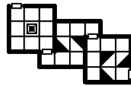


Menschen & Magie

Ein Spielerhandbuch für Old-School Rollenspiele



Menschen & Magie

Ein Spielerhandbuch für Old-School Rollenspiele

Version *alpha*

Text und Satz: © Laurens Kils-Hütten, 2019

lskh3004@gmail.com

Titelbild: LadyofHats, CC 0, public domain

OSR-Logo: Stuart Robertson, CC BY 3.0

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

Swords & Wizardry ist ein eingetragenes Warenzeichen von Matt Finch

Labyrinth Lord ist ein eingetragenes Warenzeichen von Daniel Proctor

OSRIC ist ein eingetragenes Warenzeichen von 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 alle Tabellen von *Menschen & Magie* ist 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.

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	8
Einleitung	10
Charaktererschaffung	14
Attribute	16
Klassen	18
Kämpfer	20
Kleriker	20
Zauberkundige	21
Diebe	22
Völker	23
Menschen	24
Elfen	24
Halblinge	25
Zwerge	25
Gesinnung	26
Sprachen	27
Magie	27
Spruchrollen	29
Magische Gegenstände	29
Erkennen und Identifizieren magischer Gegenstände	31
Verfluchte Gegenstände	31
Zaubersprüche	32
Silber und Gold	38
Basisausrüstung	38
Den Charakter vollenden	42
Ins Abenteuer ziehen	44
Stadtabenteuer	44

Der Dungeon Crawl	47
Spielphasen	47
Karten zeichnen	48
Belastung	51
Bewegung	52
Wildnisabenteuer	54
Bewegungstempo in der Wildnis	58
Verirren	59
Fertigkeiten	59
Architektur	60
Wildnisleben	60
Klettern	61
Sprachen	61
Suchen	62
Taschendiebstahl	62
Heimlichkeit	62
Tüfteln	62
Fertigkeiten verbessern	63
Kampf	63
Kampfunden	64
Kampfmanöver	65
Reichweite im Fernkampf	66
Trefferpunkte	66
Verletzung, Bewußtlosigkeit, Tod	66
Heilungsrate	67
Erfahrungspunkte und Stufen	67
Andere Spielerhandbücher	68
Tabellen	69
Charakterstufen	69
Angriffstabellen	72

Rettungswürfe	73
Untote vertreiben	75
Preislisten	76
Appendix N	81
Bücher	81
Filme	81
Internet	81
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a	82

TABELLENVERZEICHNIS

1	Attributs-Modifikatoren	15
2	Primärattribute	18
3	Minimale Trefferpunkte	19
5	Gesinnungen	26
6	Klerikersprüche des 1. Grades	32
7	Zauberkundigensprüche des 1. Grades	32
8	Dungeon Abenteurer Basispaket	39
9	Kämpfer Basispaket	39
10	Kleriker Basispaket	40
11	Zauberkundigen Basispaket	41
12	Basispaket für Diebe	41
13	Prozent-Modifikatoren	42
14	Belastungspunkte	52
15	Belastungsstufen	53
16	Belastungsstufen, vereinfacht	53
17	Bewegung in der Wildnis	58
18	Bewegung ja nach Gelände	59
19	Fertigkeiten	59
20	Angriffstabelle für Stufe 1 Charaktere	63
21	Angriffstabelle, Stufe 1 mit Angriffsbonus +1	64
22	Angriffstabelle, Stufe 1 mit Angriffsbonus +2	64
23	Andere Klassen	68
24	Kämpfer Stufen	69
25	Kleriker Stufen	70
26	Zauberkundige Stufen	71
27	Diebe Stufen	71
28	Angriffstabelle Kämpfer, Waldläufer, Paladine, Nor- male Menschen (NM)	72
29	Angriffstabelle Kleriker, Diebe, Assassinen, Mönche und Druiden	73

30	Angristabelle Zauberkundige und Illusionisten . . .	73
31	Rettungswürfe der Kämpfer	74
32	Rettungswürfe der Kleriker	74
33	Rettungswürfe der Zauberkundigen und Diebe	74
34	Untote vertreiben	75
35	Waffen	76
36	Rüstungen	77
37	Sonstige Ausrüstung	78
38	Vieh und Transport	79
39	Wasserfahrzeuge	80

VORWORT

A {m Anfang} war mein Plan einfach nur eine Liste mit Hausregeln 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.

Dass ich nun dieses Heft habe, hat für mich den Vorteil, dass ich es - da selbst geschrieben - ohne weiteres immer wieder ausdrucken kann, um es Interessenten oder neuen Spielerinnen in die Hand zu drücken, oder es ihnen als PDF per Email zuzuschicken.

Doch dieses Heft ist mehr als nur ein Spielerhandbuch. Durch die Hinweise in den Fußnoten ist es auch ein kleines Werk über die Geschichte der ersten Versionen von *Dungeons & Dragons* aus den 70er und 80er Jahren geworden.

Ermöglicht wird diese Projekt durch die Veröffentlichung der *Open Game License* und der *System Reference Documents* durch *Wizards of the Coast* 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 "Retro-Klon" einer bestimmten früheren Edition sondern eher so eine Art Remix aus den echten alten Regeln und neueren Regelwerken. Grundlage für diesen Remix ist das alte original Rollenspiel in der *Basic* und *Expert* Edition von Frank Mentzer aus dem Jahr 1983, auch bekannt als BECMI-Edition. Was Zaubersprüche, Einkaufslisten und sozusagen das allgemeine Flair angeht,

habe ich mich aber tendentiell an die Originalausgabe von 1974 - auch bekannt als *Nullte Edition* oder auch 0e, bzw. die darauf folgende *Holmes-Edition* und die von Gary Gygax selbst veröffentlichte *Advanced-Edition*, auch bekannt als *Erste Edition* oder 1e, von 1977 bis 1979 gehalten. Die Regeln zu Trefferwürfeln sind an letztere sowie an *Lamentations of the Flame Princess* angelehnt, damit die Charaktere etwas robuster werden. Zusätzlich habe ich einige Hausregeln eingefügt, die sich an unserem eigenen Spieltisch bewährt haben, oder die in den einschlägigen Internetforen populär sind. Die meisten dieser Hausregeln dienen ebenfalls dazu die Überlebenschancen der Charaktere zu verbessern.

Aufgebaut ist das Heft aus einem einfach gehaltenen Abschnitt über die Erschaffung von Stufe 1-Charakteren, sowie einem Tabellenteil, der im laufenden Spiel und auf höheren Spielstufen benutzt werden kann.

EINLEITUNG

M[{]enschen 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 vom Händler an der Ecke wird vom Spielleiter beschrieben.

Das funktioniert zum Beispiel so:

Spielleiter: ... nachdem Ihr die Kellertreppe heruntergestiegen 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 Stimmen ...

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. Am besten ist wahrscheinlich eine Mischung daraus.¹

¹Ich glaube, dass es in diesem Spiel im Grunde um das Durchspielen, oder Miterleben der klassischen Heldenreise geht, also den mutigen Aufbruch in die Fremde, das Erleben von Abenteuern, entscheiden müssen in Schicksalsfragen, schließlich

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 der Spielleiter von Dir verlangt zu würfeln, um zu sehen ob Dir dein kühnes Vorhaben gelingt. Tendentiell bedeutet die Aufforderung des Spielleiters zu würfeln in etwa: "was Du hier vor hast funktioniert mit großer Wahrscheinlichkeit **nicht**, oder ist super **gefährlich**, dieser Würfelwurf ist Deine letzte Chance damit irgendwie davon zukommen" ². Das Gleiche gilt, wenn

die krisenhafte Auseinandersetzung mit Scheitern, Untergang und Tod, um dann, vielleicht transformiert, und hoffentlich geläutert und bereichert zurück zu kehren.

²Diese Haltung bezüglich der Würfel ist in der ursprünglichen Version des Spiels und den davon abgeleiteten Old-School Rollenspielen - um genau die geht es hier - anderes als in moderneren Regelwerken. Eine der wichtigsten, und ältesten Würfelmechaniken ist zum Beispiel der *Rettungswurf*. Er hat bei einem durchschnittlichen Anfänger-Charakter eine Erfolgswahrscheinlichkeit von ungefähr 25%. Er wird also mit größerer Wahrscheinlichkeit *nicht* gelingen. Rettungswürfe sind dafür da, in Situationen die sich ohnehin schon unschön entwickelt haben das Schlimmste zu verhindern. Moderne Rollenspiele haben *Fertigkeiten* und entsprechende *Fer-*

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 Bonus der entsprechende Wertebereich abgedeckt werden konnte.

tigkeitswürfe. Zum Beispiel könnte ein Charakter ein guter Angler sein, und einen Wert in Angeln haben, der einer Erfolgchance von 75% entspricht. Er wird also mit seinem Angeln-Wurf meistens Erfolg haben. Bei Old-School Rollenspielen musst Du nicht würfeln um zu Angeln, es muss auch nirgendwo stehen, dass Du angeln kannst - Du tust es einfach.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Das Spiel beginnt damit, dass Du dir einen Charakter, also eine Spielfigur erschaffst. Die Eigenschaften und Habseeligkeiten 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 den Namen des Charakters und deinem Namen brauchst Du etwas Platz um *Volk*, *Klasse* und *Stufe* deines Charakters zu notieren. Zu Klasse und Volk kommen 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 (*Stinwegegekoch*, kann man sich gut merken). Nun nimmst Du drei Sechser-Würfel³ (3W6), und würfelst von oben nach unten,

³Beginnend mit der ersten Edition bis zur heutigen 5. Edition werden die Attri-

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. Nun kannst Du schon ein bisschen errahnen, welche Art von Abenteurer Du hier vor Dir hast. Ein dümmlicher Kraftprotz? ein gewitzter Hänfling? jemand der klug und charismatisch ist?

Tabelle 1: Attributs-Modifikatoren

Attribut	Modifikator
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Auf Wunsch des Spielers darf einmalig der höchste mit dem niedrigsten Wert getauscht werden.

Rechts neben den Wert jedes Attributs schreibst Du nun noch einen *Modifikator* für jedes Attribut dessen Wert über 12 oder unter 9 liegt. Die Modifikatoren haben jeweils einen Wert zwischen -3, also ein Malus, und +3, also ein Bonus⁴.

bute mit vier sechser Würfeln ausgewürfelt, wobei der niedrigste Wert verworfen wird - *4 W6 drop lowest*. Dabei ergeben sich auch Werte zwischen 3 und 18, aber mit einer deutlichen Betonung der höheren Werte. Aus meiner Sicht ist das nicht mehr Old-School, und "moderne" Old-School Regelwerke wie *Basic Fantasy RPG*, *Swords & Wizardry* oder *Lamentations of the Flame Princess* nutzen weiterhin einhellig die alte 3W6 Methode.

⁴Die Spanne von -3 bis +3 ist in den meisten Old School-Editionen Standard. Im original Spiel von 1974 und auch in der Holmes-Edition, gab es noch wesentlich

ATTRIBUTE

Stärke steht für die Körperkraft eines Wesens. Der Stärkemodifikator wird bei folgenden Aktionen angerechnet:

- Angriffswürfe im Nahkampf
- Schadenswürfe im Nahkampf
- Aufbrechen von Türen.

Das heißt, ein besonders starker Charakter trifft leichter mit seinem Schwert, und verursacht dabei größeren Schaden.

Intelligenz stellt quasi das Buchwissen eines Charakters dar. Der Intelligenzmodifikator wird angewendet als:

- Modifikator für die Fertigkeit *Sprachen*

Weisheit stellt die Intuition, den Instinkt eines Charakters dar. Der Weisheitsmodifikator hilft bei:

- Rettungswürfen gegen magische Effekte.

Das heißt zum Beispiel, dass ein besonders weiser Charakter nicht so leicht magisch beeinflusst werden kann.

Geschicklichkeit ist eigentlich selbst erklärend. Der Geschicklichkeitsmodifikator wird angewendet auf:

- Angriffswürfe im Fernkampf
- die Rüstungsklasse

Das heißt, ein besonders geschickter Charakter trifft leichter mit Pfeil und Bogen, und ist im Kampf schwerer zu treffen, weil er geschickter ausweicht.

weniger, und auch kleinere Boni. Bei einer Geschicklichkeit über 12 einen Aufschlag von +1 auf Fernkampfangriffe, und bei einer Konstitution über 14 einen Aufschlag von +1 auf jeden Trefferwürfel.

Konstitution beschreibt die Zähigkeit eines Charakters. Der Konstitutionsmodifikator wird angewendet auf:

- die Trefferpunkte eines Charakters.
- die Wahrscheinlichkeit eines Charakters eine Verwandlung oder auch eine magische Wiederbelebung zu überstehen.

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 und stirbt, wenn ihm nicht schnell geholfen wird.

Charisma kann am besten als Ausdruck für das diplomatische Talent und die Führungsfähigkeiten eines Charakters verstanden werden. Dem entsprechend wird der Charisma-Modifikator angewendet auf:

- Reaktionswürfe
- die Anzahl an Gefolgsleuten, die einen Charakter begleiten werden.

Mit Reaktionswürfen stellt der Spielleiter zum Beispiel fest, ob es zum Beispiel gelungen ist, die Wachen am Palasteingang zu überreden dieses mal eine kleine Ausnahme zu machen (wobei vielleicht auch noch ein kleines Säckchen mit Silbermünzen eine Rolle spielen könnte). Ein Charakter mit hohem Charisma hat dabei eine größere Erfolgschance.

KLASSEN

Nun ist es an der Zeit eine Klasse für Deinen Charakter zu wählen. Eine wichtige Rolle spielt dabei das sogenannte Primärattribut. Zum Beispiel ist das Primärattribut der Kämpfer-Klasse die Stärke. Ein Kämpfer profitiert zum Beispiel von einem hohen Wert in Stärke mehr als andere Charakterklassen, deshalb ist es taktisch günstig einen Kämpfer zu wählen, wenn die Würfel einen hohen Wert in Stärke ergeben haben.

Tabelle [primärattribute] zeigt eine Übersicht über die Klassen⁵ und deren Primärattribute:

Tabelle 2: Primärattribute

Klasse	Primärattribut
Kämpfer	Stärke
Zauberkundiger	Intelligenz
Kleriker	Weisheit
Dieb	Geschicklichkeit

Es gibt auch noch weitere Klassen wie zum Beispiel Paladine, Waldläufer, Druiden, Illusionisten, Assassinen oder sogar Mönche. Wenn Du ein anderes Spielerhandbuch benutzt - was erlaubt ist - 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.

Von der Wahl der Klasse hängt auch unmittelbar die Anzahl der Tref-

⁵Kämpfer, Zauberkundiger und Kleriker waren die einzigen Klassen, die es 1974 in der ersten Ausgabe des Spiels gab.

Wenn Du also sehr old-schoolig sein willst, spiele einen Kämpfer, Zauberkundigen oder Kleriker.

ferpunkte ab, die Dein Charakter hat, wenn er das erste Mal ins Abenteuer zieht, denn die verschiedenen Klassen benutzen zum Teil verschiedene Würfel um die Menge an Trefferpunkten zu ermitteln.

Die Trefferpunkte werden bei der Charaktererschaffung ausgewürfelt. Unterschreiten die Trefferpunkte allerdings einen bestimmten Mindestwert, kann nochmal gewürfelt werden⁶.

Tabelle 3: Minimale Trefferpunkte

Klasse	Trefferpunkte
Kämpfer	6
Kleriker	4
Zauberkundige	3
Diebe	4

Wenn Du also eine Klasse ausgewählt hast, kannst Du anhand der Angaben die nächsten Eintragungen auf deinem Charakterbogen machen.

Natürlich oben in der Mitte die Klasse und darunter, also rechts neben den Attributen und Modifikatoren, die Trefferpunkte (TP). Unter den Trefferpunkten kannst Du den Angriffsbonus (AB) notieren, und darunter kannst Du schon ein Feld für deine Rüstungsklasse (RK) einrichten. Aber lass es noch offen, denn Deine Rüstungsklasse hängt davon ab, was für eine Ausrüstung Du dir später kaufst.

Unter dem Feld für die Rüstungsklasse kannst Du nun eine kleine Tabelle mit deinen fünf Rettungswürfen anlegen. Die Rettungswür-

⁶Das ist eine an *Lamentations of the Flame Princess* angelehnte Hausregel. Traditionell werden die Trefferpunkte ohne Mindestwert ausgewürfelt. Es macht aber vielen Spielern keinen Spass einen Kämpfer mit 2 Trefferpunkten zu spielen. Andererseits, wenn Du besonders old-schoolig sein willst, vergiss die Mindestwerte!

fe heißen “Gift und Todesstrahlen”, “Zauberstäbe”, “Lähmung und zu Stein erstarren”, “Drachenodem”, “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 sie meistens ab mit: Gift, Stäbe, Lähmung, Odem und Sprüche

Kämpfer

Primärattribut Stärke

Trefferpunkte 1W10⁷, mindesten 6

Klassenfähigkeiten Parrieren: Kämpfer können sich im Kampf defensiv verhalten, so dass sich ihr Geschicklichkeitsmodifikator als Malus auf den Angriffswurf des Gegners auswirkt.

Klassenbeschränkungen keine

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

Kleriker

Primärattribut Weisheit

Trefferpunkte 1W8⁸, mindestens 4

⁷in der Ursprünglichen Version des Spiels hatte der Kämpfer 1W6+1 Trefferpunkte. In *Basic* wurde ein W8 für den Kämpfer benutzt, und in *Advanced* schließlich ein W10. Die meisten Spieler finden es gut, wenn ein Kämpfer tüchtig was aushalten kann, und da die erste Edition immer noch als Old-School zählt, wird hier deshalb der W10 vorgeschlagen. Wenn Du aber Lust auf Old-School im Survival Modus hast, gib dem Kämpfer den guten alten Sechser-Würfel plus eins!

⁸In Original von 1974 und auch im späteren *Basic* benutzte der Kleriker einen W6 als Trefferwürfel. In der ersten Edition gab es dann as Upgrade auf den W8, der hier vorgeschlagen wird, mit der gleichen Begründung wie beim Kämpfer. Puristen würfeln für ihren Stufe eins Kleriker einen W6.

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

Zauberkundige

Primärattribut Intelligenz

Trefferpunkte 1W4⁹, mindestens 3

⁹Der Ursprüngliche Zauberkundige hatte 1W6-1 Trefferpunkte. In allen späteren Old-School-Varianten hat der Zauberkundige immer einen W4 als Trefferwürfel.

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 werden¹⁰.

Klassenbeschränkungen Zauberkundige dürfen keine Waffen außer Dolchen, Kampfstäben und Wurfpeilen benutzen. Zauberkundige dürfen keine Rüstungen und keine Schilde tragen.

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

Diebe

Primärattribut Geschicklichkeit

Als Old School Purist kannst Du also auch 1W6-1 werfen um die Trefferpunkte deines Magiers zu ermitteln.

¹⁰das ist eine an die erste Edition angelehnte Hausregel. Die Regeln zum Erlernen neuer Sprüche sind in den verschiedenen Editionen recht unterschiedlich. Mir gefällt diese Regel am besten, da sie einerseits mit der Auswahl von 4 Sprüchen ein bisschen Abwechslung ermöglicht, und andererseits Zauberkundige damit ein handfestes Motiv haben, ins Abenteuer zu ziehen: nämlich um neue Sprüche zu entdecken.

Trefferpunkte 1W6¹¹, mindestens 4

Klassenfähigkeiten Der Dieb hat bessere Möglichkeiten bestimmte Fertigkeiten zu erlernen. Hierzu bekommt er in jeder Stufe eine bestimmte Anzahl an Fertigungspunkten, mit denen er die Grundstufen der Fertigkeiten verbessern kann. Näheres dazu unter *Fertigkeiten*¹². Ein Dieb der ersten Stufe startet mit 4 Fertigungspunkten.

Eine besondere Fertigkeit des Diebes ist der *Hinterhältige Angriff*, sofern es dem Dieb gelingt unbeobachtet zu bleiben, kann er seinen Kontrahenten mit einem Aufschlag von +4 angreifen, und verursacht dabei auch noch den doppelten Schaden.

Klassenbeschränkungen Diebe dürfen nur Lederrüstungen, und keine Schilde tragen. Sie dürfen keine zweihändigen Waffen benutzen.

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

VÖLKER

Neben den verschiedenen Klassen können Charaktere auch einem bestimmten Volk der Fantasy-Welt angehören. Andere Spezies wie

¹¹In der Ausgabe von 1974 gab es noch keinen Dieb. Der Dieb tauchte das erste mal im Supplement I "Greyhawk" auf, und bekam einen W₄ als Trefferwürfel. Genau so war es auch in *Basic*. In *Advanced* schließlich bekam der Dieb dann den W₆ als Trefferwürfel. Der *Specialist* eine moderne Version des Diebes aus *Lamentations of the Flame Princess* hat ebenfalls einen W₆.

¹²Das Greyhawk-Supplement, *Basic* und *Advanced* benutzten für die Fertigkeiten des Diebes eine riesige Tabelle mit Prozentangaben. Das erscheint mir zu kompliziert. Das System mit Sechser-Würfeln aus *Lamentations of the Flame Princess* erscheint mir logischer und wesentlich einfacher.

zum Beispiel Elfen haben bestimmte vorteilhafte Fähigkeiten, müssen dafür aber auch Einschränkungen in Kauf nehmen. Zum Beispiel kann es sein, dass Ihnen nur kleinere Trefferwürfel zur Verfügung stehen, oder dass sie in einer bestimmten Klasse nur bis zu einem bestimmten Level aufsteigen können.

Manche Völker können gleichzeitig mehreren Klassen angehören, und deren Eigenschaften kombinieren. Zum Beispiel kann man einen elfischen zauberkundigen Kämpfer spielen. Dann müssen allerdings die erworbenen Erfahrungspunkte auf die zwei oder drei Klassen aufgeteilt werden, so dass der Stufenaufstieg entsprechend langsamer vonstatten geht.

Menschen

Haben besonderen Vor- oder Nachteile, und keine Klassen- oder Stufenbeschränkungen, außer dass sie nur immer jeweils einer Klasse angehören können.

Elfen

Voraussetzungen Intelligenz mindestens 9, Konstitution maximal 17

Klassen Kämpfer bis Stufe 7, Zauberkundiger bis Stufe 11, Kleriker bis Stufe 7, Dieb unbegrenzt. Elfen können mehrere Klassen kombinieren.

Vorteile Trefferwurf +1 mit Schwertern und Bögen, Infravision, Geheimtüren entdecken/Fertigkeit *Suchen* 2/6 (im Vorbeigehen immer noch 1/6), Immunität gegen magische Lähmung, Elfen sprechen neben der Gemeinsprache auch Elfish und Orkisch. Rettungswürfe gegen Versteinerung und Lähmung +2.

Nachteile Elfen benutzen maximal einen W8 als Trefferwürfel

Halblinge

Voraussetzungen Geschicklichkeit mindestens 9, Stärke maximal 17

Klassen Kämpfer bis Stufe 6, Dieb unbegrenzt

Vorteile +1 auf Fernkampfangriffe, Rüstungsklasse um 2 verbessert im Kampf gegen Kreaturen die größer als Menschen sind, Initiative +1 (falls die Initiative individuell ausgewürfelt wird), Verstecken in der Natur 9/10, Verstecken im Dungeon 3/10. Fertigkeit *Wildnisleben* 3/6. Rettungswürfe gegen Gift und Todesstrahlen +2.

Nachteile Halblinge benutzen maximal einen W6 als Trefferwürfel, sie können keine zweihändigen Waffen benutzen, und müssen normal große Waffen zweihändig führen.

Zwerge

Voraussetzungen Konstitution mindestens 9, Charisma höchstens 17

Klassen Kämpfer bis Stufe 9, Kleriker bis Stufe 8, Dieb unbegrenzt.

Vorteile Infravision, *Architektur* 3 in 6 (damit ist das entdecken von Veränderungen im Mauerwerk, das Wahrnehmen von Gefällen und ähnliches gemeint). Zwerge sprechen neben der Gemeinsprache auch Zwergisch, Goblinsch und Gnomisch. Rettungswürfe gegen Zaubersprüche +2.

Nachteile Zwerge dürfen keine Zweihandschwerter, Stangenwaffen oder Langbögen benutzen¹³.

¹³In den alten Regeln dürfen Zwerge auch keine zweihändigen Äxte oder Kriegshämmer benutzen... das habe ich nie verstanden. In allen Romanen und Filmen hat doch *jeder* Zwerg eine zweihändige Axt ...

GESINNUNG

In Old-School-Rollenspielen findet man zwei verschiedene Gesinnungssysteme. Das ursprüngliche, einfachere System unterscheidet zwischen *rechtschaffen*, *neutral* und *chaotisch*. In den komplexeren Systemen findet man zusätzlich noch die Achse *böse*, *neutral*, *gut*.

Um möglichst gut mit den verschiedenen Systemen kompatibel zu sein, werden hier alle neun Gesinnungen angegeben, die das zweidimensionale Gesinnungssystem aus der Holmes Edition von 1977 und die *erste Edition* von 1979 bietet:

Tabelle 5: Gesinnungen

rechtschaffen-gut	neutral-gut	chaotisch-gut
rechtschaffen-neutral	neutral	chaotisch-neutral
rechtschaffen-böse	neutral-böse	chaotisch-böse

Die Achse gut - neutral - böse ist wohl selbsterklärend. Die Achse rechtschaffen - neutral - chaotisch lässt sich vielleicht am einfachsten mit Bezug auf externe Wertesysteme verstehen. Ein rechtschaffener Charakter glaubt an das Gute in Gesetzen und Regeln, die Bedürfnisse der Allgemeinheit zählen mehr als individuelle Bedürfnisse. Der Chaotische Charakter hingegen steht Regeln und Gesetzen ablehnend gegenüber, individuelle Interessen gehen vor Interessen der Allgemeinheit.

Mahatma Ghandi wäre nach diesem System rechtschaffen-guter Gesinnung, während die Hippies ein schönes Beispiel für chaotisch-gut wären. Befehlstreue Nazi-Schergen wären rechtschaffen-böse (sozusagen gesetzestreue Menschenverachtung), und für chaotisch-böse ist *the Joker* aus den Batman-Geschichten ein gutes Beispiel, oder ein

außer Kontrolle geratener Killer-Roboter ... oh mann ... jedenfalls gruselig. Die meisten Tiere sind einfach nur neutral.

Um es einfach zu machen: Dir steht es frei, das Gesinnungssystem nach deinem Geschmack zu nutzen. Wenn Dir wichtig ist, dass deine Figur rechtschaffen-neutral ist, ist das in Ordnung, Du kannst aber auch einfach nur zwischen chaotisch, neutral und böse unterscheiden.

SPRACHEN

Es wird angenommen, dass die meisten Menschen und Halbmenschen (also Zwerge, Halblinge und Elfen) die sogenannte "Gemeinsprache" sprechen - sich also ohne Schwierigkeiten unterhalten können. Elfen und Zwerg sprechen darüber hinaus die Sprache ihrer Völker. Viele Monster haben aber ihre eigenen Sprachen, und sprechen unter Umständen die Gemeinsprache nicht, was die Verhandlungen erschweren kann.

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

MAGIE

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 Zaubersprüche 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 Klerikersprüche 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 allerdings ihrer Gottheit nicht gefallen könnte. Zauberkundige müssen den umgekehrten Spruch explizit vorbereiten, und können ihn dann auch nur so wirken.

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.

Sehr erfahrene Zauberkundige und Kleriker erwerben die Fähigkeit, selbst Spruchrollen herzustellen.

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 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 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 Bewandnis. 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 entsprechende Kreaturen in der Nähe befinden. Schließlich soll es Schwerter geben, die so voller Magie sind, dass sie ihrem Besitzer ermöglichen bestimmte Sprüche zu wirken, sie einen eigenen Willen haben, vielleicht

sogar selbstständig Kämpfen und eigene Ziele verfolgen.

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.

ZAUBERSPRÜCHE

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

Tabelle 6: Klerikersprüche des 1. Grades

	Klerikersprüche des 1. Grades	Seite
1	Heilen leichter Wunden*	33
2	Wasser und Nahrung reinigen*	36
3	Zauberei erkennen	37
4	Böses erkennen*	33
5	Schutz vor Bösem*	36
6	Licht*	34

Tabelle 7: Zauberkundigensprüche des 1. Grades

	Zauberkundigensprüche des 1. Grades	Seite
1	Zauberei erkennen	37
2	Magischer Riegel	34
3	Zauber lesen	37
4	Sprachen lesen	36

	Zauberkundigensprüche des 1. Grades	Seite
5	Schutz vor Bösem*	36
6	Licht*	34
7	Person bezaubern	35
8	Schlaf	35

Böses erkennen*

Zaubergrad 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

Materialkomponenten Der Kleriker muss sein heiliges Symbol vor sich halten

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

Sprechzeit 1 Runde

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 Keriker 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

Sprechzeit 1 Runde

Reichweite 120'

Dauer 12 Runden

Rettungswurf Sprüche

Materialkomponenten keine

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

Sprechzeit 1 Runde

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 eingedrungen werden. Ein *Klopfen* Spruch oder *Magie zerstören* beendet die Spruchwirkung.

Person bezaubern

Stufe Zauberkundige 1

Sprechzeit 1 Runde

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 kopflös in den Untergang stürzen.

Schlaf

Stufe Zauberkundige 1

Sprechzeit 1 Runde

Reichweite 240' (80 m)

Dauer 5 Runden pro Stufe

Materialkomponenten Eine Prise feiner Sand, Rosenblätter oder eine lebende Grille

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

Materialkomponenten Um den Empfänger muss mit Weihwasser (oder Blut im Falle des umgekehrten Zaubers) ein 1 m durchmessender Kreis auf den Boden gezeichnet werden.

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

Materialkomponenten Eine Prise Ruß und etwas Salz

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.

Zauberei erkennen

Stufe Zauberkundige 1, Kleriker 1

Reichweite Zauberkundige 60' (18 m), Kleriker 30' (9 m)

Dauer Zauberkundige 2 Runden pro Stufe, Kleriker

Materialkomponente Zauberkundige keine, Kleriker müssen ihre heilige Symbol benutzen.

Wirkung in einem 10' (3 m) breiten Bereich in Blickrichtung werden magische Gegenstände und magische Ausstrahlungen erkannt. Der Spruch wird durch dicke Steinwände, Metall von mehr als 2 cm, und Holz von mehr als 90 cm Dicke blockiert.

Zauber lesen

Stufe Zauberkundige 1

Reichweite nur der Zauberkundige selbst

Dauer 2 Schriftrollen oder andere einzelne Absätze magischer Schriftzeichen

Materialkomponente ein Kristallprisma

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.

SILBER UND GOLD

Nachdem Du nun also einen fertigen Charakter hast, vielleicht eine Halbling-Diebin, ist es an der Zeit sie auszurüsten. Dazu brauchst Du Geld. Oder besser gesagt Gold!

Das Startgeld eines Charakters wird ermittelt mit einem Wurf von 3W6, dessen Ergebnis mit 10 multipliziert wird. Charaktere starten also mit 30 - 180 GM.

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

BASISAUSRÜSTUNG

Damit Du möglichst schnell und ohne viel Rechnerei einen spielfertig ausgerüsteten Charakter hast, habe ich Ausrüstungspakete vorbereitet.

Die Pakete sind so zusammengestellt, dass sie vom üblichen Startgold gekauft werden können, und Du ohne zusätzliche Einkäufe ins Abenteuer ziehen kannst.

Richte auf deinem Charakterbogen eine Rubrik für *Ausrüstung* ein, und trage alle Gegenstände die du kaufst und mit dir führst dort ein.

Wenn Du andere Sachen einkaufen willst, oder Du dich fragst, was eine deftige Mahlzeit im Dorfkrug kostet, findest Du weiter hinten umfangreiche Einkaufslisten.

Im laufenden Spiel kann natürlich nur etwas gekauft werden, wenn auch ein entsprechendes Geschäft aufgesucht wurde!

Tabelle 8: Dungeon Abenteurer Basispaket

Gegenstand	Preis
Rucksack	2 GM
Wasserschlauch	1 GM
Rationen 7 Tage	3 GM
Kleiner Sack	1 SM
Stahl und Zunder	2 GM
6 Fackeln	3 SM
Wolldecke	5 SM
zusammen	8 GM

Das Basispaket schlägt gewichtsmäßig mit **einem Belastungspunkt** zu Buche. Mehr dazu später unter Belastung, Seite 51.

Tabelle 9: Kämpfer Basispaket

Gegenstand	Spielwert	Preis
Schwert	1 W8 Schaden	10 GM
Lederrüstung	Rüstungsklasse 7	20 GM
Schild	Rüstungsklasse -1	10 GM
zusammen		40 GM
Belastungspunkte		+1

Damit stünde also fest, der frischgebackene Kämpfer hat eine Rüstungsklasse von 6 und er macht mit seinem Schwert 1 - 8 Punkte Schaden. Der Kämpfer müsste 48 GM von seinem Startgold abziehen, was

übrig ist, kannst Du weiter unten auf dem Charakterbogen in einem Feld für *Guthaben* notieren.

Falls er eine hohe Stärke hat, zum Beispiel 14, was zu einem Stärkemodifikator von +1 führen würde, wäre seine Trefferwahrscheinlichkeit durch den Bonus von +1 um 5% besser, und er würde immer einen Punkt mehr, also 2 - 9 Punkte Schaden anrichten.

Schilde können *einen* Treffer aufnehmen, und sind dann zerstört. Diese Regel ist im Internet bekannt als *shields shall be splintered* ¹⁴

Tabelle 10: Kleriker Basispaket

Gegenstand	Spielwert	Preis
Streitkolben	1 W6 Schaden	5 GM
Lederrüstung	Rüstungsklasse 7	20 GM
Schild	Rüstungsklasse -1	10 GM
Heiliges Symbol aus Holz		1 GM
zusammen		36 GM
Belastungspunkte		+1

Die komplette Basisausrüstung für den Kleriker kostet also 44 GM. Die Rüstungsklasse ist 6, und dank seines heiligen Symbols ist er in der Lage "Untote" zu vertreiben.

¹⁴<http://trollsmyth.blogspot.com/2008/05/shields-shall-be-splintered.html>

Tabelle 11: Zauberkundigen Basispaket

Gegenstand	Spielwert	Preis
Spruchbuch		15 GM
Schreibfeder		1 SM
Tinte		8 GM
Stab	Schaden 1W6	2 GM
zusammen		26 GM
Belastungspunkte		+1

Die Basisausrüstung für den Zauberkundigen kostet insgesamt 34 GM. Da der Zauberkundige keine Rüstung trägt, ist seine Rüstungsklasse 9.

Tabelle 12: Basispaket für Diebe

Gegenstand	Spielwert	Preis
Dolch	Schaden 1W4	3 GM
Kurzbogen und Pfeile	Schaden 1W6	30 GM
Lederrüstung	Rüstungsklasse 7	20 GM
Diebeswerkzeug		25 GM
Seil		1 GM
Kletterhaken		1 GM
zusammen		80 GM
Belastungspunkte		+1

Die Basisausrüstung für den Dieb kostet also insgesamt 88 GM. Falls er nicht so viel hat, muss er irgend etwas weg lassen. Oder sich seine Ausrüstung sonst irgendwo besorgen. Dafür ist er schließlich ein Dieb.

Der Dieb hat damit eine Rüstungsklasse von 7 und macht im Fernkampf 1 - 6 Punkte Schaden.

DEN CHARAKTER VOLLENDEN

Nach dem der Charakter nun Attribute hat, die Modifikatoren ermittelt wurden, eine Klasse und die dazu gehörigen Trefferpunkte, Rettungswürfe ermittelt wurden, nach dem der Charakter vielleicht die ersten Zaubersprüche gelernt hat, etwas Startgeld bekommen hat, und davon 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 wieviel Erfahrungspunkten die nächste Stufe erreicht wird, dann kann es los gehen.

Schließlich könnte es noch sein, dass Dir dein Primärattribut einen Bonus bei der Berechnung von Erfahrungspunkten einbringt. Du erhältst einen Zuschlag entsprechend der folgenden Liste, wenn das Primärattribut deines Charakters den entsprechenden Wert hat.

Tabelle 13: Prozent-Modifikatoren

Attribut	%-Modifikator
3	-15 %
4-5	-10 %
6-8	-5 %

Attribut	%-Modifikator
9-12	0
13-15	+5 %
16-17	+10 %
18	+15 %

Um es noch einmal mit einem Beispiel zu verdeutlichen: angenommen Du spielst einen Dieb mit Geschicklichkeit 14, also einem guten Wert im Primärattribut der Diebe. Wenn dieser Dieb sich 100 Erfahrungspunkte verdient hat, ermöglicht ihm der Prozentmodifikator von +5%, dass er sich nicht 100 EP, sondern 105 EP anschreiben darf. Dass heißt ein hoher Wert im Primärattribut ermöglicht einem Charakter schneller höhere Stufen zu erreichen.

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 die Überlandreise, häufig in Form eines sogenannten *Hex Crawls* - so genannt wegen der speziellen Art von Rasterpapier mit sechseckigen Feldern, welches für die Landkarten der Überlandreise genutzt wird.

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, aber was ihr tatsächlich unternimmt, welchem Plot-Hook ihr vielleicht folgt, ist ganz alleine Eure Entscheidung als Spieler.

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 Spielcharakter an - also in der Taverne sitzt, und Euch von dem alten einbeinigen Mann mit der Augenklappe sagenhafte alte Geschichten erzählen lässt, 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 vielleicht noch zu verbessern. Vielleicht muss ein verletzter Gefährte noch ein paar Tage rasten, bevor ihr aufbrechen könnt.

In dieser Spielphase wird meistens kaum gewürfelt, sondern es ist die Zeit für intensives Rollenspiel. Komm' mit dem alten Mann ins Gespräch, bestelle großzügig eine Runde beim Wirt für deine Gefährten. Du kannst - und solltest auch 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 zuraunt. Aber umgekehrt könnt ihr auch den alten Mann fragen, wenn ihr Fragen als 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 Taver-

ne. 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 Abenteurern in Grotten und Wildnis ausziehen um Gold zu finden, müssen sie es ja am Ende irgendwo hin bringen. Unsere Regel ist ja auch, dass nur ausgegebenes Gold für das Ansammlung von Erfahrung zählt ¹⁵

Womit wir bei einem wichtigen Aspekt des Stadtabenteuers wären: Aufenthalte in der Stadt kosten Geld. Tu' dem Spielleiter einen riesen 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*¹⁶ bist, dann ziehst Du natürlich bevorzugt 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!

¹⁵Wenn Du ein Dieb bist, kannst 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. Da ergibt sich vielleicht ein ganz eigenes kleines Abenteuer für Dich!

¹⁶So nennen Rollenspiel-Nerds die bis aufs letzte Detail optimierten Charaktere 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 *Ogerkraft-Handschuhe* ...

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 - vergangen¹⁷. 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.

¹⁷Die 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.

Die Einteilung in Phasen ist Spielmechanisch aus verschiedenen Gründen wichtig. Die Geschwindigkeit, mit der sich die Abenteurer 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 Würfelpunkten 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 Abenteurergruppe handeln - lassen die Spielwelt lebendig erscheinen. 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 ein 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 sollte, 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.

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

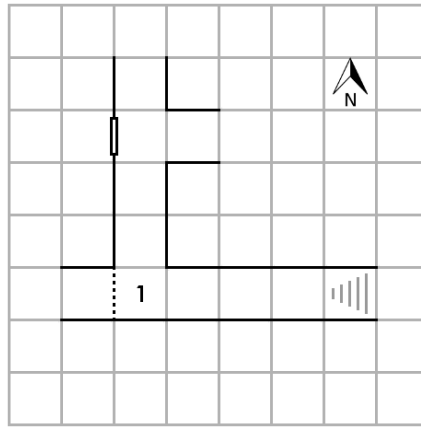


Abbildung 1: Beispiel-Dungeon Karte

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 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

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 festgehalten und zusammengerechnet werden, um die Gesamtbelastung zu ermitteln - eine Buchhaltungssorgie!

Das folgende Belastungssystem ist aus *Lamentations of the Flame Princess* übernommen. Es ist mit den früheren Regeln zur Belastung kompatibel, aber viel leichter zu handhaben. Für bestimmte Gegenstände oder Gruppen von Gegenständen werden Belastungspunkte vergeben. Auf der Bewegungstabelle kann dann die unter der gegebenen Belastung noch mögliche Geschwindigkeit nachgesehen werden.

Tabelle 14: Belastungspunkte

Gegenstände	Belastungspunkte
Kettenhemd, Schuppenpanzer	+1
Plattenrüstung	+2
> 5 kleine Gegenstände	+1
> 10 kleine Gegenstände	+2
> 15 kleine Gegenstände	+3
> 20 kleine Gegenstände	+4
1 übergroßer Gegenstand	+1

Normale Kleidung, und Rüstung die leichter ist als ein Kettenhemd werden nicht extra gezählt. Mengen von gleichen kleinen Gegenständen wie zum Beispiel Pfeile, Krähenfüße oder Armbrustbolzen zählen als jeweils ein Gegenstand. Als übergroße Gegenstände gelten zweihändige Waffen, und generell jeder Gegenstand, der mit zwei Händen getragen werden muss, wie zum Beispiel eine Truhe. Sehr leichte Gegenstände wie zum Beispiel eine Schreibfeder, oder einzelne Pergamentrollen werden gar nicht gezählt.

Bewegung

Die folgende Tabelle zeigt die verschiedenen Geschwindigkeitsstufen eines Charakters in Abhängigkeit von der Belastung. Mit *BW* ist die Basis Geschwindigkeit oder *basic move* 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 der letzten Spalte findet sich die Angabe für die Anzahl an Kästchen, die auf einem typischen Spielfeld pro Runde zurück gelegt werden kann.

Tabelle 15: Belastungsstufen

Belastungs-			Bewegung	Bewegung	
Punkte	BW (")	BW (m)	pro Phase	pro Runde	5' Kästchen
0-1	12"	36 m	120'	40'	8
2	9"	27 m	90'	30'	6
3	6"	18 m	60'	20'	4
4	3"	9 m	30'	10'	2
5+	0"	0 m	0'	0'	0

Um es noch einfacher zu machen können auch folgende Belastungsstufen benutzt werden:

Tabelle 16: Belastungsstufen, vereinfacht

	BW	Bewegung	Bewegung	
Ausrüstung/Gepäck(m)		pro Phase	pro Runde	5' Kästchen
Unbelastet, kein Gepäck	36 m	120'	40'	8
Kettenrüstung oder Gepäck	27 m	90'	30'	6
Plattenrüstung oder Kettenrüstung und Gepäck	18 m	60'	20'	4
Plattenrüstung und Gepäck	9 m	30'	10'	2

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, denn 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.

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.

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 ver-

lassen. 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...”

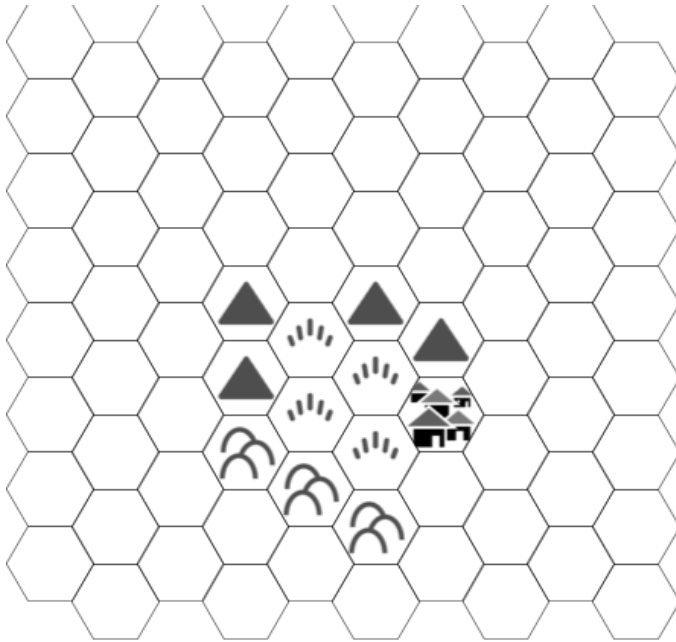


Abbildung 2: Wildniskarte 1

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.

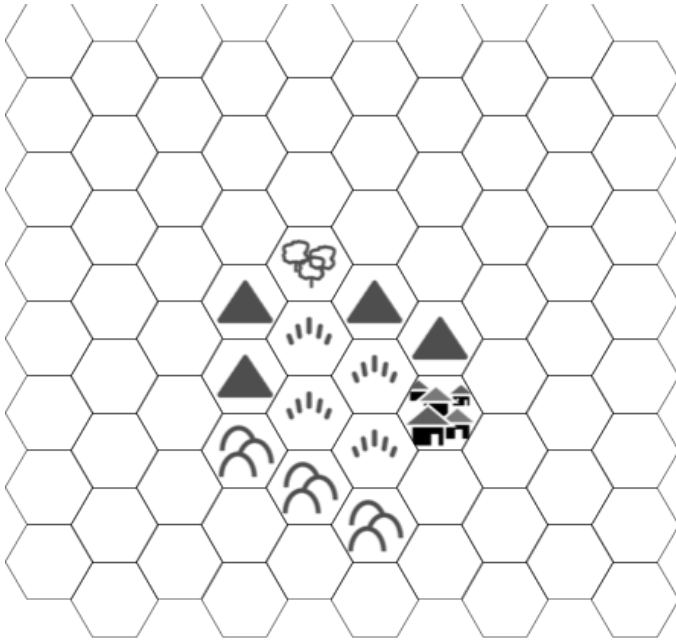


Abbildung 3: Wildniskarte 2

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 Drachen¹⁸ ausweichen, der irgendwo in dem Wald sein Lager zu haben scheint. Abends

¹⁸Ihr 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.

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.

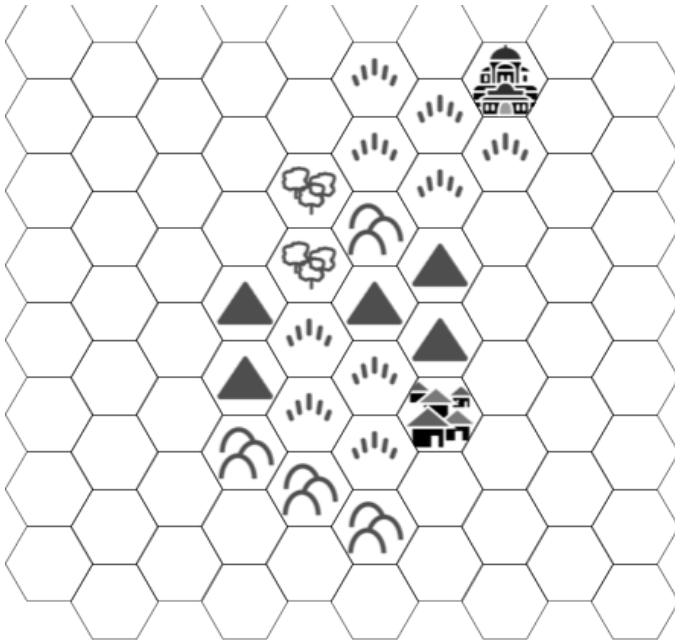


Abbildung 4: Wildniskarte 3

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. Meistens werden Wildniskarten in einem Maßstab von 6 Meilen pro Hexfeld gezeichnet. Entsprechend könnt ihr an einem Tag zurücklegen:

Tabelle 17: Bewegung in der Wildnis

Belastung- Punkte	Meilen pro Tag	6-Meilen- Hexfelder pro Tag
0-1	24	4
2	18	3
3	12	2
4	6	1

Natürlich hängt die Geschwindigkeit auch von der Art des Geländes ab.

Tabelle 18: Bewegung ja nach Gelände

Geländeart	Bewegungstempo
Straßen	3/2
Offenes Gelände, Steppen, Pfade	normal
Wald, Hügel	2/3
Gebirge, Sumpf	1/2
Dschungel	

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.

FERTIGKEITEN

Dieses Fertigkeitssystem ist aus *Lamentations of the Flame Princess* entlehnt:

Tabelle 19: Fertigkeiten

Fertigkeit	Grundwert
Architektur	1 in 6
Wildnisleben	1 in 6

Fertigkeit	Grundwert
Klettern	1 in 6
Sprachen	1 in 6
Suchen	1 in 6
Taschendiebstahl	1 in 6
Heimlichkeit	1 in 6
Tüfteln	1 in 6

Die Grundwerte gelten für alle Charakterklassen. Diebe können ihre zusätzlichen Fertigungspunkte in eine Steigerung der Grundwerte investieren.

Eine Probe gilt als gelungen, wenn auf einem W6 der jeweilige Fertigungswert oder weniger gewürfelt wird. Sollte ein Charakter eine Fertigkeit von 6 in 6 haben, muss die Probe mit zwei Würfeln gewürfelt werden. Sie scheitert nur dann, wenn auf beiden Würfeln eine 6 erscheint.

Architektur

Mit dieser Fertigkeit können besondere Eigenschaften von Gebäuden erkannt werden, z.B. minimale Gefälle von Gängen, neue Einbauten, Hinweise auf Schiebetüren oder Fallen. Eine Eigenschaft die Traditionell in besonderem Maße den Zwergen zugeschrieben wird.

Wildnisleben

Wenn in der Wildnis nach Wasser und Nahrung gesucht werden muss, kann eine Probe auf diese Fertigkeit gewürfelt werden. Günstige Bedingungen können Boni ergeben wie z.B. Jagen im Wald oder im Dschungel +2, auf offenen Ebenen +1. Andererseits könnte es zum

Beispiel in der Wüste schwierig werden, also -1. Um in einer Wüste Wasser zu finden ist ein Wildnisleben-Wurf auf einem W₁₂, anstelle eines W₆ erforderlich.

Klettern

Alle Abenteurer können klettern. Hiermit ist eher so etwas die *Free-climbing* gemeint. Diese Fertigkeit dient dazu, mit entsprechender Ausrüstung völlig glatte Wände hoch zu klettern. Charaktere dürfen höchstens 2 Belastungspunkte haben um diese Fertigkeit erfolgreich anwenden zu können. Um mit zwei freien Händen eine Leiter hoch zu klettern ist natürlich kein Wurf erforderlich.

Sprachen

Charaktere sprechen zu Beginn die sogenannte Gemeinsprache, ggf. die Sprache ihres Volkes, und manchmal auch zusätzliche Sprachen wie es bei Zwergen und Elfen der Fall ist.

Kommt ein Charakter später im Spiel mit einer bestimmten Sprache in Berührung, wird mit dieser Fertigkeit einmalig festgestellt, ob er die fragliche Sprache versteht und spricht.

Auf diesen Wurf werden der Intelligenzmodifikator und ein Modifikator für die Schwierigkeit der Sprache angewendet: ähnliche Sprachen (z.B. Gnomisch für einen Zwerg, Französisch für einen Spanier) -1, exotische Sprachen -2, mystische Sprachen wie zum Beispiel die Drachensprache, oder die Sprache eines lange ausgestorbenen Volkes -3.

Magische Sprachen können nur mit entsprechenden magischen Fähigkeiten verstanden werden.

Suchen

Selbsterklärend, diese Fertigkeit dient dazu verborgene Dinge zu entdecken. Allerdings, dass sei an dieser Stelle noch einmal gesagt, ist der Würfelwurf nur der Backup-Mechanismus für gutes Rollenspiel. Ein Spieler sollte immer genau beschreiben wonach, wo und wie er etwas sucht, dann ist wahrscheinlich kein Würfelwurf erforderlich, und das Spiel erfolgreicher.

Taschendiebstahl

Auch diese Fertigkeit ist Selbsterklärend. Es gilt prinzipiell das gleiche wie fürs *Suchen*.

Heimlichkeit

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter sich verstecken und umher schleichen. Ein Erfolgreicher Wurf in Heimlichkeit ist meistens die Voraussetzung für den *Hinterhältigen Angriff* des Diebes.

Tüfteln

Diese Fertigkeit kann für alles Mögliche zum Einsatz kommen, dient aber vor allem dazu Schlösser zu knacken, diffizile Fallen zu entschärfen, oder selbst mechanische Fallen herzustellen.

Achtung: Fallen können nur entschärft werden, wenn sie durch gutes Rollenspiel oder einen glücklichen *Suchen* Wurf vorher gefunden wurden.

Alle vier Stufen, also bei Aufstieg zur 4., 8., 12. Stufe usw. erhalten alle Charaktere einen zusätzlichen Fertigkeitspunkt.

Und wenn das Rollenspiel episch war und die Gestirne günstig stehen, wird es vielleicht auch mal außer der Reihe einen Fertigkeitspunkt extra geben.

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 20: 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 21: 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 14, Bo hat also einen Fernkampfbonus von +2 (+1 weil er ein Halbling ist, und nochmal +1 wegen der guten Geschicklichkeit):

Tabelle 22: Angriffstabelle, Stufe 1 mit Angriffsbonus +2

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

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

Kampfrunden

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.

Angriff von hinten Ein Angriff von hinten hat einen Trefferbonus von +2, und negiert einen eventuellen Rüstungsbonus durch ein Schild. Greift ein Dieb von hinten an, erhält er einen Angriffsbonus von +4.

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

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

TODO

Trefferpunkte

Charaktere beginnen auf Stufe 1 mit der maximal möglichen Zahl an Trefferpunkten, zuzüglich eventueller Konstitutions-Boni. Also Kämpfer und Zwerge mit 8, Elfen und Kleriker mit 6, Zauberkundige und Diebe mit 4 Trefferpunkten. Danach werden die Trefferpunkte ausgewürfelt wie üblich.

Verletzung, Bewußtlosigkeit, Tod

Sinken die Trefferpunkte eines Charakters auf unter Null ist er bewußtlos. Danach verliert er weiter einen Trefferpunkt pro Runde so lange ihm nicht geholfen wird. Sinken die Trefferpunkte auf den negativen Betrag, welcher der Stufe des Charakters entspricht, stirbt der

Charakter. Also ein Stufe 3 Charakter zum Beispiel bei -3 Trefferpunkten.

Heilungsrate

Charaktere heilen 1-3 Trefferpunkte wenn sie für einen Tag vollständige Ruhe einhalten. Nach 3 Wochen Krankenlager sind sie so oder so wieder vollständig geheilt.

ERFAHRUNGSPUNKTE UND STUFEN

Alleine für das Überleben einer Session erhält ein *Spielercharakter* 500 Erfahrungspunkte. Zusätzlich erhält jeder *Spieler* 200 Erfahrungspunkte, die an andere Spielercharaktere verteilen werden sollen. Zum Beispiel für gutes Rollenspiel.

Für jede Goldmünze, die im Spiel *ausgegeben* wird, erhält ein Spielercharakter einen XP.

Für *feindseelige 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.

ANDERE SPIELERHANDBÜCHER

Spieler dürfen *jedes* OSR-kompatible Spielerhandbuch benutzen, um sich daraus Charakterklassen und Sprüche auszusuchen.

- OD&D “Men & Magic”
- Basic D&D Holmes Edition
- Basic und Expert D&D Moldvay/Cook
- Basic und Expert D&D Mentzer
- AD&D 1. Edition
- Swords & Wizardry
- Labyrinth Lord
- Lamentations of the Flame Princess
- Basic Fantasy RPG
- OSRIC
- White Box: Fantastic Medieval Adventure Game

Für andere häufiger anzutreffende Klassen gelten allerdings folgende Einschränkungen:

Tabelle 23: Andere Klassen

Klasse	Mindestwerte	Trefferwürfel
Assassine	ST 12, GE 12, IN 12	W6
Druide	WE 12, CH 14	W6
Mönch	ST 12, GE 15, WE 15	W ₄ (beginnend mit 2W ₄)
Paladin	CH 17	W ₁₀
Waldläufer	KO 15, IN 12, WE 12	W8 (beginnend mit 2W8)

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 24: Kämpfer Stufen

Stufe	EP	TP	AB
1	0	1W10	0
2	2.000	+1W10	0
3	4.000	+1W10	0
4	8.000	+1W10	+1
5	16.000	+1W10	+1
6	32.000	+1W10	+1
7	64.000	+1W10	+2
8	128.000	+1W10	+2
9	256.000	+1W10	+2

Stufe	EP	TP	AB
10	350.000	+1W10	+3
11+	+100.000/Stufe	+2 TP/Stufe	+3

Tabelle 25: Kleriker Stufen

Stufe	EP	TP	AB	1	2	3	4	5	6	7
1	0	1W8	0	-	-	-	-	-	-	-
2	1.500	+1W8	0	1	-	-	-	-	-	-
3	3.000	+1W8	0	2	-	-	-	-	-	-
4	6.000	+1W8	0	2	1	-	-	-	-	-
5	1.2000	+1W8	+1	2	2	-	-	-	-	-
6	24.000	+1W8	+1	2	2	1	1	-	-	-
7	48.000	+1W8	+1	2	2	2	1	1	-	-
8	100.000	+1W8	+1	2	2	2	2	2	-	-
9	170.000	+1W8	+2	3	3	3	2	2	-	-
10	240.000	+1	+2	3	3	3	3	3	-	-
11	310.000	+1	+2	4	4	4	3	3	-	-
12	380.000	+1	+2	4	4	4	4	4	1	-
13	450.000	+1	+3	5	5	5	4	4	1	-
14	520.000	+1	+3	5	5	5	5	5	2	-
15	590.000	+1	+3	6	6	6	5	5	2	-
16	660.000	+1	+3	6	6	6	6	6	3	-
17	730.000	+1	+4	7	7	7	6	6	3	1
18	800.000	+1	+4	7	7	7	7	7	4	1
19	870.000	+1	+4	8	8	8	7	7	4	2
20	940.000	+1	+4	8	8	8	8	8	5	2
21+	+70.000/St	+1/St	+5	9	9	9	8	8	5	3

Tabelle 26: Zauberkundige Stufen

Stufe	EP	TP	AB	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	1W ₄	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2.500	+1W ₄	0	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	5.000	+1W ₄	0	3	1	-	-	-	-	-	-	-
4	10.000	+1W ₄	0	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	20.000	+1W ₄	0	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	35.000	+1W ₄	+1	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	50.000	+1W ₄	+1	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	75.000	+1W ₄	+1	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	100.000	+1W ₄	+1	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	200.000	+1	+1	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	300.000	+1	+2	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	400.000	+1	+2	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	500.000	+1	+2	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	600.000	+1	+2	5	5	5	4	4	3	1	-	-
15	700.000	+1	+2	5	5	5	5	4	4	2	-	-
16	800.000	+1	+3	5	5	5	5	5	5	1	1	-
17	900.000	+1	+3	6	6	6	5	5	5	2	2	-
18	1.000.000	+1	+3	6	6	6	6	6	5	2	2	1
19	1.100.000	+1	+3	7	7	7	6	6	6	3	2	2
20	1.200.000	+1	+3	7	7	7	7	7	7	3	3	2
21+	+100.000/St	+1/St	+4	8	8	8	7	7	7	4	3	3

Tabelle 27: Diebe Stufen

Stufe	EP	TP	AB	Fertigkeitspunkte
1	0	1W ₆	+0	4
2	1.250	+1W ₆	+0	+2
3	2.500	+1W ₆	+0	+1

Stufe	EP	TP	AB	Fertigkeitspunkte
4	5.000	+1W6	+0	+1
5	10.000	+1W6	+1	+1
6	20.000	+1W6	+1	+1
7	40.000	+1W6	+1	+1
8	60.000	+1W6	+1	+1
9	90.000	+1W6	+2	+1
10	120.000	+1W6	+2	+1
11	240.000	+1W6	+2	+1
12+	+130.000/St	+2/St	+2	+1/St

ANGRIFFSTABELLEN

Tabelle 28: Angriffstabelle Kämpfer, Waldläufer, Paladine, 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
1-2	0	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
3	+1	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
4-5	+2	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
6	+3	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
7	+4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
8	+5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
9	+6	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
10-11	+5	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
12	+6	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
13-14	+7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
15	+8	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

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

Tabelle 29: Angriffstabelle Kleriker, Diebe, Assassinen, Mönche und Druiden

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

Tabelle 30: Angrisstabelle Zauberkundige und Illusionisten

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

RETTUNGSWÜRFE

Tabelle 31: 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
Drachenodem	15	13	10	8	5
Zaubersprüche, -stecken, -ruten	16	14	12	10	8

Tabelle 32: 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 33: Rettungswürfe der Zauberkundigen und Diebe

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 34: 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

PREISLISTEN

Tabelle 35: Waffen

Waffe	Preis	Schaden	Gewicht
Axt, Streit-	6 GM	1W8	6 Pfund
Axt, Hand-	1 GM	1W6	3 Pfund
Keule	3 GM	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	3 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
Hammer, schwer	7 GM	1W6	5 Pfund
Wurfspeer	1 GM	1W6	2 Pfund
Lanze	7 GM	1W6	10 Pfund
Langbogen	40 GM	-	3 Pfund
Pfeile (20) im Köcher	5 GM	1W8	3 Pfund
Streitkolben	5 GM	1W6	3 Pfund
Morgenstern	5 GM	1W6	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

Waffe	Preis	Schaden	Gewicht
Pfeile (20) im Köcher	5 GM	1W6	3 Pfund
Schleuder	2GM	-	0 Pfund
Schleudersteine (10)	-	1W4	5 Pfund
Speer	3 GM	1W6	6 Pfund
Schwert, Lang-	10 GM	1W8	4 Pfund
Schwert, Bastard-	20 GM	2W4	6 Pfund
Schwert, Kurz-	7 GM	1W6	2 Pfund
Schwert, Zweihänder-	15 GM	1W10	15 Pfund
Dreizack	4 GM	1W6	4 Pfund

Tabelle 36: Rüstungen

Rüstung	Preis	RK	Gewicht
Bänderpanzer	250 GM	4	35 Pfund
Kettenhemd	150 GM	5	30 Pfund
Pferderüstung	150 GM	5	60 Pfund
Lederrüstung	20 GM	7	15 Pfund
Waffenrock	5 GM	8	10 Pfund
Plattenpanzer	600 GM	3	50 Pfund
Schuppenpanzer	65 GM	6	40 Pfund
Schild	10 GM	-1	10 Pfund
Schienenpanzer	200 GM	4	45 Pfund
Verstärkte Lederrüstung	30 GM	6	20 Pfund
Ungerüstet	-	9	-

: Sonstige Ausrüstung

Tabelle 37: Sonstige Ausrüstung

Gegenstand	Preis	Gewicht
Rucksack (leer)	2 GM	2 Pfund
Schlafsack	1 SM	5 Pfund
Decke (Winter)	5 SM	3 Pfund
Flaschenzug	5 GM	5 Pfund
Flasche, (Wein-) aus Glas	2 GM	-
Kerzen (10)	10 KM	-
Spruchrollenbehälter	1 GM	1/2 Pfund
Kette (10 Fuß / 3 Meter)	30 GM	2 Pfund
Stemmeisen	2 GM	5 Pfund
Flakon (leer)	3 KM	1/2 Pfund
Feuerstein und Stahl	2 GM	-
Knoblauch (3 Knollen)	5 GM	-
Enterhaken	1 GM	4 Pfund
Hammer	5 SM	2 Pfund
Heiliges Symbol (aus Holz)	1 GM	-
Heiliges Symbol (aus Silber)	25 GM	1 Pfund
Heiliges Wasser (Flakon)	25 GM	1 Pfund
Tinte (1 Phiole)	8 GM	-
Schreibfeder	1 SM	-
Leiter (10 Fuß = 3 Meter)	5 KM	20 Pfund
Laterne	9 GM	3 Pfund
Schloss	20 GM	1 Pfund
Handfesseln	15 GM	2 Pfund
Spiegel, kleiner Stahl-	10 GM	1/2 Pfund
Öl (1 Fläschchen)	1 SM	1 Pfund
Papier (Blatt)	4 SM	-
Pergament (Blatt)	2 SM	-
Picke, Bergmanns-	3 GM	10 Pfund

Gegenstand	Preis	Gewicht
Holzstab (10 Fuß = 3 Meter)	2 SM	8 Pfund
Ration, frisch (pro Tag)	2 SM	1 Pfund
Ration, konserviert (pro Tag)	5 SM	1 Pfund
Seil, Hanf- (50 Fuß = 17 Meter)	1 GM	10 Pfund
Seil, Seide (50 Fuß = 17 Meter)	10 GM	5 Pfund
Sack, groß (leer)	2 SM	1/2 Pfund
Sack, klein (leer)	1 SM	1/2 Pfund
Sattel	25 GM	25 Pfund
Satteltasche	1 SM	1/2 Pfund
Spaten oder Schaufel	2 GM	8 Pfund
Spruchbuch (leere Seiten)	15 GM	3 Pfund
Krähenfüße, eisern (12)	1 GM	8 Pfund
Fernglas	1.000 GM	1 Pfund
Pflock, Holz. (3)	5 KM	1 Pfund
Diebeswerkzeug	30 GM	1 Pfund
Fackeln (6)	3 SM	8 Pfund
Phiolen, für Tinte, Tränke oder Heiliges Wasser	1 GM	1/10 Pfund
Wasserschlauch oder Weinschlauch (leer)	1 GM	4 Pfund
Wein (1 Liter)	1 GM	2 Pfund
Wolfsbann (1 Büschel)	10 GM	-

Tabelle 38: Vieh und Transport

	Preis
Anhänger, einachsiger	100 GM
Hund	3 SM
Hund, Wach-	25 GM
Esel	8 GM
Futter (pro Tag)	5 KM

	Preis
Pferd, Arbeits-	40 GM
Pferd, Reit-	75 GM
Pferd, Kriegs-	250 GM
Maultier	30 GM
Pony	30 GM
Unterbringung (pro Tag)	5 SM
Wagen, zweiachsig	200 GM

Tabelle 39: Wasserfahrzeuge

	Preis
Boot, Fluss	4.000 GM
Boot, Fluss (mit Segel)	2.000 GM
Kanu	55 GM
Galeere, groß	32.000 GM
Galeere, klein	12.000 GM
Galeere, Kriegs-	65.000 GM
Rettungsboot	800 GM
Langboot	17.000 GM
Floß	1 GM pro Quadratmeter
Segelboot, groß	22.000 GM
Segelboot, klein	7.000 GM
Segelboot, Transport-	30.000 GM

APPENDIX N

BÜCHER

FILME

INTERNET

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 LordTM © 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 FutureTM © 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:
Bookspeak, © 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*

END OF LICENCE

INDEX

- Angriffstabelle, 63
- Architektur, 60
- Ausrüstung
 - Pakete, 38
 - sonstige, 77
- Böses erkennen, 33
- Belastung, 51
 - Magische Rüstungen, 30
- Bewegung, 52
- Boote, 80
- Charisma, 17
- Diebe
 - Stufen, 71
- Dungeon Crawl, 47
- Elfen, 24
- Fertigkeiten
 - verbessern, 63
- Geld, 38
- Geschicklichkeit, 16
- Gesinnung, 26
 - Tabelle, 26
- Hält Türen, 34
- Halblinge, 25
- Heilen leichter Wunden*, 33
- Heilung, 28, 67
- Heimlichkeit, 62
- Hex crawl, 54
- Intelligenz, 16
- Kämpfer
 - Stufen, 70
- Kampfrunde, 64
- Klassen, 68
- Kleriker
 - Stufen, 70
- Klettern, 61
- Konstitution, 17
- Magische Gegenstände, 29
- Magischer Riegel, 34
- Menschen, 24
- Modifikator, 15
 - Prozent, 43
- Monster
 - wandernde, 48
- Munchkin, 46
- NSC, 45
- Person bezaubern, 35
- Phase, 47
- Plot-Hook, 44
- Primärattribut, 18, 43

Rüstung, 77
 magische, 30
 Rüstungsklasse, 16, 77
 Reaktionswürfe, 17
 Reichweite
 Fernkampf, 66
 Rettungswürfe, 19
 Diebe, 75
 Kämpfer, 74
 Kleriker, 74
 Zauberkundige, 75

 Schiffe, 80
 Schilde, 40
 Schlaf, 35
 Schutz vor Bösem, 36
 Schwerter
 magische, 30
 Sprache
 Gemein-, 27
 Gesinnungs-, 27
 Sprachen, 16, 61
 Sprachen lesen, 36
 Stärke, 16
 Stufen, 69
 Suchen, 62

 Tüfteln, 62
 Tabellen, 69
 Taschendiebstahl, 62
 Taverne
 alter Mann in der -, 45
 Tiere, 79

 Transport, 79
 Trefferpunkte, 17, 19

 Untote
 vertreiben, 21, 75

 Waffen, 76
 magische, 30
 Wasser und Nahrung reinigen, 36
 Wasserfahrzeuge, 80
 Weisheit, 16
 Wildnisabenteuer, 54
 Wildnisleben, 25, 60

 Zaubern lesen, 37
 Zauberbuch, 27
 Zauberei erkennen, 37
 Zauberkundige
 Stufen, 71
 Zaubersprüche, 28
 Zauberspruch
 vorbereiten, 27
 Zauberstäbe, 30
 Zufallsbegegnung, 48
 Zwerge, 25