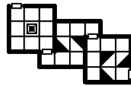


Menschen & Magie

Ein Spielerhandbuch für Old-School Rollenspiele



IMPRESSUM

Text und Satz: © Laurens Kils-Hütten, 2019
lskh3004@gmail.com

Titelbild: LadyofHats, CC 0, public domain

OSR-Logo: Stuart Robertson, CC BY 3.0

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

Impressum	2
Vorwort	5
Einleitung	7
Charaktererschaffung	11
Attribute	13
Klassen	15
Kämpfer	17
Kleriker	17
Zauberkundige	18
Diebe	19
Andere Klassen	20
Völker	21
Menschen	21
Elfen	22
Halblinge	22
Zwerge	22
Weitere Hausregeln	23
Gesinnung	23
Sprachen	25
Magie	25
Silber und Gold	35
Basisausrüstung	36
Dungeon Abenteurer Basispaket	36
Kämpfer Basispaket	37
Kleriker Basispaket	38
Zauberkundigen Basispaket	38
Basispaket für Diebe	39

Den Charakter vollenden	40
Ins Abenteuer ziehen	42
Zeit, Bewegung und Belastung	42
Spielphasen	42
Kampfunden	43
Belastung	43
Bewegung	44
Kampf	45
Angriffstabellen	45
Nahkampfmanöver	46
Reichweite im Fernkampf	47
Angriffsbonus und ThacO	47
Trefferpunkte	48
Verletzung, Bewußtlosigkeit, Tod	48
Heilungsrate	48
Stunt Dice	48
Fertigkeiten	49
Erfahrungspunkte und Stufen	49
Andere Spielerhandbücher	51
Stufentabellen	52
Kämpfer	52
Kleriker	53
Zauberkundige	55
Diebe	56
Sonstige Tabellen	58
Mehr Sprachen	58
Preislisten	58
Waffen	58
Rüstungen	59

Sonstige Ausrüstung	60
Vieh und Transport	62
Wasserfahrzeuge	62
Appendix N	64
Bücher	64
Filme	64
Internet	64
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a	65

TABELLENVERZEICHNIS

1	Attributs-Modifikatoren	12
2	Primärattribute	15
4	Andere Klassen	20
5	Gesinnungen	24

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, sowie einer Bewegung, die sich *Old School Renaissance* (OSR) nennt, und die etwa seit Mitte der Nuller Jahre eine unglaubliche Menge an spannenden, originellen und zum Teil in eindrucksvoller künstlerischer Qualität gearbeitete Werke hervor bringt.

Menschen & Magie ist kein Klon einer bestimmten früheren Edition sondern eher so eine Art Remix aus den echten Old School Regeln und neueren Regelwerken, die sich aber auf das alte D&D beziehen. Grundlage für diesen Remix ist Basic und Expert D&D in der Version von Frank Mentzer von 1983, auch bekannt als BECMI-Edition. Was Zaubersprüche, Einkaufsliste und sozusagen das allgemeines Flair angeht habe ich mich aber so oft es ging an die Originalausgabe bzw. AD&D gehalten. Die Regeln zu Trefferwürfeln sind an AD&D und *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 in den einschlägigen Internetforen populär sind. Die meisten dieser Hausre-

geln dienen ebenfalls dazu die Überlebenschancen der Charaktere zu verbessern.

Aufgebaut ist das Heft aus einem Abschnitt über die Erschaffung von Stufe 1-Charakteren, in dem vermieden wird irgendwelche Regeln anzugeben, die für die erste Stufe noch nicht relevant sind, und einem Tabellenteil, der im laufenden Spiel und auf höheren Spielstufen benutzt werden kann.

EINLEITUNG

D{ungeons and Dragons}, kurz D&D, ist ein Fantasy Rollenspiel¹. 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.

¹Nein, es ist nicht *ein* Fantasy Rollenspiel, es ist *das* Fantasy Rollenspiel, das ursprüngliche und erste Fantasy Rollenspiel überhaupt.

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.²

²Ich glaube, dass es bei D&D im Grunde um das Durchspielen, oder Miterle-

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" ³. Das Gleiche gilt, wenn

ben der klassischen Heldenreise geht, also den mutigen Aufbruch in die Fremde, das Erleben von Abenteuern, entscheiden müssen in Schicksalsfragen, schließlich die krisenhafte Auseinandersetzung mit Scheitern, Untergang und Tod, um dann, vielleicht transformiert, und hoffentlich geläutert und bereichert zurück zu kehren.

³Diese Haltung bezüglich der Würfel ist in der ursprünglichen Version von D&D 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

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 D&D-Heften 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.

da, in Situationen die sich ohnehin schon unschön entwickelt haben das Schlimmste zu verhindern. Moderne Rollenspiele haben *Fertigkeiten* und entsprechende *Fertigkeitswürfe*. 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 D&D 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 freihalten.

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 (*Stinwegekoch*, kann man sich gut merken). Nun nimmst

Du drei Sechser-Würfel⁴ (3W6), und würfelst von oben nach unten, also für ein Attribut nach dem anderen einen Wert zwischen 3 und 18 aus, und schreibst ihn hinter das jeweilige Attribut, je höher der Wert, desto besser. 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?

Hausregel: 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 Bonus⁵:

Tabelle 1: Attributs-Modifikatoren

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

⁴Beginnend mit AD&D bis zur heutigen 5. Edition von D&D werden die Attribute mit vier sechser Würfeln ausgewürfelt, wobei der niedrigste Wert verworfen wird - *4W6 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.

⁵Die Spanne von -3 bis +3 ist in den meisten Old School-Editionen Standard. Im original D&D von 1974 und auch in der Holmes-Edition, gab es noch wesentlich 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.

Attribut	Modifikator
16-17	+2
18	+3

Attribute

Stärke steht für die Körperkraft eines Wesens. Der Stärkemonifikator 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 angewandt auf:

- Anzahl der Sprachen , die ein Charakter sprechen kann.

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.

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 Erfolgchance.

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 Klassen⁶ 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-

⁶Kämpfer, Zauberkundiger und Kleriker waren die einzigen Klassen, die es 1974 in der ersten Ausgabe von D&D 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.

Charaktere beginnen die erste Stufe mit der maximal möglichen Anzahl an Trefferpunkten⁷. Wenn die Klasse zum Beispiel einen Achterwürfel (W8) als Trefferwürfel vorsieht, beginnt der Charakter also die erste Stufe mit 8 Trefferpunkten.

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 Rettungswürfe 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

⁷Das ist eine populäre Hausregel. Traditionell werden die Trefferpunkte auch in der ersten Stufe mit dem entsprechenden Trefferwürfel ausgewürfelt. Es macht aber vielen Spielern keinen Spass einen Kämpfer mit 2 Trefferpunkten zu spielen. Andererseits, wenn Du besonders old-schoolig sein willst, würfele Deine Trefferpunkte aus!

Kämpfer

Primärattribut Stärke

Trefferpunkte 10⁸

Klassenfähigkeiten keine

Klassenbeschränkungen keine

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

Kleriker

Primärattribut Weisheit

Trefferpunkte 8⁹

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. Wenn Du einen Kleriker spielst, notiere Dir folgende kleine Tabelle auf deinem Charakterbogen:

⁸in der Ursprünglichen Version von D&D hatte der Kämpfer 1W6+1 Trefferpunkte. In *Basic D&D* wurde ein W8 für den Kämpfer benutzt, und in *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D) schließlich ein W10. Die meisten Spieler finden es gut, wenn ein Kämpfer tüchtig was aushalten kann, und da AD&D immer noch als Old-School D&D 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!

⁹In Original D&D von 1974 und auch im späteren *Basic D&D* benutzte der Kleriker einen W6 als Trefferwürfel. In AD&D gab es dann als Upgrade auf den W8, der hier vorgeschlagen wird, mit der gleichen Begründung wie beim Kämpfer. Puristen würfeln für ihren Stufe eins Kleriker einen W6.

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 4¹⁰

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

¹⁰Der Ursprüngliche Zauberkundige hatte 1W6-1 Trefferpunkte. In allen späteren Old-School-Varianten hat der Zauberkundige immer einen W₄ als Trefferwürfel. Als Purist kannst Du also auch 1W6-1 werfen um die Trefferpunkte deines Magiers zu ermitteln.

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 werden¹¹.

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

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

Diebe

Primärattribut Geschicklichkeit

Trefferpunkte 6¹²

Klassenfähigkeiten Der Dieb hat bessere Möglichkeiten bestimmte Fertigkeiten zu erlernen. Hierzu bekommt er in jeder Stufe eine bestimmte Anzahl an Fertigkeitenspunkten, mit denen er die

¹¹das ist eine an AD&D 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.

¹²Im alten OD&D 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 D&D. In AD&D 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.

Grundstufen der Fertigkeiten verbessern kann. Näheres dazu unter *Fertigkeiten*¹³. 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

Andere Klassen

In anderen Spielerhandbüchern werden noch andere Klassen beschrieben. Diese Klassen können ohne weiteres auch verwendet werden, es gelten allerdings folgende Einschränkungen:

Tabelle 4: 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	W4 (beginnd mit 2W4)

¹³Das Greyhawk-Supplement, Basic und Advanced D&D benutzen 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.

Klasse	Mindestwerte	Trefferwürfel
Paladin	CH 17	W ₁₀
Waldläufer	KO 15, IN 12, WE 12	W8 (beginnend mit 2W8)

Völker

Neben den verschiedenen Klassen können Charaktere auch einem bestimmten Volk der Fantasy-Welt angehören. Andere Spezies wie 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 Infravision, Geheimtüren entdecken 2/6 (im Vorbeigehen immer noch 1/6), Immunität gegen magische Lähmung, Elfen sprechen neben der Gemeinsprache auch Elfisch, Gnollisch, Hobgoblisch und Orkisch.

Nachteile Elfen benutzen maximal einen W6 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. Halblinge sprechen die Gemeinsprache und natürlich die Halblingsprache.

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 2 in 6 (damit ist das entdecken von Veränderungen im Mauerwerk, dass wahrnehmen von Gefäl-

len und ähnliches gemeint). Zwerge sprechen neben der Gemeinsprache auch Zwergisch, Gnomisch, Goblinsch und Koboldisch.

Nachteile Zwerge dürfen keine Zweihandschwerter, Stangenwaffen oder Langbögen benutzen¹⁴.

Weitere Hausregeln

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

Es steht den Spielern frei, eine frei gewählte Volk/Klassen-Kombination, wie zum Beispiel Halbling-Dieb, oder eine der in Basic D&D üblichen Klassen wie zum Beispiel *Halbling* oder *Zwerg* zu nutzen.

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 Basic D&D Holmes Edition von 1977 und AD&D von 1979 bietet:

¹⁴In 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 ...

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. Sie also ohne Schwierigkeiten unterhalten können. Viele Monster haben aber ihre eigenen Sprachen, und sprechen unter Umständen die Gemeinsprache nicht, was die Verhandlungen erschweren kann.

Folgende Sprachen gelten in der Spielwelt als bekannt, und Charaktere mit einem Bonus für besonders hohe Intelligenz können sich aus der folgenden Liste zusätzliche Sprachen aussuchen.

1. Elfish,
2. Zwergisch,
3. Halblingsprache,
4. Goblinsch,
5. Orkisch,
6. Drachensprache
7. Ogerisch (die Sprache der Oger und Riesen)
8. Koboldisch

Neben den genannten Sprachen, 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

Kleriker "lernen" ihre Sprüche durch Kontemplation und Gebet, oder wie sonst auch immer man seiner jeweiligen Gottheit huldigen mag.

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. Kleriker können frei auswählen, welchen Spruch aus der Liste der Klerikersprüche sie an einem bestimmten Tag vorbereiten wollen.

Um den Rahmen dieses Hefts nicht zu sprengen, gebe ich hier nur die bekanntesten und wichtigsten Zaubersprüche für die ersten 3 Erfahrungsstufen von Klerikern und Zauberkundigen wieder. In Wirklichkeit gibt es hunderte von Zaubersprüchen - alleine in AD&D - und im Internet kann man viele weitere Sprüche finden.

	Klerikersprüche des 1. Grades	Seite
1	Heilen leichter Wunden*	29
2	Wasser und Nahrung reinigen*	34
3	Zauberei erkennen	34
4	Böses erkennen*	??
5	Schutz vor Bösem*	??
6	Licht*	31

	Zauberkundigensprüche des 1. Grades	Seite
1	Zauberei erkennen	34
2	Magischer Riegel	32
3	Zauber lesen	35
4	Sprachen lesen	33
5	Schutz vor Bösem*	??
6	Licht*	31
7	Person bezaubern	32
8	Schlaf	32

	Zauberkundigensprüche des 2. Grades	Seite
1	Unsichtbares Entdecken	??
2	Levitation	31
3	Halluzination	??
4	Objekt lokalisieren	32
5	Unsichtbarkeit	34
6	Zauberschloss	35
7	Böses erkennen*	??
8	ESP	28
9	Dauerndes Licht*	27
10	Klopfen	30

Böses erkennen*

Zaubergrad Kleriker 1, Zauberkundiger 2

Sprechzeit 1 Runde

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

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

Rettungswurf keiner

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.

Dauerndes Licht*

Zaubergrad Zauberkundige 2

Sprechzeit 1 Runde

Reichweite 60' (18 m)

Dauer permanent

Rettungswurf Sprüche, sofern der Spruch auf ein entsprechend begabtes Geschöpf gewirkt wird.

Materialkomponenten keine

Wirkung Erzeugt ein dauerhaftes, fast taghelles Leuchten, welches in die Luft, auf einen Gegenstand oder ein Geschöpf gewirkt werden kann. Wird der Spruch auf die Augen eines Geschöpfes gewirkt, wird es dadurch dauerhaft geblendet. Dieser Spruch kann umgekehrt werden, und erzeugt dann *Dauernde Dunkelheit*.

ESP

Stufe Zauberkundige 2

Sprechzeit 1 Runde

Reichweite 5' (1,5 m) pro Stufe

Dauer 1 Runde pro Stufe

Rettungswurf keiner

Materialkomponenten ein Kupferstück

Wirkung Der Zauberkundige kann mit diesem Spruch die Gedanken eines Wesens in seiner Reichweite lesen. Falls es sich um ein Tier handelt, kann er nur einfache instinktartige Gedanken wahrnehmen. Falls das Wesen geistlos wie zum Beispiel ein Zombie ist, kann mit diesem Spruch nichts wahrgenommen werden. Der Spruch wirkt schlecht durch Felsen, noch schlechter durch Metall, und schon gar nicht durch Blei. Allerdings kann dieser Zauber zum Beispiel erkannt werden, ob sich hinter einer Tür ein Wesen aufhält, welches Gedanken, oder zumindest Instinkte hat.

Halluzination¹⁵

Stufe Zauberkundiger 2

Sprechzeit 1 Runde

Reichweite 80' + 10' pro Stufe (24 m + 3 m)

Dauer speziell

Rettungswurf speziell

Materialkomponenten ein Stück Schafsfell

Wirkung Mit diesem Spruch erzeugt der Zauberkundige eine optische Illusion, die solange bestehen bleibt, wie sich der Zauberkundige darauf konzentriert, oder bis die Illusion von jemand anderem berührt oder mit einem Angriff getroffen wird. Die Illusion kann sich auf Wunsch des Zauberkundigen innerhalb der Reichweite bewegen, und ist bis auf die Tatsache, dass sie *keine Geräusche* macht, so real, dass sogar Angriffe oder Schaden, der durch die Illusion verursacht werden, zu realem Schaden führen. Der Zauberkundige könnte zum Beispiel eine Fallgrube im Speeren erscheinen lassen, einen Feuer-Elementar, eine Spinne mit tölichem Gift, oder gar einen feuerspeienden Drachen. Geschöpfen die nicht an die Illusion glauben, steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Falls der Wurf gelingt, kann ihnen die Illusion nichts mehr anhaben, und sie können anderen einen Bonus von +4 auf deren Rettungswurf geben.

Heilen leichter Wunden*

Stufe Kleriker 1

Sprechzeit 1 Runde

Reichweite Berührung

Dauer dauerhaft

Rettungswurf keiner

¹⁵Dieser Spruch heißt im englischen Original *phantasmal force*.

Materialkomponenten keine

Wirkung Mit diesem Spruch kann der Kleriker sich selbst oder einem anderen Wesen 2 - 7 (1 W6+1) Trefferpunkte heilen. Es ist nicht möglich die Trefferpunkte über den ursprünglichen Wert anzuheben. Der Spruch ist umkehrbar, und *verursacht* dann 2 - 7 Punkte schaden. Da auch dafür eine Berührung erforderlich ist, muss der Kleriker einen erfolgreichen Trefferwurf ausführen, bevor er Schaden verursachen kann. Je nach Gesinnung des Klerikers wird seine Gottheit unter Umständen nicht damit einverstanden sein, dass er seine Macht nutzt um Schaden zu verursachen.

Klopfen

Stufe Zauberkundige 2

Sprechzeit sofort

Reichweite 60' (18 m)

Dauer speziell

Rettungswurf keiner

Materialkomponenten keine

Wirkung Dieser Spruch öffnet verkeilte, verbarrikadierte, mechanisch verschlossene, mit einem *Magischen Riegel* oder einem *Zauberschloss* verschlossene Türen, Kisten, Kästchen, Ketten oder Laschen. Ist der entsprechende Gegenstand mit einem *Zauberschloss* verschlossen, wird dieser Zauber nur für eine Phase außer Kraft gesetzt, und die Tür ist danach erneut magisch verschlossen. Bei allen anderen genannten Möglichkeiten bleibt der Gegenstand dauerhaft geöffnet, kann aber natürlich erneut verschlossen oder verkeilt werden, sofern dies mechanisch möglich ist. Ist ein Gegenstand auf mehr als 2 Arten verschlossen, zum Beispiel durch einen Riegel, einen Keil und ein Zauberschloss, sind zwei Klopfen-Sprüche erforderlich, um ihn erfolgreich zu

öffnen.

Levitation

Stufe Zauberkundige 2

Sprechzeit 1 Runde

Reichweite 20' (6 m) pro Stufe

Dauer 1 Phase pro Stufe

Rettungswurf Sprüche

Materialkomponenten Ein dünner Lederriemen oder ein Stück Golddraht müssen in Form einer Schüssel mit Henkeln auf beiden Seiten gehalten werden.

Wirkung Dieser Spruch lässt den Zauberkundigen selbst oder eine andere Person bis zu einem Gewicht von 100 Pfund pro Stufe mit einer Geschwindigkeit von bis zu 20' pro Runde senkrecht in die Höhe steigen. Seitliche Bewegungen sind nur möglich, wenn es dem Schwebenden gelingt, sich zum Beispiel an der Decke oder einem Mauervorsprung abzustößeln. Die Spruchwirkung kann innerhalb der Wirkdauer durch den Zauberkundigen beendet werden. Einer Person die nicht mit dem Spruch einverstanden ist, steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

Licht*

Stufe <+++>

Sprechzeit <+++>

Reichweite <+++>

Dauer <+++>

Rettungswurf <+++>

Materialkomponenten <+++>

Wirkung <+++>

Magischer Riegel

Stufe <++>

Sprechzeit <++>

Reichweite <++>

Dauer <++>

Rettungswurf <++>

Materialkomponenten <++>

Wirkung <++>

Objekt lokalisieren

Stufe <++>

Sprechzeit <++>

Reichweite <++>

Dauer <++>

Rettungswurf <++>

Materialkomponenten <++>

Wirkung <++>

Person bezaubern

Stufe <++>

Sprechzeit <++>

Reichweite <++>

Dauer <++>

Rettungswurf <++>

Materialkomponenten <++>

Wirkung <++>

Schlaf

Stufe <++>
Sprechzeit <++>
Reichweite <++>
Dauer <++>
Rettungswurf <++>
Materialkomponenten <++>
Wirkung <++>

Schutz vor Bösem

Stufe <++>
Sprechzeit <++>
Reichweite <++>
Dauer <++>
Rettungswurf <++>
Materialkomponenten <++>
Wirkung <++>

Sprachen lesen

Stufe <++>
Sprechzeit <++>
Reichweite <++>
Dauer <++>
Rettungswurf <++>
Materialkomponenten <++>
Wirkung <++>

Unsichtbares Entdecken

Stufe <++>
Sprechzeit <++>

Reichweite <++>
Dauer <++>
Rettungswurf <++>
Materialkomponenten <++>
Wirkung <++>

Unsichtbarkeit

Stufe <++>
Sprechzeit <++>
Reichweite <++>
Dauer <++>
Rettungswurf <++>
Materialkomponenten <++>
Wirkung <++>

Wasser und Nahrung reinigen

Stufe <++>
Sprechzeit <++>
Reichweite <++>
Dauer <++>
Rettungswurf <++>
Materialkomponenten <++>
Wirkung <++>

Zauberei erkennen

Stufe <++>
Sprechzeit <++>
Reichweite <++>
Dauer <++>

Rettungswurf <++>
Materialkomponenten <++>
Wirkung <++>

Zauber lesen

Stufe <++>
Sprechzeit <++>
Reichweite <++>
Dauer <++>
Rettungswurf <++>
Materialkomponenten <++>
Wirkung <++>

Zauberschloss

Stufe <++>
Sprechzeit <++>
Reichweite <++>
Dauer <++>
Rettungswurf <++>
Materialkomponenten <++>
Wirkung <++>

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!

Dungeon Abenteurer Basispaket

Gegenstand	Preis
Rucksack	2 GM
Wasserschlauch	1 GM
Rationen 7 Tage	3 GM

Gegenstand	Preis
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 ??belastung].

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 Stärkemo-

difikator 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*¹⁶

Kleriker Basispaket

Gegenstand	Spielwert	Preis
Streitkolben	1W6 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.

Zauberkundigen Basispaket

Gegenstand	Spielwert	Preis
Spruchbuch		15 GM

¹⁶<http://trollsmyth.blogspot.com/2008/05/shields-shall-be-splintered.html>

Gegenstand	Spielwert	Preis
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.

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.

Attribut	%-Modifikator
3	-15 %
4-5	-10 %
6-8	-5 %
9-12	0
13-15	+5 %

Attribut	%-Modifikator
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

Zeit, Bewegung und Belastung

Das Vergehen von Zeit im Spiel kann manchmal ganz einfach abgehandelt werden, zum Beispiel in dem der Spielleiter sagt: "Eure zweitägige Reise verläuft ohne besondere Zwischenfälle".

Spielphasen

In bestimmten Situationen aber, insbesondere wenn eine gefährliche Umgebung wie ein Dungeon erkundet wird, verläuft die Spielzeit in sogenannten Phasen, die jeweils 10 Minuten dauern. Das ist wichtig, weil zum Beispiel typischerweise in jeder 3. Phase durch einen Würfelwurf geprüft wird, ob es zu einer zufälligen Begegnung kommt.

Meistens wird das Verstreichen von einer Phase daran fest gemacht, dass die Charaktere eine bestimmte Strecke zurück gelegt haben. Aber wenn die Charaktere zum Beispiel vor einer Tür stehen, und die *Spieler* 10 Minuten lang diskutieren, was jetzt zu unternehmen sei, dann kann auch das als Phase veranschlagt werden, und es wäre nicht ganz ungewöhnlich, wenn die Charaktere nach 10 Minuten Diskussion in einer gefährlichen Umgebung plötzlich von einem zufällig vorbei kommenden Monster überrascht werden.

Die 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.

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.

Belastung

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

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, leichtere Rüstung als Kettenhemd werden nicht extra gezählt. Mengen von gleichen kleinen Gegenständen wie zum Beispiel Pfeile, Krähfüße 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 werden 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 hochgerechnet. In der letzten Spalte findet sich die Angabe für die Anzahl an Kästchen, die auf einem typischen Spielfeld pro Runde zurück gelegt werden kann.

Belastungs-		BW (m)	Bewegung	Bewegung	5' Kästchen
Punkte	BW (")		pro Phase	pro Runde	
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:

Ausrüstung/Gepäck	BW (m)	Bewegung pro Phase	Bewegung 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

Kampf

Angriffstabellen

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

Kämpfer, Waldläufer, Paladine, Normale Menschen (NM)

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

Kleriker, Diebe, Assassinen, Mönche und Druiden

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

Zauberkundige und Illusionisten

Nahkampfmanöver

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.

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.

Reichweite im Fernkampf

Angriffsbonus und ThacO

ThacO ist ein Akronym für “to hit armor class zero”. ThacO bezieht sich auf die absteigende Rüstungsklasse und kann benutzt werden, um den erforderlichen Wurf für einen Treffer zu berechnen:

$\text{Trefferwurf} = \text{ThacO} - \text{RK}$

Entsprechend trifft ein Kämpfer mit ThacO 19 einen Kontrahenten in Kettenhemd, also mit Rüstungsklasse 5 auf einen Wurf von 14.

Der Angriffsbonus (AB) oder Grundangriffsbonus (GAB) ist das Gegenstück der ThacO für aufsteigende Rüstungsklassen.

$\text{Trefferwurf} = \text{RK} - \text{AB}$

Um mit den klassischen TSR Editionen, aber auch Swords & Wizardry, D&D 5e, so weit wie möglich kompatibel zu sein, entspricht ein AB von 0 einer Thaco von 19, und wie o.g. entspricht die absteigende Rüstungsklasse 9 der aufsteigenden Rüstungsklasse 10.

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.

Stunt Dice

https://www.reddit.com/r/FATERpg/comments/69grx8/does_fate_mandate_m

<http://www.necropraxis.com/2011/11/11/the-big-purple-d30-rule/>

Fertigkeiten

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

Fertigkeit	Grundwert
Architektur	1 in 6
Wildnisleben	1 in 6
Klettern	1 in 6
Sprachen	1 in 6
Suchen	1 in 6
Taschendiebstahl	1 in 6
Hinterhältiger Angriff	kein Grundwert
Heimlichkeit	1 in 6
Frickeln	1 in 6

Die Grundwerte gelten für alle Charakterklassen. Spezialisten (traditionell Diebe genannt) können ihre 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, wenn auf beiden Würfeln eine 6 erscheint.

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

- 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

STUFENTABELLEN

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.

Kämpfer

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

Stufe	EP	TP	AB
11	480.000	+2	+3
12	600.000	+2	+3
13	720.000	+2 TP	+4
14+	+120.000/Stufe	+2 TP/Stufe	+4

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

Rettungswürfe der Kämpfer

Kleriker

Stufe	EP	TP	AB	1	2	3	4	5	6
1	0	8	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	25.000	+1W8	+1	2	2	1	-	-	-
7	50.000	+1W8	+1	3	2	2	-	-	-
8	100.000	+1W8	+1	3	3	2	1	-	-
9	200.000	+1W8	+2	3	3	3	2	-	-

Stufe	EP	TP	AB	1	2	3	4	5	6
10	300.000	+1	+2	4	4	3	2	1	-
11	400.000	+1	+2	4	4	3	3	2	-
12	500.000	+1	+2	4	4	4	3	2	1
13	600.000	+1	+3	5	5	4	3	2	2
14+	+100.000/St	+1/St	+3	5	5	5	3	3	2

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

Rettungswürfe der Kleriker

Untote vertreiben Dazu werden zwei Sechser-Würfel (2W6) gewürfelt, um zu sehen ob eine bestimmte Art von Untoten vertrieben werden kann. In der folgenden Tabelle bedeutet "V", dass ein Vertreiben automatisch gelingt, und "Z" das die Untoten nicht nur vertrieben, sondern endgültig zerstört werden.

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10
Skelett	7	V	V	Z	Z	Z	Z	Z	Z
Zombie	9	7	V	V	Z	Z	Z	Z	Z
Ghul	11	9	7	V	V	Z	Z	Z	Z
Gruftbewohner	-	11	9	7	V	V	Z	Z	Z
Todesalb	-	-	11	9	7	V	V	Z	Z

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10
Mumie	-	-	-	11	9	7	V	V	Z
Schreckgespenst	-	-	-	-	11	9	7	V	V
Vampir	-	-	-	-	-	11	9	7	V

Zauberkundige

Stufe	EP	TP	AB	1	2	3	4	5	6
1	0	4	0	1	-	-	-	-	-
2	2.500	+1W ₄	0	2	-	-	-	-	-
3	5.000	+1W ₄	0	2	1	-	-	-	-
4	10.000	+1W ₄	0	2	2	-	-	-	-
5	20.000	+1W ₄	0	2	2	1	-	-	-
6	40.000	+1W ₄	+1	3	2	2	-	-	-
7	80.000	+1W ₄	+1	3	2	2	1	-	-
8	150.000	+1W ₄	+1	3	3	2	2	-	-
9	300.000	+1W ₄	+1	3	3	2	2	1	-
10	450.000	+1	+1	4	3	3	2	2	-
11	600.000	+1	+2	4	4	4	3	2	-
12	750.000	+1	+2	4	4	4	3	2	1
13	900.000	+1	+2	5	4	4	3	2	2
14+	+150.000/St	+1/St	+2	5	4	4	4	3	2

Stufe	1-5	6-10	11-15
Gift und Todesstrahlen	11	9	7
Zauberstäbe	12	10	8
Lähmung und zu Stein erstarren	14	12	10
Drachenodem	16	14	12

Stufe	1-5	6-10	11-15
Zaubersprüche, -stecken, -ruten	15	12	9

Rettungswürfe der Zauberkundigen

Diebe

Stufe	EP	TP	AB	Fertigkeitspunkte
1	0	6	+0	4
2	1.500	+1W6	+0	+2
3	3.000	+1W6	+0	+2
4	6.000	+1W6	+0	+2
5	12.000	+1W6	+1	+2
6	24.000	+1W6	+1	+2
7	48.000	+1W6	+1	+2
8	96.000	+1W6	+1	+2
9	192.000	+1W6	+2	+2
10	288.000	+2	+2	+2
11	384.000	+2	+2	+2
12	480.000	+2	+2	+2
13	576.000	+2	+3	+2
14+	+96.000/Stufe	+2/Stufe	+3	+2/Stufe

Stufe	1-4	5-8	9-12	13-16
Gift und Todesstrahlen	13	11	9	7
Zauberstäbe	14	12	10	8
Lähmung und zu Stein erstarren	13	11	9	7
Drachenodem	16	14	12	10

Stufe	1-4	5-8	9-12	13-16
Zaubersprüche, -stecken, -ruten	15	13	11	9

Rettungswürfe der Diebe

SONSTIGE TABELLEN

Mehr Sprachen

1	Grottenschratisch	11	Harpyisch
2	Doppelgängerisch	12	Hobgoblinsch
3	Drachensprache	13	Koboldisch
4	Zwergisch	14	Echsisch
5	Elfish	15	Medusisch
6	Gargylisch	16	Minotaurisch
7	Gnollisch	17	Ogerisch/Riesensprache
8	Gnomisch	18	Orkisch
9	Goblinsch	19	Pixisch
10	Halblingisch	20	Gemeinsprache

Preislisten

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) in einer Kiste	3 GM	1W8	1 Pfund
Armbrust, leicht	16 GM	-	4 Pfund
Leichte Bolzen (10) in einer Kiste	3 GM	1W6	1 Pfund
Dolch	3 GM	1W4	1 Pfund

Waffe	Preis	Schaden	Gewicht
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
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

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

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

Gegenstand	Preis	Gewicht
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
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

Gegenstand	Preis	Gewicht
Phiole, 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	-

Vieh und Transport

	Preis
Anhänger, einachsiger	100 GM
Hund	3 SM
Hund, Wach-	25 GM
Esel	8 GM
Futter (pro Tag)	5 KM
Pferd, Arbeits-	40 GM
Pferd, Reit-	75 GM
Pferd, Kriegs-	250 GM
Maultier	30 GM
Pony	30 GM
Unterbringung (pro Tag)	5 SM
Wagen, zweiachsiger	200 GM

Wasserfahrzeuge

	Preis
Boot, Fluss	4.000 GM
Boot, Fluss (mit Segel)	2.000 GM
Kanu	55 GM

	Preis
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

- Ausrüstung
 - Pakete, 36
- Belastung, 43
- Bewegung, 44
- Boote, 62
- Charisma, 14
- Diebe
 - Stufen, 56
- Elfen, 22
- Geld, 35
- Geschicklichkeit, 13
- Gesinnung, 23
 - Tabelle, 24
- Halblinge, 22
- Heilung, 26, 48
- Intelligenz, 13
- Kämpfer
 - Stufen, 52
- Kampfgrunde, 43
- Klassen, 23
- Kleriker
 - Stufen, 53
- Konstitution, 14
- Menschen, 21
- Modifikator, 12
 - Prozent, 40
- phantasmal force, 29
- Phase, 42
- Primärattribut, 15, 41
- Rüstung, 59
- Rüstungsklasse, 13, 59
- Reaktionswürfe, 14
- Rettungswürfe, 16
 - Diebe, 56
 - Kämpfer, 53
 - Kleriker, 54
 - Zauberkundige, 55
- Schiffe, 62
- Schilde, 38
- Sprache
 - Gemein-, 25
 - Gesinnungs-, 25
- Sprachen, 13
 - Tabelle, 58
- Stärke, 13
- Stufen, 52
- ThacO, 47
- Tiere, 62
- Transport, 62

Trefferpunkte, 14, 16
Trefferwürfel, 16

Untote
 vertreiben, 54

Waffen, 58
Wasserfahrzeuge, 62
Weisheit, 13

Zauberkundige
 Stufen, 55
Zaubersprüche, 26
Zwerge, 22