2W_{12}$ usw. Es kann auch sein, dass noch eine bestimmte Punktzahl hinzurechnen werden soll. Dann schreibt man zum Beispiel $1W_{4+3}$, womit gemeint ist, dass man einen vierseitigen Würfel wirft, und dann zu dem Ergebnis 3 addiert. Es müsste also eine zufällige Zahl zwischen 4 und 7 dabei heraus kommen. In alten Regelheften und Abenteuermodulen wurde anstelle von $1W_{4+3}$ oft auch nur $4 - 7$ angegeben. Der Leser musste dann selbst austüfteln, mit welcher Kombination von Würfel und Boni der entsprechende Wertebereich abgedeckt werden konnte.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

DAS SPIEL BEGINNT damit, dass Du dir einen Charakter, also eine Spielfigur erschaffst. Die Eigenschaften und Habseligkeiten Deines Charakters werden auf einem Blatt Papier fest gehalten, dem so genannten Charakterbogen. Es gibt dafür alle möglichen Formulare, aber Du kannst auch ein einfaches leeres Blatt Papier dafür benutzen - ich finde das jedenfalls am meisten *old school*. Beschrifte Deinen Charakterbogen immer nur mit Bleistift, denn alle Eintragungen können sich im Laufe des Spiels verändern.

Oben links brauchst Du etwas Platz für den Namen deines Charakters. Lasse das Feld noch offen, denn Du weißt ja noch nicht was für eine Figur Du spielen wirst. Oben rechts kannst Du Deinen Namen und vielleicht auch den Namen des Spielleiters eintragen. Darunter, solltest Du Dir ein bisschen Platz für eine kleine Skizze deiner Figur frei halten.

Oben in die Mitte, zwischen dem Namen des Charakters und deinem Namen brauchst Du etwas Platz, um *Klasse* und *Stufe* deines Charakters zu notieren. Was mit Klasse gemeint ist, besprechen wir gleich, bei Stufe kannst Du schon mal eine eins eintragen. Du brauchst auch noch ein Feld um Deine *Gesinnung* zu notieren. Eine Zeile unter *Klasse* würde sich dafür anbieten.

Am linken Rand des Blattes schreibst Du unter einander die Worte: "Stärke", "Intelligenz", "Weisheit", "Geschicklichkeit", "Konstitution" und "Charisma". Das sind die Attribute deines Charakters. Du kannst auch Abkürzungen benutzen um Platz zu sparen: ST, IN, WE, GE, KO, CH (*Stinwegekoch*, kann man sich gut merken). Nun nimmst Du drei Sechser-Würfel (3W6), und würfelst von oben nach unten, also für ein Attribut nach dem anderen einen Wert zwischen 3 und 18 aus, und schreibst ihn hinter das jeweilige Attribut, je höher

der Wert, desto besser. Wenn Du möchtest, kannst Du einmalig den höchsten mit dem niedrigsten Wert vertauschen. Nun kannst Du schon ein bisschen erahnen, welche Art von Abenteurer Du hier vor Dir hast. Einen dummlichen Kraftprotz? einen gewitzten Hänfling? jemanden der klug und charismatisch ist?

ATTRIBUTE

Die Attribute *Stärke*, *Intelligenz* und *Weisheit* sind die sogenannten Primärattribute der drei Charakterklassen *Kämpfer*, *Zauberkundiger* und *Kleriker*. Das Primärattribut der jeweiligen Klasse wirkt sich wie folgt auf die Ansammlung von Erfahrungspunkten und Stufen aus:

Tabelle 1: Primärattribute und Erfahrungspunkte

Attribut	Erfahrungspunkte
15+	+ 10%
13 - 14	+ 5%
9 - 12	kein Bonus
7 - 8	- 10%
6-	- 20%

Stärke ist das Primärattribut der Kämpfer. Es steht für die Körperkraft eines Wesens.

Intelligenz stellt das Buchwissen eines Charakters dar. Es ist das Primärattribut der Zauberkundigen. Für jeden Punkt über 10 spricht der Charakter eine zusätzliche Sprache.

Weisheit stellt die Intuition, den Instinkt und das gute Urteilsvermögen eines Charakters dar. Weisheit ist das Primärattribut der Kleriker.

Geschicklichkeit ist das Resultat aus Koordination und Schnelligkeit. Ein hoher Geschicklichkeitswert (12+) gibt einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe im Fernkampf, also zum Beispiel mit Pfeil und Bogen. Ein niedriger Wert (9-) gibt einen Abzug von -1 auf entsprechende Angriffswürfe.

Konstitution beschreibt die Zähigkeit eines Charakters, denn sie entscheidet mit welchem Würfel die Trefferpunkte des Charakters ermittelt werden. Trefferpunkte stehen für die Menge an Schaden, Verletzungen, Prellungen aber auch zum Beispiel Rückschlag und Frustration, die ein Charakter im Kampf erleiden kann. Sinken die Trefferpunkte auf Null geht ein Charakter leblos zu Boden. Außerdem hat die Konstitution einen Einfluss auf die Chance, dass ein Charakter eine Wiederbelebung, Verwandlung oder Reinkarnation übersteht.

Tabelle 2: Konstitutions Bonus Tabelle

Konstitution	Trefferpunkte	Überleben
15 - 18	+1	100 %
13 - 14		100 %
12		90 %
11		80 %
10		70 %
9		60 %
8		50 %
7		40 %
3 - 6	-1	0 %

Charisma kann am besten als Ausdruck für das diplomatische Talent und die Führungsfähigkeiten eines Charakters verstanden werden.

Charisma wirkt sich auf die Anzahl und die Loyalität von Gefolgsleuten aus, die ein Charakter in seinen Dienst nehmen kann. Für alle Gefolgsleute wird zu Beginn ein bestimmter Loyalitätswert ermittelt, den der Spielleiter bei Bedarf auf die Probe stellen kann. Wenn zum Beispiel ein Spielercharakter eine besonders gefährliche Handlung von seinen Leuten verlangt, könnte mit einem Würfelwurf entschieden werden, ob sich die Gefolgsleute treu verhalten, oder eine Meuterei beginnen.

Tabelle 3: Charisma Bonus Tabelle

Charisma	Gefolgsleute (max. Anzahl)	Loyalität
3 - 4	1	-2
5 - 6	2	-1
7 - 8	3	
9 - 12	4	
13 - 15	5	+1
16 - 17	6	+2
18	12	+4

FANTASY-VÖLKER

Die meisten Spielercharaktere sind üblicherweise Menschen. Es ist aber auch möglich einen Charakter eines typischen Fantasy-Volkes, also einen Elf, einen Halbling oder einen Zwerg zu spielen. Traditionell werden diese Spezies unter dem Begriff "Halbmenschen" zusammen gefasst, im Gegensatz zu "Humanoiden", worunter Orks, Goblins und andere menschenähnliche Monster verstanden werden.

Zwerge, Halblinge und Elfen haben jeweils besondere Eigenschaften,

die dadurch ausgeglichen werden, dass Halbmenschen nie so hohe Stufen wie Menschen erreichen können, und auch auf bestimmte Klassen festgelegt sind.

Zwerge

Zwerge können die Klasse Kämpfer oder Kleriker wählen. Sie können maximal Stufe 6 erreichen. Dafür sind Zwerge besonders resistent gegen Magie und bekommen daher einen Bonus von +4 auf ihren Rettungswurf gegen Zaubersprüche. Im Kampf gegen Riesen und ähnliche Kreaturen erleiden Zwerge immer nur den halben Schaden. Außerdem können Zwerge leicht Gefälle, besondere Mauerkonstruktionen wie bewegliche Wände und zum Beispiel Falltüren erkennen. Sie sprechen neben der Gemeinsprache und Zwergisch die Sprachen der Gnome, Kobolde und Goblins.

Elfen

Elfen können Zauberkundige oder Kämpfer, oder auch beides gleichzeitig sein. Dafür können sie als Kämpfer nur Stufe 4, und als Zauberkundige nur Stufe 8 erreichen. Elfen können gleichzeitig als Kämpfer und als Zauberkundige agieren, doch sie müssen ihre Erfahrungspunkte auf die beiden Klassen aufteilen. Im Endeffekt erreichen dadurch Elfen höhere Stufen deshalb nur halb so schnell wie andere Charaktere. Schließlich haben Elfen Vorteile im Kampf mit bestimmten Gegnern: sie erhalten einen zusätzlichen Angriffsbonus von +1 gegen Goblins, Orks, intelligente Untote und Werwölfe, und sie sind immun gegen die lähmende Berührung der Ghule. Elfen haben eine besonders scharfe Wahrnehmung, was das Entdecken von Geheimtüren angeht. Sie sprechen neben der Gemeinsprache natürlich Elfish und die Sprache der Orks, Hobgoblins und der Gnolle.

Halblinge

Halblinge können nur die Klasse des Kämpfers wählen und als solche auch nur bis Stufe 4 aufsteigen. Dafür haben sie die Magieresistenz und die Kampfeigenschaften gegen Riesen der Zwerge und erhalten einen Bonus von +2 auf Fernkampfwaffen. Außerdem sind Halblinge nahezu unsichtbar, wenn sie sich verstecken.

KLASSEN

Nun ist es an der Zeit eine Klasse für Deinen Charakter zu wählen. Wie schon gesagt bietet *Menschen & Magie* die ursprünglichen drei Klassen "Kämpfer", "Kleriker" und "Zauberkundiger". Du kannst die Wahl der Klasse von den Werten in den Primärattributen abhängig machen, Du musst es aber nicht. Um etwas schneller höhere Stufen zu erreichen, ist es aber günstig, wenn Du bei einem hohen Wert in Intelligenz einen Zauberkundigen wählst, oder bei einem hohen Wert in Stärke eben einen Kämpfer.

Wenn Du eine Klasse ausgewählt hast, kannst Du anhand der Angaben die nächsten Eintragungen auf deinem Charakterbogen machen. Denn von der Wahl der Klasse hängt auch unmittelbar die Anzahl der Trefferpunkte ab, die Dein Charakter hat, wenn er das erste Mal ins Abenteuer zieht. Den Platz für die Klasse, oben in der Mitte, hast Du Dir ja schon frei gehalten. Unter den Feldern für Klasse und Gesinnung, also rechts neben den Attributen, solltest Du Dir nun Felder für Trefferpunkte (TP) und Rüstungsklasse (RK) einrichten.

Unter dem Feld für die Rüstungsklasse kannst Du als nächstes eine kleine Tabelle mit deinen fünf Rettungswürfen anlegen. Die Rettungswürfe heißen "Gift und Todesstrahlen", "Zauberstäbe", "Lähmung und zu Stein erstarren", "Drachenodem" und "Zaubersprüche, -stecken und -ruten". Das gibt Dir schon mal eine Idee, in welchen

prekären Situationen Rettungswürfe zum Einsatz kommen könnten. Um Platz zu sparen, kürze ich die Rettungswürfe meistens ab mit: Gift, Stäbe, Lähmung, Odem und Sprüche.

Kämpfer

Primärattribut Stärke

Trefferpunkte 1W+1

Klassenfähigkeiten Kämpfer haben keine besonderen Klassenfähigkeiten. Magie ist ihnen nur durch die Benutzung magischer Waffen zugänglich. Dafür sind Kämpfer in der Regel im Kampf die robustesten Charaktere.

Klassenbeschränkungen keine

Rettungswürfe Gift: 12, Stäbe: 13, Lähmung: 14, Odem: 15, Sprüche: 16

Kleriker

Primärattribut Weisheit

Trefferpunkte 1W

Klassenfähigkeiten Kleriker können "Untote" beherrschen, und ab der zweiten Stufe klerikale Magie wirken.

Um Untote zu beherrschen werden 2W6 geworfen. Liegt das Ergebnis über einem bestimmten Wert, erlangt der Kleriker für eine bestimmte Zeit die Kontrolle über die untoten Kreaturen. Der Spielleiter stellt fest, wie viele Untote tatsächlich beherrscht werden. Wenn Du einen Kleriker spielst, notiere Dir folgende kleine Tabelle auf deinem Charakterbogen:

Skelette	7
Zombies	9
Ghule	11

Je nach Gesinnung bedeutet “beherrschen” etwas anderes. Kleriker guter Gesinnung *vertreiben* die Untoten, während Kleriker böser Gesinnung die Untoten in ihren Dienst befehlen können, zum Beispiel um eine bestimmte Aufgabe zu erledigen, oder einen bestimmten Bereich zu bewachen.

Klassenbeschränkungen Kleriker dürfen nur stumpfe Waffen benutzen.

Rettungswürfe Gift: 11, Stäbe: 12, Lähmung: 14, Odem: 16, Sprüche 15

Zauberkundiger

Primärattribut Intelligenz

Trefferpunkte 1W

Klassenfähigkeiten Zauberkundige können Zauberkundigensprüche wirken. Um sie vorzubereiten müssen sie Zeit aufwenden um den Spruch mit Hilfe der magischen Aufzeichnungen im Zauberbuch zu studieren und sich so einzuprägen. Das Wirken eines Spruches ist für die Zauberkundigen so anstrengend, dass die Einzelheiten des Spruches nach dem Wirken vergessen werden. Der Spruch kann erst nach erneuter Vorbereitung wieder gewirkt werden. Zauberkundige der ersten Stufe können nur einen Spruch des ersten Grades pro Tag wirken.

Zauberkundige der ersten Stufe haben zu Beginn 4 Sprüche in ihrem Zauberbuch, und zwar *Magie lesen*, einen nach Wunsch des Spielers ausgewählten Spruch, und zwei zufällig ermittelte Sprüche. Alle weiteren Sprüche müssen im Spiel gefunden bzw. erlernt werden.

Klassenbeschränkungen Zauberkundige dürfen keine Waffen au-

ßer Dolchen benutzen. Zauberkundige dürfen keine Rüstungen und keine Schilde tragen.

Rettungswürfe Gift: 11, Stäbe: 12, Lähmung: 14, Odem: 16,
Sprüche 15

Unter bestimmten Voraussetzungen kann es auch möglich sein die Klasse eines Charakters zu wechseln. So etwas ist sicher nicht alltäglich, sondern eher ein *Life Event* und sollte sich aus der Geschichte des Spiels ergeben. Daneben gibt auch noch weitere Klassen wie zum Beispiel Paladine, Waldläufer, Druiden, Illusionisten, Assassinen oder sogar Mönche. Wenn Du ein anderes Spielerhandbuch benutzt - was das Einverständnis der Spielleiterin voraussetzt - findest Du dort vielleicht Angaben zu anderen Klassen. Meistens kann man diese Klassen aber nur spielen, wenn man bestimmte Mindestwerte in den Attributen erwürfelt hat, oder in einer der Standard-Klassen eine bestimmte Stufe erreicht hat.

Andererseits solltest Du versuchen, Dich nicht durch die Klassenbezeichnungen einschränken zu lassen. In Old-School-Rollenspielen wird vieles auf dem Charakterbogen gar nicht so genau fest gelegt. Du kannst einfach die Klasse nehmen, die grob am besten zu Deiner Charakteridee passt, und die Details rollenspielerisch ausfüllen. Der Begriff "Zauberkundiger" - im englischen Original "magic-user", illustriert das ganz gut: Die Klasse bietet Dir grundsätzlich Zugang zu Magie. Für die Ausgestaltung Deines Magie-Anwenders gibt es aber viele verschiedene Möglichkeiten. Du könntest natürlich einen klassischen Magier mit spitzem Hut spielen, aber genauso gut auch eine Hexe, einen gelehrten Forscher der arkanen Künste, oder einen illusionistisch begabten Trickbetrüger.

Genau so gut könnte ein Kleriker auch als Druide oder Schamane ausgestaltet werden, und ein Kämpfer als stolzer (möchtegern) Ritter, gewiefter Waldläufer, als geheimnisvolle Amazone oder auch als

ungehobelter Barbar. Und es spricht auch nichts dagegen, Deinem Charakter noch einen Beruf zu geben, der vielleicht erstmal nicht besonders abenteuerlich ist, aber rollenspielerisch interessant sein könnte.

Aber Achtung, investiere nicht zuviel Zeit und Hingabe in die Hintergrundgeschichte Deines Charakters. Das Abenteuererleben in Old-School-Spielen kann sehr kurz sein. Du solltest es lieber so sehen, dass die Hintergrundgeschichte Deines Charakters während der ersten drei Stufen gespielt wird.

GESINNUNG

Jeder Charakter und jedes halbwegs intelligente Wesen in der Spielwelt hat eine Gesinnung. Damit ist ganz grob die moralische Grundhaltung gemeint. Dabei werden die Gesinnungen *Chaotisch*, *Neutral* und *Rechtschaffen* unterschieden.

Häufig wird zwar chaotisch mit “böse” gleich gesetzt, und rechtschaffen mit “gut”, doch am besten versteht man die drei Gesinnungen, wenn man sich die Beziehung zwischen Individuum und Gruppe klar macht. Ein chaotisches Wesen wird sich so verhalten, wie es für sein individuelles Wohlergehen am besten ist, und sich nicht um die Interessen der Gruppe kümmern. Ein rechtschaffenes Wesen hingegen wird immer das Wohl der Gruppe über das eigene Wohl stellen, und sich selbst im Zweifel opfern. Neutral bedeutet, dass das Wesen irgendwie den Mittelweg zwischen diesen Extremen einschlägt oder sich tendentiell mal eher chaotisch und mal eher rechtschaffen verhält.

Tiere und auch wenig intelligente Monster haben in der Regel eine neutrale Gesinnung, und genauso wird es auch für viele Menschen zutreffen. “Monster” aber, Dämonen und Teufel sind häufig chao-

tisch, während typische spirituelle Fanatiker häufig rechtschaffener Gesinnung sein dürften. Nicht zuletzt können auch individualistische Abenteurer gut und gerne eine chaotische oder rechtschaffene Gesinnung haben.

In späteren Editionen wurden übrigens tatsächlich auch noch die Kategorien “gut” und “böse” ergänzt. Ich glaube jedoch, dass es durchaus als Zeitzeugnis der frühen 70er Jahre angesehen kann, dass in den ursprünglichen Regeln eben gerade nicht in gut und böse unterschieden wurde. Immerhin hängen diese Begriffe ja sehr vom jeweiligen Standpunkt ab. Schließlich müssten aus Sicht der Monster wohl so gut wie alle Spielercharaktere als böse gelten.

Du solltest Dir also jetzt eine Gesinnung für Deinen Charakter überlegen, und sie auf Deinem Charakterbogen notieren. Es ist o.k. Deine Mitspieler zunächst im unklaren zu lassen, wenn Du Dich zum Beispiel für eine chaotische Gesinnung entschieden hast. Du solltest aber in jedem Fall Deiner Spielleiterin die gewählte Gesinnung mitteilen, da sie sich auf manche Regeln auswirken kann.

SPRACHEN

Spielercharaktere sprechen immer mindestens die sogenannte *Gemeinsprache*. Also die Sprache, die von den meisten Menschen und “Halbmenschen” (also Zwergen, Elfen und Halblingen) verstanden und gesprochen wird.

Nichtmenschliche Wesen haben aber in aller Regel auch eine eigene Sprache, und “Monster” sprechen unter Umständen *nur* ihre eigene Sprache. Das kann Verhandlungen schwierig machen, wenn zum Beispiel niemand in der Abenteurergruppe der Goblin-Sprache mächtig ist.

Daneben gibt es auch noch für jede Gesinnung eine sogenannte Gesinnungssprache. Diese sollte man sich als eine Art Geheimsprache vorstellen, die aus besonderen Handzeichen oder Gesten besteht, die jeweils nur den Menschen und Kreaturen einer bestimmten Gesinnung bekannt sind.

ZAUBERSPRÜCHE

Zauberkundige lernen ihre Sprüche durch kostspielige Ausbildung bei einem Meister, magische Forschung oder durch glückliche Zufälle während ihrer Abenteuer. Um einen Spruch wirken zu können, müssen sie ihn mit Hilfe ihres Zauberbuches studieren und sich einprägen. Wird der Spruch einmal gewirkt, ist der Zauberkundige in Folge der Anstrengungen des Spruchwirkens nicht mehr in der Lage, den gleichen Spruch noch einmal zu wirken, sondern der Spruch muss auf die gleiche Weise erneut vorbereitet werden. Daher können Zauberkundige der ersten Stufe nur einen einzigen Spruch pro Tag wirken. Einmal gelernte Sprüche werden aus dem Gedächtnis gewirkt. Es ist also nicht erforderlich, dass der Zauberkundige sein Zauberbuch - unter Umständen ein gewichtiger Foliant - mit sich herum trägt um vorbereitete Zauber wirken zu können. Allerdings kann er auch keine neuen Sprüche vorbereiten, sollte er keinen Zugriff auf sein Zauberbuch haben, oder dieses gar verlieren.

Kleriker "lernen" ihre Sprüche durch Kontemplation und Gebet, oder wie sonst auch immer sie ihrer jeweiligen Gottheit huldigen mögen. Viele Klerikersprüche dienen Schutz, Gesundheit und Heilung. Daher ist es für viele Unternehmungen lebenswichtig einen Kleriker dabei zu haben, und es kann taktisch klug sein, dem Kleriker zu helfen so schnell wie möglich die zweite Stufe zu erlangen, damit er in die Lage versetzt wird, Sprüche wirken zu können. Kleriker können frei auswählen, welchen Spruch aus der Liste der Kleriker-

sprüche sie an einem bestimmten Tag vorbereiten wollen.

Einige Sprüche, sowohl die der Kleriker, als auch der Zauberkundigen, können umgekehrt werden. Diese Sprüche sind in den Tabellen mit einem Sternchen gekennzeichnet. Kleriker können Sprüche, die sie zuvor bereits durch ihr Gebet erhalten haben, spontan umkehren - was sie natürlich in Konflikt mit ihrer Gottheit bringen könnte. Zauberkundige müssen den umgekehrten Spruch explizit vorbereiten, und können ihn dann auch nur so wirken.

Die folgende Spruchauswahl orientiert sich stark an den ursprünglichen Regeln von 1974 bzw. an *Swords & Wizardry White Box*. Wenn keine Angaben zu einem Rettungswurf oder einer Materialkomponente gegeben sind, ist auch explizit kein Rettungswurf vorgesehen, bzw. keine Materialkomponente erforderlich.

Tabelle 5: Klerikersprüche des 1. Grades

	Klerikersprüche des 1. Grades	Seite
1	Heilen leichter Wunden*	28
2	Wasser und Nahrung reinigen*	31
3	Zauberei erkennen	31
4	Böses erkennen*	28
5	Schutz vor Bösem*	30
6	Licht*	29

Tabelle 6: Zauberkundigersprüche des 1. Grades

	Zauberkundigersprüche des 1. Grades	Seite
1	Zauberei erkennen	31
2	Magischer Riegel	29

	Zauberkundigensprüche des 1. Grades	Seite
3	Zauber lesen	32
4	Sprachen lesen	31
5	Schutz vor Bösem*	30
6	Licht*	29
7	Person bezaubern	30
8	Schlaf	30

Böses erkennen*

Stufe Kleriker 1, Zauberkundiger 2

Reichweite Kleriker: 120' (36m), Zauberkundiger 60' (18m)

Dauer Kleriker: 1 Phase + 1/2 Phase pro Stufe, Zauberkundiger 5 Runden pro Stufe

Wirkung In einem 10' (3 m) breiten Korridor in Blickrichtung des Zaubernden kann die böse, oder gute Ausstrahlung von Geschöpfen und Gegenständen erkannt werden - insofern sie eine Gesinnung haben. Eine Giftschlange oder eine mechanische Falle sind zwar gefährlich, haben aber keine böse Ausstrahlung, es sei denn sie wären mit einem entsprechenden Zauber belegt.

Heilen leichter Wunden*

Stufe Kleriker 1

Reichweite Berührung

Dauer dauerhaft

Wirkung Mit diesem Spruch kann der Kleriker sich selbst oder einem anderen Wesen 2 - 7 (1W6+1) Trefferpunkte heilen. Es ist nicht möglich die Trefferpunkte über den ursprünglichen Wert anzuheben. Der Spruch ist umkehrbar, und *verursacht* dann 2 - 7 Punkte schaden. Da auch dafür eine Berührung

erforderlich ist, muss der Kleriker einen erfolgreichen Trefferwurf ausführen, bevor er Schaden verursachen kann. Je nach Gesinnung des Klerikers wird seine Gottheit unter Umständen nicht damit einverstanden sein, dass er seine Macht nutzt um Schaden zu verursachen.

Licht*

Stufe Kleriker 1, Zauberkundige 1

Reichweite 120' (36 m)

Dauer Zauberkundige Stufe + 6 Runden, Kleriker Stufe + 12 Runden

Rettungswurf Sprüche

Wirkung Mit diesem Spruch kann magisches Licht von der Helligkeit einer Fackel erzeugt werden. Die Lichtquelle ist selbst unbeweglich, kann aber auf einen beweglichen Gegenstand, oder auch auf die Augen eines Wesens gewirkt werden. In letzterem Fall wird das Wesen durch den Zauber geblendet, sofern ihm ein Rettungswurf misslingt.

Der Zauber kann umgekehrt gewirkt werden, und erzeugt dann magische Dunkelheit.

Magischer Riegel Auch bekannt als *Hält Türen* .

Stufe Zauberkundige 1

Reichweite 20' (6 m) / Stufe

Dauer 1 Runde / Stufe

Wirkung Mit diesem Spruch werden Türen, Tore oder ähnliches für die Wirkdauer magisch verschlossen. Sie können immer

noch mit roher Gewalt eingerannt werden. Ein *Klopfen* Spruch oder *Magie zerstören* beendet die Spruchwirkung.

Person bezaubern

Stufe Zauberkundige 1

Reichweite 120' (36 m)

Dauer bis der Zauber gebrochen wird (!)

Rettungswurf Sprüche

Wirkung Eine mit diesem Spruch bezauberte Person sieht in dem Spruchwirker einen guten Freund und Verbündeten, für den sie sich innerhalb gewisser Grenzen vorteilhaft einsetzen wird. Eine bezauberte Person wird bemüht sein, angemessenen Bitten des Spruchwirkers nachzukommen, sie wird sich aber nicht kopflos in den Untergang stürzen.

Schlaf

Stufe Zauberkundige 1

Reichweite 240' (80 m)

Dauer 5 Runden pro Stufe

Wirkung Der Zauber lässt 2W8 Trefferwürfel an lebenden Wesen für die genannte Dauer in einen Tiefschlaf verfallen. Durch Schläge oder Tritte können sie geweckt werden. So lange sie schlafen, kann ihnen aber automatisch, d.h. ohne Trefferwurf Schaden zugefügt werden.

Schutz vor Bösem* Umkehrbar zu *Schutz vor Gutem*

Stufe Kleriker 1, Zauberkundige 1

Reichweite Berührung

Dauer Kleriker 3 Runden pro Stufe, Zauberkundige 2 Runden pro Stufe

Wirkung Der Zauber gibt den Angriffswürfen von bösen Kreaturen einen Abzug von -2 und den Rettungswürfen des Empfängers +2. Durch eine magische Hülle, die den Empfänger umgibt werden verzauberte, beschworene oder herbeigerufene Wesen daran gehindert den Empfänger auch nur zu berühren.

Sprachen lesen

Stufe Zauberkundige 1

Reichweite Berührung

Dauer 2 Phasen

Wirkung Der Spruch erlaubt dem Spruchwirker, ihm unbekannte Zeichen und Sprachen zu entziffern. Der Spruch erlaubt nicht das automatische Lösen von Rätseln!

Wasser und Nahrung reinigen*

Stufe Kleriker 1

Reichweite 10' (3 m)

Dauer permanent

Wirkung Mit diesem Spruch können Nahrung und Wasser für bis zu 12 Personen wieder genießbar gemacht werden, wenn sie zuvor verschmutzt, vergiftet oder auf andere Art kontaminiert wurden. Der umgekehrte Spruch vergiftet Wasser und Nahrung ... eine perfide Angelegenheit.

Zauberei erkennen

Stufe Zauberkundige 1, Kleriker 1

Reichweite kurz

Dauer kurz

Wirkung mit diesem Zauber kann festgestellt werden, ob eine Person, ein Ort oder ein Gegenstand mit einem Zauber belegt

wurde. Also zum Beispiel eine magischer Gegenstand oder eine mit Magie verschlossene Tür.

Zauber lesen

Stufe Zauberkundige 1

Reichweite nur der Zauberkundige selbst

Wirkung Lässt die Zauberkundige magische Runen entziffern. Wenn sie einen Spruch auf einer Spruchrolle oder aus einem Zauberbuch damit einmal entziffert hat, kann genau diese magische Schrift fortan ohne erneutes Wirken des Spruches gelesen werden.

GELD UND AUSRÜSTUNG

Üblicherweise wird das Startgeld eines Charakters ermittelt in dem ein Wurf von 3W6 mit 10 multipliziert wird. Dabei ergibt sich dann ein Betrag von 30 bis 180 Goldmünzen (GM), von dem der Charakter seine erste Ausrüstung kaufen kann.

Natürlich kannst Du jetzt zu den Ausrüstungstabellen vorblättern und deinem Charakter eine ganz eigene Ausrüstung zusammen stellen. Viel einfacher ist es aber, auf einer der folgenden Tabellen deine Grundausrüstung auszuwürfeln¹. Dabei entspricht zum Beispiel der Eintrag mit der Nummer 5 in der Klerikertabelle einer soliden Ausrüstung, die sich ein Kleriker-Charakter von 50 Goldmünzen kaufen könnte. Was dabei nicht ausgegeben wurde, bleibt als Bargeld übrig.

Wenn Dir Deine erwürfelte Ausrüstung nicht gefällt, kannst Du natürlich eine Ausrüstung mit einem niedrigeren Wert aussuchen,

¹Die Idee mit der auswürfelbaren Ausrüstung wurde das erste mal von dem Blogger Brendan S., besser bekannt als *Necropraxis* veröffentlicht, und er war so nett, mir zu erlauben sie in *Menschen & Magie* zu verwenden.

und Dir die Differenz in Goldmünzen gut schreiben. Sagen wir Du würfelst für Deinen Zauberkundigen eine 12, aber die Ausrüstung, die unter 11 angegeben ist, gefällt Dir besser, dann nimm Einfach die Ausrüstung 11 und schreibe Dir noch 10 Goldmünzen extra gut.

Ausrüstung für Kleriker

3. Normale Kleidung (RK 9), Knüppel, 6 Fackeln, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 3 m Holzstab, hölzernes heiliges Symbol, 4 GM, BW 12"
4. Normale Kleidung (RK 9), Schild (RK -1), Knüppel, 6 Fackeln, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 15 m Seil, hölzernes Heiliges Symbol, 4 GM, BW 12"
5. Lederrüstung (RK 7), Streitkolben, 6 Fackeln, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 3 m Holzstab, hölzernes Heiliges Symbol, 5 GM, BW 9"
6. Lederrüstung (RK 7), Kampfstab, Rucksack, Wasserschlauch, 6 Fackeln, 7 eiserne Rationen, 15 m Seil, 12 Eisennägel, hölzernes heiliges Symbol, 3 Pflöcke & Hammer, Stahlspiegel, 10 GM, BW 9"
7. Kettenrüstung (RK 5), Kriegshammer, Rucksack, Wasserschlauch, 6 Fackeln, 7 eiserne Rationen, 3 m Holzstab, hölzernes heiliges Symbol, 2 kleine Säcke, 8 GM, BW 6"
8. Kettenrüstung (RK 5), Schild (RK -1), Streitkolben, 7 eiserne Rationen, Rucksack, Wasserschlauch, 6 Fackeln, hölzernes heiliges Symbol, 15 m Seil, 2 kleine Säcke, 8 GM, BW 6"
9. Kettenrüstung (RK 5), Schild (RK -1), Kriegshammer, 6 Fackeln, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 3 m Holzstab, hölzernes heiliges Symbol, 2 kleine Säcke, 3 Pflöcke

- und Hammer, Stahlspiegel, 10 GM, BW 6"
10. Plattenrüstung (RK 3), Schild (RK -1), Streitkolben, Rucksack, Wasserschlauch, 6 Fackeln, 7 eiserne Rationen, 15 m Seil, hölzernes heiliges Symbol, 10 GM, BW 6"
 11. Plattenrüstung (RK 3), Schild (RK -1), Kriegshammer, Rucksack, Wasserschlauch, Laterne, 4 Ölfäschchen, 7 eiserne Rationen, 3 m Holzstab, hölzernes Heiliges Symbol, kleiner Sack, 2 GM, BW 6"
 12. Plattenrüstung (RK 3), Kampfstab, Rucksack, Wasserschlauch, Laterne, 4 Ölfäschchen, 7 eiserne Rationen, 15 m Seil, silbernes heiliges Symbol, 4 GM, BW 6"
 13. Normale Kleidung (RK 9), Knüppel, Rucksack, Wasserschlauch, 3 m Holzstab, 6 Fackeln, 7 eiserne Rationen, hölzernes heiliges Symbol, Spruchrolle (!), 4 GM, BW 12"
 14. Plattenrüstung (RK 3), Schild (RK -1), Streitkolben, Rucksack, Wasserschlauch, Laterne, 4 Ölfäschchen, 7 eiserne Rationen, silbernes heiliges Symbol, 15 m Seil, 10 GM, BW 6"
 15. Lederrüstung (RK 7), Streitkolben, Rucksack, Wasserschlauch, 6 Fackeln, 7 eiserne Rationen, hölzernes heiliges Symbol, 3 m Holzstab, Spruchrolle (!), 2 Ölfäschchen, 1 GM
 16. Plattenrüstung (RK 3), Schild (RK -1), Helm, Kriegshammer, Rucksack, Wasserschlauch, Laterne, 4 Ölfäschchen, 7 eiserne Rationen, 15 m Seil, silbernes heiliges Symbol, 3 Pflöcke und Hammer, Stahlspiegel, 12 GM, BW 6"
 17. Kettenrüstung (RK 5), Kriegshammer, Rucksack, Wasserschlauch, 6 Fackeln, 7 eiserne Rationen, hölzernes heiliges Symbol, Spruchrolle (!), 10 GM, BW 9"
 18. Plattenrüstung (RK 3), Schild (RK -1), Helm,

Streitkolben, Rucksack, Wasserschlauch, Laterne, 4 Ölfäschchen, 7 eiserne Rationen, 15 m Seil, 1 Phiole Weihwasser, silbernes heiliges Symbol, 12 Eisennägel, 3 Pflöcke und Hammer, kleiner Sack, 10 GM, BW 6"

Ausrüstung für Kämpfer

3. Normale Kleidung (RK 9), Speer, 6 Fackeln, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 15 m Seil, 4 GM, BW 12"
4. Lederrüstung (RK 7), Knüppel, Rucksack, Schlafsack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 6 Fackeln, 3 m Holzstab, 1 GM, BW 12"
5. Lederrüstung (RK 7), Morgenstern, Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 6 Fackeln, 15 m Seil, 3 GM, BW 12"
6. Lederrüstung (RK 7), Streitaxt, Handaxt, Dolch, Schleuder mit 20 Steinen, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 6 Fackeln, 3 m Holzstab 9 GM, BW 9"
7. Kettenrüstung (RK 5), Speer, Dolch, Schleuder mit 20 Steinen, 6 Fackeln, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 15 m Seil, 11 GM, BW 6"
8. Kettenrüstung (RK 5), Schild (RK -1), Schwert, Dolch, 6 Fackeln, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 3 m Holzstab, 4 GM, BW 6"
9. Kettenrüstung (RK 5), Speer, leichte Armbrust, 30 Bolzen, 6 Fackeln, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 15 m Seil, 11 GM, BW 6"
10. Plattenrüstung (RK 3), Schild (RK -1), Schwert, Dolch, 6 Fackeln, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 3 m

Holzstab, 4 GM, BW 6"

11. Plattenrüstung (RK 3), Zweihandschwert, 3 Dolche, 6 Fackeln, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 15 m Seil, 2 Ölfäschchen, 9 GM, BW 6"
12. Plattenrüstung (RK 3), Schild (RK -1), Schwert, leichte Armbrust, 30 Bolzen, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 6 Fackeln, 3 m Holzstab, 2 GM, BW 6"
13. Plattenrüstung (RK 3), Flegel, Dolch, Kurzbogen, 20 Pfeile, 6 Fackeln, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 15 m Seil, kleiner Sack, 10 GM, BW 6"
14. Plattenrüstung (RK 3), Schild (RK -1), Schwert, leichte Armbrust, 30 Bolzen, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Laterne, 4 Ölfäschchen, 3 m Holzstab, 5 GM, BW 6"
15. Plattenrüstung (RK 3), Helm, zwei Streitäxte, Dolch, leichte Armbrust, 30 Bolzen, 6 Fackeln, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 15 m Seil, 5 Ölfäschchen, 15 GM, BW 6"
16. Plattenrüstung (RK 3), Zweihandschwert, Dolch, Kurzbogen, 20 Pfeile, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Laterne, 4 Ölfäschchen, 3 m Holzstab, 2 kleine Säcke, 15 GM, BW 6"
17. Plattenrüstung (RK 3), Hellebarde, Dolch, Langbogen, 20 normale Pfeile, 2 Pfeile mit Silberspitzen, Rucksack, Wasserschlauch, Laterne, 4 Ölfäschchen, 7 eiserne Rationen, 15 m Seil, 10 GM, BW 6"
18. Plattenrüstung (RK 3), Schild (RK -1), Helm, Schwert, 2 Dolche, leichte Armbrust, 30 normale Bolzen, 4 Bolzen mit Silberspitzen, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Laterne, 4 Ölfäschchen, 3 m Holzstab, 9 GM, BW 6"

3. Normale Kleidung (RK 9), Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 3 m Holzstab, Zauberbuch, 4 GM, BW 9"
4. Normale Kleidung (RK 9), 2 Dolche, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 2 Ölfäschchen, 15 m Seil, Zauberbuch, 7 GM, BW 9"
5. Normale Kleidung (RK 9), Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Laterne, 4 Ölfäschchen, Zauberbuch, 3 m Holzstab, 7 GM, BW 9"
6. Normale Kleidung (RK 9), Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, 6 Fackeln, 7 eiserne Rationen, 15 m Seil, Zauberbuch, 1 Phiole Weihwasser, 9 GM, BW 9"
7. Normale Kleidung (RK 9), Dolch, 6 Fackeln, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 3 m Holzstab, 5 Ölfäschchen, Silberspiegel, ein Bund Belladonna, Zauberbuch, 9 GM, BW 9"
8. Normale Kleidung (RK 9), Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 15 m Seil, 2 Phiolen Weihwasser, Zauberbuch, 4 GM, BW 9"
9. Normale Kleidung (RK 9), 3 Dolche, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Laterne, 4 Ölfäschchen, 3 m Holzstab, Phiole Weihwasser, Zauberbuch, 16 GM, BW 9"
10. Normale Kleidung (RK 9), Dolch, 6 Fackeln, Zauberbuch, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 15 m Seil, 2 Phiolen Weihwasser, 24 GM, BW 9"
11. Normale Kleidung (RK 9), Dolch, Zauberbuch, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Laterne, 4 Ölfäschchen, 3 m Holzstab, Bund Wolfsbann, 57 GM, BW 9"

12. Normale Kleidung (RK 9), Dolch, Zauberbuch, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 1 Laterne, 4 Ölfäschchen, 15 m Seil, Bund Belladonna, Bund Wolfsbann 57 GM, BW 9"
13. Normale Kleidung (RK 9), Dolch, 6 Fackeln, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, 3 m Holzstab, Zauberbuch, Spruchrolle, 4 GM, BW 9"
14. Normale Kleidung (RK 9), 2 Dolche, 6 Fackeln, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Zauberbuch, Spruchrolle, 15 m Seil, 11 GM, BW 9"
15. Normale Kleidung (RK 9), Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Zauberbuch, Laterne, 4 Ölfäschchen, Spruchrolle, 3 m Holzstab, 7 GM, BW 9"
16. Normale Kleidung (RK 9), Dolch, Rucksack, Zauberbuch, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Laterne, 4 Ölfäschchen, Spruchrolle, 15 m Seil, 17 GM, BW 9"
17. Normale Kleidung (RK 9), Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Laterne, 4 Ölfäschchen, Zauberbuch, Spruchrolle, 3 m Holzstab, Bund Wolfsbann, 17 GM
18. Normale Kleidung (RK 9), Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, 7 eiserne Rationen, Laterne, 4 Ölfäschchen, Zauberbuch, 15 m Seil, Spruchrolle, Phiole Weihwasser, 12 GM, BW 9"

DEN CHARAKTER VOLLENDEN

Nach dem der Charakter nun Attribute hat, eine Klasse, die dazu gehörigen Trefferpunkte und Rettungswürfe ermittelt wurden, nach dem der Charakter vielleicht die ersten Zaubersprüche gelernt hat, und eine Ausrüstung gekauft wurde, kann jetzt auch noch der letzte

wichtige Spielwert, nämlich die Rüstungsklasse auf dem Charakterbogen eingetragen werden.

Ganz unten sollte noch etwas Platz eingerichtet werden, um zu notieren, bei wie viel Erfahrungspunkten die nächste Stufe erreicht wird, dann kann es los gehen.

INS ABENTEUER ZIEHEN

Grob gesagt kann man die Geschehnisse einer Spielrunde meistens in eine von drei Kategorien einteilen. Das Stadtabenteuer, das Erkunden von Höhlen und Verliesen, auch bekannt als *Dungeon Crawl* und drittens das Wildnisabenteuer, oder die Überlandreise.

In einem typischen Old School Spiel gibt es keinen vorgefertigten Plot für ein bestimmtes Abenteuer. Vielmehr kannst Du davon ausgehen, dass die Spielleiterin eine sogenannte *Sandbox* vorbereitet hat. Das ist ein mehr oder weniger großer Ausschnitt einer Fantasy-Welt mit allen möglichen interessanten Orten, gefährlichen Kreaturen und verborgenen Schätzen, in der sich die Spielerfiguren frei bewegen können. Der Spielleiter wird vielleicht mehr oder weniger offensichtlich sogenannte "Plot-Hooks" - also Aufhänger - anbieten. Was ihr tatsächlich unternimmt, welchem Plot-Hook ihr vielleicht folgt, ist ganz alleine Eure Entscheidung als Spieler.

WÜRFELPROBEN

In Old-School Rollenspielen wird in erster Linie durch die Spieler beschrieben und erzählt was die Charaktere unternehmen und die Spielleiterin wird dann, mal spontan, mal anhand einer verdeckten Würfelprobe entscheiden was passiert.

Wie aber bereits in der Einleitung erwähnt, kann die Spielleiterin gelegentlich auch Würfelproben durch die Spieler verlangen, um festzustellen, ob eine Aktion gelingt. Dabei kann es sich um eine Attributprobe handeln, oder einen Rettungswurf. Typischerweise kommen Attributproben zum Tragen, wenn die Initiative vom Spielercharakter ausgeht - also nichts passieren würde, wenn der Charakter einfach nur still stehen bliebe. Rettungswürfe spielen dagegen

eine Rolle, bei Ereignissen denen der Charakter passiv ausgesetzt ist, und auf deren Ausgang er weniger Einfluss hat.

Attributspuben

Attributspuben werden “gegen” ein Attribut gewürfelt - also gegen Stärke, Intelligenz, Weisheit, Geschicklichkeit, Konstitution oder Charisma - je nach dem, welches Attribut in der jeweiligen Situation relevant ist. Für eine erfolgreiche Probe muss auf dem W₂₀ eine Zahl **kleiner oder gleich** dem jeweiligen Attributswert gewürfelt werden.

Versucht beispielsweise ein Charakter mit Geschicklichkeit 12 auf einen Baum zu klettern, kann die Spieleiterin eine *Probe gegen Geschicklichkeit* verlangen. Würfelt der Spieler eine 8 gelingt es dem Charakter den Baum zu erklettern. Ergibt der Wurf dagegen eine 13 scheitert der Charakter - vielleicht war seine Rüstung zu sperrig, oder ein Ast ist abgebrochen.

Rettungswürfe

Rettungswürfe beziehen sich auf den Wert, den ein Charakter in einer bestimmten Rettungswurf-Kategorie hat. Also in “Gift und Todesstrahlen”, “Stäbe”, “Lähmung und Versteinern”, “Drachennodem” und “Zaubersprüche”. Ein Rettungswurf gelingt, wenn der Würfel eine Zahl **größer oder gleich** dem Zielwert ergibt.

Angenommen ein Stufe 1 Kämpfer mit einem Wert von 12 in “Gift und Todesstrahlen” wird von einer giftigen Schlange gebissen. Würfelt er eine 12, hat er Glück und überlebt die Wirkung des Giftes, bei einer 11 jedoch hätte sein letztes Stündlein geschlagen.

MAGIE

Spruchrollen

Es kann gut sein, dass die Abenteurer auf ihren Unternehmungen auf Pergamentrollen geschriebene Sprüche entdecken. Vielleicht als Bestandteil eines Schatzes, oder man bietet ihnen eine Spruchrolle zum Kauf, oder als Lohn für eine besondere Aufgabe an.

Bei diesen Spruchrollen kann es sich um Klerikersprüche - die von jedem (!) gewirkt werden können - oder um Zauberkundigen-Sprüche handeln. Letztere können nur von Zauberkundigen benutzt werden. Sprüche von einer Spruchrolle werden - unabhängig von der Stufe des Anwenders - durch lautes Vorlesen gewirkt. Es ist also mit Hilfe von Spruchrollen möglich, sehr mächtige Sprüche zu wirken, zu denen sonst gar kein Zugang bestehen würde. Auch wirken sich von Spruchrollen gewirkte Sprüche nicht auf das Kontingent der vorbereiteten Sprüche aus.

Allerdings verschwindet die magische Schrift der Spruchrollen von dem Pergament, sobald der Spruch einmal gewirkt wurde. Sprüche von Spruchrollen können also nur ein einziges mal gewirkt werden.

Zauberkundigen steht es frei, den Spruch - nachdem er mit *Magie lesen* einmalig entziffert wurde - in ihr Buch einzutragen, um ihn später immer wieder vorbereiten und wirken zu können. Auch dann verschwinden die magischen Runen allerdings von der Spruchrolle.

Schließlich können Zauberkundige Zeit und Geld in die Herstellung eigener Spruchrollen investieren². Die Kosten dafür betragen eine

²Dieses ist eine besondere Regel aus der *Holmes-Edition*. In den meisten Editionen können nur Zauberkundige ab der 7. Stufe selbst Spruchrollen schreiben. Ich finde diese Regel zu Spruchrollen sehr gut, da sie Charakteren niedriger Stufen mehr Möglichkeiten bietet, und ich nicht sehe, dass durch diese Regel das Spielgleichgewicht ernsthaft gestört werden könnte.

Woche Arbeit und 100 GM pro Spruch-Grad. Einen Spruch des dritten Grades auf eine Spruchrolle zu transkribieren dauert also 3 Wochen *In Game-Zeit*, und kostet den Zauberkundigen 300 GM. Und natürlich kann der Zauberkundige nur solche Sprüche auf Rollen schreiben, die er schon kennt und in seinem Sprüchebuch hat.

Spruchforschung und neue Sprüche

Zauberkundige können auch völlig neue Sprüche entwickeln. Dieses ist allerdings sehr aufwändig und es gibt keine Garantie für Erfolg.

Wenn Du eine Idee für einen neuen, genialen Zauberspruch hast, besprich Deine Idee in Ruhe mit dem Spielleiter³. Vielleicht muss der Effekt noch etwas angepasst werden, um nicht zu mächtig für den gewünschten Spruch-Grad zu sein. Wenn ihr Euch einig seid, muss der Zauberkundige eine Woche Arbeit und 2.000 GM pro Spruch-Grad in die Forschung investieren. Selbst entwickelte Sprüche haben allerdings auch eine gewisse Chance fehlerhaft zu sein, die in der Regel von der Spielleiterin verdeckt ermittelt wird. Dem Zauberkundigen bleibt also nichts anderes übrig, als den neu entwickelten Spruch zu testen.

Magische Gegenstände

In der Spielwelt gibt es unzählige verschiedene magische Gegenstände. Dabei kann es sich um Tränke und Elixiere, Ringe, Schmuckstücke, Zauberstäbe, magische Rüstungen, Waffen oder sonstige Gegenstände handeln.

Viele Gegenstände haben spruchähnliche Wirkungen wie zum Beispiel ein *Amulett der Unsichtbarkeit*. Zauberstäbe haben häufig eine

³Gary Gygax verlangte hierzu in seinem *Dungeon Masters Guide* von 1979, dass der Spieler dem Spielleiter "eine mit Schreibmaschine geschriebene Beschreibung" des Spruchs vorlegen müsse, damit dieser beurteilt werden kann ...

begrenzte Anzahl von "Ladungen" - ein *Feuerball Stab* wäre ein Beispiel. Manche Gegenstände wirken nur ein einziges Mal, wie zum Beispiel ein *Wunschring*.

Magische Rüstungen verbessern die Rüstungsklasse. Zum Beispiel hätte ein magisches Kettenhemd+1 eine Rüstungsklasse von 4 statt 5 (niedrige Rüstungsklassen sind besser als hohe). Gleichzeitig wirken sich magische Rüstungen weniger auf die Belastung aus.

Magische Waffen geben Aufschläge auf Treffer- und Schadenswurf. Ein magischer Morgenstern+2 verbessert also die Trefferwahrscheinlichkeit um 10%, und verursacht immer 2 Punkte mehr Schaden, als es bei einem gewöhnlichen Morgenstern der Fall wäre.

Da es Kreaturen gibt, die überhaupt nur mit magischen Waffen verletzt werden können, werden manche Unternehmungen hoffnungslos sein, wenn keiner der Abenteurer über eine magische Waffe verfügt.

Manche magische Waffen haben eine besonders ausgeprägte Wirkung gegenüber bestimmten Kreaturen. Es wäre also zum Beispiel ein *magisches Schwert +1/+3 gegen Drachen* denkbar.

Mit magischen Schwertern hat es überhaupt eine besondere Bewandtnis. Häufig kann man sie an einem geheimnisvollen Glimmen ihrer Klinge erkennen, manchmal so hell, dass sie im Dunklen ausreichend Licht spenden. Schwerter mit einer besonderen Wirkung gegen bestimmte Kreaturen werden regelrecht aufleuchten, wenn sich eine entsprechende Kreatur in der Nähe befindet. Schließlich soll es Schwerter geben, die so voller Magie sind, dass sie ihrem Besitzer ermöglichen, bestimmte Sprüche zu wirken, und manche Schwerter haben sogar einen eigenen Willen und können selbstständig kämpfen. Solche Schwerter verfolgen dann auch meistens ihre eigenen schwer durchschaubaren Ziele.

Erkennen und Identifizieren magischer Gegenstände

Die meisten magischen Gegenstände sehen aus wie ganz gewöhnliche Gegenstände. Einige mögen mit geheimnisvollen Runen oder Symbolen verziert sein.

Mit einem *Magie entdecken* Spruch, kann auch ein unerfahrener Magier feststellen, *dass* ein Gegenstand magische Eigenschaften hat. Er kann jedoch nicht erkennen, genau welche!

Die Wirkung magischer Gegenstände kann meistens durch schlichtes ausprobieren festgestellt werden, was aber auch Risiken birgt. Zum Beispiel könnte es passieren, dass ein magischer Helm nach einmaligem aufsetzen erst einmal nicht mehr abgenommen werden kann.

Erfahrene Zauberkundige, die einen Spruch wie *Identifizieren* oder ein entsprechendes Ritual beherrschen, können einen Gegenstand genau analysieren, und dessen magischen Eigenschaften und Wirkungen vorhersagen.

Verfluchte Gegenstände

Genauso wie Gegenstände mit nützlichen magischen Eigenschaften belegt sein können, kann es auch verfluchte Gegenstände geben. Dabei kann es sich um eher unterhaltsame Effekte handeln, wie zum Beispiel, dass sich die Kleidung des Betroffenen in Luft auflöst, oder dessen Nase plötzlich unnatürliche Proportionen annimmt. Es können aber auch dramatische Dinge geschehen.

Nicht ganz selten, kann der Fluch der auf einem magischen Gegenstand liegt, seinen Träger auf eine bestimmte Queste zwingen, und ihn ansonsten mit immer schlimmer werdenden Albträumen heimsuchen, falls er nicht alles daran setzt das Ziel der verfluchten Mission zu erreichen.

STADTABENTEUER

Typischerweise beginnt eine Spielsession in der Taverne einer menschlichen Ansiedlung. Das mag etwas abgedroschen klingen, ist aber aus verschiedenen Gründen sehr wirkungsvoll um ins Spiel zu kommen.

Während Ihr - Du merkst ich spreche Dich jetzt als dein Spielercharakter an - also in der Taverne sitzt, und Euch von dem alten einbeinigen Mann mit der Augenklappe sagenhafte alte Geschichten erzählen lasst, sind wir ganz klar im ersten Spielmodus, dem Stadtabenteuer. Es geht darum, sich zu orientieren, Gerüchte (höchst wahrscheinlich Plot-Hooks) in Erfahrung zu bringen, vielleicht einen Auftraggeber für einen gut bezahlten Job zu finden und Einkäufe zu erledigen um die Ausrüstung aufzustocken. Vielleicht muss ein verletzter Gefährte noch ein paar Tage rasten, bevor ihr aufbrechen könnt.

In dieser Spielphase wird oft wenig gewürfelt, sondern es ist die Zeit für intensives Rollenspiel. Komm' mit dem alten Mann ins Gespräch, bestelle beim Wirt großzügig eine Runde für deine Gefährten. Du kannst, nein, Du solltest versuchen mit anderen Personen ins Gespräch zu kommen. Gebe deinem Charakter eine Stimme, probiere verschiedene Stimmlagen aus, vielleicht einen Akzent, eine ulkige Redensart, lass ihn oder sie persönliche Markenzeichen entwickeln. Und noch ein kleines Geheimnis zum *Alten Mann*: er ist das geheime Sprachrohr der Spielleiterin. Es könnte sein, dass sie Euch - in der Rolle des alten Mannes - entscheidende Hinweise zu raunt. Aber umgekehrt könnt ihr auch den alten Mann fragen, wenn ihr Fragen an den Spielleiter habt. Insbesondere wenn Du noch nie so ein Rollenspiel gespielt hast, und alles ganz schön verwirrend findest. Versuche Deine Frage aus Sicht deiner Spielerfigur zu formulieren, und frag' den alten Mann in der Taverne! Du kannst natürlich gerne auch jeden anderen NSC ansprechen (so werden die Nicht-Spieler-

Charaktere, also die Figuren, die von der Spielleitung geführt werden, genannt). Alle NSC können als geheime Telegrafieleitung zum Spielleiter genutzt werden. Insbesondere der Aufenthalt in der Taverne dient letztlich dazu, Euch eine Idee zu geben, was ihr unternehmen könntet, und so dem Spiel eine Richtung zu geben.

Neben dem ganzen Gequatsche können Stadtabenteuer aber auch wirklich abenteuerlich sein. Vielleicht kommt es in der Taverne zu einer Schlägerei, oder ihr werdet auf dem Weg in Euer Nachtquartier von Straßenräubern überfallen. Und nicht selten findet sich der Eingang zum nächsten Dungeon gleich im Keller unter der Taverne. Wenn ihr's nicht glaubt, könnt ihr ja mal nach sehen. Schließlich sind Städte und Dörfer oft die Orte wo es in Wirklichkeit das meiste Gold gibt. Ist ja auch logisch: wenn Heerscharen von Abenteuern in Grotten und Wildnis ausziehen um Gold zu finden, müssen sie es ja am Ende irgendwo hin bringen. Je nach dem wie Deine Gesinnung ist, könntest Du ja an dieser Stelle mal über den Pfandleiher gleich neben dem Juwelier gegenüber vom Kontor des Stadtkämmerers nachdenken, oder zumindest über die Schatulle des Tavernenwirts.

Womit wir bei einem wichtigen Aspekt des Stadtabenteuers wären: Aufenthalte in der Stadt kosten Geld. Tu' dem Spielleiter einen riesigen Gefallen und führe während der Phase des Stadtabenteuers selbst Buch über deine Ausgaben. Jede Übernachtung kostet ein paar Münzen, und auch jede Mahlzeit. Der Wirt wird Dir schon sagen, was Du zu zahlen hast (Sprachrohr...). Sollte Dir das Geld ausgehen, sei nicht betrübt, das ist der Sinn der Sache! Erstens verdienst Du Erfahrungspunkte, und zweitens musst Du dich jetzt umschauen: nach einem Job, dem Beutel deines Nachbarn, oder nach dem Pfandleiher - und schon geht das Abenteuer los.

Wenn Du ein echter *Munchkin*⁴ bist, dann ziehst Du natürlich be-

⁴So nennen Rollenspiel-Nerds die bis aufs letzte Detail optimierten Charak-

vorzugt ins nächste Dungeon, verprügelst ein paar Monster, nimmst ihnen ihr Gold weg, und bezahlst dann damit deine offene Rechnung beim Tavernenwirt - der alte Mann mit dem Papagei auf der Schulter wird stolz auf Dich sein!

Waffenknechte und Gefolgsleute

Der Aufenthalt in Ortschaften ist schließlich auch immer eine gute Gelegenheit sich nach Verstärkung umzuschauen. Dabei wird zwischen Söldnern bzw. sogenannten Mietlingen und Gefolgsleuten unterschieden.

Söldner und Mietlinge können für bestimmte Aufgaben angeheuert werden, und erwarten dafür typischerweise einen marktüblichen Sold, der im Tabellenteil angegeben ist. Dabei kann es sich bei Söldnern um einen einzelnen Fackelträger handeln, aber auch um eine ganze Hundertschaft von Bogenschützen - je nach dem was sich der Charakter leisten kann. Tendenziell nehmen Söldner aber eher nicht an Dungeon-Abenteuern teil, und bleiben auch eher anonym.

Anders ist es mit den Gefolgsleuten: hierbei handelt es sich um Nicht-Spieler-Charaktere, die freiwillig - auf Basis einer individuellen Vereinbarung - mit den Charakteren zusammen arbeiten, und mit diesen auf Abenteuer ausziehen. In der Regel wird man sich mit seinen Gefolgsleuten auf einen bestimmten Anteil an der Beute oder am Verdienst einigen, und Gefolgsleute erhalten, so wie normale Charaktere auch, Erfahrungspunkte und Stufen.

Gefolgsleute können auch sehr nützlich als Vertretungs- oder Ersatzcharaktere sein, wenn der eigentliche Charakter eines Spielers gerade wo anders, oder vielleicht sogar verstorben ist. Daher kann

tere erfahrener Spieler. Rüstungsklasse -1 durch magische Rüstung und Geschicklichkeitsbonus, 30 Trefferpunkte, Angriffsbonus +6 durch Stufe, Stärkebonus und *Ring der Unsichtbarkeit*, extra Schaden mit der magischen *Axt der vielfachen Zerteilung* und durch die *Handschuhe der Ogerkraft* ...

es auch günstig sein, für einen Spielercharakter eine Art Testament zu schreiben, welches dessen Lieblings-Gefolgsmann begünstigt. So kann man als Spieler parallel zu den Abenteuern des Hauptcharakters einen zweiten oder auch mehrere weitere Charaktere aufbauen.

Da Gefolgsleute sehr praktisch sind, ist deren Anzahl durch das Charisma eines Charakters begrenzt. Charismatische Typen haben eben mehr Gefolgsleute als verschrobene Einzelgänger. Schließlich ist es denkbar, dass ein besonders treuer Söldner mit der Zeit zu einem Gefolgsmann, und irgendwann vielleicht zum Hauptcharakter wird.

DER DUNGEON CRAWL

Im Stadtabenteuer wird der Verlauf der Zeit häufig stark abstrahiert. Der Spielleiter erzählt vielleicht einfach, dass ihr "noch zwei weitere Tage" mit Vorbereitungen verbringt, um dann aufzubrechen. Vielleicht wird grob in vormittags, nachmittags und abends eingeteilt.

Sobald sich das Geschehen der Handlung aber an einen gefährlichen Ort wie eben ein typische Verlies - einen *Dungeon* - verlagert, bekommt das Spiel einen anderen Rhythmus.

Spielphasen

Der Spielleiter beginnt nun das Geschehen in jeweils 10-minütige Phasen einzuteilen. Alles wofür die Spielercharaktere *in der Spielwelt* ungefähr 10 Minuten benötigen wird als Phase gezählt. Das kann in Realzeit schnell abgehandelt sein, zum Beispiel wenn die Spieler erklären, dass sie einen Raum gründlich absuchen, oder einfach erzählt wird: "ihr bewegt Euch vorsichtig weitere 60 Fuß den Gang hinunter". In beiden Fällen sind *in game* jeweils 10 Minuten - also eine

Phase - vergangen⁵. Andererseits kann aber eine Phase auch *echte* 10 Minuten beanspruchen, zum Beispiel wenn Die Charaktere vor einer verschlossenen Tür stehen und *in Echtzeit* diskutieren, ob sie die Tür nun einrennen sollen, oder nicht. Schließlich kann eine Phase auch mehr als 10 Minuten Realzeit in Anspruch nehmen, nämlich dann, wenn es sich um eine Aktion handelt, die *in game* zwar sicher nicht mehr als 10 Minuten in Anspruch nehmen würde, aber am Spieltisch in Realzeit mehr als zehn Minuten braucht, um in allen Einzelheiten durchgespielt zu werden.

Die Einteilung in Phasen ist spielmechanisch aus verschiedenen Gründen wichtig. Die Geschwindigkeit, mit der sich die Abenteuerer durch einen Dungeon bewegen können, wird in *Fuß pro Phase* gemessen - selten auch in Meter pro Phase. Wurde also eine bestimmte Distanz im Dungeon zurück gelegt, ist entsprechend auch eine bestimmte Anzahl Phasen verstrichen, egal wie lange das Spiel in Realzeit gedauert hat. Es wird angenommen, dass die Charaktere nach 5 Phase *Dungeon Crawling* eine Pause von der Dauer einer Phase benötigen, um nicht zu erschöpfen - was natürlich zu Abzügen bei den nächsten Würfelproben führen könnte.

Und schließlich wird auch das Geschehen der Spielwelt durch das Verstreichen von Phasen angetrieben. Die Spielleitung wird nämlich typischerweise alle zwei bis drei Phasen würfeln um zu prüfen ob es zu einer zufälligen Begegnung, zum Beispiel mit einem sogenannten "wandernden" Monster kommt. Wandernde Monster - dabei kann es sich um ein oder mehrere echte Monster, aber auch sonstige NSC, oder auch mal um eine konkurrierende, vom Spielleiter geführte Abenteuerergruppe handeln - lassen die Spielwelt lebendig erschei-

⁵Die Bewegung in einer Phase findet relativ langsam statt. In den abstrakten Ablauf einer Phase werden Tätigkeiten wie das Suchen nach Fallen, beobachten der Umgebung, Zeichnen einer Karte, immer wieder stehen bleiben um zu Lauschen und ähnliches einkalkuliert.

nen. Es wäre ja ungewöhnlich wenn die Monster immer nur dann in Erscheinung träten, wenn sie von den Abenteurern aktiv aufgesucht werden. Sicherlich haben auch *Goblins* ihre eigenen Angelegenheiten zu erledigen.

Karten zeichnen

Während Ihr einen Dungeon oder eine ähnliche unbekannte Umgebung erkundet, solltet ihr unbedingt eine Karte zeichnen. Sprecht Euch als Gruppe ab, wer den Job des Kartenzeichners übernimmt. Traditionell wird das Kartenzeichnen als *in game* Tätigkeit aufgefasst. Das heißt, während Du als Spieler mit einem Bleistift in der Hand auf einem Stück Karo-Papier zeichnest, schreitet Dein Charakter mit vorsichtigen Schritten und vielleicht einem Stück Baumrinde und einem rußigen Stöckchen in der Hand durch die Höhle, beobachtet, und schätzt, versucht alle Details zu erfassen, um sie auf seiner "Karte" fest zu halten.

Prädestiniert für diese Aufgabe sind natürlich die Zauberkundigen, da sie sich in gefährlichen Umgebungen ohnehin lieber nicht in der ersten Reihe aufhalten sollten, in der Regel des Schreibens mächtig sind, und wahrscheinlich auch Feder, Tinte und vielleicht sogar ein Stück Pergament bei sich haben - schließlich haben sie studiert.

Um eine Karte zu zeichnen höre genau zu, was die Spielleiterin sagt. Sie wird zu Beispiel erzählen:

"... nachdem ihr die Treppe hinunter gestiegen seid, und ungefähr 40 Fuß in westlicher Richtung zurück gelegt habt ist der Weg vor Euch mit Gitterstäben versperrt allerdings zweigt in nördlicher Richtung ein Gang ab.

Alle Gänge hier sind übrigens ungefähr 10 Fuß hoch und 10 Fuß breit.

Etwa 30 Fuß in nördlicher Richtung, soweit wie das Licht eurer Fackeln reicht, erkennt ihr auf der Westseite eine Tür und auf der Ostseite scheinbar eine weitere Abzweigung ..."

Deine Zeichnung könnte also nun zum Beispiel ungefähr so aussehen wie in Abbildung 1. Ihr steht gerade da, wo die "1" ist, und schaut nach Norden.

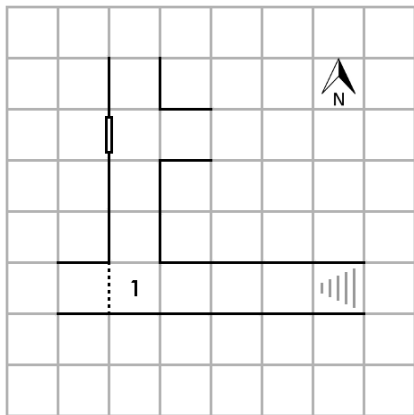


Abbildung 1: Beispiel-Dungeon Karte

10 Fuß pro Kästchen ist ein sehr üblicher Maßstab zum Kartenzeichnen, und 10 Fuß Breite und 10 Fuß Höhe ist auch das weit verbreitete Standard-Maß für die Gänge eines Dungeons. Wenn Du keine Angaben zur Breite eines Ganges erhalten hast, dann geh davon aus, dass er 10 Fuß breit ist. Genauso kannst Du davon ausgehen, dass Abzweigungen rechtwinkelig verlaufen, wenn hierzu keine speziellen Angaben gemacht wurden.

Da Du am Anfang noch nicht weißt, in welche Richtung euch die Gänge führen werden, fange einfach in der Mitte des Blattes an.

Wahrscheinlich musst Du dann relativ bald irgend wo ein neues Blatt anbauen, aber das macht ja nichts.

Für die Charaktere ist das Anfertigen einer Karte die Voraussetzung, sich überhaupt im Dungeon zu recht zu finden. Nur so können sie im Notfall auch den Weg zum Ausgang wieder finden. Dir als Spieler - und natürlich der ganzen Spielrunde - hilft es, sich das Ganze besser vorstellen zu können.

Es kommt überhaupt nicht darauf an, dass die Karte genau mit der geheimen Karte des Spielleiters übereinstimmt. Die Charaktere laufen ja schließlich nicht mit Messlatten durch den Dungeon, sondern schätzen grob wie viele Schritte sie von einer zur nächsten Abzweigung zurück gelegt haben. Genauso grob darf Eure Karte gerne sein. Vielleicht hat der Spielleiter ja auch gar keine Karte und improvisiert gerade - wer weiß das schon.

Wenn Dir etwas zu den räumlichen Bedingungen unklar ist, kannst Du den Spielleiter fragen - am besten solltest Du dies in eine Handlung deines Charakters verpacken:

“ich konnte nicht genau erkennen, ob nicht auf der Südseite doch noch eine Tür ist. Ich schau mir den Raum nochmal genau an, was sehe ich?”

Wenn dann immer noch etwas unklar ist, konnten die Charaktere eben einfach nicht alles genau erfassen. So ist das Leben im Dungeon nun einmal. Der Spielleiter sollte wirklich nur in Ausnahmefällen selbst auf Eurer Karte etwas einzeichnen, oder korrigieren.

Belastung und Bewegung

Je nach dem wie viel Ausrüstung und Schätze die Abenteurer mit sich herum schleppen, sind sie mehr oder weniger *belastet*. Charaktere mit einer höheren Belastung können sich weniger schnell bewegen, als

Charaktere mit weniger Belastung. Die alten Regeln zur Belastung waren ziemlich aufwendig, es musste das Gewicht jedes einzelnen Gegenstandes festgehalten und zusammengerechnet werden, um die Gesamtbelastung zu ermitteln - eine Buchhaltungssorgie!

Um es einfacher zu machen benutzt *Menschen & Magie* deshalb ein vereinfachtes Belastungssystem, welches in ähnlicher Form auch in einem der bekanntesten Abenteuermodule *B2 - Die Festung im Grenzland* vorgeschlagen wurde.

Die folgende Tabelle zeigt die verschiedenen Geschwindigkeitsstufen eines Charakters in Abhängigkeit von der Belastung. Mit *BW* ist die Basis Geschwindigkeit (oder auch *BeWegung*) gemeint. Sie wurde in den früheren Ausgaben noch in Inch (") - also einer Spielbrettdistanz - angegeben und dann je nach Umgebung auf Fuß oder Yards bzw. Meter hoch gerechnet. In Tabelle ?? werden zusätzlich noch die BW in Meter (m), sowie in Fuß (') pro Phase und Runde angegeben. In der letzten Spalte findet sich die Angabe für die Anzahl an Kästchen, die auf einem typischen Spielfeld pro Runde zurück gelegt werden kann.

Tabelle 7: Belastungsstufen

Ausrüstung/Gepäck	BW (")	BW (m)	Bewegung	Bewegung	5' Kästchen
			pro Phase	pro Runde	
Unbelastet, kein Gepäck	12"	36 m	120'	40'	8
Kettenrüstung oder Gepäck	9"	27 m	90'	30'	6

Ausrüstung/Gepäck	BW (")	BW (m)	Bewegung pro Phase	Bewegung pro Runde	5' Kästchen
Plattenrüstung oder Kettenrüstung und Gepäck	6"	18 m	60'	20'	4
Plattenrüstung und Gepäck	3"	9 m	30'	10'	2

Schließlich können sich auch noch "Schätze" auf die Belastung auswirken. Das heißt also, 3 Dinge können die Belastungsstufe beeinflussen: die jeweilige Rüstung bestimmt die Grundbelastungsstufe, so wie auch in den Ausrüstungstabellen angegeben. "Gepäck" erhöht die Belastungsstufe um eins und "Schätze" erhöhen die Belastungsstufe nochmals um eins. Das heißt ein ungerüsteter Mensch (BW 12"), kann Gepäck (BW 9") und auch noch einen Schatz (BW 6") tragen. Auch einem Charakter in Kettenrüstung wäre dieses noch möglich (dann BW 3"). Ein in Bänderpanzer gerüsteter Kämpfer, kann jedoch nur noch sein Gepäck tragen. Sonst sinkt seine Belastungsstufe auf eine Bewegung von 0"!

Was macht man also als schwer gerüsteter Kämpfer, wenn man mehr als seine sieben Sachen transportieren will? Ganz klar, man braucht ein Lasttier oder irgendein Gefährt und am besten Gefolgsleute, die einem beim tragen helfen.

WILDNISABENTEUER

Entscheidet Ihr euch in die Ferne zu ziehen, um vielleicht weiter entfernte Ruinen zu erforschen, von denen Euch der alte Mann in

der Taverne erzählt hat, beginnt ein Wildnisabenteuer.

In diesem Spielmodus wird nicht jeder einzelne Schritt ausgespielt, sondern ihr erklärt wie, ob zu Fuß oder zu Pferd, und in welche Richtung ihr Euch bewegen wollt, und die Reise findet dann quasi im Zeitraffer statt. Der Spielleiter beschreibt Euch die Landschaft, durch die ihr reist, und erzählt, wem ihr begegnet, und was sich sonst an Ereignissen auf Eurer Reise ergeben mögen. Auch wenn ihr in der Wildnis unterwegs seid, würfelt der Spielleiter in bestimmten Intervallen auf Zufallsbegegnungen.

Seid darauf gefasst, dass Begegnungen in der Wildnis durchaus gefährlich sein können. Auf ausgetretenen Routen zwischen zwei Ortschaften werdet ihr vielleicht eher Probleme mit Wegelagerern haben, aber abseits der Straßen könntet ihr durchaus einmal unerwartet einem Riesen oder einem Drachen gegenüberstehen.

Natürlich kann es auch gut sein, dass ihr auf Eurer Reise durch die Wildnis eine Höhle oder eine alte Ruine entdeckt, dann wären wir wieder beim Dungeon Crawl. Oder ihr erreicht eine benachbarte Ortschaft, so dass das Spiel wieder auf Stadtabenteuer umschaltet.

Um es mit den Richtungsangaben einfacher zu haben, werden Wildniskarten traditionell auf Papier mit Sechseck-Raster gezeichnet. Deshalb wird dieser Spielmodus auch *Hex crawl* genannt.

Meistens wird das Raster so ausgerichtet, dass die Hexfelder auf der Seite liegen (und nicht auf der Spitze stehen). Entsprechend hätte also jedes Hexfeld eine Nord- eine Süd-, eine Nordost-, eine Südost, und eine Nordwest- und eine Südwest-Seite. Und an genau diese Himmelsrichtungen wird sich der Spielleiter in seiner Beschreibung halten.

Auch beim Wildnisabenteuer solltet ihr versuchen einen Karte zu zeichnen, damit ihr Euch die Landschaft besser vorstellen könnt, und damit Ihr Euren Weg besser zurück verfolgen könnt.

Abbildung 2 zeigt eine Karte wie Du sie zum Beispiel gezeichnet haben könntest, nachdem der Spielleiter Euch folgende Beschreibung gegeben hat:

“... ihr habt das Dorf in nordwestlicher Richtung verlassen. Im Nordosten seht ihr eine Gebirgskette, die in nordwestlicher Richtung verläuft. Im Südwesten seht ihr, dass das Land nach einigen Meilen zu einer Hügellandschaft ansteigt. Weit vor Euch im Nordwesten seht ihr ebenfalls einige Berge...”

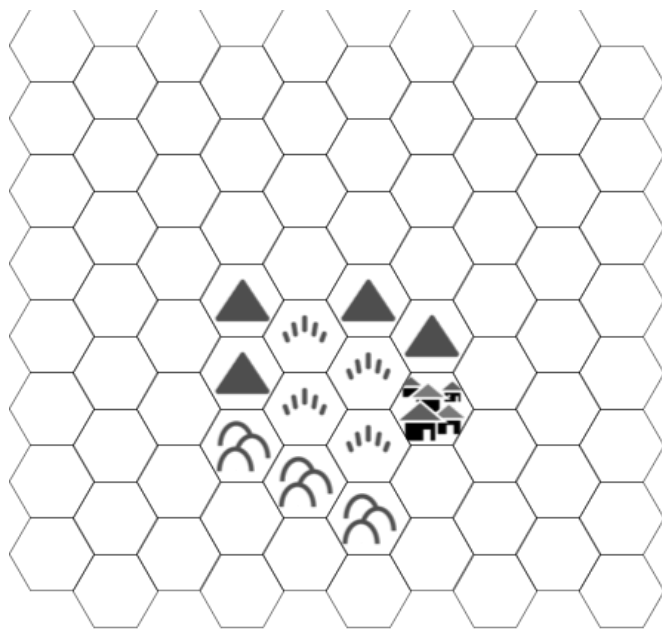


Abbildung 2: Wildniskarte 1

Ihr entscheidet Euch, die Ebene in Richtung der Berge im Nordwesten zu durchqueren. Der Spielleiter erzählt:

“... nach ereignisloser Wanderung erreicht ihr am späten Nachmittag den Fuß der Berge im Nordwesten. Nun seht ihr, dass im Norden ein dichter Wald beginnt ...”

Abbildung 3 zeigt, wie die Karte nun aussieht. Du könntest lediglich im Norden ein Symbol für dichten Wald ergänzen, denn durch die ganzen Bäume oder auch die Berghänge im Nordosten und im Nordwesten kann man ja nicht weit gucken.

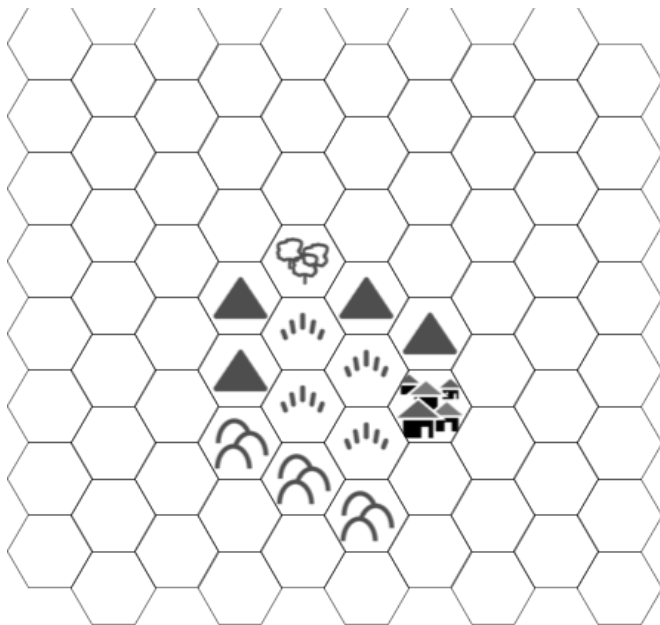


Abbildung 3: Wildniskarte 2

Nach einer unruhigen Nacht, während der ihr abwechselnd Wache gehalten habt, seid Ihr am nächsten Tag aufgebrochen, um den Wald in nordöstlicher Richtung zu durchqueren. Nur mit Glück

konntet ihr auf dem Weg im letzten Moment einem Grünen Drachen⁶ ausweichen, der irgendwo in dem Wald sein Lager zu haben scheint. Abends schließlich erreicht ihr einige Hügel im Nordosten des Waldes, von wo aus ihr eine weitere größere Ebene in nordöstlicher Richtung überblicken könnt. Viele Meilen im Nordosten seht ihr im Dunst, von der Abendsonne angeleuchtet, die Silhouette einer Stadt ...

Aber wo wir gerade beim Thema waren: ihr solltet immer Wachen aufstellen, wenn ihr in der Wildnis kampiert, denn auch für jede Nacht wird die Spielleiterin auf wandernde Monster würfeln. Typischerweise wird die Nacht in drei Wachen eingeteilt: Abend, tiefe Nacht, auch bekannt als "Hundewache" und die Morgenstunden.

Abbildung 4 zeigt, wie die Karte nun aussieht.

Du siehst, dass man offensichtlich über weite Ebenen, oder erst Recht von erhöhten Positionen weiter gucken kann, und so auch Informationen über weiter entfernte Hexfelder erhalten kann. Befindet man sich dagegen in einem Tal zwischen zwei Bergketten, kann man noch gerade etwas aus dem direkt angrenzenden Hexfeld erkennen. Steht man im Wald, kann man überhaupt nichts über die angrenzenden Hexfelder erfahren - außer man fragt die freundlichen Waldbewohner, wie es 6 Meilen von hier im Südwesten aussieht.

Bewegungstempo in der Wildnis

Wie im Dungeon wirkt sich eure Belastung auf das Bewegungstempo in der Wildnis aus. Wie weit ihr an einem Reisetag tatsächlich kommt, wird aber in der Regel die Spielleiterin festlegen. Dabei wird wahrscheinlich auch noch die Geländebeschaffenheit, das Wetter

⁶Ihr solltet Euch eine Notiz machen, dass ihr in diesem Hexfeld einen Drachen gesehen habt. Entweder weil ihr in Zukunft lieber vermeiden wollt, diese Gegend zu bereisen, oder weil ihr Euch überlegt, nach gründlicher Planung und Zusammenstellung einer entsprechenden Ausrüstung auf Drachenjagd zu gehen.

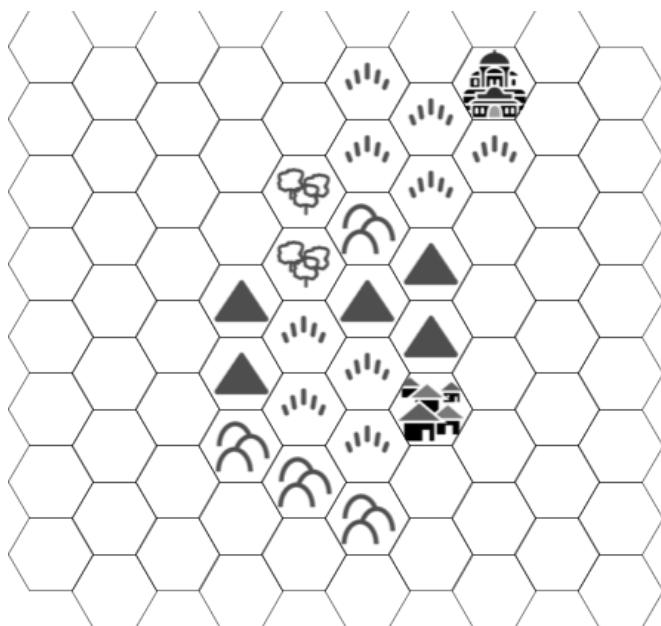


Abbildung 4: Wildniskarte 3

und möglicherweise vorhandene Reittiere eine Rolle spielen. Um es einfach zu machen veranschlagen viele Spielleiter 1 - 2 Hexfelder pro Tag, wobei ein Hexfeld üblicherweise 5 oder 6 Meilen entspricht.

Verirren

Schließlich kann es natürlich, abseits von Straßen, oder wenn Ihr nicht zum Beispiel einem Flusslauf folgt, auch dazu kommen, dass ihr Euch verirrt. Geht also nicht fest davon aus, dass Eure Karte immer richtig ist. Achtet darauf in welcher Richtung die Sonne untergeht. Vielleicht könnt ihr nachts den Nordstern erkennen. Achtet auf Landmarken oder fragt andere Reisende nach dem richtigen Weg.

KAMPF

Um einen Angriff auszuführen wird mit einem zwanzigseitigen Würfel gegen eine bestimmte Rüstungsklasse gewürfelt. Mit dem Trefferwurf muss ein bestimmter Wert erreicht oder überschritten werden. Trage Dir folgende Tabelle auf deinem Charakterbogen ein, um zu sehen, welche Zahl Du zum Treffen einer bestimmten Rüstungsklasse mindestens erreichen musst:

Tabelle 8: Angriffstabelle für Stufe 1 Charaktere

RK	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
1W20	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Das ist die Treffertabelle für normale Stufe 1 Charaktere. Solltest Du aber zum Beispiel ein Kämpfer mit einem Stärkemodifikator von +1 sein, dann solltest Du die Tabelle anpassen:

Tabelle 9: Angriffstabelle, Stufe 1 mit Angriffsbonus +1

RK	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
1W20	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

denn Dein Angriffswurf ist ja immer um 1 besser.

Wenn Du sowohl Nahkampf- als auch Fernkampfwaffen benutzt, und gute Modifikatoren hast, kannst Du dir z.B. eine zusätzliche Tabelle für Fernkampf einrichten.

Hier zum Beispiel die Fernkampftabelle von *Bo dem Halbling* mit Geschicklichkeit 15, Bo hat also einen Fernkampfbonus von +3 (+2 weil er ein Halbling ist, und nochmal +1 wegen der guten Geschicklichkeit):

Tabelle 10: Angriffstabelle, Stufe 1 mit Angriffsbonus +3

RK	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
1W20	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

Mit Bo ist also nicht zu spaßen - ganz wie *Gary Gygax* geschrieben hat: "*Halflings [...] have deadly accuracy with missiles ...*"

Kampfunden

Kommt es zu einem Kampf wird gewissermaßen auf Zeitlupe umgeschaltet, denn dann wird die Zeit in *Runden* gemessen, die ungefähr 10 Sekunden Realzeit entsprechen. Auch hier wird abstrahiert. Zehn Sekunden sind in einem wilden Schwertkampf eine lange Zeit, sicherlich Zeit für mehrere abwechselnde Schwerthiebe, Finten, Zwischenrufe und ähnliches.

Überraschung

Gerade in einem Dungeon oder in unwegsamem Gelände kann es leicht vorkommen, dass eine Partei durch einen Angriff überrascht, man könnte auch sagen *überfallen* wird.

Wird eine Partei überrascht, kann sie erst in der folgenden Kampfunde selbst aktiv werden!

Falls es sich nicht aus der Handlung offensichtlich ergibt, kann es sein, dass der Spielleiter Euch also dazu auffordert zu würfeln, ob ihr überrascht seid. Dazu wird ein W6 geworfen. In der Regel ist eine Partei mit einer Wahrscheinlichkeit von 2 in 6 Überrascht, besonders hinterhältige oder schwer auszumachende Kreaturen könnten Euch aber auch schon bei 3 in 6 oder gar 4 in 6 überraschen.

Initiative

Für jede Kampfunde in der *kein* Überraschungsmoment für eine Seite mehr vorliegt, wird zu Beginn um die *Initiative* gewürfelt, also um die Reihenfolge in der die beiden Seiten handeln.

Die Initiative wird einmal für jede Partei mit einem W6 gewürfelt, die größere Zahl gewinnt. Haben beide Parteien die gleiche Zahl gewürfelt, finden die Aktionen der Runde *gleichzeitig* statt. Regeltechnisch bedeutet das schlicht, dass jeder Kombattant in dieser Kampfunde seine geplante Aktion ausführen und beenden kann, gleichgültig, ob der in dieser Kampfunde kampfunfähig wird oder nicht. In Runden mit gleichzeitiger Initiative ist es also möglich, dass sich zwei Gegner gegenseitig umbringen.

Tabelle 11: Ablauf einer Kampfunde

1. Vorhaben erklären, Zaubersprüche ansagen
2. Auswürfeln der Initiative

Tabelle 11: Ablauf einer Kampfrunde

-
3. Ausspielen der einzelnen Aktionen:
 - a) Vermeiden der Begegnung (Fliehen, Türe zuwerfen u.ä.), Versuch zu verhandeln
 - b) Bewegung, Kampfmanöver
 - c) Fernkampfangriffe
 - d) Zaubersprüche werden aktiv
 - e) Nahkampfangriffe
 4. Die andere Partei führt ihre Aktionen a) - e) aus
 5. falls der Kampf noch nicht beendet ist zurück zu Punkt 1.
-

Kampfmanöver

Angriff von hinten Ein Angriff von hinten hat einen Trefferbonus von +2, und negiert einen eventuellen Rüstungsbonus durch ein Schild.

Stürmen Charaktere können sich entscheiden in einen Kampf zu stürmen. Durch diese Entscheidung gewinnen sie automatisch die Initiative und sie verursachen bei erfolgreichen Treffern **doppelten Schaden**.

Die Sache hat aber auch einen Haken: Sollten die Gegner *längere* Waffen benutzen als die der heranstürmenden Helden - z.B. Lanzen gegen Schwerter - dann dürfen die Gegner zuerst ihre Trefferwürfel ausführen, obwohl sie eigentlich nicht die Initiative haben.

Das gilt natürlich auch anders herum: mit "aufgesetzten" Speeren und Lanzen, kann man sich gegen einen Sturmangriff verteidigen.

Außerdem muss die stürmende Partei für die Kampfrunde in der gestürmt wird einen Abzug von +2 auf ihre Rüstungsklasse in Kauf nehmen.

Rückzugsgefecht Ein Charakter kann sich mit halber Geschwindigkeit rückwärts bewegen und dabei weiter kämpfen. Falls sein Gegner ihn dabei nicht verfolgt, oder der Gegner zum Beispiel durch einen Verbündeten an einer Verfolgung gehindert wird, kann sich der Charakter so relativ risikoarm aus einem Gefecht zurück ziehen.

Das Rückzugsgefecht bietet also die Möglichkeit zu einer kooperativen Strategie.

Rückzug Entscheidet sich ein Charakter aus dem Kampf zu fliehen, kann er dies mit voller Geschwindigkeit tun, muss aber einen Gelegenheitsangriff mit +2 durch seinen Gegner riskieren.

Flucht Ein Charakter kann im Kampf mit bis zu dreifacher Kampfgeschwindigkeit (also 90' pro Runde bei BW 9") flüchten, und bekommt grundsätzlich eine Runde Vorsprung, bevor seine Kontrahenten gegebenenfalls die Verfolgung aufnehmen.

Wenn Du dich entschlossen hast zu Flüchten, und es wirklich ums Überleben geht, kann es hilfreich sein, Teile Deiner Ausrüstung, Schätze, oder auch Deinen Proviant fallen zu lassen. Denn erstens kannst Du dadurch schneller werden, und zweitens könnte es ja sein, dass die Orks, die Dir gerade hinterher rennen, mehr an deinen Goldmünzen als an deiner Haut interessiert sind.

Deckung Entsprechende Bedingungen vorausgesetzt, kann ein Charakter der nicht gerade in einem Schwertkampf oder Handge-
menge involviert ist, in Deckung gehen. Er kann dabei immer noch Fernkampfangriffe ausführen, und kann durch seine

Gegner nur mit einem Abzug von -2 getroffen werden.

Reichweite im Fernkampf

Fernkampfangriffe werden in drei Distanz-Kategorien eingeteilt: kurz, mittel und weit. Angriffe auf nahe Distanz erhalten einen Bonus von +1, solche auf weite Distanz erhalten einen Abzug von -1.

Tabelle 12: Reichweiten im Fernkampf

Waffe	nah (+1)	mittel	fern (-1)
Dolch, Wurfaxt, Lanze	10' (3 m)	20' (6 m)	30' (9 m)
Flaschen, Flakons	10' (3 m)	30' (9 m)	50' (15 m)
Speer	20' (6 m)	40' (12 m)	80' (24 m)
Kurzbogen	50' (15 m)	100' (30 m)	150' (60 m)
Schleuder, Leichte Armbrust	60' (18 m)	120' (37 m)	180' (55 m)
Langbogen	70' (21 m)	140' (42 m)	210' (64 m)
Kompositbogen, Schwere Armbrust	80' (24 m)	160' (48 m)	240' (73 m)

Verletzung, Bewußtlosigkeit, Tod

Sinken die Trefferpunkte eines Charakters auf unter Null geht der Charakter leblos zu Boden. Vielleicht ist er sofort tot, vielleicht nur bewußtlos, aber dann wird er in kürze sterben, wenn ihm nicht so schnell wie möglich geholfen wird.

Spielmechanisch bedeuten Null oder weniger Trefferpunkte, dass der Spieler die Kontrolle über seinen Charakter verliert. Es liegt nun am Spielleiter, zu entscheiden was geschieht.

Traditionell sind Old-School Rollenspiele hart, was diese Frage an-

geht: null Trefferpunkte bedeutet tot - mausetot. Aber es gibt auch viele Regeln die diese Härte etwas abmildern. Zum Beispiel könnte es sein, dass der Charakter erst bei einer bestimmten Zahl negativer Trefferpunkte stirbt, und noch eine Chance besteht, ihn mit geeigneten Erste Hilfe-Maßnahmen zu stabilisieren. Oder er stirbt nicht sofort, sondern hat noch ein paar Momente Zeit, den Gefährten seinen letzten Willen mitzuteilen. Letztlich geht es ja darum, eine unterhaltsame - und in diesem Moment vielleicht sogar dramatische Geschichte zu erzählen.

Außerdem bedeutet selbst der Tod nicht, dass das Spiel für den betreffenden Charakter beendet ist - wir befinden uns ja in einer Fantasy-Welt, in der Magie und göttliche Interventionen Realität sind. Irgendwo an den abgelegenen Orten mystischer Macht, oder in den Zentren arkaner Forschung, wird es mächtige Weise geben. Einige von ihnen haben gelernt, die Toten ins Leben zurück zu holen, oder die Reinkarnation eines Verstorbenen zu begünstigen - wenn vielleicht auch in anderer Gestalt. Vermutlich sind so mächtige Weise nicht einfach zu finden, und deren Dienste werden ihren Preis haben, aber das ist eben das Garn aus dem Abenteuer gewebt werden.

Schließlich solltest Du noch wissen, dass auch Stufen und Attribute nicht absolut sicher sind, denn irgendwo da draußen gibt es Kreaturen, die so mächtig sind, dass sie einem Attributs-Punkte oder Stufen rauben können.

Heilungsrate

Charaktere heilen einen Trefferpunkte wenn sie für einen Tag vollständige Ruhe einhalten. Nach 3 Wochen Krankenlager sind sie so oder so wieder vollständig geheilt.

ERFAHRUNGSPUNKTE UND STUFEN

Wie schon gesagt werden höhere Stufen erreicht in dem Erfahrung gesammelt wird. Erfahrung wird durch Erfahrungspunkte (EP oder auch XP für *experience points*) bemessen. Wie viele Erfahrungspunkte zum Erreichen der nächsten Stufe angesammelt werden müssen geht aus den Stufentabellen ab Seite 79 hervor.

In Old-School Spielen erhält man typischerweise deutlich mehr Erfahrungspunkte für das Erbeuten von Schätzen, als für das Niedermetzeln von Monstern. Da letzteres ja auch meistens sehr gefährlich ist. Die bessere Strategie ist daher, eher trickreich vorzugehen, um möglichst viel Gold zu bekommen, als jedes mal mit gezogenen Schwertern los zu stürmen. Aber das haben schon viele gesagt, und geschrieben. Meistens kommt es doch anders...

Bei fast allen Old-School Regelsystemen entspricht eine *gesicherte* Goldmünze einem Erfahrungspunkt. Gesichert sollte dabei mindestens bedeuten, dass der Charakter mit seinem erbeuteten Gold heil zum Ausgangsort zurück gekehrt ist. Häufig wird diese Regel noch etwas verschärft, und es zählt nur Gold welches ausgegeben wurde. Die Idee dabei ist, dass die Charaktere durch die Art wie sie ihr Gold ausgeben etwas zur Spielwelt beitragen. Vielleicht in dem sie eine große Spende an eine lokale Glaubengemeinschaft tätigen, eine Bibliothek stiften, oder einfach ein großes Fest feiern oder wenigstens eine Lokalrunde schmeißen.

Für *feindselige Monster* die überwunden werden, erhält ein Spielercharakter 100 Erfahrungspunkte pro Trefferwürfel. *Überwinden* bedeutet in diesem Zusammenhang ausgetrickst, im Kampf besiegt, in die Flucht geschlagen, oder ähnliches. Ob ein Schnack mit einem Drachen über das Wetter Erfahrungspunkte bringt, liegt im Ermessen der Spielleitung.

In unserer Spielrunde erhalten Spielercharaktere alleine für das Überleben einer Session 500 Erfahrungspunkte. Zusätzlich erhält jeder *Spieler* 200 Erfahrungspunkte, die an andere Spielercharaktere verteilen werden sollen. Zum Beispiel für gutes Rollenspiel.

DAS SPIEL IN DER KAMPAGNE

Mit Kampagne ist eine Abfolge von Spielen in der gleichen Umgebung und mit den gleichen Charakteren über mehrere Spielsitzungen hinweg gemeint. Die einzelnen Spielsitzungen können dabei kontinuierlich auf einander aufbauen, dass heißt, die Spieler setzten ihr Spiel dort fort, wo sie das letzte mal aufgehört haben. Es ist aber auch genauso möglich, dass zwar die Welt und die wichtigen NSCs immer die gleichen sind, die einzelnen Spielsitzungen aber in sich geschlossenen, von einander unabhängigen Abenteuern entsprechen.

Das Gegenteil zur Kampagne wäre der sogenannte *One-Shot*. Ein meistens nur für eine Sitzung geplantes Spiel in einer eigenen Umgebung, mit eigens für diese Sitzung erstellten Charakteren.

Während es großen Spaß machen kann, in einem One-Shot die Geschichte völlig eskalieren zu lassen, da man ja überhaupt keine Rücksicht auf das Danach nehmen muss, und es egal ist, wenn alle Spielercharaktere in dem Abenteuer zu Grunde gehen, ist die Kampagne wohl eigentlich die reizvollere Spielform. Die Kampagne bietet viel mehr Möglichkeiten, Charaktere und Spielwelt über die Zeit auszugestalten, und ich denke auch, dass die Kampagne als die ursprüngliche Form des Spiels angesehen werden kann.

Sehr große Verlies- und Höhlenkomplexe, sogenannte *Megadungeons* sind sicherlich die erste Kampagnenform des Spiels gewesen. In *The Underworld & Wilderness Adventures*, Band III des originalen Spiels von 1974, schrieben Gary Gygax und Dave Arneson:

A good dungeon will have no less then a dozen levels down, with offshot levels in addition, and new levels under construction so that players will never grow tired of it.

Das ist eine Ansage, und macht deutlich, was mit Megadungeon gemeint ist, auch wenn der Begriff damals vielleicht noch nicht geprägt war. Über sein eigenes “Megadungeon” schrieb Gary Gygax weiter:

“Castle Greyhawk”, for example, has over a dozen levels in succession downwards, more than that number branching from these, and not less than two levels under construction at any time.

Auch was einen in Castle Greyhawk erwartete wird angedeutet:

These levels contain such things as a museum from another age, an underground lake, a series of caverns filled with giant fungi, a bowling alley for 30' Giants, an arena of evil, crypts, and so on.

In einem guten Megadungeon sollte man also ganz und gar nicht nur endlose Abfolgen von sich aufzweigenden Gängen mit immer wieder den gleichen wandernden Monstern erwarten. Viel mehr sollte man auf eine stark variierende Umgebungen gefasst sein. Durch so einfache “Technologien” wie Portale, Taschendimensionen und Ähnliches, sind innerhalb des Megadungeons Wildnisabenteuer, Dimensions- und Zeitreisen, Abenteuer mit Aliens und Raumschiffen, und Stadtabenteuer in unterirdischen Metropolen denkbar.

Für die Spielrunde ist das Megadungeon letztlich ein fester Rahmen für eine Abfolge von neuen und unabhängigen Abenteuern. In einer Spielsitzung den gesamten Megadungeon zu erforschen ist ohnehin völlig unmöglich und auch gar nicht gewünscht. Aber nach einigen Sitzungen wird es Bereiche des Megadungeons geben, die allgemein bekannt sind, und es werden sich Hinweise auf neue Gefahren und Geheimnisse ergeben haben. Vielleicht gelingt es Euch als Spielgruppe in einem relativ sicheren Bereich des Dungeons eine Art Außenposten zu etablieren, an dem ihr Verpflegung und Material für weitere, tiefere Expeditionen lagern könnt.

In der Einleitung zu den originalen Spielregeln wird zur Anzahl der Spieler in einer Kampagne 4 bis 50 (!) angegeben. Sicherlich war damit nicht gemeint, dass ein Spielleiter und 50 Spieler während der selben Session um einen Tisch sitzen, sondern dass 50 Spieler in unterschiedlichen Sitzungen, und vielleicht in unterschiedlichen Zusammensetzungen an der Spielwelt einer Kampagne teilgenommen haben. Heutzutage wird so etwas *Open Table*⁷ genannt.

Zeit und Raum

Eine Kampagne sollte zeitlich und örtlich konsistent verlaufen, damit sich glaubhafte Geschichten entwickeln können. Örtliche Sprünge und ungewollte Zeitschleifen können sich sehr irritierend auswirken, und lassen das Geschehen oder die Aktionen der Charaktere und deren Konsequenzen beliebig erscheinen. Eine konsistenter Ablauf der Zeit wird dadurch erreicht, dass jede Aktion in der Spielwelt, sei es ein Kampf über wenige Minuten, oder eine Reise über zwei Wochen oder mehr, die Spielwelt-Zeit gnadenlos um den entsprechenden Zeitraum fortschreiten lässt.

Das Nachhalten der Zeit, ist klar die Aufgabe der Spielleitung, aber

⁷<https://thealexandrian.net/wordpress/38643/roleplaying-games/open-table-manifesto>

Du solltest als Spieler darauf gefasst sein, dass die Spielleitung bezüglich Zeit und Raum ein strenges Regime führt.

Wenn also zum Beispiel in der Spielsitzung an einem Sonntag die Spieler der Charaktere A, B und C eine zweitägige Reise zu einer verlassenen Ruine unternehmen, sind zu der Spielsitzung am darauf folgenden Freitag auch für die Spieler-Charaktere D und E zwei Tage Spielweltzeit vergangen, auch wenn deren Spieler vielleicht am Montag nicht dabei waren. Die Charaktere D und E befinden sich zu diesem Zeitpunkt weiterhin am gemeinsamen Ausgangsort, und müssen gegebenenfalls für zwei Tage Kost und Logis bezahlen, da ja die entsprechende Zeit vergangen ist. Haben sich die Charaktere A, B und C schließlich auch noch entschieden bei der Ruine zu bleiben, oder wurden sie dort aufgehalten, ist nicht nur die entsprechende Zeit vergangen, sondern die Charaktere A, B und C befinden sich nun auch an einem zwei Tagesreisen entfernten Ort.

Es gäbe aus dieser Situation verschiedene Möglichkeiten, dass Spiel gemeinsam fortzusetzen. Dabei können die zeitlich und räumlich getrennten Handlungsstränge wieder zusammen geführt, oder auch fortan getrennt verlaufen. Die Spieler der Charaktere D und E könnten zum Beispiel entscheiden, für die Spielsitzung die Rolle von Söldnern der Charaktere A, B und C zu übernehmen, und am Ort der verlassenen Ruine weiter zu spielen. Umgekehrt könnten die Spieler der Charaktere A, B und C entscheiden sich am gemeinsamen Ausgangsort, an dem sich D und E noch aufhalten, neue Charaktere zu erstellen und von dort aus weiter zu spielen. Oder die Spieler der Charaktere D und E entscheiden sich, noch einmal zwei Tage Spielwelt-Zeit zu warten, bis A, B und C wieder zurück gekehrt sind, so dass sich die Handlungsstränge wieder treffen. Schließlich wäre es auch möglich, entweder in ein und der selben Spielsitzung szenenartig zwischen verschiedenen Orten und Zeitpunkten hin und her zu springen, oder die Handlung trennt sich dauerhafter auf,

so dass fortan Spielsitzungen mit unterschiedlicher Besetzung an verschiedenen Tagen statt finden.

Dass sich eine Kampagne so entwickelt, ist aus meiner Sicht durchaus wünschenswert. Denn so wird es möglich, dass die Aktionen der einen Gruppe sich auf das Erleben der Spielwelt der anderen Gruppe auswirken können und umgekehrt - die Spielwelt kann sich so auf eine Art entwickeln, und an Tiefe und Facettenreichtum gewinnen, die für einen einzelnen Spielleiter so kaum zu planen wäre. Gut möglich, dass in solch einer Kampagne die Spieler der einen Gruppe von den Taten der anderen Gruppe erfahren, weil in der Taverne entsprechende Lieder gesungen werden.

Ein weiteres Beispiel für eine interessante zeitliche Entwicklung durch konsequente Kontrolle der Kampagnenzeit wäre, dass sich der Zauberkundige *Egbert der Einsame* entscheidet, bei einem alten Meister an einer entfernt liegenden Magier-Akademie ein Seminar zu belegen. Er will dort neue Zaubersprüche lernen, nachdem er in seinem letzten Abenteuer das nötige Kleingeld für die Ausbildung verdient hat. Egberts Spieler könnte erklären, dass Egbert nach entsprechender Vorbereitung aufbricht, und erst in vier Wochen wieder zurück erwartet wird.

Die Spieler könnten nun natürlich entscheiden, vier Wochen Spielwelt-Zeit verstreichen zu lassen, um - einige Momente später in der Realzeit, aber vier Wochen später in der Spielzeit - das Spiel mit dem nun mächtigeren Egbert fortzusetzen. Es könnte aber für Egberts Spieler eine viel reizvollere Möglichkeit sein, für die kommenden vier Wochen Spielzeit einen anderen Charakter zu spielen. Und so könnten viele Spielsitzungen vergehen, bis Egbert endlich von seiner Bildungsreise zurück kehrt.

Längere Aufenthalte im Gasthaus Spielercharaktere (SC), welche die vorangegangene Spielrunde in einer Taverne beendet haben (was günstig ist, und angestrebt werden sollte), bleiben so lange in der Taverne ohne an weiteren Abenteuern teilzunehmen, bis die jeweiligen Spieler wieder an einer Runde teilnehmen. Dem SC wird für den Aufenthalt, jeweils 1 GM pro Tag für Kost und Logis berechnet. Natürlich kann das dazu führen, dass der SC beim Wirt Schulden anschreiben muss.

Reisen Falls der SC einer abwesenden Spielerin eine Reise unternehmen muss, um wieder mit dem Rest der Gruppe aufzuschließen, benötigt er eine Woche Reisezeit für jede angefangenen 18 bis 90 Meilen (3 bis 15 Hexfelder), und muss pro Woche 15 GM an Reisekosten aufbringen. Falls die Reise länger wird, bricht eine weitere Woche an. Für jede Reiseweche wird auf ein Reiseereignis gewürfelt, und dem SC werden Erfahrungspunkte in Höhe des Würfelergebnis * 20 gutgeschrieben.

2W6	Reiseereignis
-----	---------------

- | | |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 | Der reisende SC taucht nicht mehr auf und wird zum NSC. Was genau passiert, weiß nur die Spielleitung. Er kann wieder zum SC werden, falls sie oder er durch eine aktive Suche der anderen SC wiedergefunden wird. |
| 3 | Es passiert etwas schreckliches, der SC wird traumatisiert und verliert eine Stufe. |
| 4 | Der SC wird ausgeraubt und verliert sein gesamtes Hab und Gut. Er hat nun nur noch ein Bündel mit normaler Kleidung (RK 9) und einen Knüppel (1W4) bei sich. |

2W6	Reiseereignis
-----	---------------

5	Der SC wird im Kampf verletzt und verliert eine Woche Reisezeit - also erneuter Wurf auf dieser Tabelle.
6	Der SC erhält auf seiner Reise Hilfe durch einen höherstufigen NSC. Er steht nun in dessen Schuld.
7	Der SC macht auf dem Weg eine Entdeckung, er konnte nicht viel herausfinden, aber es handelt sich um: 1. einen bisher unentdeckten Höhleneingang, 2. eine überwucherte Ruine, 3. ein ungeheuerliches Monster, 4. einen Übergang in eine andere Welt (1W4) - Spieler, denk' dir was aus!
8	Der SC findet einen freundlichen Reisegefährten (NSC): +2 für erneute Würfe auf dieser Tabelle, +2 auf Moral- und Reaktionswürfe, falls der Reisegefährte nach der Reise als "Waffenknecht" angeheuert wird.
9	Der SC kann sich durch kleine Arbeiten während der Reise 3W10 GM verdienen.
10	Der SC kommt in den Besitz einer Schatzkarte.
11	Der SC findet einen wertvollen Edelstein (1W10*100 GM).
12	Der SC findet einen magischen Gegenstand (vom DM zufällig bestimmt).

9-to-5 Jobs für Abenteurer Falls ein Charakter mehr als zwei Wochen an einem Ort bleibt ohne auf Abenteuer auszuziehen, kann er versuchen Arbeit anzunehmen. Es wird eine Probe mit 2W6 + Charisma-Modifikator gewürfelt. Ist das Ergebnis 8 oder mehr, gelingt es dem SC einen Job zu finden, mit dem er pro Woche 2W4 * 10 GM verdient. Wird der Wurf verfehlt, verstreicht eine Woche ohne Einkommen, bis eine erneute Probe abgelegt werden kann. Bei

einem kritischen Fehlwurf (also einer 2) muss der SC zwei Wochen ohne Einkommen hinnehmen.

Terminplanung

Anfang des 21. Jahrhunderts ist es offensichtlich schwer geworden mit einer Gruppe von 3 bis 6 Erwachsenen regelmäßige gemeinsame Termin für Spielrunden zu finden. Job, Familie usw. gehen vor, und scheinbar hat jeder dauernd irgendwelche Termine.

Um mit einer Kampagne erfolgreich zu sein, und die Spielleiterin nicht doppelt zu belasten, halte ich es für hilfreich, dass die Terminplanung *durch die Spieler* erfolgt. Die Spielleiterin wird vielleicht mögliche Termine anbieten, aber die Spieler sollten unter einander aushandeln, zu welchem der angebotenen Termine sie spielen wollen, und dann der Spielleiterin verbindlich zu sagen.

Ich glaube ansonsten, dass es viel entspannter ist, gar nicht erst zu versuchen, zu jeder Spielrunde immer alle Spieler zusammen zu trommeln, sondern sich gleich an die Konzepte des *Open Tables* bzw. die *West Marches* zu halten.

Vielleicht ist auch das ein Grund für die wieder zugenommene Popularität der Old-School Spiele, denn ich glaube, dass diese sich im Gegensatz zu moderneren Rollenspielsystemen besonders gut für offene Sandbox Kampagnen eignen.

West Marches

2007 veröffentlichte der Blogger *Ben Robbins* einen Bericht über seine *West Marches*-Kampagne⁸. Dieser Bericht erhielt große Aufmerksamkeit und hat seit dem den Begriff *West Marches* für einen bestimmten Kampagnen-Stil geprägt.

⁸<http://arsludi.lamemage.com/index.php/78/grand-experiments-west-marches/>

Die West Marches-Kampagne zeichnete sich durch ein paar besondere Eigenschaften aus, die offenbar in den meisten Spielgruppen Anfang der Nuller Jahre keine Selbstverständlichkeit war:

- Es gab keine regelmäßige Termine, alle Sessions wurden spontan geplant.
- Es gab keine festgelegte Gruppe. Jede einzelne Session konnte sich aus einem größeren Pool von Spielern rekrutieren.
- Es gab keinen vorgefertigten Plot, sondern nur eine ausgestaltete Umgebung, eine sogenannte *Sandbox*. Es lag ganz alleine an den Spielern, was sie in der Spielwelt unternehmen wollten.

Die Spielwelt war so angelegt, dass es als zentralen Ausgangsort ein sicheres Dorf gab, in dem sich die Charaktere ausrüsten und erholen, und auch zu längeren Aufenthalten einquartieren konnten - sprich, wenn sie nicht an Spielsessions teilnahmen. Westlich des Dorfes begann die unbekannte Wildnis der *West Marches*, die tendenziell immer gefährlicher, aber auch interessanter und lukrativer wurde, je weiter sie vom Dorf entfernt lag. Zentral im Dorf gab es natürlich die Taverne, und auf der Tischplatte des Abenteurer-Stammtischs eingeritzt eine Landkarte der West Marches. Die Abenteurer konnten nun also in der Taverne um die Landkarte herum sitzen, sich von ihren kühnen Abenteuern berichten und Pläne für die nächsten Abenteuer schmieden.

In der Realität wurde die Taverne durch einen Email-Verteiler repräsentiert. Die Spieler waren aufgefordert, zwischen den eigentlichen Spielsitzungen von ihren Abenteuern und Entdeckungen zu berichten, um anderen Spielern, die bei der vorangegangenen Session nicht dabei waren, über alle Neuigkeiten zu informieren, und dann die nächste Spielrunde zu planen. Die Landkarte der West Marches wurde von den Spielern gezeichnet und nach jeder neuen Entdeckung ergänzt. Wenn eine Gruppe irgendwo eine noch unbekannte Ruine

entdeckt hatten, wurde sie in die Karte eingezeichnet. Wenn eine andere Gruppe das erste mal eine Gebirgskette in der Ferne gesichtet hatte, wurde die Karte um ein weiteres Blatt in der entsprechenden Richtung erweitert und ergänzt. Alle Spieler konnten dann ihr Spiel in den nächsten Runden auf den neuen Entdeckungen aufbauen.

TABELLEN

CHARAKTERSTUFEN

Die folgenden Tabellen zeigen die speziellen Voraussetzungen und Eigenschaften der verschiedenen Klassen. “EP” steht für Erfahrungspunkte, die für das Erreichen einer bestimmten Stufe angesammelt werden müssen. “TP” bezeichnen die Trefferpunkte, und “AB” den Angriffsbonus, der auf höheren Stufen erlangt werden kann, und dann als zusätzlicher Bonus auf Angriffswürfe angewandt wird.

Die Tabellen der Klassen die Magie anwenden können finden sich auf der rechten Seite nummerierte Spalten. Diese zeigen die Anzahl an Zaubersprüchen einer bestimmten Stufe an, die ein Charakter *pro Tag* wirken kann. Beim Kleriker steht zum Beispiel in der vierten Stufe in der Spalte 1 eine 2, und in der Spalte 2 eine 1. Das bedeutet, dass ein Kleriker der vierten Stufe an einem Tag jeweils 2 Sprüche des 1. Grades und einen Spruch des 2. Grades wirken kann.

Tabelle 14: Kämpfer Stufen

Stufe	EP	TP	AB
1	0	1W+1	0
2	2.000	+1W+1	0
3	4.000	+1W+1	0
4	8.000	+1W+1	+1
5	16.000	+1W+1	+2
6	32.000	+1W+1	+2
7	64.000	+1W+1	+3
8	120.000	+1W+1	+4
9	240.000	+1W+1	+4
10	360.000	+2	+5

Stufe	EP	TP	AB
11+	+120.000/Stufe	+2/Stufe	+6

Tabelle 15: Kleriker Stufen

Stufe	EP	TP	AB	1	2	3	4	5	6	7
1	0	1W	0	-	-	-	-	-	-	-
2	1.500	+1W	0	1	-	-	-	-	-	-
3	3.000	+1W	0	2	-	-	-	-	-	-
4	6.000	+1W	0	2	1	-	-	-	-	-
5	12.000	+1W	+1	2	2	-	-	-	-	-
6	25.000	+1W	+1	2	2	1	1	-	-	-
7	50.000	+1W	+2	2	2	2	1	1	-	-
8	100.000	+1W	+2	2	2	2	2	2	-	-
9	200.000	+1W	+3	3	3	3	2	2	-	-
10	300.000	+1	+3	3	3	3	3	3	-	-
11	400.000	+1	+4	4	4	4	3	3	-	-
12	500.000	+1	+4	4	4	4	3	3	1	-
13	600.000	+1	+5	5	5	5	3	3	2	-
14	700.000	+1	+5	6	5	5	3	3	2	-
15	800.000	+1	+6	6	5	5	3	3	3	-
16	900.000	+1	+6	6	5	5	4	4	3	-
17	1.000.000	+1	+7	6	6	5	4	4	3	1
18	1.100.000	+1	+7	6	6	5	4	4	3	2
19	1.200.000	+1	+8	7	6	5	4	4	4	2
20	1.300.000	+1	+8	7	6	5	4	4	4	3
21+	+100.000/St	+1/St	+9	7	6	5	5	5	4	3

Tabelle 16: Zauberkundige Stufen

Stufe	EP	TW	AB	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	1W	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2.500	+2	0	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	5.000	+1W	0	3	1	-	-	-	-	-	-	-
4	10.000	+2	0	4	2	-	-	-	-	-	-	-
5	20.000	+1W	+1	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	40.000	+1	+1	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	80.000	+1W	+1	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	150.000	+1	+2	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	300.000	+1W	+2	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	450.000	+1	+2	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	600.000	+1W	+3	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	750.000	+1	+3	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	900.000	+1	+3	5	5	4	4	4	2	-	-	-
14	1.050.000	+1	+4	5	5	5	4	4	2	-	-	-
15	1.200.000	+1	+4	5	5	5	4	4	3	1	-	-
16	1.350.000	+1	+5	5	5	5	4	4	3	2	-	-
17	1.500.000	+1	+5	6	5	5	4	4	3	2	-	-
18	1.650.000	+1	+5	6	5	5	5	4	3	2	1	-
19	1.800.000	+1	+6	6	5	5	5	4	4	3	2	-
20	1.950.000	+1	+6	6	5	5	5	4	4	3	2	-
21+	+150.000/St	+1/St	+6	6	5	5	5	4	4	3	2	1

ANGRIFFSTABELLEN

Tabelle 17: Angriffstabelle Kämpfer, Normale Menschen (NM)

Stufe	AB	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
NM	-1	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
1-3	0	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
4	+1	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
5-6	+2	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
7	+3	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
8-9	+4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
10	+5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
11-12	+6	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
13	+5	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
13-15	+6	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
16	+7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
17-18	+8	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
19	+9	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20-21	+10	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Tabelle 18: Angriffstabelle Kleriker

Stufe	AB	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
1-4	0	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
5-6	+1	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
7-8	+2	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
9-10	+3	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
11-12	+4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
13-14	+5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
15-16	+6	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
17-18	+7	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

Stufe	AB	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
19-20	+8	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Tabelle 19: Angriffstabelle Zauberkundige

Stufe	AB	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
1-4	0	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
5-7	+1	9	10	11	12	14	14	15	16	17	18	19	20
8-10	+2	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
11-13	+3	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
14-15	+4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
16-18	+5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
19-20	+6	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

RETTUNGSWÜRFE

Tabelle 20: Rettungswürfe der Kämpfer

Stufe	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
Gift und Todesstrahlen	12	10	8	6	4
Zauberstäbe	13	11	9	7	5
Lähmung und zu Stein erstarren	14	12	10	8	5
Drachennodem	15	13	10	8	5
Zaubersprüche, -stecken, -ruten	16	14	12	10	8

Tabelle 21: Rettungswürfe der Kleriker

Stufe	1-4	5-8	9-12	13+
Gift und Todesstrahlen	11	9	6	3
Zauberstäbe	12	10	7	5
Lähmung und zu Stein erstarren	14	12	9	7
Drachenodem	16	14	11	8
Zaubersprüche, -stecken, -ruten	15	12	9	7

Tabelle 22: Rettungswürfe der Zauberkundigen

Stufe	1-5	6-10	11-15	16+
Gift und Todesstrahlen	13	11	8	5
Zauberstäbe	14	12	9	6
Lähmung und zu Stein erstarren	13	11	8	5
Drachenodem	16	14	11	8
Zaubersprüche, -stecken, -ruten	15	12	8	3

UNTOTE VERTREIBEN

Es werden zwei Sechser-Würfel (2W6) gewürfelt, um zu sehen ob eine bestimmte Art von Untoten vertrieben werden kann.

Die Tabelle zeigt zeilenweise die aufsteigenden Klerikerstufen. Die Spalten beziehen sich auf die Anzahl Trefferwürfel der untoten Kreaturen. Zombies haben einen Trefferwürfel, Skelette zwei, Ghule drei usw. "V", dass ein Vertreiben automatisch gelingt, und "Z" das die Untoten nicht nur vertrieben, sondern endgültig zerstört werden.

Tabelle 23: Untote vertreiben

Untote TW:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
Kleriker Stufe										
1	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-
2	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-
3	3	5	7	9	11	-	-	-	-	-
4	V	3	5	7	9	11	-	-	-	-
5	V	V	3	5	7	9	11	-	-	-
6	Z	V	V	3	5	7	9	11	-	-
7	Z	Z	V	V	3	5	7	9	11	-
8	Z	Z	Z	V	V	3	5	7	9	11
9	Z	Z	Z	Z	V	V	3	5	7	9
10	Z	Z	Z	Z	Z	V	V	3	5	7
11	Z	Z	Z	Z	Z	Z	V	V	3	5
12	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	V	V	3
13	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	V	V
14+	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	V

HAUSREGELN DER GRENZLAND-KAMPAGNE

TREFFERWÜRFEL

Abhängig vom Konstitutionswert erhalten Charaktere nicht Boni oder Abzüge auf ihre Trefferpunkte, sondern, sie können unterschiedlich große Trefferwürfel haben:

Tabelle 24: Variable Trefferwürfel

Konstitution	Trefferwürfel	Überleben
18	W ₁₂	100 %
16 - 17	W ₁₀	100 %
13 - 15	W ₈	100 %
12	W ₈	90 %
11	W ₆	80 %
10	W ₆	70 %
9	W ₆	60 %
8	W ₆	50 %
7	W ₆	40 %
6	W ₄	30 %
5	W ₄	20 %
4	W ₄	10 %
3	W ₄	0 %

UNIVERSELLE ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

Attribut	Modifikator
3	-3
4	-2
5	-1
6-13	0
14-16	+1
17	+2
18	+3

AUSSERORDENTLICHE STÄRKE DER KÄMPFER

Kämpfer mit Stärke 18 können einen d% werfen, um zu prüfen, ob sie durch außergewöhnliche Stärke besonders viel Schaden verursachen können.

Stärke	Schaden
18/76-90	+4
18/91-99	+5
18/00	+6

Die Attributsmodifikatoren bieten folgende Effekte:

Stärke modifiziert Trefferwurf und Schadenswurf im Nahkampf, sowie öffnen von Türen.

Weisheit modifiziert Rettungswürfe gegen Zaubersprüche, sowie die Anzahl an Sprüchen, die ein Kleriker wirken kann. Das bedeutet auch, dass ein Kleriker der 1. Stufe mit Weisheit 14 einen Spruch der ersten Stufe wirken kann.

Geschicklichkeit modifiziert Trefferwürfe im Fernkampf, sowie die Rüstungsklasse

CHARAKTERKLASSE DIEB

Primärattribut Geschicklichkeit

Trefferpunkte 1W

Klassenfähigkeiten Diebe sind Meister des Hinterhalts. Wenn sie sich unerkannt von hinten an ein Opfer anschleichen, greifen sie mit einem Bonus von +4 an und verursachen doppelten Schaden. Ab Stufe 5 sogar dreifachen, und ab Stufe 8 vierfachen Schaden.

Diebe sind sprachbegabt, ab Stufe 3 können Diebe die meisten Sprachen entziffern (80% Chance). Ab der 9. Stufe können Diebe sogar magische Runen entziffern, und daher Sprüche von Schriftrollen wirken. Allerdings besteht bei komplizierten Sprüchen (solchen der 7. Stufe oder höher) eine 10% Chance, dass der Spruch nicht so wirkt, wie der Dieb es erwartet.

Diebe nutzen die Rettungswürfe der Zauberkundigen.

Klassenbeschränkungen Diebe dürfen nur Lederrüstung und keine Schilde tragen.

Halblinge dürfen in der Klasse Dieb unbegrenzt aufsteigen. Halblinge können Kämpfer *oder* Diebe sein.

Elfen dürfen in der Klasse Dieb unbegrenzt aufsteigen. Elfen können Kämpfer, Zauberkundige, Diebe, Kämpfer/Zauberkundige oder Kämpfer/Zauberkundige/Diebe sein.

Zwerge dürfen die Klasse Dieb zusätzlich zur Kämpferklasse wählen (Kämpfer/Dieb). Der Stufenaufstieg in der Diebesklasse ist für Zwerge unbegrenzt.

Rettungswürfe Gift: 11, Stäbe: 11, Lähmung: 14, Odem: 16,

Tabelle 27: Dieb Stufen

Stufe	EP	TW	AB
1	0	1W	0
2	1.200	+1W	0
3	2.400	+1	0
4	4.800	+1W	0
5	9.600	+1	+1
6	20.000	+1W	+1
7	40.000	+1	+1
8	60.000	+1W	+2
9	90.000	+1	+2
10	120.000	+1W	+2
11	240.000	+1	+3
12+	+130.000/St	+1/St	+3

DIEBESFERTIGKEITEN

Stufe	Geräusche hören	Geheimtüren entdecken	Fallen finden	Fallen entfernen
Nicht- Diebe	17 (1/6)	34 (2/6)	5 (1/20)	5 (1/20)
1	34	35	10	10
2	38	36	15	15
3	42	39	20	20
4	46	42	25	25
5	50	45	30	30
6	54	48	35	34

Stufe	Geräusche hören	Geheimtüren entdecken	Fallen finden	Fallen entfernen
7	58	51	40	38
8	62	54	45	42
9	66	57	50	46
10+	70	60	54	50
Elfen	+17	+33	-10	-10
Halb- linge	+17	0	+5	+5
Zwerge	0	+5	+20	+20

Stufe	Schlösser öffnen	Schleichen	Verstecken	Taschen- diebstahl	Wände erklimmen
Nicht- Diebe	5 (1/20)	5 (1/20)	5 (1/20)	5 (1/20)	10 (1/10)
1	15	20	10	20	87
2	20	25	15	25	88
3	25	30	20	30	89
4	30	35	24	35	90
5	35	40	28	40	91
6	40	44	32	45	92
7	45	48	35	50	93
8	50	52	38	55	94
9	54	55	41	60	95
10+	58	58	44	65	96
Elfen	0	+10	+10	+5	+5
Halb- linge	+10	+15	+20	+5	-10
Zwerge	+10	-10	0	0	-10

VERLETZUNG UND TODESRETTUNGSWÜRFE

Sinken die Trefferpunkte eines Charakters auf 0 Punkte geht er leblos zu Boden. Doch er ist noch nicht ganz verloren. Gelingt ihm ein Rettungswurf gegen Todesstrahlen ist er zunächst nur bewußtlos, und überlebt für eine Phase (10 Minuten). Wird ihm auf irgendeine, auch nicht magische Weise geholfen, gewinnt er 1-3 Trefferpunkte pro Phase zurück. Sobald er wieder wenigstens einen Trefferpunkt über Null hat, stabilisiert er sich. Ansonsten wird jede Phase ein neuer Rettungswurf fällig.

PREISLISTEN

Eine Goldmünze (GM) entspricht 10 Silbermünzen (SM), oder auch 100 Kupfermünzen (KM).

Tabelle 30: Waffen

Waffe	Preis	Schaden	Gewicht
Axt, Streit-	6 GM	1W8	6 Pfund
Axt, Hand-	1 GM	1W6	3 Pfund
Keule	2 KM	1W4	3 Pfund
Armbrust, schwer	25 GM	-	8 Pfund
Schwere Bolzen (10)	3 GM	1W8	1 Pfund
Armbrust, leicht	16 GM	-	4 Pfund
Leichte Bolzen (10)	3 GM	1W6	1 Pfund
Dolch	2 GM	1W4	1 Pfund
Dolch, silbern	30 GM	1W4	1 Pfund
Wurfpfeil	5 SM	1W4	1/2 Pfund
Flegel	3 GM	1W6	5 Pfund
Flegel, schwer	8 GM	1W8	10 Pfund
Hammer, leicht	1 GM	1W4	2 Pfund

Waffe	Preis	Schaden	Gewicht
Hammer, schwer	7 GM	1W6	5 Pfund
Wurfspeer	1 GM	1W6	2 Pfund
Lanze	7 GM	2W6	15 Pfund
Langbogen	40 GM	-	3 Pfund
Kompositbogen	50 GM	-	3 Pfund
Pfeile (20) im Köcher	5 GM	1W8	3 Pfund
Streitkolben	5 GM	1W6	4 Pfund
Morgenstern	6 GM	1W6+1	6 Pfund
Picke, schwer	8 GM	1W8	6 Pfund
Picke, leicht	5 GM	1W6	3 Pfund
Stangenwaffe	7 GM	1W10	15 Pfund
Kampfstab	2 GM	1W6	4 Pfund
Krummsäbel	15 GM	1W6	4 Pfund
Kurzbogen	25 GM	-	2 Pfund
Pfeile (20) im Köcher	5 GM	1W6	3 Pfund
Schleuder	2GM	-	0 Pfund
Schleudersteine (10)	-	1W4	5 Pfund
Speer	1 GM	1W6	6 Pfund
Schwert, Lang-	10 GM	1W8	4 Pfund
Schwert, Bastard-	25 GM	2W4	6 Pfund
Schwert, Kurz-	8 GM	1W6	2 Pfund
Schwert, Zweihänder-	30 GM	1W10	15 Pfund
Dreizack	4 GM	1W6+1	4 Pfund

Tabelle 31: Rüstungen

Rüstung	Preis	RK	Gewicht	BW
Ungerüstet	-	9	-	12"
Waffenrock	4 GM	8	10 Pfund	12"

Rüstung	Preis	RK	Gewicht	BW
Lederrüstung	5 GM	7	15 Pfund	12"
Verstärkte Lederrüstung	30 GM	6	20 Pfund	9"
Schuppenpanzer	45 GM	6	40 Pfund	6"
Kettenhemd	75 GM	5	30 Pfund	9"
Schienenpanzer	80 GM	4	40 Pfund	6"
Bänderpanzer	90 GM	4	35 Pfund	9"
Plattenpanzer mit Helm	400 GM	3	45 Pfund	6"
Schild	10 GM	-1	10 Pfund	
Helm	10 GM		3 Pfund	
Pferderüstung	150 GM	5	60 Pfund	

Tabelle 32: Sonstige Ausrüstung

Gegenstand	Preis	Gewicht
Diebeswerkzeug	30 GM	1 Pfund
Eisennägel, 1 Dutzend	1 GM	5 Pfund
Enterhaken	1 GM	4 Pfund
Fackeln (6)	3 SM	8 Pfund
Zunderkästchen	1 GM	-
Fischernetz	5 GM	1 Pfund
Flakon (leer)	1 SM	1/2 Pfund
Flaschenzug	5 GM	5 Pfund
Flasche, (Wein-) aus Glas	2 GM	1 Pfund
Hammer	5 SM	2 Pfund
Handfesseln	15 GM	2 Pfund
Heiliges Symbol (aus Holz)	6 SM	-
Heiliges Symbol (aus Silber)	25 GM	1 Pfund
Heiliges Wasser (Flakon)	25 GM	1/2 Pfund
Holzstab (10 Fuß = 3 Meter)	2 SM	8 Pfund

Gegenstand	Preis	Gewicht
Kerzen (10)	10 KM	-
Kette (10 Fuß / 3 Meter)	30 GM	10 Pfund
Knoblauch (3 Knollen)	3 KM	-
Krähenfuß	1 GM	1 Pfund
Kreide (1 Stück)	5 KM	-
Laterne	9 GM	3 Pfund
Leiter (10 Fuß = 3 Meter)	5 SM	20 Pfund
Öl (1 Fläschchen)	1 SM	1 Pfund
Papier (Blatt)	2 SM	-
Pergament (Blatt)	3 SM	-
Pflock, Holz. (3)	5 KM	1 Pfund
Phiole (für Tinte, Tränke, heiliges Wasser)	1 GM	1/10 Pfund
Ration, frisch (pro Tag)	2 SM	1 Pfund
Ration, konserviert (pro Tag)	5 SM	1/2 Pfund
Rucksack (leer)	2 GM	10 Pfund
Sack, groß (leer)	2 SM	1/2 Pfund
Sack, klein (leer)	1 SM	1/2 Pfund
Sattel	10 GM	20 Pfund
Satteltasche	1 SM	1/2 Pfund
Schlafsack	2 SM	5 Pfund
Schloss	20 GM	1 Pfund
Schreibfeder	1 SM	-
Seil, Hanf- (50 Fuß = 17 Meter)	1 GM	10 Pfund
Seil, Seide (50 Fuß = 17 Meter)	10 GM	5 Pfund
Spaten oder Schaufel	2 GM	8 Pfund
Spiegel, kleiner Stahl-	20 GM	1/2 Pfund
Spruchbuch (leere Seiten)	25 GM	3 Pfund
Spruchrollenbehälter	1 GM	1/2 Pfund
Stemmeisen	2 GM	5 Pfund

Gegenstand	Preis	Gewicht
Tinte (1 Phiole)	8 GM	-
Wasserschlauch oder Weinschlauch (leer)	1 GM	4 Pfund
Wein (1 Liter)	1 GM	2 Pfund
Wolfsbann (1 Büschel)	10 GM	-
Wolldecke	5 KM	2 Pfund
Würfel, 1 Paar	2 SM	-

Tabelle 33: Haus-, Reittiere und Vieh

Tier	Preis	Tier	Preis
Hund	1 GM	Jagdhund	17 GM
Wachhund	25 GM	Schaf/Ziege	1 GM
Esel	8 GM	Pony	15 GM
Maultier	20 GM	Reitpferd	40 GM
Schlachtroß	225 GM	Kuh	10 GM
Ochse	15 GM	Taube	2 KM
Huhn	3 KM	Singvogel	4 KM
Falke	18 GM	Habicht	40 GM
Ferkel	1 GM	Schwein	3 GM

Tabelle 34: Speisen und Getränke

Bier	1 SM
Starkbier	1 GM
Met	2 SM
Traubenwein	2 GM
Krug Wasser	1 KM

Tabelle 34: Speisen und Getränke

Käsestulle	2 KM
Brotsuppe	5 KM
Griesbrei	2 KM
Braten	1 GM
Bankett pro Gast	10 GM

Tabelle 35: Logis

Übernachtung im Schlafsaal pro Person	1 SM
Übernachtung im Doppelzimmer pro Person	2 GM
Übernachtung im Einzelzimmer	3 GM
Hafer für 1 Pferd pro Tag	1 SM

Tabelle 36: Beförderungsmittel

	Preis
Handkarren	10 GM
Fuhrwerk, einachsig	100 GM
Fuhrwerk, zweiachsig	200 GM
Floß, pro Quadratmeter	1 GM
Ruderboot (Prahm)	20 GM
Kanu	55 GM
Rettungsboot (Gig)	1.000 GM
Segelboot	2.000 GM
Flussboot	4.000 GM
Segelschiff, klein (Kogge)	7.000 GM
Galeere, klein	12.000 GM
Langschiff	17.000 GM

	Preis
Segelschiff, groß (Karacke)	22.000 GM
Frachtsegelschiff	30.000 GM
Galeere, groß (Trireme)	32.000 GM
Galeasse	65.000 GM

Tabelle 37: Handwerker

Beruf	Täglicher Lohn	Monatlicher Lohn
Träger / Diener	1 SM	1 GM
Zimmermann	3 SM	2 GM
Lederarbeiter	2 SM	30 SM
Maler	10 SM	10 GM
Fackelträger	4 SM	1 GM
Steinmetz	4 SM	3 GM
Viehhändler	2 SM	30 SM
Schneider	2 SM	30 SM
Fuhrknecht	5 SM	5 GM
Waffenschmied	-	100 GM
Hufschmied	-	30 GM
Goldschmied/	-	100 GM
Edelsteinschleifer		
Bergarbeiter	-	150 GM

Tabelle 38: Gelehrte

Beruf	Monatlicher Lohn
Alchimist	300 GM

Beruf	Monatlicher Lohn
Architekt	150 GM
Pionier-Artillerist	150 GM
Seher	bis etwa 1200 GM
Schriftgelehrter	150 - 300 GM
Verwalter/Kastellan	200 GM / Stufe
Spione	Verhandlungssache

Tabelle 39: Seeleute

Dienstgrad	Monatliche Heuer
Deckscrew	2 GM
Ruderer	5 GM
Maat (1. Stufe)	30 GM + 1%
Offizier (2.-3. Stufe)	100 GM + 5%
Schiffsführer (4.-7. Stufe)	100 GM + 25%

Die Prozentangabe bei der monatlichen Heuer bezieht sich auf einen entsprechenden Anteil an der Prise bzw. dem Gewinn des Unternehmens zur See. Die Crew erwartet einen Anteil von 5 %, den sie unter sich aufteilt.

Seeleute haben 1-6 Trefferpunkte, und kämpfen wenn es sein muss ungerüstet (RK 9) mit Säbeln und Entermessern (S:1-6). Marine-Infrantristen haben die gleichen Werte wie die *schwere Infanterie* in der folgenden Tabelle.

Die höheren Dienstgrade Maat, Offizier und Schiffsführer sind NSC der entsprechenden Stufen - meistens Kämpfer - und haben die entsprechenden Spielwerte.

Tabelle 40: Söldner, Sold pro Monat in GM

Söldnertyp	Zwerg	Elf	Goblin	Mensch	Ork
Bauer , normale Kleidung, Kurzschwert TP 1-6, RK 9, S: 1-6, BW 12"	-	-	-	1	-
Schwere Infanterie , Kettenhemd, Schild, Schwert TP 1-8, RK 4, S: 1-8, BW 6"	5	7	-	4	2
Armbrustschütze , Kettenhemd, schwere Armbrust TP 1-8, RK 5, S: 1-6, BW 6"	7	-	-	5	3
Armbrustschütze , beritten , Armbrust, TP 1-8, RK 9, S: 1-6, BW 12"	20	-	-	-	-
Bogenschütze , Lederrüstung, Kurbogen, Schwert, TP 1-6, RK 7, S: 1-6, BW 9"	-	12	4	7	5
Bogenschütze, beritten , Kurbogen, TP 1-6, RK 9, S: 1-6, BW 18"	-	35	-	15	-
Langbogenschütze , Langbogen, Kettenhemd, TP 1-6, RK 5, S: 1-8, BW 9"	-	25	-	10	-

Söldnertyp	Zwerg	Elf	Goblin	Mensch	Ork
Leichte Kavallerie, Lederrüstung, Lanze, TP 1-6, RK 7, S: 1-10, BW 24"	-	25	-	10	-
Mittelschwere Kavallerie, Kettenhemd, Lanze, TP 1-8, RK 5, S: 1-10, BW 18"	-	-	-	15	-
Schwere Kavallerie, Plattenrüstung, Lanze, Schwert, TP 1-8, RK 3, S: 1-10, BW 18"	-	-	-	20	-
Wolfsreiter, Lederrüstung, Speer, TP 1-4, RK 6, S: 1-6, BW 18"	-	-	6	-	-

Tabelle 41: Baukosten

Struktur	Kosten
Holzgebäude, 30 Quadratfuß	2.500 GM
Steingebäude, 30 Quadratfuß	4.000 GM
Burgmauer 20' hoch, 100' Länge	5.000 GM
Bastion (halbrunder Turm), 30' hoch 30' Durchmesser	7.000 GM
Torhaus, 20' hoch, 30' x 20'	7.500 GM
Turm, mittelgroß, 30' hoch, 20' Durchmesser	17.500 GM
Turm, groß, 30' hoch, 30' Durchmesser	30.000 GM
Vorwerk (Torhaus, 2 mittelgroße Türme, Zugbrücke)	38.000 GM

Struktur	Kosten
Burgfried, quadratisch, 80' hoch, 60 Quadratfuß	76.000 GM
Burggraben, 100' x 20' x 10' Tiefe	400 GM
Verliesgang, Steinboden, 10' x 10' x 10'	450 GM

Die Kosten von Türmen verdoppeln sich für Türme die höher als als ihr Durchmesser sind. Türme dürfen maximal doppelt so hoch sein wie ihr Durchmesser.

ANDERE SPIELERHANDBÜCHER

Ich möchte meine Spieler ermutigen *jedes* OSR-kompatible Spielerhandbuch zu benutzen, um sich daraus Charakterklassen und Sprüche auszusuchen. Um zu etwa gleich starken Charakteren zu kommen, sollten allerdings Trefferpunkte nach den hier vorgestellten Regeln ermittelt werden, und auch nur die hier genannten Attributs-Modifikatoren und Angriffstabellen genutzt werden.

Folgende Spielerhandbücher sind aus meiner Sicht OSR-Kompatibel:

OD&D

Dungeons & Dragons I - “Men & Magic” Gary Gygax and Dave Arneson, 1974, TSR

Das Original mit dem alles begann, auch bekannt als OD&D oder oe. Originalausgaben werden als Sammlerstücke gehandelt. Um die \$ 1000 sollte man schon einplanen.

<https://www.drivethrurpg.com/product/28306/ODD-Dungeons--Dragons-Original-Edition-oe?it=1>

Swords & Wizardry White Box Marv Breig, 2010, Mythmere Games

Ein Retroclon der OD&D, Gibt die Regeln der drei “little brown books” (LBB) ohne die Zusatzregeln der Supplemente wieder. PDF kostenlos, als Print-on-Demand rund 20 €.

<http://www.lulu.com/shop/matthew-finch/swords-wizardry-whitebox-rules-softcover/paperback/product-15991261.html>

White Box: Fantastic Medieval Adventure Game Charlie Mason, 2017, Seattle Hill Games

Ebenso ein sehr schön gestalteter OD&D Retroclon, um die 10 € als Print-on-Demand, PDF kostenlos.

<http://whiteboxgame.blogspot.com/>

Delving Deeper Simon J. Bull, 2015, Immersive Ink

Ein weiterer OD&D Retroclon mit hervorragend indexiertem Online-Regelwerk. Daneben auch als Print-on-Demand erhältlich.

<http://ddo.immersiveink.com/>

Swords & Wizardry Core Rules Matt Finch, 2011, Mythmere Games

Regelumfang der in etwa OD&D plus dem Greyhawk-Supplement entspricht. Als PDF kostenlos, als Print-on-demand ca. 20 €.

<http://www.lulu.com/shop/matthew-finch/swords-wizardry-core-rules-pdf/ebook/product-15718826.html>

D&D Holmes Edition Die erste Überarbeitung der ursprünglichen D&D Regeln durch Eric Holmes, TSR, Lake Geneva, 1977, auch bekannt als *Blue Box* Edition.

Die Regeln entsprechen bis auf wenige Abweichungen dem Umfang der LBB plus Greyhawk-Supplement, allerdings werden nur die Spielerstufen 1 - 3 besprochen. Enthält das legendäre Porttown-Einsteiger Dungeon.

Eine offizielle PDF-Version ist mir nicht bekannt, aber es gibt einen ganz netten Video-Review auf YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=uhuge8E7s210>

Blueholme Retroclon der Bluebox Edition

<https://www.drivethrurpg.com/product/109409/BUEHOLMETM-Prentice-Rules>

Swords & Wizardry Complete Matt Finch, 2012, Mythmere Games

Regelumfang von OD&D einschließlich aller Supplemente. Es gibt die zusätzlichen Klassen wie Mönch, Paladin, Druide und Waldläufer. Von hier aus ist es nur noch ein ganz kurzer Weg zu AD&D.

Vielleicht das beste Regelwerk, das es je gab.
Soll demnächst beim System-Matters Verlag auf Deutsch erscheinen.

AD&D

AD&D Spielerhandbuch Gary Gygax, 1978, TSR, beim FSV Verlag auf deutsch erschienen. Als Sammlerstück bei Ebay so um die 50 €.

https://www.ebay.de/sch/&_nkw=AD%26D+Spielerhandbuch+Gary+Gygax

OSRIC 2nd Edition Stuart Marshall, 2015, Usherwood Publishing

Der erste Retro-Klon überhaupt und damit sowas wie ein Anfang der OSR-Bewegung. OSRIC steht für "Old School Rules and Index Compilation". Ein umfangreicher AD&D-Klon, knapp 400 Seiten, kostenloses PDF.

<http://www.knights-n-knives.com/osric/>

Basic D&D

Basic D&D Moldvay Tom Moldvay, 1981, TSR

Der erste Band der sogenannten B/X-Edition. Grundlage für viele OSR-Spiele. Knapp 5 € als PDF.

<https://www.drivethrurpg.com/product/110274/DD-Basic-Set-Rulebook-B-X-ed-Basic>

Labyrinth Lord Daniel Proctor, 2009, Goblinoid Games

Retro-Klon der Moldvay-Edition, antiquarisch auch noch auf Deutsch erhältlich.

https://www.ebay.de/sch/&_nkf=%22Herr+der+Labyrinth%22

Basic D&D Mentzer Frank Mentzer, 1983, TSR, bei FSV auch auf deutsch erschienen. ISBN 3-89084-000-0

<https://www.abebooks.de/servlet/SearchResults?&isbn=3-89084-000-0>

Weiterentwicklungen

Basic Fantasy RPG Chris Gonnerman, 2016, <http://www.basicfantasy.org>

Inhaltlich noch sehr nah an der B/X-Edition, benutzt aber die sogenannte *aufsteigende Rüstungsklasse*

PDF kostenlos, Print-on-Demand zum Selbstkostenpreis (um 10 € mit Versand). Auf der Download-Seite von Basic Fantasy gibt es auch zahlreiche kostenlose Abenteuermodule.

Weird Fantasy Role-Playing, Player Core Book: Rules & Magic

James E. Raggi IV, 2013, Lamentations of the Flame Princess

Eine Weiterentwicklung von B/X mit einigen deutlichen Abweichungen. Wegen der Illustrationen erst ab 18 und auch nicht jedermanns Sache.

PDF ohne Illustrationen kostenlos, Hardcover 22 € zzgl. Versand aus Helsinki.

<http://www.lotfp.com/RPG/>

Swords & Wizardry Continual Light, Deutsche Ausgabe Zach Glazar, James M. Spahn und Erik „Tenkar“ Stiene, 2018, System Matters Verlag

Mini-Rollenspiel basierend auf OD&D mit einigen modernen Elementen. Kostenloses PDF:

<https://www.system-matters.de/wp-content/uploads/2018/02/SW-Continual-Light-Download.pdf>

ABWEICHUNGEN VON DEN 1974ER REGELN

Folgende Regeln weichen von den ursprünglichen Regeln des Spiels ab:

1. Eine Stärke von 15+ erbringt nur einen Bonus für Erfahrungspunkte, jedoch keinen Aufschlag auf Treffer- oder Schadenswürfe wie auf Seite ?? dargestellt.
2. OD&D hatte kompliziertere Regeln zum Austauschen von Attributen als auf Seite 16 dargestellt. Wollte man zum Beispiel die Stärke eines Kämpfers verbessern, musste man 2 Intelligenzpunkte investieren, um die Stärke um einen Punkt zu verbessern. Kleriker mussten 3 Stärkepunkte aufbringen um ihre Weisheit um 1 Punkt zu verbessern usw.
3. Eine Konstitution von 15+ erbringt einen Bonus von +1 auf die Trefferpunkte, jedoch keine größeren Trefferwürfel.
4. Es gibt keinen Mindestwert für Trefferpunkte. Würfelt man für einen Kämpfer eine 1 hat er zwei Trefferpunkte (1W6+1)
5. Zwerge dürfen nur Kämpfer sein, und bis maximal Stufe 6 aufsteigen.
6. In den Originalregeln ist nicht genau fest gelegt, wie viele Sprüche Zauberkundige zu Beginn beherrschen. In vielen Regelvarianten haben sie zu Beginn einen oder zwei Sprüche.
7. Zauberkundige dürfen als Waffen nur Dolche benutzen.
8. Zauberkundige können Spruchrollen erst ab der 7. Stufe herstellen.
9. Die Originalregeln machen keine Angaben zu Attributproben oder ähnlichem. Allerdings darf man wohl vermuten, dass

die Autoren davon ausgingen, dass die Spieler solche Proben aus den *Wargames* kannten, die als Vorläufer der Fantasy-Rollenspiele gelten.

TODO: die folgenden Regeländerungen fallen wohl weg:

6. Das Original-Spiel benutzte eine etwas andere Einteilung für Phasen und Bewegung. Das hier angegebene System entspricht den weit verbreiteten Regeln aus *B/X* bzw. *Labyrinth Lord*.
7. Das Original-Spiel benutzte für alle Waffen gleichermaßen 1W6 als Schadenswürfel. Der variable Waffenschaden wurde mit dem Greyhawk-Supplement von 1976 eingeführt, war aber bis in die Basic D&D Version von Frank Mentzer von 1983 explizit eine optionale Regel.

20 ANSWERS ABOUT *MENSCHEN & MAGIE*

The following 20 questions are often used to give a concise overview of a set of house rules. They're from a blog post by Brendan S. alias Necropraxis <http://www.necropraxis.com/2012/02/24/20-quick-questions-rules/>.

Here are my answers:

1. Ability scores generation method?

3d6 down the line, two stats may be exchanged 1:1 if the player so wishes.

2. How are death and dying handled?

Menschen & Magie is strictly a players handbook. It states only player facing rules.

Players are informed that PCs are “taken out” on going down to zero HP. Meaning that their PC can't act anymore, will most likely be unconscious, in any case badly injured, and probably dying soon.

I want to leave this for the GM, or maybe even the players to work out in the actual situation.

3. What about raising the dead?

Yes, dead can be raised, that's what Players learn from the book. It's probably very costly and requiring negotiations and trade offs.

4. How are replacement PCs handled?

New PCs don't materialize out of thin air.

Players are encouraged to have hirelings or henchmen or even

more than one PC. Usually in a running campaign, if a player loses her last PC she should upgrade a henchman. If that's not possible a new PC might be found at the next tavern.

5. Initiative: individual, group, or something else?

Group initiative!

6. Are there critical hits and fumbles? How do they work?

There might, it's up to the GM. Players are informed about the concept of critical hits and fumbles. In our games I usually give full weapon damage on a critical hit. On a fumble the PC might drop the weapon, a sword might break, a pole arm get stuck and so forth.

7. Do I get any benefits for wearing a helmet?

Probably, it depends on the GM. Players are advised to get Helmets for their PCs if it fits the character concept.

8. Can I hurt my friends if I fire into melee or do something similarly silly?

Again it's up to the GM and not really covered in the sense of a strict rule. But players are of course reminded, that shooting at people is always dangerous.

9. Will we need to run from some encounters, or will we be able to kill everything?

Yes. Players are informed about old school games not being some kind of fair sports event. *Menschen & Magie* aims to prepare players to interact with a world where deadly menaces lurk.

10. Level-draining monsters: yes or no?

Yes, players are advised to be prepared for nuisances like that.

11. Are there going to be cases where a failed save results in PC death?

Yes, same as the above. Players are advised to use their wits, and pay attention to what the GM might be telegraphing through his descriptions.

12. How strictly are encumbrance & resources tracked?

Menschen & *Magie* defaults to a simplified encumbrance system keyed to 5 levels of basic move (12“, 9“, 6“, 3“, 0“). Abstract entities of “heavy armor“, “equipment“, “treasure” each let you drop to the next lower level. “Very heavy armor” lowers your move by two levels. Strength modifier adds or subtracts from your encumbrance level. So a character with normal strength, full plate and a pack full of equipment could only carry some treasure if he’s very strong.

13. What’s required when my PC gains a level? Training? Do I get new spells automatically? Can it happen in the middle of an adventure, or do I have to wait for down time?

PCs need a short downtime to level. It can be roleplayed, too: a cleric might retreat for some meditation and return a bit more enlightened after a couple of minutes.

In our games we usually do XP and leveling as we roll up a session. So PCs usually are in a safe place by then.

New spells however don’t come automatically. 1st level magic-users get four level 1 spells for free: *read magic*, one spell of choice and two randomly determined spells. From then on spells are an in-game thing. Magic users have to find, study, steal or invent their spells on their own. Consequently *Menschen*

& *Magie* only states 1st level spells.

14. What do I get experience for?

Spending treasure: 1 gp = 1 XP, “overcoming” monsters: 1 HD = 100 XP

15. How are traps located? Description, dice rolling, or some combination?

Listen to the GM and describe your action!

As there are no thieves and no dwarfs, no class in “*Menschen & Magie*” actually has an automatic trap finding skill. However players are informed that the GM might ask for an attribute check, like DEX roll under or even a saving throw if they do something risky.

16. Are retainers encouraged and how does morale work?

Yes, definitely. Smart PCs have retainers.

Menschen & Magie doesn’t give actual rules for morale, but players are informed, that morale of retainers will depend on how they’re treated.

Also players are informed that monsters can also be intimidated.

17. How do I identify magic items?

Has it a label? Do you recognize the smell? You could of course try it ... or rather ask somebody who might know better ...

18. Can I buy magic items? Oh, come on: how about just potions?

You probably could, if you found a seller and were willing to pay the price ... might not be easy.

19. Can I create magic items? When and how?

Well, folks who've got the right tools, enough time and money can certainly do that. Some ingredients will naturally be very hard to find, brewing some concoctions might be very dangerous, and sometimes magicks might just not work right. Are you sure you got the right recipe?

There's no level restriction on writing scrolls like in the Holmes edition.

20. What about splitting the party?

Menschen & Magie focuses on quick start character creation and on player advice for extended campaigns. In the latter splitting the party is being addressed. It's not discouraged, since I think the increased complexity can really add to the campaign. However players are being warned that a party split will not only likely lead to spacial deviation, but also temporal discrepancies. If one PC is at "yesterday" he can't just go and say hi to someone who's two days ahead.

To facilitate rejoining a party *Menschen & Magie* gives a table for fast forward overland travel. It's a 2d6 table ranging from "your PC somehow gets lost and becomes an NPC until the party succeeds at finding him" to "you've found a magic item and arrive in safety".

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ('Wizards'). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)'Contributors' means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)'Derivative Material' means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) 'Distribute' means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)'Open Game Content' means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) 'Product Identity' means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) 'Trademark' means the logos, names,

mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) 'Use', 'Used' or 'Using' means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) 'You' or 'Your' means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
6. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity,

including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

7. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
8. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorised version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
9. Copy of this License: You **MUST** include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
10. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
11. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
12. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within

30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

13. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
14. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document © 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document © 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Castles & Crusades: Monsters Product Support, © 2005, Troll Lord Games.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006–2008 Chris Gonnerman.

New Spells: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2007 Chris Gonnerman, Ola Berg, Angelo Bertolli, Jeff Querner, Everett Bradshaw, Emiliano Marchetti, Ethan Moore, Jim Bobb, and Scott Abraham

OSRICTM © 2006, Stuart Marshall, adapting material prepared by Matthew J. Finch, based upon the System Reference Document, and inspired by the works of E. Gary Gygax, Dave Arneson, and many others.

Labyrinth Lord™ © 2007–2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Swords & Wizardry Core Rules, © 2008, Matthew J. Finch

Eldritch Weirdness, Book One, © 2008, Matthew J. Finch

Darwin's World © 2002, RPGObjects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.

Mutant Future™ © 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison. Authors Daniel Proctor and Ryan Denison.

Advanced Edition Companion, © 2009–2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Deluxe Edition, © 2010, LotFP. Author James Edward Raggi IV

First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: Book-peak, © 2011 Daniel Smith

First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: Howl of the Moon, © 2011 Joel Rojas)

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Grindhouse Edition, © 2011, LotFP, Author James Edward Raggi IV

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Player Core Book: Rules & Magic © 2013 LotFP, author James Edward Raggi IV

Menschen & Magie, © 2019, Laurens Kils-Hütten

Open Content: All text and tables of *Menschen & Magie*, except for the equipment tables on pages 33 through 38, which are based on an idea by Brendan S. a.k.a *necropraxis* and used here with kind permission.

END OF LICENCE

INDEX

- Überraschung, 63
- Angriff von hinten, 64
- Angriffstabelle, 61
- Arbeit, 75
- Ausrüstung
 - Pakete, 32
 - sonstige, 93
- Böses erkennen, 28
- Baukosten, 100
- Belastung, 53
 - Magische Rüstungen, 44
- Bewegung, 53
- Bewußtlosigkeit, 66
- Boote, 96
- Charisma, 17
- Deckung, 66
- Dieb
 - Stufen, 89
- Dungeon Crawl, 49
- Einkommen, 76
- Erfahrungspunkte, 68
- Erste Hilfe, 67
- Flucht, 65
- Geld, 32
- Gelegenheitsangriff, 65
- Gelehrte, 97
- Geschicklichkeit, 17
- Gesinnung, 24
- Greyhawk
 - Castle, 70
- Hält Türen, 29
- Handwerker, 97
- Heilen leichter Wunden*, 28
- Heilung, 26, 67
- Hex crawl, 56
- Initiative, 63
- Intelligenz, 16
- Kämpfer
 - Stufen, 80
- Kampfunde, 62
 - Ablauf, 63, 64
- Klassen, 102
- Kleriker
 - Stufen, 80
- Konstitution, 17
- Logis, 96
- Magische Gegenstände, 43
- Magischer Riegel, 29
- Megadungeon, 70
- Monster
 - wandernde, 50
- Munchkin, 47
- NSC, 47

One-Shot, 69
Open Table, 71

Person bezaubern, 30
Phase, 49
Plot-Hook, 40
Portale, 70
Proben, 40
 Attributs-, 41
 W20 basiert, 41

Rückzug, 65
Rückzugsgefecht, 65
Rüstung, 92
 magische, 44
Rüstungsklasse, 92
Reichweite
 Fernkampf, 66
Reinkarnation, 67
Reisen, 74
Rettungswürfe, 20, 41
 Diebe, 84
 Kämpfer, 83
 Kleriker, 84
 Zauberkundige, 84

Söldner, 99
Schiffe, 96
Schlaf, 30
Schutz vor Bösem, 30
Schwerter
 magische, 44
Seeleute, 98
Speisen und Getränke, 95, 96
Sprüche umkehren, 27

Sprache
 Gemein-, 25
 Gesinnungs-, 26
Sprachen lesen, 31
Spruchrollen, 42
Stärke, 16
Stürmen, 64
Sterben, 66
Stufen, 79

Tabellen, 79
Taschendimensionen, 70
Taverne
 alter Mann in der -, 46
Terminplanung, 76
Tiere, 95
Tod, 66
Transport, 96
Trefferpunkte, 20
 null oder weniger, 66

Untote
 vertreiben, 21, 85

Verletzung, 66

Waffen, 91
 magische, 44
Wagen, 96
Wasser und Nahrung reinigen, 31
Wasserfahrzeuge, 96
Weisheit, 16
West Marches, 76
Wildnisabenteuer, 55

Zauber lesen, 32

Zauberbuch, 26
Zauberei erkennen, 31
Zauberkundige
 Stufen, 81
Zaubersprüche, 27
Zauberspruch
 vorbereiten, 26
Zauberstäbe, 43
Zufallsbegegnung, 50