

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition



Das überarbeitete und aktualisierte Spielerhandbuch für die 2. Auflage des AD & D®-Spieles.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147 U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD & D, PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION und das TSR-Firmenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der Firma TSR, Inc.

Besondere Danksagung

Ein so umfangreiches Werk wie die zweite Auflage des AD&D®-Spieles entsteht nicht plötzlich aus dem Nichts, umso weniger, als es sich in diesem Fall um eine zweite Auflage handelt und das ursprüngliche AD&D®-Spiel seine Existenz einer großen Zahl von Leuten verdankt.

Wahrscheinlich wäre das Spiel ohne die Arbeit von Gary Gygax und Dave Arneson nie entstanden: Sie haben gemeinsam das Konzept des Rollenspiels entwickelt und der Öffentlichkeit vorgestellt. Ihre Anstrengungen führten zur Entstehung des Spiels DUNGEONS & DRAGONS®, des Vorläufers des AD&D®-Systems. Gary Gygax wurde dann zum Schöpfer und zur treibenden Kraft der AD&D®-Regeln: Er war es, der mit seinen Vorstellungen die Maßstäbe setzte für das, was das AD&D®-Spiel ist, und was nicht.

Ein Spiel wie AD&D® oder jedes andere Rollenspiel ist jedoch sehr viel mehr als das Werk eines Einzelnen. Viele andere haben Regelbücher geschrieben, Ideen beigesteuert und das Spiel getestet, kritisiert und interpretiert. Auch ihnen gebührt Dank für ihre Mühe. Neue Regelbücher wurden von David „Zeb“ Cook (Oriental Adventures), Jeff Grubb (Manual of the Planes), Tracy Hickman (DRAGONLANCE® Adventures), Kim Mohan (Wilderness Survival Guide), Douglas Niles (Dungeonmaster's Survival Guide), Jim Ward (Legends and Lore, GREYHAWK® Adventures) und Margaret Weis (DRAGONLANCE® Adventures) verfaßt.

Im Laufe der Jahre haben zahlreiche Leute Regeln geschrieben, Manuskripte bearbeitet, Vorschläge gemacht und das Spiel getestet. Bei einem Unternehmen von der Größenordnung des AD&D®-Spieles ist

die Liste ihrer Namen lang, doch sie alle verdienen eine Erwähnung ihrer Mühe: Auch wenn der Platz nicht ausreicht, um die jeweiligen Aufgaben zu nennen – Mark Acres, Peter Aronson, Jim Bamba, Brian Blume, Mike Breault, Mike Carr, Sean Cleary, Troy Denning, Michael Dobson, Jean-Louis Fiasson, Joe Fischer, Ed Greenwood, Ernie Gygax, Luke Gygax, Mary Gygax, Allen Hammack, Neal Healey, Kevin Hendryx, J. Eric Holmes, Tom Holsinger, Jake Jaquet, Harold Johnson, Timothy Jones, Tim Kask, Jeff Key, Tom Kirby, Rick Krebs, Rob Kuntz, Terry Kuntz, Dave LaForce, Len Lakofka, Jeff Leason, Alan Lucion, Francois Marcela-Froideval, Steve Marsh, Dave Megarry, Frank Mentzer, Tom Moldvay, Roger Moore, Mike Mornard, Graeme Morris, Bruce Nesmith, Schar Niebling, Will Niebling, Erol Otus, Jeff Perrin, Penny Petticord, Jon Pickens, Mike Price, Pat Price, Jean Rabe, Paul Reiche III, Gregory Rihn, Tom Robertson, Evan Robinson, John Sapienza, Lawrence Schick, Doug Schwegman, Carl Smith, Curtis Smith, Ed Sollers, Steve Sullivan, Dennis Sustare, Dave Sutherland, Dave Trampier, Don Turnbull, Jack Vance, Jean Wells, Tom Wham, Mike Williams, Skip Williams und Steve Winter haben jeder einen wichtigen Beitrag zur Entwicklung des Spiels geleistet.

Selbst mit ihnen ist die Liste derer, denen Dank gebührt, noch lange nicht abgeschlossen, und kann es auch gar nicht sein: Das AD&D®-Spiel entwickelt sich laufend weiter – jeder Spieler und jeder Spielleiter fügt dem Ganzen seine persönliche Note hinzu. Daher kann keine Danksagung vollständig sein, ohne den wichtigsten Beitrag zu erwähnen – den der Millionen von Spielern, die das AD&D®-Spiel im Laufe der Jahre zu dem gemacht haben, was es heute ist.

Impressum

Konzeption der Zweiten Auflage: David „Zeb“ Cook

Entwicklung: Steve Winter und Jon Pickens

Koordinierung der Spieltests: Jon Pickens

Redaktion: Mike Breault

Korrekturen: Jean Black, Curtis Smith und James Ward

Satz: Kim Janke, Linda Bakk, Betty Elmore und Angie Lokotz

Lay-Out: Linda Bakk

Titelbild: Jeff Easley

Farbillustrationen: Douglas Chaffee, Larry Elmore, Craig Farley, John & Laura Lakey, Erik Olson und Jack Pennington

Schwarz-Weiß-Bilder: Jeff Butler, Douglas Chaffee, Jeff Easley, John & Laura Lakey, Jean E. Martin und Dave Sutherland

Überschriften: Colleen O'Malley und Paul Hanchette

Zu zahlreich, um hier einzeln aufgeführt zu werden, waren die Hunderte von Spielern, die uns halfen, die Zweite Auflage zu testen. Ihr Einsatz leistete unschätzbare Dienste bei der Verbesserung des Manuskripts.

Schließlich gebührt unser Dank auch all jenen, die zum AD&D®-Spiel jemals eine Frage gestellt, einen Vorschlag gemacht, einen Artikel verfaßt oder einen Kommentar abgegeben haben.

Dieses Werk beruht auf dem Original *ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS Player's Handbook* und *Dungeon Master's Guide* von Gary Gygax sowie auf *Unearthed Arcana* und weiteren Unterlagen von Gary Gygax und anderen.

Übersetzung aus dem Amerikanischen: Stefan Schulz

Redaktion der deutschen Ausgabe: Uwe Körner

Dieses Buch unterliegt den Copyright-Bestimmungen der USA. Jeder Nachdruck, auch auszugsweise bedarf der schriftlichen Genehmigung von TSR Inc.

Gedruckt in England.

© 1989 TSR, Inc. Alle Rechte vorbehalten

ISBN-Nr. 0-9511444-2-1

Vorwort zur Zweiten Auflage

Es hat lange gedauert, bis es soweit war. Ich meine nicht die Monate oder sogar Jahre, die Sie, die Leser und Spieler, vielleicht auf eine überarbeitete, erweiterte und verbesserte Zweite Auflage des AD&D®-Spieles gewartet haben. Ich meine die Zeit, die es gedauert hat, bis ich nun hier sitze und das Vorwort dazu schreibe: Vorworte werden immer zuletzt geschrieben, damit man seine Gefühle und Erfahrungen bei der Fertigstellung des Buches einbringen kann.

Es wäre unrichtig, zu behaupten, ich hätte dieses Buch allein geschrieben. Zunächst einmal steht im Impressum eine ganze Reihe anderer Namen. Diese Leute, besonders die Lektoren, haben Arbeitszeit und Kenntnisse hineingesteckt, über die ich nicht verfüge. Die notwendige Verbesserung im Aufbau und Lesbarkeit war einer der Gründe, aus denen wir dieses Projekt überhaupt begonnen haben; diese Aufgaben wären ohne begabte Lektoren, die selbst spielen und denen das Spiel etwas bedeutet, gar nicht zu lösen gewesen. Wenn Sie entdecken, daß bestimmte Regeln während Ihrer Spielrunden leichter zu finden sind und daß alles ein bißchen klarer erscheint, dann danken Sie den Lektoren.

Doch auch wenn sie und ich zusammenkommen, ist dies nicht allein unser Buch: Ohne interessierte und engagierte Spieler wäre es nie zustande gekommen. Alle die Spieler, die Fragen einsandten, Artikel für das Magazin DRAGON® schrieben oder die anderen Entwickler und mich auf Spielertreffen in die Enge trieben – sie waren es, die darüber bestimmten, was für die Zweite Auflage zu tun war, was korrigiert werden mußte, was unklar war und was ihnen einfach nicht gefiel. Als Gestalter und Entwickler mußte ich am Ende entscheiden, aber ich habe diese Entscheidungen nicht einfach im luftleeren Raum getroffen: Sie beruhen auf Ihren Eingaben, und die sind unser wertvollstes Kapital.

Wie fühle ich mich also? – Aufgeregt, erschöpft, erleichtert und nervös zugleich. Eine Menge Emotionen: Aufgeregt bin ich, weil das Buch nun endlich erscheint. Ich habe mehr Zeit damit verbracht als mit irgend einer anderen Arbeit, daher die Erschöpfung. Die Zweite Auflage hat Stunden und Monate der Aufmerksamkeit gefordert und auch bekommen. Jetzt, wo sie endlich erscheint, macht sich Erleichterung breit. Es gab Zeiten, da schien die Aufgabe nicht zu bewältigen zu sein, wenn es aussah, als kämen wir nie zum Ende, oder wenn alles schiefging. Erst jetzt, wo nur noch der allerletzte Schliff aussteht, wird mir klar, daß es geschafft ist. Und natürlich ist da auch Nervosität: Das AD&D®-Spiel ist der Großvater aller Rollenspiele. Sie, die Spieler, haben mehr als deutlich gemacht, daß Sie die Erste Auflage des AD&D®-Spieles mochten, trotz aller Warzen; ich mochte sie auch, und mag sie immer noch. Natürlich bin ich nervös, wenn jetzt die zweite Auflage herauskommt.

Das alles kommt keineswegs überraschend. Ich habe mich für die Zusammenstellung der Zweiten Auflage gemeldet, weil ich für dieses Spiel, das mir gut gefiel, etwas tun wollte. Die zehn Jahre Erfahrung im Entwerfen von Spielen, über die ich verfüge, haben mich gelehrt, zu erkennen, was geht und was nicht, und manchmal auch, warum. Ganz zu Anfang haben wir die Ziele abgesteckt: Die Regeln sollten besser zu verstehen und leichter zu finden sein, was sich als nicht praktikabel erwiesen hatte, mußte bereinigt werden, die besten Ideen aus Erweiterungen und anderen Quellen sollten eingebaut werden, uns vor allem sollte es immer noch das Spiel bleiben, das Sie alle kennen und gern spielen. Von allen diesen Vorgaben war die letzte die schwerste, da sie zu meinem Drang, alles selbst zu gestalten, in unmittelbarem Gegensatz stand. Glücklicherweise hing jedoch nicht alles von mir ab: Viele wachsame Augenpaare, von den Mitgestaltern bis zu den begeisterten Spieltestern, haben dieses Buch eingehend untersucht und meinen Übereifer im Zaum gehalten. Den goldenen Mittelweg zwischen „zuviel“ und „zuwenig“ einzuhalten, war nicht immer einfach.

Während der letzten zwei Jahre habe ich mich viel mit interessierten Spielern unterhalten, ihren Anliegen gelauscht und meine Ideen vorgestellt. Am Ende eines solchen Gesprächs (bei einem Treffen in Missoula, Montana) meinte einer der Zuhörer lächelnd: „Wissen Sie, das machen wir schon seit Jahren so!“ Nun, genau darum geht es eigentlich in dieser Zweiten Auflage: All die Dinge zu sammeln und zu ordnen, die wir Spieler schon seit Jahren so machen.

David „Zeb“ Cook
Im Januar 1989

Liebe Freunde des AD&D®-Rollenspiels, nach einer langen Zeit erscheint mit dem vorliegenden Buch eine neue Veröffentlichung dieses Systems in deutscher Sprache. Warum handelt es sich dann ausgerechnet abermals um ein „Spielerhandbuch“? Die Frage mag sich wohl dem einen oder anderen gestellt haben, als er davon hörte. Sie ist nicht ganz unberechtigt, wenn man an die vielen interessanten Abenteuer oder Ergänzungen denkt, die noch auf eine Übersetzung warten.

Während der Zeit, in der in Deutschland so gut wie nichts für dieses System getan wurde, blieb TSR Inc. in Amerika nicht untätig. Schon seit Jahren arbeitete man dort an der 2. Fassung von AD&D®, die übersichtlicher werden sollte und in der man einige Ungereimtheiten beseitigen wollte. Nun, 1989 wurde die Arbeit beendet und das neue AD&D® Second Edition, wir nennen es AD&D® II, mit Stolz präsentiert. Somit hält der werte Leser erstmalig ein Buch in der Hand, das nur wenige Monate vorher in Amerika als „neues“ Rollenspiel angeboten wurde. Der zweite Grund für die Wahl des AD&D® II Spieler-Handbuchs waren Mängel in den bisherigen deutschen AD&D®-Büchern. Darum haben Stefan Schulz und meine Wenigkeit es uns, zusammen mit TSR Inc./TSR Ltd., zum Ziel gesetzt, unter diese Angelegenheit endgültig den Schlußstrich zu ziehen.

Es werden daher unter anderem Namen von Zaubersprüchen, Monstern, Rüstungen usw. in den Regelwerken und Abenteuern auftauchen, die mit den bisher benutzten nicht mehr übereinstimmen. Diese Entscheidung fiel, weil wir ein für allemal nun eine gute Übersetzung eines guten Spieles abgeben wollten, an dem Stefan und ich, so weit wie möglich, auch redaktionelle Arbeit geleistet haben. Das Ergebnis liegt nun vor Euch, und Ihr entscheidet, ob es gut ist und zu einem Erfolg unter den Rollenspielern wird.

Um unsere Ziele zu verwirklichen, waren wir auf die Unterstützung vieler Mitarbeiter von TSR Inc./TSR Ltd. angewiesen. Somit möchte ich an dieser Stelle Malcolm Mitchell, Jim Ward, David Cook und Jeff Grubb für ihre Hilfsbereitschaft danken, die sie den zwei „Nervensägen“ aus deutschen Ländern während ihrer vielen Anfragen gewidmet haben.

Viel Spaß beim Lesen und „Rollenspielen“ wünscht Euch

Uwe Körner

Inhaltsverzeichnis

Besondere Danksagung	2	Die Priester	34
Impressum	2	Der Kleriker	35
Vorwort zur Zweiten Auflage	3	Priester einzelner Kulte	35
Inhaltsverzeichnis	4	Anforderungen	35
Willkommen zur zweiten Auflage des AD&D®		Zulässige Waffen	36
Spieles	8	Verfügbare Zauber	36
Warum eine zweite Auflage?	8	Mystische Kräfte	37
Wie gliedern sich die Regelbücher?	8	Glaubenssätze	37
Wie lernt man das Spiel?	8	Titel der Priester	37
Die AD&D®-Reihe in der zweiten Auflage	8	Ausgewogenheit	37
Eine Bemerkung zur Grammatik	8	Der Druiden	37
Wie entsteht ein Charakter?	9	Der Aufbau des Druidenordens	39
Die Grundlagen	9	Die Spitzbuben	40
Das Ziel	9	Der Dieb	40
Erforderliches Spielmaterial	9	Der Barde	43
Eine Spielprobe	10	Klassenkombinationen und mehrklassige Charaktere	46
Glossar	11	Klassenkombinationen	46
Kapitel 1: Die Attribute eines Charakters	13	Vorteile und Beschränkungen von	
Wie werden Attributwerte ausgewürfelt?	13	Klassenkombinationen	47
Andere Würfelmethoden	13	Vorteile und Beschränkungen	
Die Attribute	14	mehrklassiger Charaktere	47
Stärke	14	Kapitel 4: Die Gesinnung	48
Geschicklichkeit	15	Rechtschaffenheit, Neutralität und Chaos	48
Konstitution	15	Gutes, Neutralität und Böses	48
Intelligenz	16	Die Gesinnungen	49
Weisheit	18	Geschöpfe ohne Gesinnung	50
Charisma	18	Die Gesinnung des Charakters im Spiel	50
Was bedeuten die Zahlen?	19	Wechsel der Gesinnung	52
Kapitel 2: Die Rasse des Spielercharakters	21	Kapitel 5: Die Fertigkeiten (Zusatzregeln)	53
Grenzwerte der Attribute	21	Das Erwerben von Fertigkeiten	53
Modifikation der Attribute nach Rassen	21	Ausbildung	53
Zulässige Charakterklassen und erreichbare		Waffenfertigkeiten	54
Erfahrungsstufen	21	Auswirkungen der Waffenfertigkeiten	54
Sprachen	21	Bonus für verwandte Waffen	54
Die Elfen	21	Waffenspezialisierung	54
Die Gnome	22	Kosten der Spezialisierung	54
Die Halbelfen	23	Auswirkungen der Spezialisierung	54
Die Halblinge	23	Andere Fertigkeiten	55
Die Menschen	24	Die Kenntnisse des Spielers verwenden	55
Die Zwerge	24	Vorkenntnisse	55
Weitere Eigenschaften des Charakters	24	Einzelne Fertigkeiten	56
Kapitel 3: Die Klasse des Spielercharakters	26	Der Einsatz von Fertigkeiten	57
Mindestwerte der Attribute nach Klassen	26	Erläuterungen der Fertigkeiten	58
Beschreibungen der Klassen	27	Kapitel 6: Geld und Ausrüstung	69
Die Krieger	27	Anfängliches Vermögen	69
Der Kämpfer	27	Ausrüstungslisten	69
Der Paladin	28	Erläuterungen zur Ausrüstung	73
Der Walddläufer	29	Geschirr und Sattelzeug	73
Die Magier	31	Transportmittel	73
Der Zauberkundige	32	Verschiedene Ausrüstung	76
Die verschiedenen Schulen der Magie	32	Waffen	76
Magierspezialisten	33	Rüstungen	78
Der Illusionist	33	Rüstungsgrößen	80
		Das An- und Ablegen der Rüstung	80
		Wesen mit natürlicher Rüstungsklasse	80
		Belastung (Zusatzregel)	80
		Grundregel über Belastung (Turnierregel)	80
		Auswirkungen der Belastung	80
		Belastung im einzelnen (Zusatzregel)	80
		Belastung durch magische Rüstungen	82
		Belastbarkeit von Gepäckstücken	82

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 7: Die Magie 84

Magierzauber	84
Die Schulen der Magie	85
Das Erlernen von Zaubern	85
Illusionen	86
Priesterzauber	89
Das Wirken von Zaubern	89
Zauberkomponenten (Zusatzregel)	90
Magische Forschung und Entwicklung	90
Die Beschreibungen der Zauber	90

Kapitel 8: Die Erfahrung 93

Erfahrungsgewinn für die gesamte Gruppe	93
Erfahrungsgewinn für einzelne Charaktere	93
Aus- und Weiterbildung	93
Wo finden sich genaue Angaben?	93

Kapitel 9: Der Kampf 94

Nicht nur simples Dreinschlagen	94
Grundbegriffe	94
Der Angriffswurf	94
Wie wird der erforderliche Trefferwurf ermittelt?	94
Was beeinflusst den Angriffswurf?	95
Modifikation nach Rüstungstyp und Waffenwirkung (Zusatzregel)	95
Waffen mit unterschiedlicher Wirkungsweise	95
Unreichbare Trefferwürfe	96
Wie errechnet sich der ETW0?	96
Begegnungen und Kämpfe	96
Die Kampfrunde	96
Was kann man in einer Runde tun?	98
Die Kampfsequenz	98
Initiative	99
Grundregel über Initiative	99
Modifikationen der Initiative	99
Initiative in der Gruppe (Zusatzregel)	100
Einzelinitiative (Zusatzregel)	100
Mehrfache Angriffe und Initiative	101
Zauber und Initiative	101
Initiativefaktoren der Waffen (Zusatzregel)	101
Initiativefaktoren von magischen Waffen	101
Angriffe mit zwei Waffen	101
Bewegung während des Kampfes	102
Bewegung im Nahkampf	102
Bewegung und Fernkampf	102
Sturmangriff	102
Absetzbewegungen	102
Angreifen, ohne zu töten	102
Faust- und Ringkampf	102
Umreißen	103
Waffeneinsatz im unblutigen Kampf	103
Unblutige Angriffe und Tiere	104
Berührungszauber im Kampf	104
Schuß- und Wurfaffen im Kampf	104
Entfernung und Reichweite	104
Schußfolge	104
Stärke- und Geschicklichkeitszuschläge im Fernkampf	105
Schüsse und Würfe ins Kampfgetümmel	105
Deckung gegen Fernkampfangriffe	105
Wurfgeschosse mit Streuwirkung	105
Mögliche Inhalte von Wurfgeschossen mit Streuwirkung	105

Besondere Abwehrformen	106
Parieren (Zusatzregel)	106
Der Rettungswurf	106
Das Ausführen von Rettungswürfen	107
Art und Reihenfolge der Rettungswürfe	107
Freiwilliger Verzicht auf einen Rettungswurf	107
Probewürfe auf Attribute als Rettungswürfe	107
Was beeinflusst den Rettungswurf?	107
Magieresistenz	108
Wogegen wirkt Magieresistenz?	108
Wann wirkt Magieresistenz?	108
Wie wirkt Magieresistenz?	108
Das Vertreiben von Untoten	108
Böse Priester und Untote	109
Verwundung und Tod	109
Wunden	109
Besondere Schadensformen	110
Stürze	110
Lähmung	110
Entzug von Lebenskraft	110
Gift	111
Behandlung von Vergiftungen	111
Heilung	111
Natürliche Heilung	111
Heilung durch Magie	111
Fertigkeit in Heil- und Kräuterkunde	111
Der Tod eines Charakters	111
Tod durch Schockwirkung	111
Unentrinnbarer Tod	112
Das Wiedererwecken von Toten	112
Tod durch Vergiftung	112

Kapitel 10: Schätze 113

Verschiedene Arten von Schätzen	113
Magische Gegenstände	113
Das Verteilen und Aufbewahren von Schätzen	115

Kapitel 11: Begegnungen 118

Der Überraschungswurf	118
Auswirkungen der Überraschung	119
Begegnungsentfernungen	119
Handlungsmöglichkeiten bei Entfernungen	119

Kapitel 12: Nichtspielercharaktere 122

Mietlinge	122
Anhänger	123
Gefolgsleute	123
Die Verpflichtungen der Spielercharaktere	124

Kapitel 13: Licht- und Sichtverhältnisse 125

Sichtweiten	125
Licht	126
Infravision	126
Der Einsatz von Spiegeln	126

Kapitel 14: Zeit und Bewegung 127

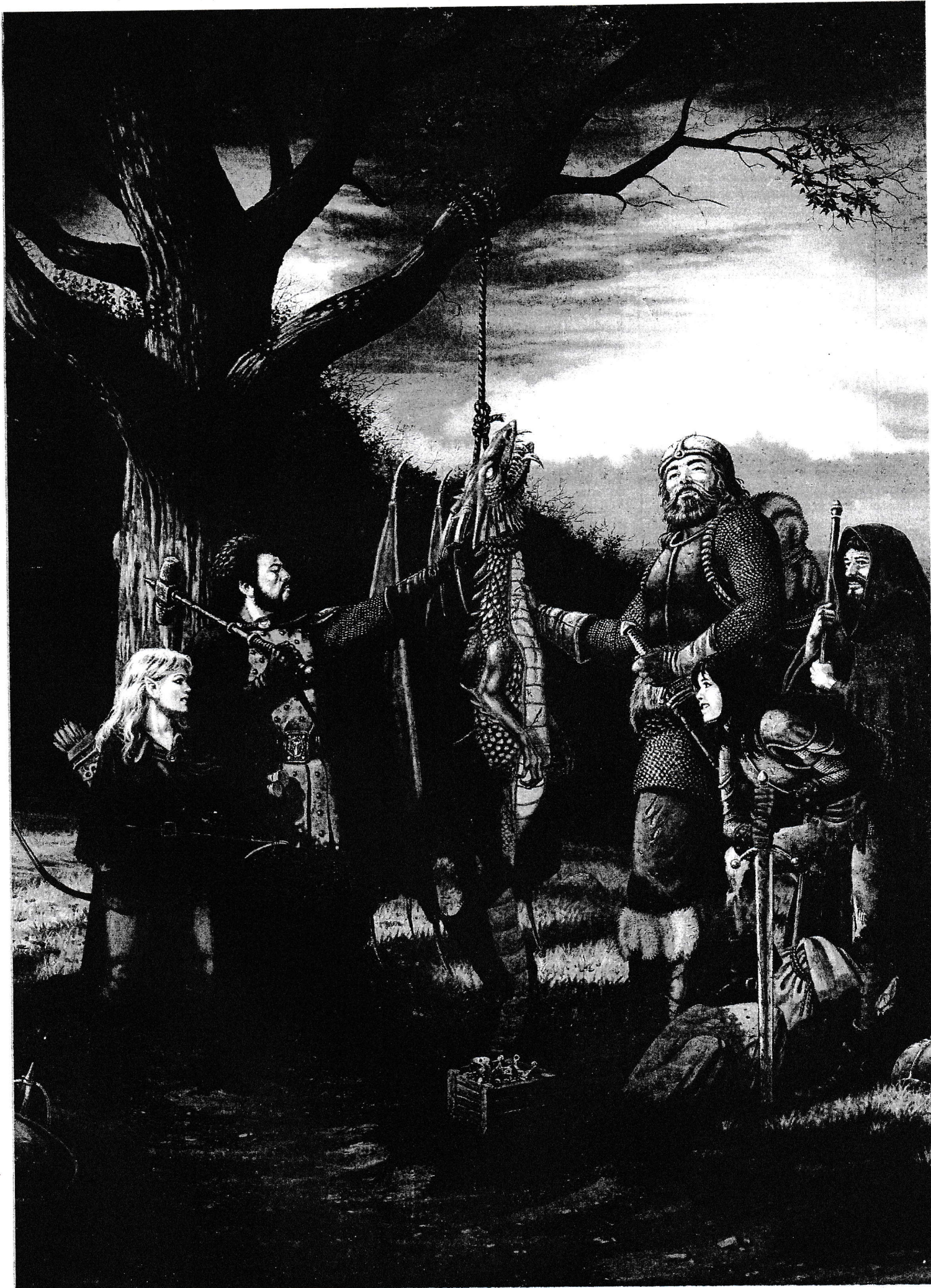
Bewegung	127
Laufen und Rennen (Zusatzregel)	128
Bewegung über Land	128
Schwimmen	128
Den Atem anhalten	130
Klettern	130

Inhaltsverzeichnis

Wie berechnet sich die Erfolgschance?	130	Anhang 4: Priesterzauber	213
Klettergeschwindigkeit	131	Erster Grad	213
Die verschiedenen Kletterflächen	131	Zweiter Grad	217
Handlungen während des Kletterns	132	Dritter Grad	224
Klettergerät	132	Vierter Grad	231
Abwärts	132	Fünfter Grad	237
Anhang 1: Zauberslisten	134	Sechster Grad	243
Anhang 2: Bemerkungen zu den Zaubern	137	Siebter Grad	248
Anhang 3: Magierzauber	139	Anhang 5: Magierzauber nach Schulen	256
Erster Grad	139	Anhang 6: Priesterzauber nach Zyklen	258
Zweiter Grad	148	Anhang 7: Zauberverzeichnis	260
Dritter Grad	156	Anhang 8: Zusammenfassung der	
Vierter Grad	164	Charaktertabellen	263
Fünfter Grad	175	Index:	268
Sechster Grad	184		
Siebter Grad	194		
Achter Grad	200		
Neunter Grad	206		

Tabellen

Tabelle 1: STÄRKE	14	Tabelle 33: BARDENFÄHIGKEITEN	44
Tabelle 2: GESCHICKLICHKEIT	15	Tabelle 34: FERTIGKEITSPUNKTE	53
Tabelle 3: KONSTITUTION	15	Tabelle 35: MEHRFACHANGRIFFE FÜR SPEZIALISTEN	55
Tabelle 4: INTELLIGENZ	17	Tabelle 36: VORKENNTNISSE	55
Tabelle 5: WEISHEIT	18	Tabelle 37: FERTIGKEITEN NACH GRUPPEN ALLGEMEIN	56
Tabelle 6: CHARISMA	18	Tabelle 38: FERTIGKEITEN NACH KLASSEN	57
Tabelle 7: GRENZWERTE DER ATTRIBUTE NACH RASSEN	21	Tabelle 39: MODIFIKATIONEN FÜR SPURENLESEN	65
Tabelle 8: MODIFIKATION DER ATTRIBUTE NACH RASSEN	21	Tabelle 40: BEWEGUNGSTEMPO BEIM VERFOLGEN	
Tabelle 9: KONSTITUTIONSZUSCHLÄGE AUF		VON SPUREN	66
RETTUNGSWÜRFE	22	Tabelle 41: WAFFENHERSTELLUNG	67
Tabelle 10: DURCHSCHNITTSGRÖSSEN UND -GEWICHTE	25	Tabelle 42: MÜNZWERTE	69
Tabelle 11: ALTER	25	Tabelle 43: ANFÄNGLICHES VERMÖGEN DER	
Tabelle 12: AUSWIRKUNGEN DES ALTERNS	25	CHARAKTERE	69
Tabelle 13: MINDESTWERTE DER ATTRIBUTE NACH		Tabelle 44: AUSTRÜSTUNG	69
KLASSEN	26	Tabelle 45: REICHWEITEN DER FERNWAFFEN	73
Tabelle 14: ERFAHRUNGSSTUFEN DER KRIEGER	27	Tabelle 46: RÜSTUNGSKLASSENWERTE	78
Tabelle 15: ANZAHL DER ANGRIFFE FÜR KRIEGER	27	Tabelle 47: BELASTUNG DER CHARAKTERE	82
Tabelle 16: ANHÄNGER FÜR KÄMPFER	28	Tabelle 48: BELASTUNG UND BEWEGUNG	82
Tabelle 17: VERFÜGBARE ZAUBER FÜR PALADINE	29	Tabelle 49: BELASTUNG UND BEWEGUNG BEI TIEREN	82
Tabelle 18: FÄHIGKEITEN DER WALDLÄUFER	30	Tabelle 50: FASSUNGSVERMÖGEN BEI GEPÄCKSTÜCKEN	83
Tabelle 19: ANHÄNGER FÜR WALDLÄUFER	30	Tabelle 51: MODIFIKATIONEN FÜR TREFFERWÜRFE	95
Tabelle 20: ERFAHRUNGSSTUFEN DER MAGIER	31	Tabelle 52: WAFFENWIRKUNG UND RÜSTUNGSTYPEN	96
Tabelle 21: VERFÜGBARE ZAUBER FÜR MAGIER	32	Tabelle 53: ETW0 FÜR CHARAKTERE DER 1. BIS 20. STUFE	96
Tabelle 22: BEDINGUNGEN FÜR SPEZIALISTEN	33	Tabelle 54: VERBESSERUNG DES ETW0	96
Tabelle 23: ERFAHRUNGSSTUFEN DER PRIESTER	34	Tabelle 55: GRUNDMODIFIKATIONEN DER INITIATIVE	99
Tabelle 24: VERFÜGBARE ZAUBER DER PRIESTER	35	Tabelle 56: ZUSATZMODIFIKATIONEN DER INITIATIVE	99
Tabelle 25: ERFAHRUNGSSTUFEN DER SPITZBUBEN	40	Tabelle 57: RÜSTUNGSMODIFIKATIONEN BEIM	
Tabelle 26: GRUNDWERTE DER DIEBESFÄHIGKEITEN	41	RINGKAMPF	102
Tabelle 27: MODIFIKATION DER DIEBESFÄHIGKEITEN NACH		Tabelle 58: ERGEBNISSE VON FAUST- UND RINGKAMPF	103
RASSEN	41	Tabelle 59: ABZÜGE FÜR DECKUNG UND TARNUNG	105
Tabelle 28: MODIFIKATION DER DIEBESFÄHIGKEITEN NACH		Tabelle 60: RETTUNGSWÜRFE FÜR CHARAKTERE	106
GESCHICKLICHKEIT	41	Tabelle 61: VERTREIBEN VON UNTOTEN	109
Tabelle 29: MODIFIKATION DER DIEBESFÄHIGKEITEN NACH		Tabelle 62: SICHTWEITEN	125
RÜSTUNGSTYP	41	Tabelle 63: LICHTQUELLEN	126
Tabelle 30: MEHRFACHER SCHADEN BEI HINTERHÄLTIGEM		Tabelle 64: BEWEGUNGSFAKTOREN NACH RASSE	127
ANGRIFF	43	Tabelle 65: ERFOLGSCHANCE BEIM KLETTERN	130
Tabelle 31: ANHÄNGER FÜR DIEBE	43	Tabelle 66: MODIFIKATIONEN BEIM KLETTERN	131
Tabelle 32: VERFÜGBARE ZAUBER FÜR BARDEN	44	Tabelle 67: GESCHWINDIGKEIT BEIM KLETTERN	131



Willkommen zur zweiten Auflage des AD&D®-Spieles!

Das vorliegende Buch ist der Schlüssel zu einem der aufregendsten Hobbys überhaupt – dem Rollenspiel.

Die ersten Seiten sollen in die zweite Auflage des erfolgreichsten Rollenspiels einführen, das jemals veröffentlicht wurde. Rollenspiel-Neulinge sollten zunächst den nachfolgenden Abschnitt über die Grundlagen lesen und auf die nun folgenden Erläuterungen zur zweiten Auflage zurückkommen, wenn sie eine Vorstellung davon haben, worum es im Rollenspiel und insbesondere bei AD&D® geht. Erfahrene Rollenspieler dagegen können den Abschnitt über die Grundlagen einfach überspringen.

Warum eine zweite Auflage?

Bevor wir diese Frage beantworten, wollen wir zuerst definieren, was die zweite Auflage des AD&D®-Spieles ist, und was nicht.

Diese zweite Auflage unterscheidet sich beträchtlich von der ersten. Die Darstellung des Spieles ist verbessert worden. Die Regeln sind neu geordnet, klarer formuliert und gestrafft worden. Was Schwierigkeiten machte, wurde verändert; was sich bewährt hatte, blieb jedoch bestehen.

Die zweite Auflage gibt nicht wieder, wie sich irgend ein Einzelner das Spiel vorstellt: Sie ist das Ergebnis von Diskussionen, Überlegungen, Besprechungen, Überprüfungen und Spieltests, die sich über mehr als drei Jahre hinzogen.

Nun zu der Frage, warum eine zweite Auflage erscheint: Das AD&D®-Spiel hat sich über sechzehn Jahre hinweg entwickelt. Im Laufe dieser Zeit ist es gewaltig angewachsen. Veränderungen und Verbesserungen wurden vorgenommen (und einige Fehler gemacht), die in Nachfolgebänden erschienen. 1988 bestand das Spiel schließlich aus zwölf Hardcover-Bänden und war äußerlich wie in seinem Inhalt entsprechend schwer zu handhaben (wenn es auch immer noch viel Spaß machte). Es war an der Zeit, alle diese Inhalte neu zu ordnen und in eine handlichere Form zu bringen – dies ist die zweite Auflage.

Wie gliedern sich die Regelbücher?

Die AD&D®-Regelbücher sind in erster Linie als Nachschlagewerke gedacht. Sie sind so aufgebaut, daß eine bestimmte Regel während einer Spielrunde schnell und leicht zu finden ist.

Alles, was ein Spieler wissen muß, ist im *Spieler-Handbuch* enthalten. Das heißt nicht, daß sich in diesem Buch alle Regeln befänden; es enthält aber alle Regeln, die der Spieler kennen muß, um spielen zu können.

Einige Regeln wurden dem *Handbuch für Spielleiter* vorbehalten; sie betreffen entweder Situationen, die nur sehr selten auftreten, oder sie geben dem Spielleiter Informationen, über

welche die Spieler vorab nicht verfügen sollen. Alle übrigen Angaben im *Handbuch für Spielleiter* werden nur vom Spielleiter gebraucht; falls er der Ansicht ist, daß die Spieler etwas, das in seinem Handbuch erklärt ist, wissen sollten, wird er es ihnen erläutern.

Auch das *Monster-Kompendium* ist nur für den Spielleiter gedacht. Es enthält vollständige und detaillierte Angaben über die Monster, Menschen, Halbmenschen und anderen Wesen, welche die AD&D®-Spielwelt bevölkern. Manchen Spielern ist es egal, wenn die Spieler diese Informationen lesen, aber das Spiel macht mehr Spaß, wenn sie nicht alles über ihre Gegner wissen – das steigert ihr Gefühl, Neues zu entdecken und unbekannten Gefahren zu trotzen.

Wie lernt man das Spiel?

Wer AD&D® bereits gespielt hat, weiß schon fast alles, was er braucht, um nach der zweiten Auflage zu spielen. Wir würden solchen Spielern dennoch empfehlen, das ganze *Spieler-Handbuch* zu lesen; die wichtigsten Änderungen finden sich jedoch in den Kapiteln über *Charakterklassen*, *Kampf* und *Erfahrung*. Zumindest diese drei Kapitel sollte man in jedem Fall lesen, bevor man mit dem Spielen beginnt.

Begriffe, deren Bedeutung nicht bekannt ist, können im Glossar nachgesehen werden, das auf Seite 11 beginnt.

Wenn man AD&D® noch nie gespielt hat, ist die beste Methode, es kennenzulernen, sich einer Gruppe erfahrener Rollenspieler anzuschließen. Diese können einen unmittelbar ins Spiel einführen und die Einzelheiten nach und nach erklären, wenn es nötig wird, so daß man vorher nichts zu lesen braucht. Tatsächlich ist es am besten, wenn man erst ein paar Stunden mit erfahrenen Spielern spielt, bevor man die Regeln liest: Das faszinierende an Rollenspielen ist, daß das Konzept schwer zu erklären, aber leicht zu demonstrieren ist.

Wer keine Freunde hat, die das Spiel betreiben, kann über örtliche Fachgeschäfte eine erfahrene Spielgruppe suchen. Spiel- und Rollenspielclubs sind inzwischen recht verbreitet und freuen sich immer über Interessenten. In vielen Fachgeschäften gibt es Schwarze Bretter, wo Spielleiter neue Spieler und neue Spieler eine Spielrunde suchen können. Wenn es am Ort keinen entsprechenden Laden gibt, kann man es über die Schule, die Stadtbücherei oder das Jugendheim versuchen.

Wer wirklich niemanden findet, der ihn in das Spiel einführt, kann es sich auch selbst beibringen, indem er zunächst das *Spieler-Handbuch* liest und ein paar Charaktere erschafft (möglichst mit unterschiedlichen Klassen), und dann ein paar Freunde zusammensammelt, um mit ihnen eines der vorgefertigten Abenteuermodule für Charaktere niedriger Stufen zu spielen. Wahrscheinlich wird jeder dabei eine Menge Fehler machen und anfangs ent-

sprechend unsicher sein, aber das macht nichts: Das AD&D®-Spiel ist ein dicker Brocken, doch mit der Zeit bekommt man es in den Griff.

Die AD&D®-Reihe in der zweiten Auflage

Im Rahmen des AD&D®-Spielsystems erscheint eine ganze Reihe von Büchern und anderen Produkten. Als Spieler benötigt man jedoch nur eines davon: das vorliegende Buch. Alle anderen sind entweder zusätzliche Titel oder nur für den Spielleiter gedacht.

Das *Handbuch für Spielleiter* ist für diesen unentbehrlich und auch nur für ihn bestimmt: Spieler, die nicht auch Spielleiter sind, haben keinen Grund, das *Handbuch für Spielleiter* zu lesen.

Das *Monster-Kompendium* ist kein einzelnes Buch, sondern besteht aus mehreren Teilen, die dem Grundwerk nach und nach hinzugefügt werden können. Der erste Satz von Monstern bildet den für das Spiel unerläßlichen Grundstock und enthält alle allgemein verbreiteten Monster, Fabelwesen und Geschöpfe der Sagenwelt. Ergänzungslieferungen beschreiben weitere Monster und verleihen dem Spiel damit größere Vielfalt. Sonderbände für die *Falkenberg-Welt*, die *Vergessenen Reiche*, *Karaturusw.* sind besonders für diejenigen Spielleiter zu empfehlen, deren Kampagnen sich in einer dieser Welten abspielen.

Erweiterungsbände zu einzelnen Charakterklassen – *Alles über den Kämpfer*, *Alles über den Dieb* usw. – geben zu der betreffenden Klasse sehr viel mehr Einzelheiten an, als es das *Spieler-Handbuch* vermag. Es sind reine Zusatzbände für diejenigen Spieler, die sich für ihre Charaktere eine unerschöpfliche Vielfalt an Möglichkeiten wünschen.

Abenteuermodule enthalten abgeschlossene Spielabenteuer. Sie sind besonders nützlich für Spielleiter, die nicht wissen, wie sie eigene Abenteuer entwerfen sollen, oder denen die Zeit dafür fehlt.

Eine Bemerkung zur Grammatik

In der zweiten Auflage wird durchgehend nur die männliche Form der Fürwörter (er, ihn, sein) verwendet. Wir hoffen sehr, daß uns dies nicht so ausgelegt wird, als würden wir Frauen vom Spiel ausschließen oder ihren Ausschluß voraussetzen. Das männliche Fürwort hat sich einfach durch Jahrhunderte des Gebrauchs zum Neutrum abgeschliffen und ist in der Schriftsprache klar, knapp und vertraut wie keine andere Form.

Wie entsteht ein Charakter?

Um einen Charakter für das AD&D®-Spiel zu erschaffen, geht man in der Reihenfolge nach den Angaben von Kapitel 1 bis 6 vor (Kapitel 5 enthält Zusatzregeln, die wahlweise einbezogen werden können oder nicht). Diese Kapitel geben Auskunft darüber, wie die Eigenschaften eines Charakters ermittelt werden, wie man seine Rasse, Klasse und Gesinnung wählt, wie er Fertigkeiten erwerben und Ausrüstung kaufen kann. Nach dem Abschluß dieser verschiedenen Schritte ist der Charakter bereit, auf Abenteuer auszuziehen!

Die Grundlagen

Dieser Abschnitt ist für Rollenspiel-Neulinge gedacht; wer bereits Erfahrungen mit Rollenspielen hat, wird hier auf viel Bekanntes stoßen.

Es gibt unzählige Arten von Spielen: Bilderspiele, Brettspiele, Figurenspiele, Kartenspiele, Legespiele, Wortspiele. Innerhalb dieser Kategorien gibt es Untergruppen; bei den Brettspielen z.B. kann man Parcoursspiele, Wirtschaftsspiele, Konfliktsimulationen (Kosims), abstrakte Strategiespiele, Rätselspiele und verschiedene andere unterscheiden.

Unter dieser Menge von Spielen sind Rollenspiele dennoch einzigartig. Sie bilden eine eigene Kategorie, die sich mit keiner anderen überschneidet.

Aus diesem Grund sind Rollenspiele schwer zu beschreiben. Vergleiche greifen nicht, da es nichts gibt, womit man sie vergleichen könnte, zumindest nicht, ohne die Vorstellungskraft stärker als üblich zu beanspruchen.

Aber genau darum geht es beim Rollenspiel: die eigene Vorstellungskraft einzusetzen. Versuchen wir es also mit einer Analogie.

Stellen Sie sich vor, Sie spielen ein einfaches Brettspiel, etwa das Gänsepiel. Ziel ist, vor den anderen Spielern vom unteren Rand des Spielparcours zum oberen Ende zu gelangen. Auf dem Weg dorthin gibt es Fallen, die einen auf die Anfangsposition zurückfallen lassen, aber auch Leitern, über die man Felder überspringen und dem Ziel näherkommen kann. – Bis hierher ist alles noch ziemlich einfach und vertraut.

Lassen Sie uns nun ein paar Dinge abwandeln: Anstelle eines flachen Spielbretts mit einem Zickzack-Parcours nehmen wir ein Labyrinth; Sie stehen am Eingang und wissen, daß es irgendwo einen Ausgang gibt, aber nicht wo – Sie müssen ihn suchen.

Statt der Leitern und Schlangen bauen wir verborgene Türen und Geheimgänge ein. Sie dürfen auch nicht, um zu sehen, wie weit Sie kommen, sondern können sich beliebig weit bewegen. Gehen Sie den Gang entlang bis zur Kreuzung; Sie können geradeaus weitergehen, links oder rechts abbiegen, oder auch den Weg zurückgehen, den Sie gekommen sind. Wenn Sie schon hier sind, können Sie auch nach einer

Geheimtür Ausschau halten. Falls Sie eine finden, wird dahinter ein weiterer Gang sein, der Sie zum Ausgang oder auch in eine Sackgasse führen kann. Herausfinden können Sie das nur, indem Sie durch die Tür treten und ihm folgen.

Natürlich werden Sie den Ausgang früher oder später finden. Damit das Spiel spannend bleibt, setzen wir zusammen mit Ihnen noch ein paar Wesen in das Labyrinth, bössartige Wesen wie Vampirfledermäuse, Hobgoblins, Zombies und Oger (Menschenfresser). Sicher, Sie bekommen dafür auch ein Schwert und einen Schild, damit Sie sich verteidigen können, wenn Sie auf einen von denen treffen. – Sie können doch mit einem Schwert umgehen, oder?

Außerdem gibt es in dem Labyrinth noch andere Spieler, die ebenfalls Schwerter und Schilde haben. Wenn Sie einen von ihnen treffen, wie, meinen Sie, wird er reagieren? Er könnte Sie angreifen, er könnte aber auch vorschlagen, sich zusammenzutun: Ein Oger dürfte es sich überlegen, zwei Leute mit scharfen Schwertern und festen Schilden anzugreifen.

Zum Schluß legen wir das Spielbrett so, daß Sie es nicht sehen können: Wir geben es einem der Spieler und bestimmen ihn zum Spielleiter; statt das Spielbrett zu betrachten, hören Sie ihm zu, während er beschreibt, was Sie von Ihrem Standort auf dem Brett aus sehen können. Dann sagen Sie ihm, was Sie tun wollen, und er bewegt ihre Spielfigur entsprechend weiter. Versuchen Sie, sich die Umgebung, die er Ihnen beschreibt, plastisch vorzustellen: Lassen Sie die Wände des Labyrinths vor Ihrem geistigen Auge entstehen; stellen Sie sich den Hobgoblin vor, den der Spielleiter beschreibt, wie er schreiend auf Sie zugesprungen kommt. Nun überlegen Sie, wie Sie in dieser Lage reagieren würden, und sagen dem Spielleiter, was Sie unternehmen wollen.

Wir haben soeben ein einfaches Rollenspiel entworfen. Es ist nicht sehr anspruchsvoll, weist aber das entscheidende Merkmal aller Rollenspiele auf: Der Spieler befindet sich in einer vom Spielleiter geschaffenen, unbekannten oder gefährlichen Lage und muß damit fertigwerden.

Dieses Konzept steht im Zentrum des Rollenspiels: Der Spieler übernimmt die Rolle einer Figur, eines Charakters, und führt diesen durch ein Abenteuer. Er trifft Entscheidungen, setzt sich mit anderen Spielern und Charakteren auseinander und tut während des Spiels ganz allgemein „so, als ob“ er der Charakter wäre. Das bedeutet nicht, daß er umherspringen, rennen und handeln müßte wie der Charakter, sondern lediglich, daß er sich jedesmal, wenn der Charakter etwas tun oder entscheiden muß, in dessen Lage versetzt und entscheidet, wie es weitergehen soll.

Im übrigen sollten die Spieler bequem um einen Tisch herum sitzen, der Spielleiter am Kopf. Die Spieler brauchen Platz für Papier, Bleistifte, Würfel und Regelbücher sowie

Getränke und Knabberzeug, der Spielleiter noch etwas mehr Raum für seine Karten, Würfel, Regelbände und Aufzeichnungen.

Das Ziel

Ein weiterer, grundlegender Unterschied zwischen Rollenspielen und anderen Spielen liegt im angestrebten Ziel. Bei den üblichen Spielen kann man davon ausgehen, daß sie irgendwann zu Ende gehen, und zwar, indem einer der Teilnehmer gewinnt. Auf Rollenspiele trifft dies nicht zu, denn dabei „gewinnt“ niemand. Zweck des Spiels ist einfach das gemeinsame Vergnügen.

Ein einzelnes Abenteuer hat meist irgendein Ziel, z.B. Dorfbewohner vor Monstern zu beschützen, eine geraubte Prinzessin zu retten oder alte Ruinen zu erforschen. In der Regel kann diese Aufgabe innerhalb einer vernünftigen Spieldauer erfüllt werden: Vier bis acht Stunden sind der Durchschnitt. Unter Umständen bedeutet dies, daß die Spieler ein-, zwei- oder sogar dreimal zusammenkommen müssen, bevor sie ihr Ziel erreichen und das Abenteuer abschließen können.

Das Spiel endet jedoch nicht mit dem Abschluß eines Abenteuers: Dieselben Charaktere können wieder ausziehen, um neue Abenteuer zu erleben. Eine solche Reihe von Abenteuern wird als Kampagne bezeichnet.

Wie gesagt, das Ziel des Spieles ist nicht, zu gewinnen, sondern Spaß zu haben, während man gemeinsam etwas zu erreichen versucht. Die Länge eines einzelnen Abenteuers kann dem keine Grenzen setzen: Das AD&D®-Spiel bietet genug Abenteuer, um eine Gruppe von Charakteren jahrelang zu beschäftigen!

Erforderliches Spielmaterial

Für das AD&D®-Spiel benötigt man außer dem vorliegenden Buch nur sehr wenig Zubehör.

Zunächst braucht jeder Spieler ein Blatt, auf dem er die Eigenschaften und Punktwerte seines Charakters übersichtlich festhalten kann. TSR bietet zu diesem Zweck praktische Formulare an, doch ein beliebiges Blatt Papier, blank, liniert oder kariert, reicht völlig aus. Alle Werte des Charakters sollten mit Bleistift notiert werden, da sie sich während des Spiels häufig ändern; aus diesem Grund ist auch ein gutes Radiergummi unentbehrlich.

Außerdem wird ein kompletter Satz mehrseitiger Würfel benötigt, d.h. je ein vier-, sechs-, acht-, zehn-, zwölf- und zwanzigseitiger Würfel. Einige zusätzliche sechs- und zehnteilige Würfel wären von Vorteil. Diese speziellen Würfel dürften dort, wo dieses Buch verkauft wird, ebenfalls erhältlich sein.

Die verschiedenen Arten von Würfeln werden im weiteren mit einer Abkürzung bezeichnet: Anzahl der Würfel, dann „W“, für Würfel, dann die Ziffer für die Seitenzahl.

zahl; muß z.B. ein sechseckiger Würfel geworfen werden, so lautet die Angabe „1W6“, bei fünf zwölfseitigen Würfeln „5W12“. (Wer keine fünf zwölfseitigen Würfel hat, würfelt einfach fünfmal mit demselben und zählt die Würfe zusammen.)

Wenn die Regeln einen „Prozentwurf“ oder „1W100“ fordern, muß eine Zahl zwischen 1 und 100 zufällig ermittelt werden. Hierfür kann man zwei zehnerseitige Würfel von unterschiedlicher Farbe nehmen, von denen man vor dem Würfeln einen für die Zehnerstelle, den anderen für die Einer bestimmt. Wenn man sie dann in dieser Reihenfolge abliest, erhält man bei jedem Wurf eine Zahl zwischen 1 und 100. Zeigt z.B. der blaue Würfel (der für die Zehner) eine „8“, der rote (für die Einer) eine 5, so lautet das Ergebnis des Wurfs „85“; ein Wurf von zwei Nullen ist als 100 zu lesen. Eine andere, teurere Methode, Zahlen zwischen 1 und 100 zufällig zu ermitteln, ist die Verwendung eines kugelförmigen Würfels, auf dem tatsächlich alle Zahlen von 1 bis 100 aufgedruckt sind.

Wenigstens ein Spieler sollte einige Blatt Karopapier griffbereit haben, um den von der Gruppe zurückgelegten Weg zu verzeichnen. Einige Zettel und Schmierblätter sind nützlich, um schnelle Notizen zu machen, dem Spielleiter oder anderen Spielern vertrauliche Mitteilungen zukommen zu lassen, oder verschiedene Dinge festzuhalten, mit denen man den Charakterbogen nicht überfrachten will.

Spielfiguren sind hilfreich, um im Durcheinander eines Gefechts nachzuhalten, wer wo steht. Diese Figuren können beliebig aufwendig oder einfach sein: Manche Spieler verwenden sorgfältig bemalte Zinnminiaturen, die das Aussehen ihrer Charaktere genau wiedergeben. Plastikfiguren, Schachfiguren, Brettspielpöppel oder Pappmarken leisten jedoch genauso gute Dienste.

Eine Spielprobe

Um noch deutlicher zu machen, was beim AD&D®-Spiel vorgeht, soll das folgende Beispiel dienen, das ausgesprochen typisch für die Ereignisse während eines Spiels ist.

Kurz vor dem Beginn dieses Ausschnitts haben die Spielercharaktere mit einer Werratte gekämpft (einer Kreatur ähnlich einem Werwolf, die sich jedoch nicht in einen Wolf verwandelt, sondern in eine riesige Ratte). Die Werratte wurde verletzt und flüchtete einen Gang hinunter. Nun verfolgen die Charaktere sie. Die Gruppe besteht aus zwei Kämpfern und einem Kleriker und wird vom ersten der beiden Kämpfer angeführt.

Spielleiter (SL): Ihr seid dem Gang jetzt etwa 120 m weit gefolgt. Das auf dem Boden stehende Wasser ist knöcheltief und sehr kalt; ab und zu spürt ihr, wie etwas an eurem Fuß entlangstreicht. Der Fäulnisgeruch wird stärker. Ein kalter Nebel füllt nach und nach den Gang aus.

1. Kämpfer: Das gefällt mir gar nicht. Können wir vor uns irgend etwas sehen, das auf eine Tür oder Abzweigung hindeutet?

SL: Soweit der Schein eurer Fackel reicht, verläuft der Gang mehr oder weniger gerade. Ihr seht keine Abzweigung oder Tür.

Kleriker: Die Werratte, die wir verwundet haben, muß hier langgekommen sein; sie kann nirgendwo anders hingegangen sein.

1. Kämpfer: Es sei denn, wir sind vorhin an einer Geheimtür vorbeigelaufen. Ich hasse diesen Ort; er macht mir Angst.

2. Kämpfer: Wir müssen diese Werratte aufspüren. Laßt uns weitergehen!

1. Kämpfer: Gut, wir gehen weiter den Gang entlang. Aber haltet Ausschau nach allem, was eine Tür sein könnte!

SL: Etwa nach 30 oder 35 m stoßt ihr auf einen Steinblock, der auf dem Boden liegt.

1. Kämpfer: Ein Steinblock? Den schau ich mir 'mal näher an.

SL: Es ist ein gemeißelter Quader, etwa 30 x 40 cm groß und ungefähr 45 cm hoch. Er scheint aus anderem Gestein zu sein als die Wände des Ganges.

2. Kämpfer: Wo liegt er? Mitten im Gang oder an einer Seite?

SL: Er liegt direkt an der Wand.

1. Kämpfer: Kann ich ihn bewegen?

SL (schaut erst nach dem Stärkewert des Charakters): Ja, du kannst ihn ohne allzu große Mühe wegschieben.

1. Kämpfer: Hmmm. Das ist offenbar irgendeine Markierung. Ich möchte diesen Bereich nach Geheimtüren absuchen. Verteilt euch und untersucht die Wände!

SL (würfelt einige Male hinter seinem aufgestellten Regelbuch, so daß die Spieler die Ergebnisse nicht sehen können): Niemand findet an den Wänden irgend etwas Auffälliges.

1. Kämpfer: Es muß hier irgendwo eine geben. Was ist mit der Decke?

SL: Du kommst nicht bis an die Decke; es fehlen ca. 30 cm.

Kleriker: Natürlich! Dieser Block ist keine Markierung, sondern ein Trittstein. Ich steige drauf und stochere an der Decke herum.

SL (würfelt wieder): Du hantierst etwa 20 Sekunden, dann gibt plötzlich ein Teil der Decke nach. Du hast eine bewegliche Platte gefunden.

1. Kämpfer: Mach' sie ganz vorsichtig auf!

Kleriker: Ich hebe sie ein paar Zentimeter an und schiebe sie langsam zur Seite. Kann ich etwas sehen?

SL: Dein Kopf befindet sich immer noch unterhalb der Öffnung, aber auf der einen Seite siehst du gedämpftes Licht.

1. Kämpfer: Wir heben ihn hoch, damit er besser sehen kann.

SL: Gut, deine Freunde schieben dich in den anderen Raum hinauf...

1. Kämpfer: Nein, nein! Wir heben ihn gerade so hoch, daß sein Kopf durch die Öffnung ragt.

SL: Gut, ihr stemmt ihn einen knappen halben Meter hoch. Kleriker, du siehst einen ande-

ren Gang, so ähnlich wie der, in dem ihr steht, aber er geht von dem Durchstieg nur in einer Richtung weg. Etwa 10 m weiter ist eine Türöffnung, aus der etwas Licht fällt. Eine Spur schlammiger Pfotenabdrücke führt von deinem Loch dorthin.

Kleriker: Prima. Die Kämpfer sollen zuerst hochklettern.

SL: Als sie dich auf den Steinblock herunterlassen, hört ihr alle Knurren, Platschen und das Klirren von Waffen weiter vorn im unteren Gang. Es kommt rasch näher.

Kleriker: Hoch! Hoch! Schiebt mich durch das Loch wieder hoch! Ich packe den Rand, ziehe mich hoch und helfe dem nächsten herauf. (Alle drei Charaktere klettern durch das Loch nach oben.)

SL: Was ist mit der Platte?

1. Kämpfer: Die schieben wir zurück an ihren Platz.

SL: Mit einem satten, lauten „Klonk“ rastet sie ein. Das Knurren von unten wird deutlich lauter.

1. Kämpfer: Großartig, sie haben's gehört. Kleriker, komm' her und stell' dich auf die Luke. Wir zwei gehen 'mal nach der Tür sehen.

SL: Kleriker, du hörst unter dir Geschrei und Geschiebe, dann gibt es einen Schlag und die Platte unter Dir bebt.

Kleriker: Sie versuchen, sie aufzubrechen!

SL (zu den Kämpfern): Als ihr durch die Türöffnung blickt, seht ihr einen kleinen, schmutzigen Raum mit einer kleinen Kojе, einem Tisch und ein paar Schemeln. In der Kojе liegt zusammengerollt eine Werratte, mit dem Rücken zu euch. In der Wand gegenüber befindet sich eine weitere Tür; in einer Ecke steht ein kleiner Gong.

1. Kämpfer: Bewegt sich die Werratte?

SL: Kein bißchen. Kleriker, die Platte wackelt gerade wieder; jetzt kannst du einen schmalen Riß in ihr erkennen.

Kleriker: Tut was, Jungs, und zwar schnell! Wenn diese Platte anfängt, auseinanderzubrechen, se' ich zu, daß ich davon 'runterkomme.

1. Kämpfer: Ist ja schon gut! Ich trete in den Raum und stupse die Werratte mit meinem Schild. Was geschieht?

SL: Nichts. Du siehst Blutspuren auf der Kojе.

1. Kämpfer: Ist das die Werratte, mit der wir vorhin gekämpft haben?

SL: Wer weiß? Für euch sehen alle Werratten gleich aus. Kleriker, deine Platte bebt wieder; der Spalt sieht jetzt schon richtig groß aus.

Kleriker: Das wär's. Ich springe da 'runter und gehe zu den anderen in den Raum.

SL: Es gibt einen lauten Krach, und im Gang draußen hört ihr Steinbrocken umherkollern, danach viel Gefauche und Gequieke. Flackerndes Fackellicht wirft die Schatten von Werratten durch die Türöffnung.

1. Kämpfer: Gut, der andere Kämpfer und ich stellen uns so auf, daß wir den Durchgang sperren. Das ist die engste Stelle, da können sie nur immer zu zweit durchkommen. Kleriker, du bleibst im Raum und bereitest dich

auf deine Zauberei vor.

2. Kämpfer: Endlich ein anständiger Kampf!
SL: Gerade, als die erste Werratte mit einem Speer in den Pfoten in der Türöffnung auftaucht, hört ihr hinter euch ein lautes Krachen.

Kleriker: Ich drehe mich schnell um. Was war das?

SL: Die Tür auf der anderen Seite des Raumes ist aus den Angeln gerissen worden. In der Öffnung steht die größte und häßlichste Werratte, die du je gesehen hast. In der Dunkelheit hinter ihr leuchten weitere rote Augenpaare auf. Sie hält in jeder Pfote einen Streitkolben und leckt sich auf äußerst beunruhigende Weise die Lefzen.

Kleriker: Uaaaah! Ich schreie den Namen meines Gottes heraus, so laut ich kann, und kippe die Kojen mit der toten Werratte um, so daß die Leiche vor ihr landet. Ich brauche Hilfe hier, Jungs!

1. Kämpfer (zum 2. Kämpfer): Geh ihm helfen! Ich werd' es hier schon allein schaffen. (Zum Spielleiter:) Ich greife die Werratte in der Tür an.

SL: Während der 2. Kämpfer seine neue Stellung bezieht, schaut die große Werratte auf die am Boden liegende Leiche hinunter; ihr Unterkiefer klappt herunter. Dann schaut sie wieder zu dir auf und sagt: „Das ist Ignatz; er war mein Bruder. Du hast meinen Bruder umgebracht!“ Sie holt mit beiden Streitkolben aus und springt auf dich los.

An diesem Punkt bricht ein wildes Kampfgetümmel aus, das der Spielleiter mit Hilfe der Kampfregeln abwickeln wird. Wenn die Charaktere überleben, können sie weitermachen, wie sie es für richtig halten.



Glossar

Angriffswurf: Ein Wurf mit 1W20, der bei der Abwicklung von Kämpfen darüber entscheidet, ob ein Angriff sein Ziel trifft oder fehlgeht.

Anhänger: ein Nichtspielercharakter, der einem Charakter gegen Bezahlung dient, ursprünglich aber von dessen Ruf angelockt wurde.

Attribut: eine der sechs Eigenschaften, durch die ein Charakter grundlegend definiert wird: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Für einen Spielercharakter werden die Werte der verschiedenen Attribute zu Beginn des Spiels mit sechseiligen Würfeln (W6) bestimmt. Im weiteren Spielverlauf bilden sie den Bezugswert für zahlreiche Probewürfe (*s. dort*), um festzustellen, ob eine Aktion des Charakters gelingt oder fehlschlägt.

Belastung: das in Pfund gemessene Gesamtgewicht, das ein Charakter trägt. Wieviel er tragen kann und wie sich die Behinderung durch die Last auswirkt, hängt von seiner Stärke ab und ist den Tabellen 47 und 48 zu entnehmen. Das gesamte System stellt eine Zusatzregel dar.

Bewegungsfaktor (BF): eine Zahl, die zur Berechnung des Bewegungstempos eines Charakters dient. Unter freiem Himmel beträgt die Geschwindigkeit in Metern pro Runde das Zehnfache des BF, in geschlossenen Räumen, Gängen usw. nur das Dreifache. Ein Charakter mit einem BF von 6 könnte also unter freiem Himmel in einer Runde 60 m zurücklegen, unter der Erde aber nur 18 m.

BF: Abkürzung für Bewegungsfaktor (*s. dort*).

Blickangriff: die Fähigkeit mancher Wesen, wie z.B. eines Basilisken, ihrem Opfer durch bloßen Blickkontakt Schaden zuzufügen.

CH: Abkürzung für Charisma (*s. dort*).

Chance, daß Zauberei versagen: ein Prozentwert für die Wahrscheinlichkeit, daß ein Priesterzauber versagt, wenn er eingesetzt werden soll. Diese hängt von der Weisheit des Priesters ab und ist in Tabelle 5 abzulesen.

Chance, Zauberei zu verstehen: ein Prozentwert für die Aussicht eines Magiers, die Technik eines unbekannten Zaubers zu begreifen. Er richtet sich nach seiner Intelligenz und ist in Tabelle 4 zu finden.

Charisma (CH): ein Attribut, das die Überzeugungskraft, persönliche Anziehungskraft und Führungsbefähigung eines Charakters darstellt.

Entzug von Lebenskraft: die besondere Fähigkeit einiger, insbesondere untoter Wesen, Charakteren zusätzlich zum normalen Verlust von Trefferpunkten Lebenskraft in Form von Erfahrungsstufen zu entziehen.

EP: Abkürzung für Erfahrungspunkt(e) (*s. dort*).

Erfahrungspunkte (EP): Punkte, die ein Charakter für das Bestehen eines Abenteurers, den besonders erfolgreichen Einsatz seiner Klassenfähigkeiten oder die Überwindung eines bedeutenden Hindernisses vom Spielleiter erhält. Durch das Sammeln von Erfahrungs-

punkten erreichen Charaktere höhere Erfahrungsstufen, wie in in Tabelle 14 für Krieger, Tabelle 20 für Magier, Tabelle 23 für Priester und Tabelle 25 für Spitzbuben angegeben.

ETW0: Abkürzung für den „erforderlichen Trefferwurf gegen Rüstungsklasse 0“, der als Bezugswert für die Abwicklung von Kämpfen dient.

Fernkampf: ein Kampf mit Waffen, die Geschosse abschießen, oder geworfenen Gegenständen. Da sich die Gegner nicht „Augen in Augen“ gegenüberstehen, sind die Regeln hierfür etwas anders als für den Nahkampf.

Fertigkeit: eine erlernte Fähigkeit eines Charakters, die nicht durch seine Klasse vorgegeben ist, ihm jedoch bessere Aussichten verleiht, bestimmte Aufgaben während eines Abenteuers zu bewältigen. Punkte für den Erwerb von Waffen- und anderen Fertigkeiten erwirbt der Charakter durch den Aufstieg auf höhere Erfahrungsstufen, wie in Tabelle 34 angegeben. Das gesamte Fertigkeitensystem bildet eine Zusatzregel.

Fertigkeitswurf: ein Wurf mit 1W20 zur Ermittlung von Erfolg oder Mißerfolg eines Charakters beim Einsatz einer Fertigkeit. Die gewürfelte Zahl wird mit dem (ggf. nach Tabelle 37 abgewandelten) Wert des Attributs verglichen, das für die jeweilige Fertigkeit entscheidend ist; liegt der Wurf unter dem modifizierten Wert oder gleich hoch, so ist der Versuch gelungen.

G: Abkürzung für Gesten als Komponente (*s. dort*) eines Zaubers.

GE: Abkürzung für Geschicklichkeit (*s. dort*).

Gefolgsleute: Nichtspielercharaktere, die einem Spielercharakter hauptsächlich aus persönlicher Anhänglichkeit und Abenteuerlust folgen. Die Anzahl der Gefolgsleute, die ein Charakter haben kann, richtet sich nach seinem Charisma und ist Tabelle 6 zu entnehmen. Der Spielleiter und der betreffende Spieler teilen sich die Führung der Gefolgsleute eines Charakters.

Gegensätzliche Schule: die Schule der Magie, die derjenigen eines bestimmten Magierspezialisten genau entgegengesetzt und daher für den betreffenden Charakter unzugänglich ist, wie in Tabelle 22 angegeben.

Gemeinsprache: die Sprache, die alle Spielercharaktere in der AD&D®-Spielwelt beherrschen. Für andere Sprachen müssen u.U. Fertigungspunkte eingesetzt werden.

Geschicklichkeit (GE): ein Attribut, das für die Behendigkeit eines Charakters steht, für seine Reflexe, das Zusammenwirken von Auge und Hand usw.

Gesinnung: ein Bestandteil der Charakterbeschreibung, der seine Grundeinstellung zur Gemeinschaft und zu den Kräften des Universums wiedergibt. Innerhalb des Beziehungsgeflechts von Ordnung gegen Chaos und Gut gegen Böse gibt es insgesamt neun verschiedene Gesinnungsgruppen. Die Gesinnung eines Charakters wird vom jeweiligen Spieler bestimmt, wenn er ihn erschafft.

Grad: ein Maß für die Komplexität eines Zaubers. Die Erfahrungsstufe eines Magiers oder Priesters ist ausschlaggebend dafür, welchen Schwierigkeitsgrad er höchstens beherrschen kann. Bei den Magierzaubern gibt es neun verschiedenen Grade (Tabelle 21), bei denen der Priester sieben (Tabelle 24).

Grundloyalität: ein Zuschlag oder Abzug, der die Wahrscheinlichkeit beeinflusst, daß Gefolgsleute in gefährlichen Situationen einem Charakter zur Seite stehen. Er beruht auf dessen Charisma und ist in Tabelle 6 angeführt.

Halbmensch: ein Spielercharakter, der kein Mensch ist, also ein Elf, Gnom, Halbelf, Halbling oder Zwerg.

Hauptattribut: das Attribut, das für eine bestimmte Charakterklasse am wichtigsten ist, z.B. Stärke für Kämpfer.

Immunität gegen Zauber: ein besonderer Schutz vor Illusionen und einigen anderen Zaubern, den Charaktere aufgrund besonders hoher Intelligenz (Tabelle 4) bzw. Weisheit (Tabelle 5) genießen.

IN: Abkürzung für Intelligenz (*s. dort*).

Infravision: die Fähigkeit bestimmter Charakter- und Monsterrassen, im Dunkeln zu sehen. Infravision reicht normalerweise 18 m weit.

Initiative: das Recht, im Kampf als erster anzugreifen; geht in der Regel an denjenigen, der auf 1W10 am niedrigsten würfelt. Bei Überraschung (*s. dort*) ist ein Initiativewurf hinfällig.

Intelligenz (IN): ein Attribut, das die Erinnerungskraft, Lernfähigkeit und Kombinationsgabe eines Charakters mißt.

Klassenkombination: eine nur für halbmensliche Charaktere bestehende Möglichkeit, in zwei oder drei Klassen zugleich aufzusteigen, indem die gesammelten Erfahrungspunkte auf alle Klassen verteilt werden.

KO: Abkürzung für Konstitution (*s. dort*).

Komponenten: verschiedene Bestandteile, deren Verbindung einen bestimmten Zauber auslöst. Im einzelnen sind es Worte (W), die gesprochen, Gesten (G), die genau ausgeführt, und Materialien (M) – Gegenstände oder Stoffe –, die in einer bestimmten Weise gehandhabt werden müssen, um die Kräfte des betreffenden Zaubers freizusetzen und zu steuern.

Konstitution (KO): ein Attribut, das für den Körperbau, die Widerstandsfähigkeit und den allgemeinen Gesundheitszustand eines Charakters steht.

Körperlicher Schock: ein Prozentwert für die Chance eines Charakters, massive magische Eingriffe in seine körperliche Natur zu überstehen, etwa einen Versteinerungszauber. Er hängt vom Konstitutionswert ab und ist in Tabelle 3 angegeben.

Kursivschrift: wird vor allem zur Hervorhebung von Zaubern und magischen Gegenständen verwendet.

M: Abkürzung für Materialien als Komponente (*s. dort*) eines Zaubers

Manövrierfähigkeit: ein Merkmal zur Unterscheidung von Flugwesen nach ihrer Wendigkeit im Luftkampf. Für jede der entsprechenden Klassen, in der Reihenfolge abnehmender Beweglichkeit mit den Buchstaben A bis E bezeichnet, gelten bestimmte Kampfwerte.

Mehrklassiger Charakter: ein Mensch, der nach dem Aufstieg über mehrere Erfahrungsstufen seine Klasse wechselt. Dies ist nur Menschen möglich.

Mietlinge: Nichtspielercharaktere, die einfach gegen Bezahlung für einen Charakter arbeiten und allein vom Spielleiter geführt werden.

Modifikation gegen magische Angriffe: ein Zuschlag oder Abzug, der auf Rettungswürfe gegen Zauber angewandt wird, die auf den Geist zielen. Er richtet sich nach der Weisheit des jeweiligen Charakters und ist in Tabelle 5 angegeben.

Nahkampf: ein Kampf, den die Beteiligten in unmittelbarem Kontakt austragen, z.B. mit Schwertern, Klauen oder Fäusten, im Unterschied zum Kampf mit Schuß- und Wurfaffen oder Zaubern.

Neutralität: eine Weltanschauung oder Gesinnung eines Charakters, die zwischen Gut und Böse, Ordnung und Chaos die Mitte hält.

Nichtspielercharakter (NSC): ein Charakter, der nicht von einem Spieler, sondern vom Spielleiter geführt wird.

NSC: Abkürzung für Nichtspielercharakter(e) (*s. dort*).

Odemwaffe: die besondere Fähigkeit von Drachen und anderen Wesen, durch bloßes Ausatmen schädliche Stoffe zu „speien“, ohne einen Angriffswurf durchzuführen. Alle, die sich im Wirkungsbereich befinden, müssen einen Rettungswurf durchführen.

Phase: ein Zeitraum von etwa zehn Minuten Spielzeit, der vor allem dazu dient, die Wirkungskdauer bestimmter Zaubers zu messen. Im Kampf umfaßt eine Phase zehn Kampfunden.

Probewurf: ein Wurf mit 1W20 „gegen“ den Wert eines bestimmten Attributes eines Charakters. Liegt das Ergebnis unter dem Wert oder gleich hoch, so ist die versuchte Aktion gelungen.

Prozentchance: eine Zahl zwischen 1 und 100, welche die Wahrscheinlichkeit bezeichnet, mit der ein bestimmtes Ereignis eintritt. Besteht eine bestimmte Prozentchance für irgend etwas, so ist ein Prozentwurf (*s. dort*) erforderlich, um festzustellen, ob das Ereignis eintritt oder nicht.

Prozentwurf: Zur zufälligen Ermittlung einer Zahl zwischen 1 und 100 nimmt man entweder einen von 1 bis 100 nummerierten Kugelnwürfel, oder zwei verschiedenfarbige, zehnteilige Würfel, von denen einer die Zehnerstelle, der andere die Einer ergibt.

Rasse: die Spezies, der ein Charakter angehört: Elfen, Gnome, Halbelfen, Halblinge, Menschen oder Zwerge. Je nach seiner Abstammung kann der SC bei der Wahl seiner Klasse bestimmten Einschränkungen unterliegen.

Reaktionsmodifikation: Zuschläge oder Abzüge, die wiedergeben,

a) wie schnell ein Charakter in überraschenden Situationen reagiert (Dieser Wert hängt von seiner Geschicklichkeit ab und findet sich in Tabelle 2);

b) wie andere intelligente Wesen auf einen Charakter reagieren (Dieser Wert richtet sich nach seinem Charisma und ist in Tabelle 6 aufgeführt).

Regeneration: die besondere Fähigkeit, aufgrund hoher Konstitution schneller als normal zu heilen, wie in Tabelle 3 angegeben.

Rettungswurf: ein Maß für die Aussicht auf die Fähigkeit eines Charakters, bestimmten Angriffsarten, insbesondere Gift, Lähmung, Zauberei und Odemwaffen, zu widerstehen, „sich davor zu retten“. Ob dies gelingt, wird jeweils mit 1W20 ausgewürfelt.

RK: Abkürzung für Rüstungsklasse (*s. dort*).

Runde: im Kampf ein Zeitraum von etwa einer Minute, in der ein Charakter nur eine Haupthandlung durchführen kann. Zehn Runden sind eine Phase.

Rüstungsklasse (RK): ein Zahlenwert für die Schutzwirkung einer bestimmten Art von Rüstung, der von 10 (keine Rüstung) bis 0 oder sogar bis -10 (die beste, magische Rüstung) reichen kann. Je höher die RK, desto verwundbarer ist der Charakter.

SC: Abkürzung für Spielercharakter(e) (*s. dort*).

Schaden: die Folge eines erfolgreichen Angriffs oder einer anderen Verletzung; wird in Trefferpunkten gemessen.

Schule der Magie: eine der neun verschiedenen magischen Fachrichtungen, die sich durch die Art der magischen Energie, die sie einsetzen, unterscheiden. Magier, die ihre Arbeit ausschließlich einer bestimmten Schule widmen, werden als Spezialisten bezeichnet. Die Schule, zu der ein bestimmter Zauber gehört, ist bei der Beschreibung der Zaubers am Ende dieses Buches jeweils gleich nach der Bezeichnung des Zaubers angegeben.

Schußfolge (SF): die Häufigkeit, mit der eine Schuß- oder Wurfaffe in einer Runde eingesetzt werden kann.

SF: Abkürzung für Schußfolge (*s. dort*).

Spezialist: ein Magier, der sich ganz einer bestimmten Schule der Magie widmet, im Unterschied zum Zauberkundigen, der Zauber aller Schulen studiert.

Spielercharakter: jeder Rollenspielcharakter, der von einem Spieler geführt wird.

ST: Abkürzung für Stärke (*s. dort*).

Stangen verbiegen/Gatter anheben: ein Prozentwert, der die Chance eines Charakters beziffert, Eisenstangen zu verbiegen, ein schweres Fallgatter hochzuheben oder einen ähnlichen Kraftakt zu vollbringen. Er hängt von der Stärke des Charakters ab und ist in Tabelle 1 angegeben.

Stärke (ST): ein Attribut, das Muskelkraft, Ausdauer und Durchhaltevermögen eines Charakters mißt.

Stemmvermögen: das Höchstgewicht, welches ein Charakter aufheben und über den Kopf hochstemmen kann. Es hängt ganz von seiner



Stärke ab und ist in Tabelle 1 angegeben.

Stufe: ein Maß für die Macht eines Charakters, der als junger Abenteurer auf der 1. Stufe beginnt und durch das Sammeln von Erfahrungspunkten bis zur 20. Stufe oder noch weiter aufsteigen kann. Mit jeder neuen Stufe erweitern sich seine Fähigkeiten.

Trefferpunkte: ein Zahlenwert, der angibt, a) wieviel Schaden ein Charakter hinnehmen kann, bevor er stirbt. Dieser Wert wird mit Hilfe der Trefferwürfel ermittelt. Verlorene Trefferpunkte können in der Regel durch Ruhe und Heilbehandlung wieder aufgebaut werden.

b) wieviel Schaden ein bestimmter Angriff anrichtet. Dieser Wert richtet sich nach der verwendeten Waffe oder nach den Eigenschaften des Monsters und wird von der Gesamtsumme der Trefferpunkte des Betroffenen abgezogen.

Trefferwurf: andere Bezeichnung für den Angriffswurf (*s. dort*).

Trefferwürfel: die Würfel, mit denen die Trefferpunkte eines Charakters ermittelt werden. Bis zu einer bestimmten Stufe kommt bei jeder neuen Stufe ein Trefferwürfel hinzu: Ein Kämpfer z.B. hat auf der 1. Stufe nur einen zehnsseitigen Trefferwürfel (1W10); wenn er die 2. Stufe erreicht, werden mit einem weiteren W10 zusätzliche Trefferpunkte ausgewürfelt.

Türen öffnen: Ob ein Charakter eine verklemmte oder schwere Tür o.ä. aufstoßen kann, wird mit 1W20 ausgewürfelt. Das erforderliche Ergebnis richtet sich nach der Stärke des Charakters und ist in Tabelle 1 abzulesen.

Überraschungswurf: ein vom Spielleiter durchgeführter Wurf mit 1W10, durch den bei einer Begegnung ermittelt wird, ob eine Seite die andere überraschen konnte. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 tritt dies ein, und für die erste Kampfrunde entfällt der Initiativwurf.

Umkehrbar: Bezeichnung eines Zaubers, der auch „umgekehrt“ eingesetzt werden kann, so daß genau die entgegengesetzte Wirkung eintritt.

Vertreiben von Untoten: mystische Kraft von Klerikern und Paladinen, die es ihnen erlaubt, Untote wie z.B. Skelette oder Vampire zu verjagen.

W (allein): Abkürzung für Worte als Komponente (*s. dort*) eines Zaubers.

W (in Verbindung mit Zahlen): Abkürzung für Würfel. Ein geforderter Wurf mit 2W6 z.B. bedeutet, das zwei sechsseitige Würfel geworfen werden.

W3: Da es keine geometrische Form mit drei Flächen gibt, würfelt man bei dieser Formel mit 1W6 und wertet 1 oder 2 als 1, 3 oder 4 als 2 und 5 oder 6 als 3.

W4: ein vierseitiger Würfel.

W6: ein sechsseitiger Würfel

W8: ein achtseitiger Würfel.

W10: ein zehnsseitiger Würfel. Zwei W10 können als Prozentwürfel (*s. dort*) eingesetzt werden.

W12: ein zwölfseitiger Würfel.

W20: ein zwanzigseitiger Würfel.

W100: entweder ein Kugelwürfel mit 100 Stellen, oder zwei zehnsseitige Würfel von unterschiedlicher Farbe, die als Prozentwürfel eingesetzt werden.

Waffenfaktor: ein Modifikator, der auf den Initiativwurf zu Beginn einer Kampfrunde angewandt wird, um die unterschiedliche Handlichkeit verschiedener Waffen zu berücksichtigen.

WE: Abkürzung für Weisheit (*s. dort*).

Weisheit (WE): ein Attribut, das Willenskraft, Urteilsvermögen und „gesunden Menschenverstand“ eines Charakters bezieht.

Wiedererweckung: ein Prozentwert, der die Aussicht bezieht, einen Charakter vom Tode zu erwecken. Er hängt von dessen Konstitution ab und ist in Tabelle 3 angegeben.

Wirkungsbereich: Der Bereich, innerhalb dessen ein Zauber oder eine Odemwaffe auf alle Wesen wirkt, denen kein Rettungswurf gelingt.

Zusätzliche Zauberei: Zauberei verschiedener Schwierigkeitsgrade, die einem Priester aufgrund hoher Weisheit zusätzlich gewährt werden, wie in Tabelle 5 angegeben.

Zyklus: eine der sechzehn Kategorien von Priesterzaubern, auf die ein Priester entweder vollen Zugriff (er kann mit der Zeit alle Zauberei lernen) oder begrenzten Zugriff haben kann (er kann nur Zauberei geringerer Schwierigkeit beherrschen). Der Zyklus, zu dem ein Zauber gehört, ist in der Beschreibung der Zauberei jeweils als erste Eintragung angegeben.

Die Attribute eines Charakters

Um in die Welten des AD&D®-Spieles hinauszuziehen, brauchen Sie zunächst einmal einen Charakter. In jenen Reichen der Fantasie ist der Charakter Ihr anderes Ich, eine fiktive Person, die von Ihnen geführt wird und in deren Haut Sie die vom Spielleiter erschaffene Welt erforschen.

Jeder Charakter im AD&D®-Spiel hat sechs Attribute: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Die ersten drei Attribute stellen die körperlichen Eigenschaften Ihres Charakters dar, während die drei anderen seine geistigen Eigenschaften und seine Persönlichkeit bewerten.

An verschiedenen Stellen in diesen Regeln werden die folgenden Abkürzungen für die Bezeichnungen der Attribute verwendet: Stärke – ST; Geschicklichkeit – GE; Konstitution – KO; Intelligenz – IN; Weisheit – WE; Charisma – CH.

Wie werden Attributwerte ausgewürfelt?

Lassen Sie uns zunächst sehen, wie die Attributwerte für Ihren Charakter entstehen; danach folgen die Beschreibungen der einzel-

nen Attribute.

Die sechs Attributwerte werden mit Hilfe von drei sechsseitigen Würfeln (im weiteren „3W6“ geschrieben) zufällig erstellt. Es gibt verschiedene Methoden, diese Werte auszuwürfeln.

– **Methode I:** Die Werte für Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma Ihres Charakters werden nacheinander mit jeweils 3W6 ausgewürfelt. Mit dieser Methode erhalten Sie Werte zwischen 3 und 18, wobei die meisten Ergebnisse gewöhnlich zwischen 9 und 12 liegen. Die wenigen Charaktere, die hohe Werte (15 oder mehr) aufweisen sollten daher besonders in Ehren gehalten werden.

Andere Würfelmethoden

Mit Methode I entstehen Charaktere, deren Attributwerte im allgemeinen zwischen 9 und 12 liegen. Wenn Sie lieber einen Charakter vor sich wirklich heldenhafter Statur spielen möchten, fragen Sie Ihren Spielleiter, ob er den Spielern erlaubt, ihre Charaktere nach anderen Methoden auszuwürfeln. Diese zusätzlichen Methoden werden im folgenden beschrieben; alle sind darauf ausgelegt, überdurchschnittliche Charaktere zu erschaffen.

– **Methode II:** Für jedes der sechs Attribute würfelt man zweimal mit 3W6 und nimmt den besseren Wurf für den jeweiligen Attributwert. Hierdurch wird in der Regel gewährleistet, daß der Charakter keine wirklich niedrigen Werte hat (Im übrigen sind niedrige Werte gar nicht so schlimm!).

– **Methode III:** Man würfelt sechsmal mit 3W6, notiert die Ergebnisse und verteilt die Werte dann nach Belieben auf die sechs Attribute des Charakters. So können Sie die Stärken und Schwächen Ihres Charakters selbst bestimmen, müssen dafür aber evtl. auch niedrige Werte in Kauf nehmen.

– **Methode IV:** Man würfelt zwölfmal mit 3W6, wählt sechs Werte (normalerweise die sechs besten) aus und verteilt sie nach Belieben auf die Attribute. Dieses Vorgehen vereint die Vorzüge der Methoden II und III, erfordert aber mehr Zeit.

Beispiel: Judith würfelt mit 3W6 nacheinander 12, 5, 6, 8, 10, 15, 9, 12, 6, 11, 10 und 7. Sie wählt die sechs besten Würfe (15, 12, 12, 11, 10 und 10) und verteilt sie so auf die Attribute ihres Charakters, wie sie sich dessen Stärken und Schwächen wünscht.

– **Methode V:** Man würfelt sechsmal mit vier sechsseitigen Würfeln (4W6) und notiert jeweils die Summe der drei höchsten Augenzahlen; diese Werte werden dann nach Belieben auf die Attribute des Charakters verteilt. Dies ist eine schnelle Methode, die einen guten Charakter ergibt, obwohl auch niedrige Werte auftreten können (schließlich könnten Sie ja mit allen vier Würfeln Einsen würfeln!).

– **Methode VI:** Diese Methode kann man benutzen, um einen bestimmten Charaktertyp zu erschaffen. Sie garantiert einem nicht den



Kapitel 1: Die Attribute (Stärke)

Wunschcharakter, erhöht aber die Chancen, die erforderlichen Mindestwerte zu erreichen.

Jedes Attribut hat den Ausgangswert 8. Nun wird mit 7W6 gewürfelt, deren Augenzahlen nach Wunsch zu den einzelnen Attributwerten hinzuaddiert werden können. Alle Augen eines Würfels müssen zum selben Attributwert addiert werden. Wenn z.B. mit einem Würfel eine 6 ermittelt wurde, müssen alle 6 Punkte einem einzigen Attribut zugeteilt werden. Man kann beliebig viele Würfelzahlen zum selben Attributwert addieren, solange 18 Punkte nicht überschritten werden. Einen Wert von 18 kann man also nur erreichen, wenn man durch Addieren mehrerer Würfel den Grundwert 8 um genau 10 Punkte erhöhen kann.

Die Attribute

Im folgenden werden die sechs Attribute der Charaktere beschrieben. Jede Beschreibung gibt einen Eindruck davon, was dieses Attribut beinhaltet. Spezifische Auswirkungen im Spiel werden ebenfalls angegeben. Am Ende jeder Attributbeschreibung steht die Tabelle, die alle Modifikatoren und Spielinformationen für die einzelnen Attributwerte enthält. Folgende Werte können auf natürliche Weise erreicht werden: Stärke 2-18/00, Geschicklichkeit 3-19, Konstitution 2-19, Intelligenz 3-19, Weisheit 2-18 und Charisma 2-18. Alle anderen Werte können nur auf außerordentlichem Wege erlangt werden, ob nun durch Glück (ein magisches Lehrbuch, das einen Wert steigert) oder Unglück (den Angriff einer Kreatur, durch den ein Wert sinkt).

Stärke

Die Stärke misst die Muskelkraft, Ausdauer und Zähigkeit eines Charakters. Für Krieger ist dieses das (bzw. ein) Hauptattribut, denn sie müssen über ausreichende Kräfte verfügen, um Rüstungen tragen und schwere Waffen schwingen zu können. Darüber hinaus darf ein Krieger mit einem Stärkewert von 18 mit Prozentwürfeln (s. Glossar) seine außergewöhnliche Stärke festlegen; die außergewöhnliche Stärke eines Charakters verbessert seine Chance, einen Gegner zu treffen, erhöht den Schaden, den er bei jedem Treffer anrichtet, und erlaubt ihm, ein größeres Gewicht zu tragen, ohne Abzüge für Behinderung (s. Glossar) hinnehmen zu müssen. Außerdem verbessert sich seine Fähigkeit, Türen und ähnliche Portale gewaltsam zu öffnen.

Alles weitere in diesem Abschnitt betrifft Erläuterungen zu den einzelnen Spalten von Tabelle 1: Stärke (s. dort).

Die unter **Trefferchance** angegebenen Werte werden bei einem Nahkampf zu der mit einem zwanzigseitigen Würfel (1W20) gewürfelten Zahl hinzugezählt, bzw. davon abgezogen. Ein Zuschlag (positiver Wert) erleichtert es einem, den Gegner zu treffen, ein Abzug (negativer Wert) erschwert es entsprechend.

Auch die **Schadensmodifikation** betrifft den Kampf. Der Wurf, mit dem festgelegt wird, wieviel Schaden ein Angriff anrichtet, wird durch den angegebenen Zuschlag oder Abzug modifiziert (ungeachtet aller Abzüge richtet ein erfolgreicher Angriffswurf immer mindestens 1 Punkt Schaden an). Ein Kurzschwert z.B. richtet normalerweise 1W6, also 1 bis 6 Schadenspunkte an. Ein Angreifer mit Stärke 17 verursacht einen zusätzlichen Schadenspunkt, insgesamt also 2 bis 7 Punkte. Die Schadensmodifikation gilt auch für Fernwaffen, allerdings müssen Bögen eigens hergestellt werden, um den Zuschlag zu gewähren; beim Einsatz von Armbrüsten dagegen wird die Stärke des Schützen nicht berücksichtigt.

Die zulässige **Traglast** ist das Gewicht, das ein Charakter ohne übermäßige Belastung tragen kann. Diese Gewichte sind in Pfund angegeben. Ein Mensch, der nicht mehr trägt als das angegebene Gewicht, kann seinen Bewegungsfaktor voll nutzen.

Unter **Stemmvermögen** ist das größte Gewicht angegeben, das ein Charakter anheben und über den Kopf hochstemmen kann. Ein Charakter kann nicht mehr als einige Schritte so gehen. Kein menschliches oder humanoides Wesen ohne außergewöhnliche Stärke kann mehr als sein zweifaches Eigengewicht über den Kopf stemmen. 1987 lag der Weltrekord im Gewichtheben bei 465 (engl.)

Pfund. Ein heldenhafter Kämpfer mit einer Stärke von 18/00 kann bis zu 480 Pfund so stemmen, und er kann sie länger halten!

Türen öffnen gibt die Chance des Charakters an, eine schwere oder verklemmte Tür aufzudrücken. Wenn ein Charakter eine Tür gewaltsam öffnen will, wird mit 1W20 gewürfelt. Ist das Ergebnis kleiner als die angegebene Zahl oder gleich hoch, geht die Tür auf. Ein Charakter kann solange versuchen, eine Tür aufzudrücken, bis sie schließlich aufgeht, aber jeder Versuch kostet Zeit (wieviel genau, ist Sache des Spielleiters) und verursacht eine Menge Lärm.

Die Zahlen in Klammern bezeichnen die Chance des Charakters, eine abgeschlossene, verriegelte oder magisch zugehaltene Tür aufzubrechen. Bei einer solchen Tür kann jedoch jeweils nur ein Versuch unternommen werden. Mißlingt er, ist jeder weitere Versuch vergeblich.

Stangen verbiegen/Gatter anheben gibt die prozentuale Chance des Charakters an, Stangen aus normalem Eisen zu verbiegen, ein senkrecht bewegliches Tor (Fallgatter) anzuheben oder einen vergleichbaren Kraftakt zu vollbringen. Wenn der Charakter einen solchen Versuch unternimmt, wird mit Prozentwürfeln gewürfelt. Ist das Ergebnis kleiner als die in Tabelle 1 angegebene Zahl oder gleich hoch, gelingt es ihm, die Stange zu verbiegen, bzw.

Tabelle 1: STÄRKE

Attributwert	Trefferchance	Schadensmod.	Zul. Traglast	Stemmvermögen	Türen öffnen	Stangen verb./ Gatter anh.	Bemerkung
1	-5	-4	1	3	1	0%	
2	-3	-2	1	5	1	0%	
3	-3	-1	5	10	2	0%	
4-5	-2	-1	10	25	3	0%	
6-7	-1	keine	20	55	4	0%	
8-9	normal	keine	35	90	5	1%	
10-11	normal	keine	40	115	6	2%	
12-13	normal	keine	45	140	7	4%	
14-15	normal	keine	55	170	8	7%	
16	normal	+1	70	195	9	10%	
17	+1	+1	85	220	10	13%	
18	+1	+2	110	255	11	16%	
18/01-50	+1	+3	135	280	12	20%	
18/51-75	+2	+3	160	305	13	25%	
18/76-90	+2	+4	185	330	14	30%	
18/91-99	+2	+5	235	380	15(3)	35%	
18/00	+3	+6	335	480	16(6)	40%	
19	+3	+7	485	640	16(8)	50%	Hügelriese
20	+3	+8	535	700	17(10)	60%	Stemriese
21	+4	+9	635	810	17(12)	70%	Frostriese
22	+4	+10	785	970	18(14)	80%	Feuerriese
23	+5	+11	935	1.130	18(16)	90%	Wolkenriese
24	+6	+12	1.235	1.440	19(17)	95%	Steinriese
25	+7	+14	1.535	1.750	19(18)	99%	Titan



das Gatter anzuheben. Wenn der Versuch mißlingt, wird der Charakter es nie schaffen. Bei einem Fallgitter, das er nicht anheben konnte, könnte der Charakter jedoch versuchen, die Stangen zu verbiegen, und umgekehrt.

Geschicklichkeit

Die Geschicklichkeit umfaßt mehrere körperliche Eigenschaften, darunter das Zusammenwirken von Hand und Auge, die Beweglichkeit, die Reaktionsgeschwindigkeit, die Reflexe und den Gleichgewichtssinn. Die Geschicklichkeit beeinflusst die Reaktion eines Charakters auf eine Bedrohung oder Überraschung, seine Treffsicherheit mit Schuß- und Wurfaffen und seine Fähigkeit, den Hieben eines Gegners auszuweichen. Sie ist das (bzw. ein) Hauptattribut für Spitzbuben und wirkt sich auf ihre besonderen Fähigkeiten aus.

Die **Reaktionsmodifikation** wird in Situationen, in denen der Charakter überrascht wird oder einen anderen Charakter oder ein Wesen überraschen könnte, zum entsprechenden Wurf addiert bzw. davon abgezogen. Je positiver der Modifikator, desto größer die Wahr-

scheinlichkeit, daß der Charakter einen Gegner überraschen kann, und desto unwahrscheinlicher, daß er selbst überrascht wird.

Die **Fernwaffenmodifikation** wird angewandt, wenn der Charakter eine Wurf- oder Schußwaffe benutzt. Ein positiver Wert erleichtert das Treffen mit einer Fernwaffe, ein negativer macht es schwerer.

Die **Ausweichmodifikation** beeinflusst die Rettungswürfe eines Charakters gegen Angriffe, denen man ausweichen kann (Blitzschläge, herabstürzende Felsblöcke usw.). Sie wird auch auf die Rüstungsklasse des Charakters angerechnet, da sie seine Fähigkeit darstellt, normalen Geschossen auszuweichen und Stöße zu parieren.

Beispiel: Ratek trägt ein Kettenhemd, das ihm die Rüstungsklasse 5 verleiht. Wenn sein Geschicklichkeitswert 16 beträgt, wird seine Rüstungsklasse um -2 auf 3 modifiziert, so daß er schwerer zu treffen ist. Beträgt sein Geschicklichkeitswert 5, so wird seine Rüstungsklasse um +2 auf 7 modifiziert, wodurch er leichter zu treffen ist.

(In manchen Situationen werden günstige Modifikationen der Rüstungsklasse aufgrund

der Geschicklichkeit nicht angewandt. M geschieht dies, wenn ein Charakter von hinten angegriffen wird oder wenn seine Bewegungsfreiheit eingeschränkt ist – er z.B. angegriffen wird, während er am Boden liegt, gefesselt auf einem Felsvorsprung steht, an einem Felsen hinaufklettert usw.)

Tabelle 2: GESCHICKLICHKEIT

Attributwert	Reaktionsmod.	Fernwaffenmod.	Ausweichmod.
1	-6	-6	+5
2	-4	-4	+5
3	-3	-3	+4
4	-2	-2	+3
5	-1	-1	+2
6	0	0	+1
7-14	0	0	0
15	0	0	-1
16	+1	+1	-2
17	+2	+2	-3
18	+2	+2	-4
19-20	+3	+3	-4
21-23	+4	+4	-5
24-25	+5	+5	-6

Konstitution

Die Konstitution eines Charakters umfaßt seinen Körperbau, seine Verfassung, seine Gesundheit und seine Widerstandsfähigkeit gegenüber Entbehrungen, Verletzungen und Krankheiten. Da dieses Attribut die Trefferpunkte eines Charakters beeinflusst, wie auch seine Chance, so massive Schocks wie eine körperliche Verwandlung durch Magie oder eine Wiedererweckung von den Toten zu überleben, ist es für alle Klassen von entscheidender Bedeutung. Für einige Klassen gelten sogar Mindestwerte für Konstitution.

Der ursprüngliche Konstitutionswert eines Charakters gibt gleichzeitig an, wie oft dieser vom Tode erweckt werden kann. Jede derartige Erweckung oder Auferstehung senkt die Konstitution um einen Punkt. Durch Magie kann der so verringerte Konstitutionswert wieder auf den ursprünglichen Stand oder sogar noch weiter erhöht werden, dies hat jedoch keinerlei Einfluß auf die Höchstzahl der Erweckungen bzw. Auferstehungen. Hat der Charakter diese Reserve erst einmal ausgeschöpft, so kann ihn nichts vor dem nächsten Ableben bewahren – außer vielleicht einer direkten göttlichen Intervention, die jedoch nur den tapfersten und treuesten Streibern zuteil wird...

Beispiel: Ratek beginnt sein Abenteuerleben mit einem Konstitutionswert von 12. Er kann bis zu zwölfmal von den Toten zurückgeholt werden. Stirbt er zum dreizehnten Mal, kann er nicht mehr *wiedererweckt* werden oder *auferstehen*.

Die angegebenen **Trefferpunkte** werden zu jedem Trefferwürfel des Charakters hinzugezählt bzw. davon abgezogen. Jeder Trefferwürfel ergibt jedoch immer mindestens einen

Tabelle 3: KONSTITUTION

Attributwert	Trefferpunkte	Körperl. Schock	Wiedererw.	RW gg. Gift	Regeneration
1	-3	25%	30%	-2	keine
2	-2	30%	35%	-1	keine
3	-2	35%	40%	0	keine
4	-1	40%	45%	0	keine
5	-1	45%	50%	0	keine
6	-1	50%	55%	0	keine
7	0	55%	60%	0	keine
8	0	60%	65%	0	keine
9	0	65%	70%	0	keine
10	0	70%	75%	0	keine
11	0	75%	80%	0	keine
12	0	80%	85%	0	keine
13	0	85%	90%	0	keine
14	0	88%	92%	0	keine
15	+1	90%	94%	0	keine
16	+2	95%	96%	0	keine
17	+2(+3)*	97%	98%	0	keine
18	+2(+4)*	99%	100%	0	keine
19	+2(+5)*	99%	100%	+1	keine
20	+2(+5)**	99%	100%	+1	1 pro 6 Phas
21	+2(+6)***	99%	100%	+2	1 pro 5 Phas
22	+2(+6)****	99%	100%	+2	1 pro 4 Phas
23	+2(+6)****	99%	100%	+3	1 pro 3 Phas
24	+2(+7)****	99%	100%	+3	1 pro 2 Phas
25	+2(+7)****	100%	100%	+4	1 pro Phas

*) Zuschläge in Klammern gelten nur für Krieger; alle anderen Klassen erhalten höchstens einen Zuschlag von +2.

**) Jede auf einem Trefferwürfel geworfene 1 zählt als 2.

***) Jede gewürfelte 1 oder 2 zählt als 3.

****) Jede gewürfelte 1, 2 oder 3 zählt als 4.



Kapitel 1: Die Attribute (Intelligenz)

Punkt, auch wenn der Wurf durch Abzüge auf Null oder noch weiter gesenkt würde. Zuschläge oder Abzüge richten sich nach dem zum Zeitpunkt des Wurfes jeweils gültigen Konstitutionswert.

Nur Krieger erhalten Konstitutionszuschläge von +3 oder +4 auf ihre Trefferpunkte. Andere Charaktere mit einer Konstitution von 17 oder 18 erhalten nur zwei Bonuspunkte.

Der Konstitutionsbonus läuft mit der 10. Erfahrungsstufe (für Krieger und Priester bereits mit der 9.) aus. Ein Charakter, der diese Stufe überschreitet, erhält weder zusätzliche Trefferwürfel noch entsprechende Zuschläge (s. Beschreibung der Charakterklassen ab Seite 26).

Ändert sich die Konstitution eines Charakters im Verlauf eines Abenteuers, so kann sich diese Veränderung auf seine Trefferpunkte auswirken. Die Differenz zwischen dem alten und dem neuen Zuschlag bzw. Abzug wird mit der Anzahl der Erfahrungsstufen multipliziert und zu seinen gegenwärtigen Trefferpunkten hinzugezählt bzw. davon abgezogen. Würde z.B. Delsinoras Konstitution von 16 auf 17 steigen, bekäme sie für jede bereits erreichte Erfahrungsstufe bis zur 10. einen zusätzlichen Trefferpunkt.

Unter **körperlicher Schock** ist die Prozentchance des Charakters aufgeführt, die Wirkung von Magie, die seinen Körper umformt oder altern läßt, zu überleben: Versteinigung (und deren Aufhebung), Verwandlung, magische Alterung usw. Dieser Wert kann auch verwendet werden, um in einer besonders schwierigen Situation zu prüfen, ob der Charakter das Bewußtsein verliert.

Beispiel: Ein böser Zauberer verwandelt seinen dummen Diener in eine Krähe. Der Diener, dessen Konstitutionswert 13 beträgt, hat eine Chance von 85%, die Umwandlung zu überleben. Gelingt ihm dies, so muß erneut gewürfelt werden, wenn er in seine menschliche Form zurückverwandelt wird.

Die Spalte **Wiedererweckung** gibt die Chance eines Charakters an, bei Anwendung entsprechender Magie von den Toten zurückgeholt zu werden. Auch hier darf der Prozentwurf des Spielers höchstens den angegebenen Wert erreichen, wenn der Charakter wiedererweckt werden soll. Mißlingt der Prozentwurf, ist der Charakter unwiderruflich tot, unabhängig davon, daß sein ursprünglicher Konstitutionswert weitere Versuche zulassen würde. Nur ein Akt der Götter kann einem solchen Charakter das Leben zurückgeben.

Der unter **Rettungswurf (RW)** gegen Gift ggf. angegebene Modifikator wird bei Menschen, Elfen, Gnomen und Halbelfen auf entsprechende Rettungswürfe angewandt. Für die gegen Gift besonders widerstandsfähigen Zwerge und Halblinge gelten andere Werte (s. Rassenbeschreibungen auf Seite 21).

Die Fähigkeit zur **Regeneration** erlaubt es

Charakteren mit gesteigerter Konstitution (die sie vielleicht einem Wunsch oder einem magischen Gegenstand verdanken), Verletzungen schneller auszuheilen. Nach Ablauf der angegebenen Anzahl von Phasen hat der Charakter jeweils einen Schadenspunkt ausgeheilt. Durch Feuer oder Säure verursachte Verletzungen allerdings sind schwerer und können nicht auf diese Weise geheilt werden. Sie müssen normal abheilen oder durch Anwendung von Magie behandelt werden.

Intelligenz

Der Intelligenzwert eines Charakters steht für sein Gedächtnis sowie für sein Kombinations- und Lernvermögen, und deckt auch jene Bereiche ab, für die Schriftlichkeit kein Maßstab ist. Die Intelligenz bestimmt die Anzahl der Sprachen, die ein Charakter lernen kann.

Intelligenz ist das Hauptattribut der Magier, die einen scharfen Verstand und ein gutes Gedächtnis brauchen, um Zauber verstehen und auswendig lernen zu können. Der Intelligenzwert eines Magiers entscheidet darüber, welche Zauber er erlernen und wieviele davon er gleichzeitig im Gedächtnis behalten kann. Nur Charaktere von höchster Intelligenz können die mächtige Magie von Zaubern des Neunten Schwierigkeitsgrades begreifen.

Dieses Attribut gibt nur einen groben Hinweis auf die geistigen Fähigkeiten eines Charakters. Ein halbintelligenter Charakter (IN 3 oder 4) kann (mühsam) sprechen, wird jedoch eher instinktiv und impulsiv reagieren. Als Spielercharakter ist er nicht aussichtslos, aber sicher nicht einfach zu spielen. Einen Charakter mit niedriger Intelligenz (IN 5–7) könnte man auch als dumm oder schwer von Begriff bezeichnen. Eine sehr intelligente Person (IN 11 o. 12) greift neue Ideen rasch auf; ihr fällt das Lernen leicht. Ein hochintelligenter Charakter (IN 13 o. 14) kann die meisten Probleme lösen, ohne sich besonders anstrengen zu müssen. Einer mit außerordentlicher Intelligenz (IN 15 o. 16) liegt auffällig über der Norm. Charaktere mit IN 17 oder 18 sind genial. Die geistigen Fähigkeiten von Individuen mit noch höherer Intelligenz übersteigen schlicht unser Vorstellungsvermögen.

Die wirklichen Fähigkeiten eines Geistes lassen sich jedoch nicht in Zahlen wie Intelligenzquotienten, Intelligenzwerten o.ä. fassen. Zahlreiche intelligente Menschen, ja brillante Geister in der realen Welt setzen ihren Verstand nicht kreativ und sinnvoll ein, so daß sie ihr Potential bei weitem nicht ausschöpfen. Verlassen Sie sich also nicht zu sehr auf den Intelligenzwert Ihres Charakters: Sie selbst müssen ihm im Spiel die Kreativität und geistige Energie verleihen, über die er angeblich verfügt!

Die in Tabelle 4 angegebene **Anzahl von Sprachen** bezieht sich auf die Fremdsprachen, die der Charakter lernen kann; unabhängig von seiner Intelligenz spricht jeder die eigene Muttersprache. Die erworbenen Kenntnisse

erstrecken sich nur auf das Sprechen und Verstehen, nicht auf das Lesen und Schreiben der Fremdsprache. Der Spielleiter entscheidet darüber, ob ein Charakter diese Fremdsprachen zu Beginn seines Abenteuerlebens bereits beherrscht, oder die Zahl nur angibt, wie viele Sprachen er im späteren Spielverlauf höchstens erlernen kann. Die erstere Option erleichtert die Verständigung, während sich im zweiten Fall mehr Möglichkeiten für ein Rollenspiel bieten (wenn z.B. ein Lehrer gefunden werden muß, oder sich die Notwendigkeit, eine bestimmte Sprache zu lernen, erst aus einem Abenteuer ergibt). Darüber hinaus kann der Spielleiter die Auswahl an Sprachen auf der Grundlage seiner Kampagne einschränken. Er könnte z.B. durchaus bestimmen, daß ein Kämpfer aus der Eisigen Wüste die Sprachen der Südländer nicht beherrscht, weil er einfach noch niemandem begegnet ist, der jemals in den Südländern war.

Wenn der Spielleiter Kenntnisse und Fertigkeiten für die Charaktere zuläßt, gibt diese Spalte an, wieviele zusätzliche Fertigungspunkte der Charakter aufgrund seiner Intelligenz erhält. Diese können vom Spieler nach Belieben verteilt werden. Für die Muttersprache müssen keine Fertigungspunkte aufgewendet werden.

Zauber bis zum angegebenen **Zaubergrad** (einschließlich) können von Magiern mit der betreffenden Intelligenz angewandt werden.

Die **Chance, Zauber zu verstehen**, ist die prozentuale Chance eines Magiers, einen bestimmten Zauber zu begreifen. Um dies zu überprüfen, muß er Zugang zu einem Zauberbuch haben, in dem der betreffende Zauber enthalten ist. Wenn der Spieler dann den angegebenen Prozentsatz oder weniger würfelt, hat der Charakter den Zauber verstanden und kann die Anleitung dafür in sein eigenes Zauberbuch übertragen. Mißlingt der Prozentwurf, so kann sich der Magier erst wieder an diesem Zauber versuchen, wenn er eine neue Erfahrungsstufe erreicht hat (sofern er dann noch Zugang zu den betreffenden Anweisungen hat). Die Überprüfung findet nicht pauschal statt, wenn sich dem Magier durch Erreichen einer neuen Erfahrungsstufe ein neuer Schwierigkeitsgrad erschließt!

Ein Magier kann nur die angegebene **Höchstzahl der Zauber pro Grad** kennen und beherrschen. Darüber hinaus kann er keine Zauber des betreffenden Grades in sein Zauberbuch aufnehmen; er kann auch keinen Zauber, den er erlernt hat, einfach vergessen, um sich stattdessen einen neuen anzueignen.

Beispiel: Die Magierin Delsinora besitzt einen Intelligenzwert von 14; zur Zeit kennt sie sieben Zauber des Dritten Grades. Im Verlauf eines Abenteuers findet sie in einer vergessenen, modrigen Bibliothek ein angeschimmeltes altes Zauberbuch. Als sie es