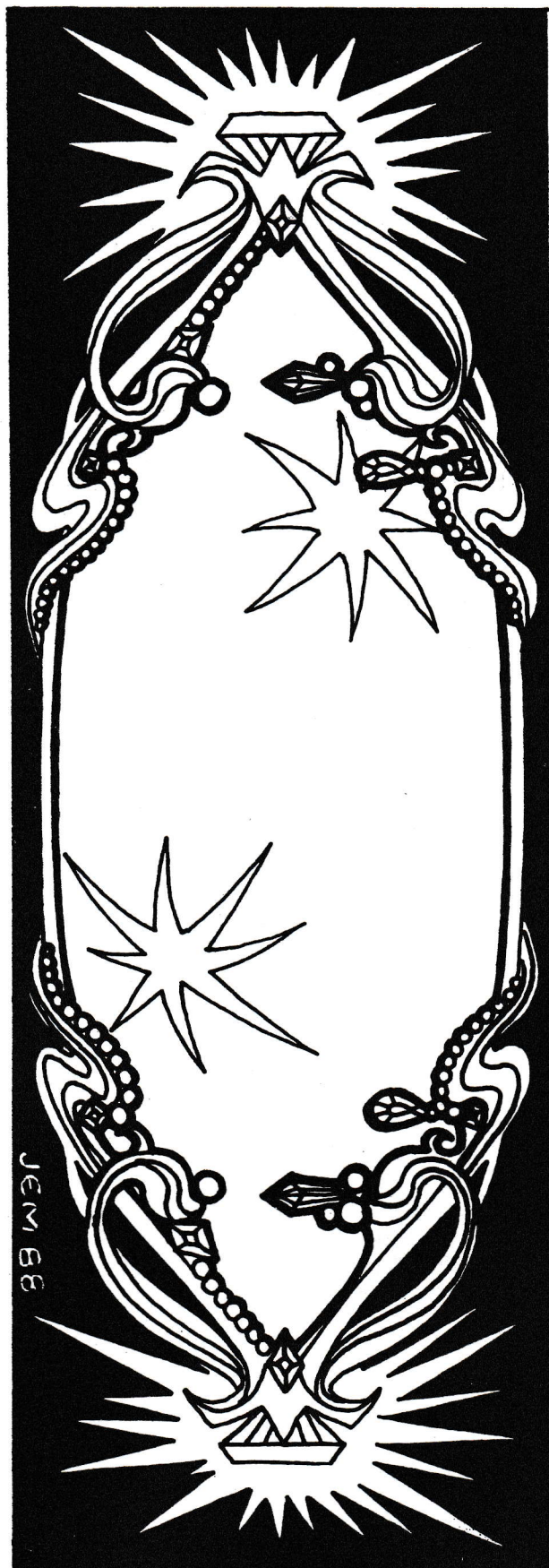




Kapitel 10: Das Verteilen und Aufbewahren von Schätzen

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

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







Kapitel 11: Begegnungen

Wenn ein Spielercharakter auf einen Nichtspielercharakter (NSC) trifft, mit einem Monster kämpft oder auch einen verzauberten Quell im Wald entdeckt, so nennt man dies eine Begegnung: etwas Bedeutendes, mit dem der Charakter sich auseinandersetzen muß. Wenn er mitten im Wald eine Fontäne aus blauem Licht entdeckt, so zwingt ihn dieses Erlebnis allein aufgrund seiner Fremdartigkeit, zu reagieren, d.h. den Spieler zum Nachdenken: Warum befindet sich dieses Phänomen gerade dort? Welchen Zweck hat es? Ist es gefährlich oder hilfreich? – Die wenigsten Charaktere werden es einfach als einen blau leuchtenden Springbrunnen im Wald vermerken und weitergehen.

Begegnungen sind das Herzstück des AD&D®-Rollenspiels, denn ohne sie würde ein Spielercharakter so gut wie nichts erleben. Abenteuer ohne Begegnungen wären wie im Zimmer verbrachte Tage, ohne Gesprächspartner oder Beschäftigung, also nicht sehr spannend – und wer wollte seine Zeit schon mit einem langweiligen Rollenspiel verbringen? Begegnungen bringen Gefahren, Rätsel, Informationen, Intrigen, Spannung, Humor und vieles andere ins Spiel.

Um spannend zu sein, müssen die Begegnungen ein gewisses Risiko bergen. Dieses ergibt sich bereits daraus, daß die Spielercharaktere nicht wissen können, wie die Wesen, denen sie begegnen, reagieren werden: Der Spielleiter sagt nicht: „Ihr trefft eine Gruppe Bauern, die freundlich zu euch sind.“ (Wenn er so etwas sagt, sollten die Spieler sehr mißtrauisch sein.) Vielmehr wird er etwa erklären: „Als ihr um die Wegbiegung kommt, seht ihr einen Ochsenkarren, der euch entgegenkommt. Ein junger Mann in grob gewebter Kleidung führt das Gespann; aus dem Wagen schauen eine Frau und mehrere schmutzige Kinder. Aß der Mann euch sieht, nickt er lächelnd und sagt: 'Seid gegrüßt, Fremde! Habt ihr Neuigkeiten aus Dorningen am Berg?'“ Die Spieler bzw. ihre Charaktere werden sich denken können, daß es Bauern sind, der Spielleiter sagt dies jedoch nicht ausdrücklich: Ein Rest Unsicherheit trägt dazu bei, die Charaktere wachsam zu halten – schließlich könnten diese Leute ja auch sonst etwas sein!

Wenn die Charaktere über Land reisen oder ein Verlies erkunden, bereitet der Spielleiter zwei Arten von Begegnungen vor: Zunächst einmal besondere (geplante) Begegnungen. Das sind Zusammentreffen, Ereignisse oder Dinge, die der Spielleiter planmäßig in das Abenteuer einbaut, um dessen Ablauf auf dieser Grundlage weiterzuspinnen.

Nachdem sie vorsichtig in den Bau der Grottschrate eingedrungen sind, stoßen die Abenteurer z.B. auf eine verdreckte Zelle voller Menschen und Elfen. Der Spielleiter hat dies vorgesehen, damit die Charaktere die Gefangenen befreien. Natürlich könnte es auch ein Trick von ihm sein und sich in Wirklichkeit um bössartige Doppelgänger handeln, Monster, die ihre Erscheinung nach Belieben verändern können.

Später begegnet die Gruppe bei der Erkundung der Gänge einem Wachtrupp der Grottschrate. Begegnungen dieser Art gehören zur zweiten Gruppe, den Zufallsbegegnungen, die oft auch unter „wandernde Monster“ zusammengefaßt werden. In diesem Fall würfelt der Spielleiter aus, ob und ggf. was für eine Begegnung stattfindet.

In der Regel bieten sich bei besonderen Begegnungen die unterschiedlichsten Handlungsmöglichkeiten: Der Spielleiter hält vielleicht eine wichtige Information bereit, welche die Charaktere herausfinden sollen, oder plant ein besonders hartes Gefecht. Bei besonderen Begegnungen gibt es meist größere Schätze und mehr magische Gegenstände zu erbeuten, wenn z.B. bestimmte Monster eingesetzt werden, um den Weg zur Waffenkammer oder zum Thronsaal zu bewachen.

Bei Zufallsbegegnungen dagegen sind die möglichen Reaktionen im allgemeinen eingeschränkt: davonlaufen, kämpfen, oder ignorieren. Manchmal kann sich aus einer Zufallsbegegnung auch ein Gespräch entwickeln, in dessen Verlauf die Abenteurer wichtige Dinge erfahren, dies kommt jedoch nicht allzu häufig vor. Bei Begegnungen dieser Art gibt es meist auch nur wenig oder gar keine Beute: Eine Streife der Stadtwache trägt weniger Wertsachen mit sich herum, als sie in ihrer Unterkunft aufbewahrt. Zufallsbegegnungen dienen hauptsächlich dazu, unerwarteten Alarm auszulösen, die Spielercharaktere zu schwächen, sie anzutreiben oder ihnen ganz allgemein das Leben schwerzumachen.

Manche Begegnungen betreffen keine Leute oder Monster, sondern Dinge. Die bereits erwähnte Fontäne im Wald ist eine solche Begegnung, bei der man weder kämpfen noch reden kann. Was bleibt also zu tun? Derartige Begegnungen sind eher Rätsel: Die Charaktere müssen herausfinden, warum sich diese Quelle dort befindet, was sie bewirken kann, und ob sie für das Abenteuer von Bedeutung ist. Vielleicht ist es nur eine Ablenkung, welche die Charaktere verwirren soll; vielleicht wird damit ein späteres Abenteuer vorbereitet, in dessen Verlauf sie dann irgendwann erfahren, daß diese leuchtende Quelle etwas mit ihrer neuen Aufgabe zu tun hat. Es könnte auch eine tödliche Falle sein. Um Näheres herauszufinden, werden die Abenteurer irgendetwas tun müssen: Kieselsteine ins Becken werfen, von dem leuchtenden Wasser trinken, versuchen, durch die blauen Flammen zu treten, oder Zauber einsetzen, um mehr zu erfahren. Auf einem dieser Wege bekommen sie vielleicht etwas heraus. – Natürlich kann das Ergebnis auch bedenklich ausfallen: „Du hast von dem Wasser getrunken? Oh je, was machst du nur für Sachen!“

Der Überraschungswurf

Bei manchen Begegnungen, ob nun geplant oder zufällig, wird eine der beiden Seiten durch das Auftauchen der anderen völlig überrum-

pelt. Dieser Sachverhalt wird im Spiel als *Überraschung* bezeichnet und durch einen Wurf mit 1W10 für jede Seite ermittelt (oder nur für eine Seite, wenn der Spielleiter entscheidet, daß die andere aus irgendwelchen Gründen nicht überrascht werden kann). Wird eine 1, 2 oder 3 gewürfelt, so wird die betreffende Gruppe überrascht (Auswirkungen s.u.). Natürlich tritt der Überraschungseffekt nicht ständig ein. Es gibt zahlreiche einfache und intelligente Möglichkeiten, dem vorzubeugen. Am deutlichsten wird dies, wenn die Charaktere das, was ihnen begegnet, bereits von weitem kommen sehen oder wahrnehmen, z.B. die von einer Reitertruppe aufgewirbelte Staubwolke ausmachen, die Laternen einer Gruppe von Bauern in der Nacht blinken sehen, oder das kehlige Bellen eines Grolltrupps hören, das langsam näherkommt. In diesen Fällen käme die folgende Begegnung für die Gruppe unmöglich überraschend. Würde jedoch ein Leopard einen Charakter anfallen, während alle die herannahenden Reiter beobachteten, oder eine Schar Goblins plötzlich aus der Dunkelheit auftauchen, dann wäre ein Überraschungswurf fällig: Die Abenteurer waren auf derartige Angriffe nicht vorbereitet und könnten überrumpelt worden sein.

Ob ein Überraschungswurf angezeigt ist, entscheidet der Spielleiter. Er kann bestimmen, daß ein Wurf für die gesamte Gruppe durchgeführt wird, daß für jeden Charakter einzeln oder nur für bestimmte Charaktere gewürfelt wird. Dies hängt ganz allein von der jeweiligen Situation ab.

Die gesamte Gruppe beobachtet z.B. aufmerksam die sich nähernden Reiter, als ein Leopard aus seinem Versteck in einer Baumkrone heraus angreift. Da der Spielleiter weiß, daß niemand besonders auf die Bäume geachtet hat, läßt er für die ganze Gruppe würfeln. Es fällt die 2, die Charaktere sind überrascht, der Leopard kann eine Runde lang angreifen, ohne mit Gegenwehr zu rechnen, und es entsteht ein großes Durcheinander, als das beißende, kratzende Tier mitten unter den Abenteurern landet! Wären zwei Charaktere als Wachtposten abgestellt gewesen, um rundum Ausschau zu halten; so hätte der Spielleiter für diese beiden statt für die ganze Gruppe würfeln lassen; wären sie beide überrascht worden, hätte der Angriff auch die übrigen unvorbereitet getroffen. Im anderen Fall hätte zumindest einer von ihnen das Tier bemerkt, bevor es lossprang. Die Spieler lernen schnell die Vorzüge einer ständigen Wache schätzen.

Je nach Geschicklichkeit, Rassenzugehörigkeit, Klasse und Scharfsinn eines Charakters kann der Überraschungswurf modifiziert werden. Der Spielleiter besitzt hierüber genaue Aufstellungen. Zuschläge und Abzüge können für den eigenen Wurf gelten, so daß man schwerer bzw. leichter zu überrumpeln ist, oder auch auf den Wurf des Gegners angerechnet werden, den man dann entsprechend schwerer bzw. leichter überraschen kann. Besonders Charaktere mit sehr hoher Geschicklichkeit sind prak-



tisch nicht oder nur unter außergewöhnlichen Umständen zu überraschen.

Es ist wichtig, den Unterschied zwischen Überraschung und Hinterhalt zu beachten: Während der mögliche Überraschungseffekt bei jeder Begegnung wie oben beschrieben auszuwürfeln ist, wird ein Hinterhalt von einer Gruppe gelegt, um eine andere überraschend anzugreifen. Er gelingt nur, wenn der Spielleiter entscheidet, daß die andere Gruppe tatsächlich keine Möglichkeit hat, ihn im Voraus zu entdecken. Ein gelungener Hinterhalt erlaubt es den Angreifern, Zauber einzusetzen und normale Attacken zu führen, bevor die andere Seite reagieren kann. Die überfallene Gruppe muß außerdem für die nächste Runde einen Überraschungswurf durchführen, so daß die Angreifer aus dem Hinterhalt evtl. zwei Angriffsrunden wahrnehmen können, bevor die Gegenseite zurückschlagen kann.

Auswirkungen der Überraschung

Überraschte Charaktere und Monster können nicht sofort reagieren, woraus sich für ihre Gegner die folgenden Vorteile ergeben: Die Gruppe, die den Überraschungseffekt auf ihrer Seite hat, kann mit Nahkampf- und Fernwaffen sowie mit magischen Gegenständen angreifen, als ob sie eine volle Runde zur Verfügung hätte; für das Wirken von Zaubern reicht der Augenblick der Überraschung jedoch nicht aus.

Ein Waldläufer könnte zwei Pfeile abschießen (Schußfolge 2 Pfeile pro Runde), bevor seine überraschten Gegner überhaupt zum Reagieren kämen. Ein Kämpfer, dem zwei Angriffe pro Runde zustehen, könnte dank des Überraschungsmoments beide ausführen, bevor um die Initiative für die nächste Runde gewürfelt würde. Ein Magier könnte seinen *Zauberstab der Blitze* auslösen, bevor die andere Seite zu irgendeiner Gegenwehr fähig wäre. Natürlich gilt dasselbe auch für Monster: Der Leopard im obigen Beispiel könnte mit Krallen und Zähnen angreifen, bevor den Charakteren richtig klar wird, was sie da überfällt.

Die zweite Auswirkung des Überraschungseffektes ist, daß die überraschte Seite für die „Schrecksekunde“ alle eventuellen Geschicklichkeitsboni auf ihre Rüstungsklasse verliert: Die Betroffenen sind eben völlig überrumpelt und begreifen nicht ganz, was geschieht. Daher stehen sie ziemlich dumm herum, statt in Deckung zu gehen oder Angriffen auszuweichen.

Der Überraschungseffekt kann auch genutzt werden, um einer Begegnung auszuweichen: Charaktere, die das Überraschungsmoment auf ihrer Seite haben, können fliehen, bevor ihre Gegner reagieren. Dies ist natürlich nicht immer sinnvoll, da der Erfolg eines Fluchtversuchs hauptsächlich vom Bewegungstempo der Verfolger und dem der Verfolgten abhängt.

Überraschen beide Seiten einander gegenseitig, so heben sich die Überraschungseffekte auf. Ratek rennt z.B. um eine Ecke, mitten in eine Gruppe ausrunder Wachsoldaten. Überrascht bleibt er stehen und sucht fieberhaft

nach einem neuen Fluchtweg. Die Wachen ihrerseits rappeln sich schwerfällig auf und überlegen, warum dieser Zwerg gerade um die Ecke gerast kam. Dann ist die Schrecksekunde beiderseits vorüber: Ratek entdeckt eine enge Gasse, und die Wachen kommen zu dem Schluß, daß er etwas angestellt haben muß, da er offensichtlich auf der Flucht ist. Nun wird die Initiative ausgewürfelt, um zu ermitteln, wer zuerst handeln kann.

Begegnungsentfernungen

Wenn eine Begegnung stattfindet, wird der Spielleiter nach der Feststellung evtl. bestehender Überraschung die Entfernung bekanntgeben, auf die sich beide Seiten gegenüberstehen. Diese wird von zahlreichen Faktoren beeinflusst, darunter die Beschaffenheit des Geländes, die Witterungsbedingungen, ggf. der Überraschungseffekt, die Tageszeit u.a. Den genauen Abstand erfahren die Spieler erst vom Spielleiter, doch dürfte klar sein, daß er bei Überraschung, in der Dunkelheit oder in unübersichtlichem Gelände (Wald, enge Straßen oder unterirdische Gänge) geringer ausfällt als in offenem Gelände (Wüste, Ebene oder Heide), bei guten Lichtverhältnissen oder früh auftretenden Anzeichen einer bevorstehenden Begegnung (s. auch Kapitel 13).

Handlungsmöglichkeiten bei Begegnungen

Bei einer Begegnung gibt es keinen feststehenden Ablauf: Alles hängt davon ab, was die Charaktere angesichts der Art des Zusammentreffens vorhaben. Hierin liegt die eigentliche Spannung des Rollenspiels: Fast alles ist möglich. Die häufigsten Reaktionen sollen allerdings im folgenden kurz abgehandelt werden.

Ausweichen: In manchen Fällen möchte die Spielergruppe nichts weiter, als ein näheres Zusammenkommen zu vermeiden bzw. dem, was sie aufgestöbert hat, zu entkommen. In der Regel geschieht dies, wenn das Kräfteverhältnis für sie aussichtslos erscheint, weil sie z.B. einen Roten Drachen vorüberfliegen sieht, als sie ziemlich erschöpft von einem Abenteuer zurückkehrt: Da der Drache die Charaktere ohne Schwierigkeiten „rösten“ könnte, ziehen sie es vor, sich zu verstecken, bis er weg ist. Oder die Abenteurer erblicken beim Überschreiten einer Hügelkuppe plötzlich die Streitmacht Frazznarghs des Gottlosen, eines gefürchteten Kriegsherrn: Angesichts der Übermacht von 5.000 Mann gegen sechs fällt ihnen keine andere Taktik ein, als ihre Pferde zu wenden und so schnell wie möglich davonzureiten.

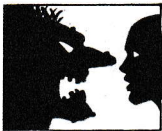
Manchmal will man einer Begegnung auch nur ausweichen, weil sie Zeit kostet: Ein Charakter, der mit einer dringenden Nachricht für seinen Lehnsherrn unterwegs ist, kümmert sich z.B. nicht um eine Gruppe Pilger, die er auf der Landstraße trifft, sondern galoppiert weiter.

Das Vermeiden einer Begegnung gelingt nicht immer; einige Monster werden die Verfolgung aufnehmen, andere nicht. Um bei den obigen Beispielen zu bleiben: Frazznargh, ein erfahrener Feldherr wird einen Reitertrupp absenden, um die Charaktere zu verfolgen und zwecks Befragung gefangenzunehmen. Die Pilger dagegen rufen dem Charakter, dessen Pferd sie mit Dreck bespritzt, ein paar Beschimpfungen hinterher und ziehen weiter. Der Erfolg eines Ausweichmanövers hängt von den Geschwindigkeiten der Beteiligten ab, von der Entschlossenheit der Verfolger, vom Gelände und in erheblichem Maße auch vom Zufall. Manchmal haben die Charaktere Glück und entweichen um Haaresbreite, ein anderes Mal müssen sie sich wehren.

Miteinander reden: Spielercharaktere flüchten nicht vor allem und jedem, dem sie begegnen, und immer gleich anzugreifen kann ihnen in Schwierigkeiten bringen. Manchmal ist die beste Lösung, ein Gespräch anzufangen, ob nun einfach eine belanglose Unterhaltung, harte Verhandlungen, angeregter Austausch von Klatsch und Tratsch oder einschüchternde Drohungen. Tatsächlich ist reden oft besser als kämpfen: Um die Aufgaben zu lösen, die der Spielleiter ihnen gestellt hat, benötigen die Charaktere Informationen. Viele Begegnungen lassen sich nutzen, um die richtigen Fragen zu stellen, Kontakte zu knüpfen oder etwas Umlauf zu bringen. Nicht alle Leute und Monster, auf welche die Abenteurer treffen, trachten ihnen gleich nach dem Leben, und Hinterkommt oft aus unerwarteter Richtung. Daher lohnt es, sich die Zeit für ein Gespräch zu nehmen.

Kämpfen: Natürlich gibt es Situationen, in denen man nicht ausweichen will oder kann (dauernd zu fliehen ist auch wenig heldenhaft) und solche, in denen auch Reden nicht viel helfen wird. Früher oder später werden Abenteurer auch einmal kämpfen müssen. Es kommt nur darauf an, den richtigen Moment zu treffen, denn alles hat seine Zeit: Wenn sie alles angriffen, was ihnen über den Weg läuft, wird niemand mehr mit ihnen zu tun haben wollen, und auch jene, die ihnen helfen würden, werden umgebracht oder abgeschreckt. Früher oder später dürfte dem Spielleiter die Geduld ausgehen; wenn er ihnen eine Gruppe übermächtiger Monster auf den Hals hetzt, brauchen sie Charaktere, die alles, was sie sehen, abschlagen, nicht zu wundern.

Es ist daher sehr wichtig, immer zu wissen, wen man angreift und warum man es tut. Wenn für die Polizei unserer Tage kommt es darauf an, die Spreu vom Weizen zu trennen; wer sich dabei irrt, trägt die Folgen: Dann haben die Charaktere u.U. einen NSC getötet, der ein Schlüsselinformation besaß, oder einen Lehnsherrn gegen sich aufgebracht, der sehr mächtiger ist als sie selbst. Die Leute werden ihnen mehr und mehr aus dem Wege gehen und sie werden immer seltener den Schutz d



Kapitel 11: Begegnungsentfernungen

Gesetzes in Anspruch nehmen können. Kampf sollte also immer als letztes Mittel betrachtet werden.

Abwarten: In manchen Fällen trifft man auf eine Gruppe und weiß nicht, was zu tun ist: Man will nicht angreifen, weil die andere Seite einem freundlich gesonnen sein könnte, man will sie aber auch nicht ansprechen, aus Angst, etwas Falsches zu sagen. Dann kann man immer noch abwarten, was die Gegenseite tut. Dies kann eine durchaus gerechtfertigte Vorgehensweise sein. Es besteht allerdings die Gefahr, bei einem plötzlichen Angriff die Initiative zu verlieren: Für eine abwartende Gruppe gilt ggf. ein Malus von +1 auf den Initiativewurf für die erste Kampfrunde.

Bei einer bestimmten Begegnung können sich natürlich zahlreiche weitere Handlungsmöglichkeiten für die Spielercharaktere ergeben. Grenzen setzt hier nur die Fantasie (und die Vernunft): Ein Sturmangriff gegen einen Trupp Orks, um ihre Reihen zu durchbrechen und dann zu fliehen, könnte gelingen. Vielleicht könnte man sie auch mit einem ausgeklügelten Bluff über die gleich eintreffende Streitmacht abschrecken. Der erfindungsreiche Einsatz einiger Zauber könnte der Begegnung einen gänzlich unerwarteten Ausgang geben. — Dies ist eben ein Rollenspiel, und die Möglichkeiten sind so vielfältig, wie die Spieler sie sich vorstellen.







Kapitel 12: Nichtspielercharaktere

Spielercharaktere könnten kaum durch den Alltag gelangen, geschweige denn Abenteuer er- und überleben, ohne mit Nichtspielercharakteren (NSC) zu tun zu haben. Ihre Beziehung zu diesen steht im Mittelpunkt des AD&D®-Spieles: Die Art, wie die Charaktere mit den NSC umgehen, bestimmt den gesamten Spielverlauf. Es sind zahlreiche Verhaltensformen denkbar, die Spieler werden jedoch bald herausfinden, daß es am erfolgversprechendsten ist, NSC mit Vorsicht und Freundlichkeit zu befragen.

Nichtspielercharaktere sind alle Personen, Monster oder Tiere, die vom Spielleiter geführt werden. Im allgemeinen unterscheidet man Leute (intelligente Rassen, deren Angehörige die örtliche Gesellschaft bilden) und Monster (intelligente und nichtintelligente Wesen, die in den Dörfern und Städten der jeweiligen Gegend in der Regel nicht anzutreffen sind). Der Begriff „Monster“ dient nur als Sammelbezeichnung und bedeutet nicht, daß die betreffenden Wesen unbedingt gefährlich oder feindselig sind, wie auch Leute als NSC nicht alle hilfreich und freundlich sind. Wie im wirklichen Leben kann das Verhalten von NSC den Spielercharakteren gegenüber ganz unterschiedlich ausfallen.

Wenn man von all den möglichen Gegnern einmal absieht, werden die Spielercharaktere im Verlauf ihrer Abenteuer vor allem mit drei Gruppen von NSC zu tun haben: Gefolgsleuten, Anhängern und Mietlingen. Mit ihrer Hilfe gelingt es den Spielercharakteren, mächtige Monster zu besiegen und große Taten zu vollbringen. Wie die Bezeichnungen z.T. bereits erkennen lassen, sind diese NSC evtl. bereit, sie auf ihren Abenteuern zu begleiten oder anderweitig zu unterstützen. Ob sie sich dafür gewinnen lassen, in den Dienst der Spielercharaktere zu treten und bei ihnen zu bleiben, hängt in der Regel von der Bezahlung bzw. Belohnung und ihrer persönlichen Treue ab.

Mietlinge

Die am häufigsten eingestellten NSC sind *Mietlinge*, welche gegen Bezahlung arbeiten. Die meisten Mietlinge besitzen durchschnittliche Fertigkeiten; einige allerdings sind Meister ihres Handwerks oder ihrer Kunst, während andere Experten in bestimmten Abenteuerfertigkeiten sind. Typische Mietlinge wären etwa die Betreiber folgender Gewerbe:

Arbeiter	Juweliere
Bäcker	Klingenschmiede
Baumeister	Kriegsknechte
Bogensützen	Meuchelmörder
Boten	Musikanten
Diebe	Rüstungsmacher
Gelehrte	Seeleute
Grobschmiede	Spione

Mietlinge werden immer für eine festgesetzte Zeit oder eine bestimmte Aufgabe einge-

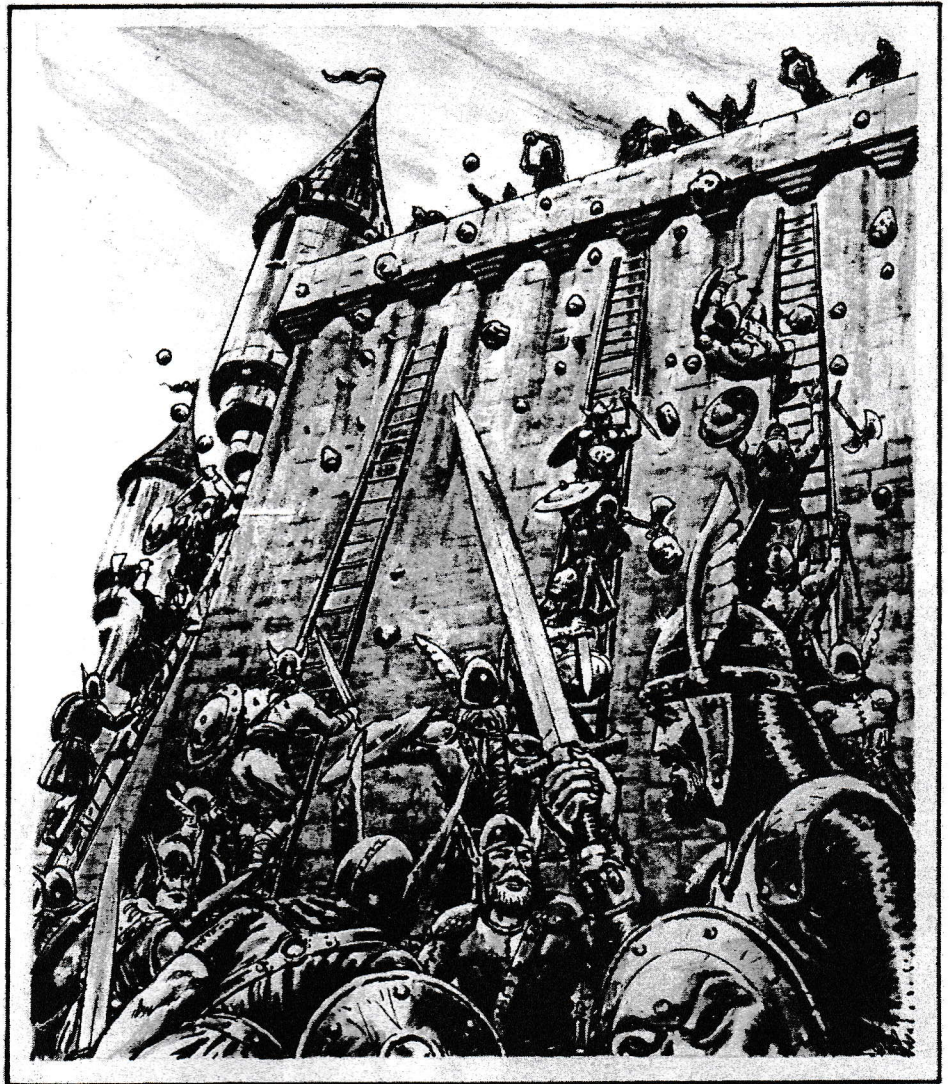
stellt. So verpflichten sich Söldner in der Regel für einen Feldzug. Ein Dieb kann beauftragt werden, einen bestimmten Gegenstand zu beschaffen. Ein Gelehrter ermittelt gegen Gebühr die Antwort auf einzelne Fragen. Ein Schmied nimmt vielleicht eine Jahresstellung an, ein Seemann Heuer für eine Reise. Meist können diese Dienstverhältnisse ohne Schwierigkeiten verlängert werden, nur regelmäßige Bezahlung und gute Behandlung jedoch binden einen Mietling an seinen Dienstherrn: Er dient ihm keinesfalls aus besonderer Loyalität.

Daher gibt es auch eine Reihe von Dingen, die ein Mietling nicht tun wird. Die meisten sind vor allem nicht bereit, ihr Leben zu riskieren. Für Söldner ist dies zwar ihr Beruf, doch auch diese Tapferen (oder Narren) werden sich kaum auf die weit größeren Gefahren eines Abenteurers einlassen: Sie bemannen Burgwälle, geleiten Handelszüge, treiben Steuern ein und stehen ggf. auch auf dem Schlachtfeld ihren Mann, weigern sich jedoch häufig, für ihren normalen Sold mit einem Spielercharakter auf Abenteuer auszugehen. Auch Mietlinge, die häufiger gefährliche Aufträge ausfüh-

ren, wie etwa Diebe oder Meuchelmörder, begleiten in der Regel keine Abenteurergruppen: Sie sind Einzelgänger, die einen Auftrag übernehmen und dann auf ihre Weise erledigen, ohne Einmischung von anderen.

Mietlinge sind gerade so treu, wie es in der menschlichen Natur liegt. Meist kann man sich darauf verlassen, daß sie brav ihre Arbeit tun werden, solange sie gut bezahlt und behandelt werden, Gelegenheit zur Verwirklichung eigener Vorstellungen erhalten und einen Charakter mit natürlicher Autorität und Charisma zum Herrn haben. Bei schlechter Bezahlung, Ungerechtigkeit, Drohungen, Beschimpfungen und Beleidigungen dagegen sind sie naturgemäß alles andere als zuverlässig. Ein kluger Anführer kümmert sich zunächst um die Bedürfnisse und die Moral seiner Untergebenen, und erst danach um sich selbst. Bei der Einstellung von lichtscheueren Figuren geht der Spielercharakter aufgrund der fragwürdigen Moralvorstellungen derartiger Leute entsprechend größere Risiken ein.

Unabhängig von ihren Charakterzügen werden bei Mietlingen in der Regel Probewürfe auf





die Moral fällig, wenn sie Gefahren entgegensetzen, bestochen werden oder einer ähnlichen Versuchung ausgesetzt sind (Näheres wird im *Handbuch für Spielleiter* erklärt).

Mietlinge zu finden ist nicht schwer: Viele Leute suchen Arbeit und melden sich auf entsprechende Aufrufe. Nur wenn der Charakter eine große Zahl einstellen will oder nach ungewöhnlichen Dienstleistungen (wie z.B. denen eines Spions) sucht, kann es einige Schwierigkeiten geben. Im einzelnen liegt dies in der Hand des Spielleiters, der den betreffenden Spielercharakter durch schmierige Hafenkneipen, zu fragwürdigen Vermittlern oder ins Hauptquartier der Diebesgilde schicken kann (sofern es eine solche gibt): Den gesuchten Mietling zu finden, kann zu einem eigenen Abenteuer werden.

Die Bezahlung eines Mietlings kostet je nach Art der Tätigkeit von einigen Goldmünzen pro Monat bis zu Tausenden für eine besonders gefährliche Aufgabe. Die Fertigkeit und Erfahrung eines Mietlings wirken sich unmittelbar auf den geforderten Lohn aus: Ein großer Gelehrter z.B. wird ein saftiges Honorar kassieren, um eine schwierige Frage zu klären. Der Preis hängt weiterhin von den Bedingungen der Kampagne ab, dem Hintergrund, den jüngsten Ereignissen und ggf. dem Ruf der Spielercharaktere. Die meisten Mietlinge werden sich mit angemessener Bezahlung zufriedengeben, jedoch versuchen, mehr herauszuholen. Der Spielleiter verfügt über genauere Angaben zu den Löhnen, da er diese evtl. seiner Kampagne anpassen muß.

Anhänger

Zuverlässiger als die nur auf ihren Lohn bedachten Mietlinge sind jene Charaktere, die zwar ebenfalls eine Entlohnung ihrer Dienste erwarten, ursprünglich jedoch vom Ruf eines Spielercharakters angezogen wurden. Dies sind *Anhänger*, in der Regel eine Einheit von Kriegsknechten irgendeines Typs. Anhänger scharen sich nur um Charaktere, die über Macht und Ansehen verfügen, daher ist zunächst die Errichtung einer Burg erforderlich, um sie zu versammeln.

Für Anhänger gelten dieselben Anforderungen und Beschränkungen wie für Mietlinge: Sie erwarten gute Behandlung und zumeist auch Sold oder regelmäßige Belohnung, und auch sie begleiten Spielercharaktere nicht auf Gruppenabenteuer. Sie besitzen jedoch eine Reihe von Vorzügen gegenüber Mietlingen. Anhänger dienen nicht für eine bestimmte Zeit oder Aufgabe, sondern so lange, wie ihre Grunderwartungen befriedigt werden. Außerdem sind sie loyaler als Mietlinge und werden hinsichtlich der Moral als Elitetruppen betrachtet. Im Gegensatz zu den meisten Mietlingen können Anhänger – als geschlossene Einheit – auf höhere Erfahrungsstufen aufsteigen (allerdings geht dies recht langsam, da sie nur als Kriegsknechte dienen). Schließlich braucht der Spie-

lercharakter nicht nach Anhängern zu suchen: Sie werden von sich aus kommen und in seinen Dienst treten wollen.

Anhänger stoßen nur einmal zu einem Charakter, es kommen (außer bei Klerikern) keine Nachzügler, um die Lücken aufzufüllen, die von Gefallenen hinterlassen wurden. (Große Verluste unter seinen Anhängern verschaffen dem Spielercharakter nur einen schlechten Ruf und schrecken weitere Bewerber ab.) Die Charaktere sollten ihre Anhänger daher im Kampf nur vorsichtig einsetzen und als eine Art Leibwache behandeln.

Charakteren bestimmter Klassen schließen sich besondere Anhänger an, z.B. Tiere oder Fabelwesen. Diese werden zwar als Anhänger bezeichnet und gelten spieltechnisch als solche, d.h. sie werden nicht auf die Höchstzahl der Gefolgsleute eines Charakters angerechnet, sollten jedoch hinsichtlich ihrer persönlichen Loyalität zu ihrem Herrn (und ihrer Grenzen) wie Gefolgsleute behandelt werden.

Gefolgsleute

Gefolgsleute sind in vielen Punkten das genaue Gegenteil von Mietlingen: Abenteurer, die einem Spielercharakter aus persönlicher Treue folgen und ggf. bereit sind, für diesen ihr Leben zu riskieren. Entsprechend schwer sind sie zu finden.

Gefolgsleute sind für Spielercharaktere wichtige Verbündete. Im Unterschied zu Mietlingen besitzen sie die Fähigkeiten und das Durchhaltevermögen, selbst erfahrene Abenteurer zu werden. Sie erwarten zwar, ihren Anteil an der Beute zu erhalten, sind jedoch in der Hauptsache nicht auf den Gewinn aus, sondern werden vom Ruf und den anderen Qualitäten eines Spielercharakters angezogen. Daher ist nicht zu erwarten, daß sie sich in größerer Zahl einem Neuling anschließen: Dieser wird evtl. ein oder zwei Gefährten finden, weitere folgen jedoch erst, wenn er sich einen Namen gemacht und sich als echter Freund und Kamerad dieser NSC erwiesen hat.

Gefolgsleute können unterschiedlichster Herkunft sein. Oft handelt es sich anfangs um einfache Mietlinge, die durch herausragende Taten die Aufmerksamkeit des Spielercharakters auf sich ziehen. Manche sind Mietlinge mit besonderer Erfahrung, evtl. auch höherer Stufe, die durch längere Beschäftigung im Dienst des Charakters und gemeinsame Erlebnisse ein besonderes Verhältnis zu ihm entwickeln, oder Anhänger, die sich durch wertvolle Ratschläge hervortun.

Ein Gefolgsmann besitzt immer eine niedrigere Erfahrungsstufe als der Spielercharakter. Sollte er ihn jemals ein- oder überholen, wird er ihn für immer verlassen: In gewisser Hinsicht ist der Spielercharakter der Lehrmeister des Gefolgsmanns, der von ihm lernt; wenn der Lehrling ebensoviel kann wie der Meister, wird es für ihn Zeit, sich selbständig zu machen.

Gefolgsleute sind mehr als nur treue Anhän-

ger: Sie sind Kampfgefährten und Freunde, die auch als solche behandelt werden wollen. Für Charaktere, die ihnen mißtrauen oder sie kalt-herzig behandeln, haben sie wenig übrig; Grobheiten oder Vertrauensmißbrauch führen zu einem raschen Ende der Beziehung. Wie die Spieler selbst im Umgang mit ihren Freunden, müssen die Spielercharaktere Rücksicht auf die Gefühle und Bedürfnisse ihrer Gefolgsleute nehmen. Andererseits schließen sich Gefolgsleute einem bestimmten Charakter an, nicht der ganzen Gruppe. Nur unter außergewöhnlichen Umständen wird ein Gefolgsmann daher die Anweisungen eines anderen Abenteurers befolgen: Wenn sein Freund (der Spielercharakter) fällt, wird er versuchen, ihm zu helfen. Er läßt ihn nicht einfach liegen und zieht mit den anderen weiter – es sei denn, dies wäre eindeutig die einzige Möglichkeit, Hilfe für seinen Freund zu holen.

Das Charisma eines Spielercharakters bestimmt die Höchstzahl der Gefolgsleute, welche dieser haben kann. Dies ist als Obergrenze für die gesamte Lebensdauer des Charakters zu verstehen, nicht als Anzahl derer, die er gleichzeitig um sich haben kann: In einer Welt, in der es möglich ist, Gefallene zu neuem Leben zu erwecken, wird allgemein erwartet, daß ein Charakter für seine besten Freunde, ob nun Spielercharaktere oder Gefolgsleute, entsprechende Anstrengungen unternimmt. Morrison, der Halbelf mit einem Charismawert von 15, hat z.B. sieben Gefolgsleute gehabt, die aus dem einen oder anderen Grund alle gefallen sind. Nach dem Tod des siebten werden sich ihm keine neuen Gefährten anschließen. (Wahrscheinlich hat sich herumgesprochen, daß Morrisons Freunde keine hohe Lebenserwartung haben und er noch nicht einmal den Anstand besitzt, für ihre Wiedererweckung zu sorgen! Selbst wenn er es versucht hätte, dabei jedoch in allen sieben Fällen gescheitert wäre, würde er dennoch als Unglücksrabe gemieden.)

Einen Gefolgsmann zu finden ist nicht gerade leicht: Freundschaften schreibt man nicht aus, sie entstehen und wachsen aus alltäglicheren Beziehungen. Einen Gefolgsmann kann man z.B. gewinnen, indem man einem fähigen Mietling besonderes Vertrauen entgegenbringt. Heldentaten, z.B. einem NSC das Leben zu retten, oder auch die Liebe können eine solche Bindung entstehen lassen. Spieler und Spielleiter müssen gemeinsam beurteilen, wann ein NSC zum Gefolgsmann wird: Dies ist kein einzelner Schritt, sondern eine Entwicklung.

Wenn ein NSC zum Gefolgsmann eines Charakters wird, gewinnt der betreffende Spieler ein großes Maß an Kontrolle über dessen Handlungen und sollte selbst die „Buchführung“ für ihn übernehmen. Es ist beinahe so, als führe er einen zweiten Spielercharakter. Wenn der Spielleiter es zuläßt, kann der Spieler Zugang zu allen Angaben über den Gefolgsmann erhalten; manche Spielleiter behalten jedoch einiges davon für sich. Der Spieler kann fast alle Entscheidungen für den NSC treffen,

der Spielleiter kann diese jedoch aufgrund der Persönlichkeit des Gefolgsmannes für unzulässig erklären.

Es gibt einige Dinge, für die sich auch Gefolgsleute nicht hergeben: Sie verschenken oder verleihen keine magischen Gegenstände; sie gewähren anderen nicht unentgeltlich Einsicht in ihre Zauberbücher; sie dulden keinen Einsatz von Zaubern, die ihre Loyalität in Frage stellen (z.B. *Lügen erkennen* oder *Gesinnung erkennen*); und sie verlangen den ihnen zustehenden Anteil an der Ausbeute eines jeden Abenteurers. Innerhalb dieser Grenzen tun sie in der Regel alles, was man von ihnen erwartet. Sie bleiben jedoch nach wie vor Nichtspielercharaktere, so daß der Spielleiter jederzeit eingreifen und ihr Handeln bestimmen kann.

Kümmert der Spielercharakter sich nicht um die Wünsche und Bedürfnisse seiner Gefolgsleute, oder behandelt er sie gar grob und verletzend, so muß er mit dem Schlimmsten rechnen: Unter solchen Bedingungen kommt es zu Meutereien. Ein tyrannischer Spielercharakter, der von seinen eigenen, ehemals loyalen Gefolgsgeluten umgebracht wird, hat die Schuld hierfür nur bei sich selbst zu suchen.

Andererseits ist nicht jeder Gefolgsmann ein Muster an Treue und Loyalität: Spielercharaktere sollten stets bedenken, daß manche Gefolgsleute nicht das sind, was sie zu sein vorgeben, sondern sich nur auf diesem Wege beim Charakter einschleichen wollen. Die Geschichte kennt zahlreiche Beispiele von Bösewichten, die in der Maske des wahren Freundes auf ihre Chance warteten, den Anderen zu vernichten oder auszuspionieren.

Die Verpflichtungen der Spielercharaktere

Wenn ein Spielercharakter einen Mietling, Anhänger oder Gefolgsmann in seinen Dienst nimmt, geht er damit bestimmte Verpflichtungen ein, die ausdrücklich oder gewohnheitsrechtlich zu derartigen Vereinbarungen gehören. Einige werden zwischen ihm und dem NSC genau ausgehandelt worden sein. Hierzu gehört insbesondere die Lohnfrage. Bei Mietlingen und Anhängern handelt es sich dabei um einen festen Geldbetrag, der pro Tag, Woche oder Monat bzw. für einen bestimmten Dienst zu zahlen ist. Gefolgsleute dagegen erhalten in der Regel einen Anteil (halb so viel wie ein Spielercharakter) von allen erbeuteten Schätzen und magischen Gegenständen. Es wird jedoch allgemein erwartet, daß ein Spielercharakter aus seinem eigenen Besitz noch etwas dazugibt.

Andere Verpflichtungen des Spielercharakters können die verschiedensten Formen annehmen; einige sind laufend zu beachten, andere werden äußerst selten eingefordert. Ein Spielercharakter hat für Verpflegung und Unterbringung seines Gefolges zu sorgen (sofern nicht einzelne NSC in der Nähe zuhause sind). Dies ist die grundlegendste Form der Fürsorge und erstreckt sich auf NSC

aller Berufe. Für jene, die gefährlichere Aufgaben wahrnehmen, sind darüber hinaus weitere Vergütungen vorzusehen: Angesichts der Preise für Pferde kann man von einem Söldner nicht erwarten, Ersatz für ein verlorenes Reittier von seinen Ersparnissen zu beschaffen, sondern sollte Mittel bereitstellen, um derartige Lücken aufzufüllen. Ebenso wird im Verlauf eines Feldzugs Nachschub an Waffen und Ausrüstung erforderlich sein. Kriegsknechte bringen zwar im allgemeinen ihre Ausrüstung mit, wenn sie in den Dienst eines Charakters treten, dieser muß jedoch alle Verluste ersetzen. Außerdem trägt stets der Spielercharakter die Kosten für besondere Transportmittel wie Schiffspassagen oder Wagen für schweres Gepäck. Eine der letzten Verpflichtungen eines Dienstherrn liegt darin, für eine würdige (wenn auch keinesfalls prunkvolle) Bestattung seiner Gefallenen zu sorgen.

Zu den ungewöhnlicheren Verpflichtungen des Dienstherrn gehört die Zahlung von Lösegeld für seine Leute, insbesondere, wenn sie während eines Feldzugs in Gefangenschaft geraten: Bei den meisten Gefechten werden mehr Kämpfer gefangen genommen als getötet. Während des Mittelalters war es allgemein üblich, diese Gefangenen zu mehr oder weniger feststehenden Preisen auszulösen. Für einen einfachen Fußknecht betrüge das Lösegeld etwa 2 GM, für einen Priester niedriger Stufe 80 GM, für einen Knappen 200 GM und für einen Ritter des Königs 500 GM. Der Lehnherr der Gefangenen, in diesem Fall der Spielercharakter, ist für die Bezahlung verantwortlich. Er kann jedoch den größten Teil der jeweiligen Summe von seinen eigenen Untertanen

und den Verwandten des jeweiligen Gefangenen eintreiben; auf diese Weise schmachtet der jeweilige NSC aber u.U. längere Zeit in Feindeshand, bis sein Lösegeld aufgetrieben wird. Außerdem kann ein Spielercharakter, der einen Mietling, Anhänger oder Gefolgsmann auf eigene Kosten auslöst, von da an mit der besonderen Treue und Hingabe dessen rechnen, den er so vor Entbehrungen und Schlimmerem bewahrt hat.

In einer Fantasy-Welt wird vom Spielercharakter auch erwartet, daß er für die Anwendung von Zaubern zugunsten der ihm Untergebenen aufkommt, insbesondere Segnung vor einer Schlacht und Heilzauber hinterher. Die entstehenden Kosten sollte er dabei auch unter taktischen Gesichtspunkten abwägen: Ein *Segen* steigert die Kampfkraft seiner Streitmacht, durch magische Heilung wird sie schneller wieder einsatzbereit, und nicht zuletzt tragen derartige Maßnahmen dazu bei, ihn bei seinen Leuten beliebt zu machen.

Schließlich obliegt es dem Spielercharakter, wie bereits erwähnt, für die Wiedererweckung gefallener Gefolgsleute nichts unversucht zu lassen. Für Mietlinge und Anhänger gilt dies im allgemeinen nicht, kann sich jedoch in besonderen Fällen als notwendig erweisen. Der Charakter sollte sich ehrlich bemühen und nicht glauben, daß halbherzige Gesten in dieser Richtung niemandem auffallen werden: Wer ohne seinen Gefolgsmann von einem Abenteuer zurückkehrt, wird trotz aller Beteuerungen immer Mißtrauen und Verdacht erregen. Spielercharaktere müssen sehr darauf achten, ihren Ruf als Dienstherr unbefleckt zu halten.





Um in einem Verlies oder in der Wildnis zu agieren, muß ein Charakter zunächst einmal etwas sehen können: Wenn er sein Ziel nicht sehen kann, sinkt seine Chance, es zu treffen, beträchtlich. Wenn er im Dunkeln tappt, kann er Schriftrollen ebenso wenig lesen wie Schilder mit der Aufschrift „Zutritt verboten!“. Im AD&D®-Spiel wirken neben festen Sichtweiten oft auch fantastische und unvorstellbare Hilfsmittel auf die Sichtverhältnisse ein.

Sichtweiten

Der erste Faktor, der hinsichtlich der Sichtverhältnisse berücksichtigt werden muß, ist die Entfernung, auf die ein bestimmtes Objekt noch deutlich zu sehen ist. Diese hängt wesentlich von der Größe des Objekts und den Umweltbedingungen ab: Berge sind bereits aus 100 oder 150 km Entfernung zu sehen, allerdings kann man praktisch keinerlei Einzelheiten erkennen. In der Ebene liegt der Horizont etwa 8 bis 20 km weit, einzelne Objekte sind jedoch auf diese Distanz nicht auszumachen.

Die äußerste Entfernung, auf die menschengroße Gegenstände gesehen und eindeutig erkannt werden können, ist in der Regel weit geringer: Unter günstigsten Bedingungen sind sich bewegende Objekte dieser Größenordnung auf etwa 1.500 m zu sehen, d.h. es ist hauptsächlich die Bewegung selbst auszumachen.

Auf 1.000 m Abstand sind menschengroße Gegenstände sowohl im Stillstand als auch in der Bewegung zu sehen. Größe und Form kann man in etwa erkennen, jedoch keine Einzelheiten. Es ist daher unwahrscheinlich, daß ein Wesen auf diese Entfernung identifiziert werden könnte, es sei denn, es hätte eine unverwechselbare Gestalt.

Über eine Distanz von 500 m kann man Größe, Form, Färbung und Art erkennen, Einzelpersonen sind jedoch schwer auszumachen, wenn sie nicht auffallend gekleidet sind oder abseits einer Gruppe stehen. Großflächige heraldische Darstellungen, Banner und Fahnen sind zu erkennen, die meisten Wappen jedoch nicht. Allgemeine Handlungen können mit ziemlicher Sicherheit beobachtet werden.

Beträgt die Entfernung nicht mehr als 100 m, so kann man einzelne Personen erkennen (sofern ihre Gesichter nicht verdeckt sind), ebenso auch Wappen und die meisten Bewegungen, bis auf die unauffälligsten.

Bei nur noch 10 m Abstand kann man bis auf aller kleinste Einzelheiten alles erkennen. Gefühle und Handlungen von Personen sind deutlich zu sehen, unter letzteren z.B. auch der Versuch eines Taschendiebstahls (sofern er überhaupt sichtbar ist).

Die hierbei vorausgesetzten, idealen Bedingungen bestehen natürlich nur äußerst selten. Eine ganze Reihe von Faktoren können die Entfernung, auf die bestimmte Dinge gerade noch zu sehen bzw. zu erkennen sind, beträchtlich vermindern. Sie sind in Tabelle 62 aufgelistet,

Tabelle 62: SICHTWEITEN

Wetterbedingungen	Bewegung	Sicht	Art	Erkennen	Einzelheiten
Klarer Himmel	1.500	1.000	500	100	10
Dichter Nebel o. Schneesturm	10	10	5	5	3
Leichter Nebel o. Schneefall	500	200	100	30	10
Mäßiger Nebel	100	50	25	15	10
Leichter Regen o. Dunst	1.000	500	250	30	10
Vollmondnacht	100	50	30	10	5
Mondlose Nacht	50	20	10	5	3
Dämmerung	500	300	150	30	10

zusammen mit den entsprechenden Entfernungen in Metern.

Unter „Bewegung“ ist die größte Entfernung angegeben, auf die eine sich bewegende Gestalt vom Auge noch erfaßt wird. „Sicht“ gilt für stillstehende und sich bewegende Gegenstände. Die Spalte „Art“ enthält die Distanzen, auf die ein grobes Erkennen einer Gestalt (Rasse bzw. Tierart, Bewaffnung u.ä.) möglich ist. „Erkennen“ bezieht sich auf die Identifizierung einzelner Personen, „Einzelheiten“ schließt Gesichtsausdruck und kleinste Bewegungen ein.

Neben den Witterungsbedingungen beeinflussen weitere Elemente die Sichtweite: Die Größe des Objektes ist eines der wichtigsten.

Handelt es sich um eine kleine Gestalt (Größe K), so verschieben sich alle Kategorien um eine Spalte nach rechts (bis auf die Sichtweite für „Einzelheiten“), so daß kleine Gestalten in der Bewegung auf 1.000 m, im Stand auf 500 m auszumachen sind, ihre individuellen Züge jedoch wie die kleinsten Details erst auf 10 m Abstand.

Bei großen Gestalten verdoppeln sich die Weiten für „Bewegung“, „Sicht“ und „Art“. Außergewöhnlich große Wesen sind über noch größere Entfernung zu sehen, und große Gruppen sich bewegender Wesen, wie Büffelherden oder eine marschierende Armee, fallen auch auf größte Distanz noch auf.





Kapitel 13: Licht

Die in Tabelle 62 angegebenen Werte berücksichtigen auch nicht die unterschiedliche Beschaffenheit des Geländes, sondern gehen von freier, ebener Umgebung aus. Berghänge, hohes Gras oder dichter Wald vermindern jedoch nicht die Höchstweiten, sondern verdecken Dinge und reduzieren so die Chance, etwas auf größere Entfernung zu sehen: Im Wald sieht man einen Bären vielleicht erst, wenn man ihm auf 30 m nahe gekommen ist, an einem klaren Tag ist er auf diese Entfernung jedoch sofort als Bär zu erkennen. Genauere Regeln über die Auswirkung des Geländes auf die Sichtverhältnisse liegen dem Spielleiter vor.

Schließlich beruhen alle Angaben von Tabelle 62 auf irdischen Bedingungen: Die Sichtverhältnisse auf anderen Existenzebenen wie auch der Horizontabstand auf einer anderen Welt können davon drastisch abweichen. Wenn der Spielleiter dies berücksichtigen will, muß er die betreffenden Gesetzmäßigkeiten nachschlagen und eigene Regeln entwickeln.

Licht

Die meisten Charaktere können ohne Licht wenig sehen. In Tabelle 62 sind einige Nachtsichtweiten (unter freiem Himmel) aufgeführt, diese setzen jedoch ein Mindestmaß an Licht voraus: Bei völliger Dunkelheit ist normale Sicht überhaupt nicht einsetzbar, wenn die Gruppe keine Lichtquelle mitführt.

Die verschiedenen Lichtquellen haben unterschiedlich große Reichweiten; Tabelle 63 gibt Reichweite und Brenndauer der gebräuchlichsten an.

Tabelle 63: LICHTQUELLEN

	Reichweite	Brenndauer
Blendlaterne	18 m	*6 Std. pro Flasche
Fackel	5 m	30 Min. pro Stück
Großes Feuer	15 m	30 Min. pro Armvoll
Große Laterne	72 m	*2 Std. pro Flasche
Dauerhaftes Licht	12 m	endlos
Lichtzauber	6 m	unterschiedlich
Kerze	1,50 m	4 Min. pro cm
Lagerfeuer	10 m	1 Std. pro Armvoll
Sturmlaterne	9 m	6 Std. pro Flasche
Waffe**	1,50 m	nach Wunsch

*) Diese Laternen beleuchten nicht den gesamten Umkreis, sondern werfen einen Lichtkegel, der bei Blendlaternen am Ende 6 m breit ist, bei großen Laternen 27 m breit.

**) Falls der Spielleiter diese Zusatzregel zuläßt, strahlen magische Waffen Licht aus.

Natürlich haben Laternen, Lagerfeuer und andere Lichtquellen auch ihre Nachteile. Am entscheidendsten ist dabei wohl ihre Auffälligkeit: Es ist äußerst schwer, unbemerkt zu bleiben, wenn man das einzige Lagerfeuer weit und breit unterhält oder mit einer Fackel in der

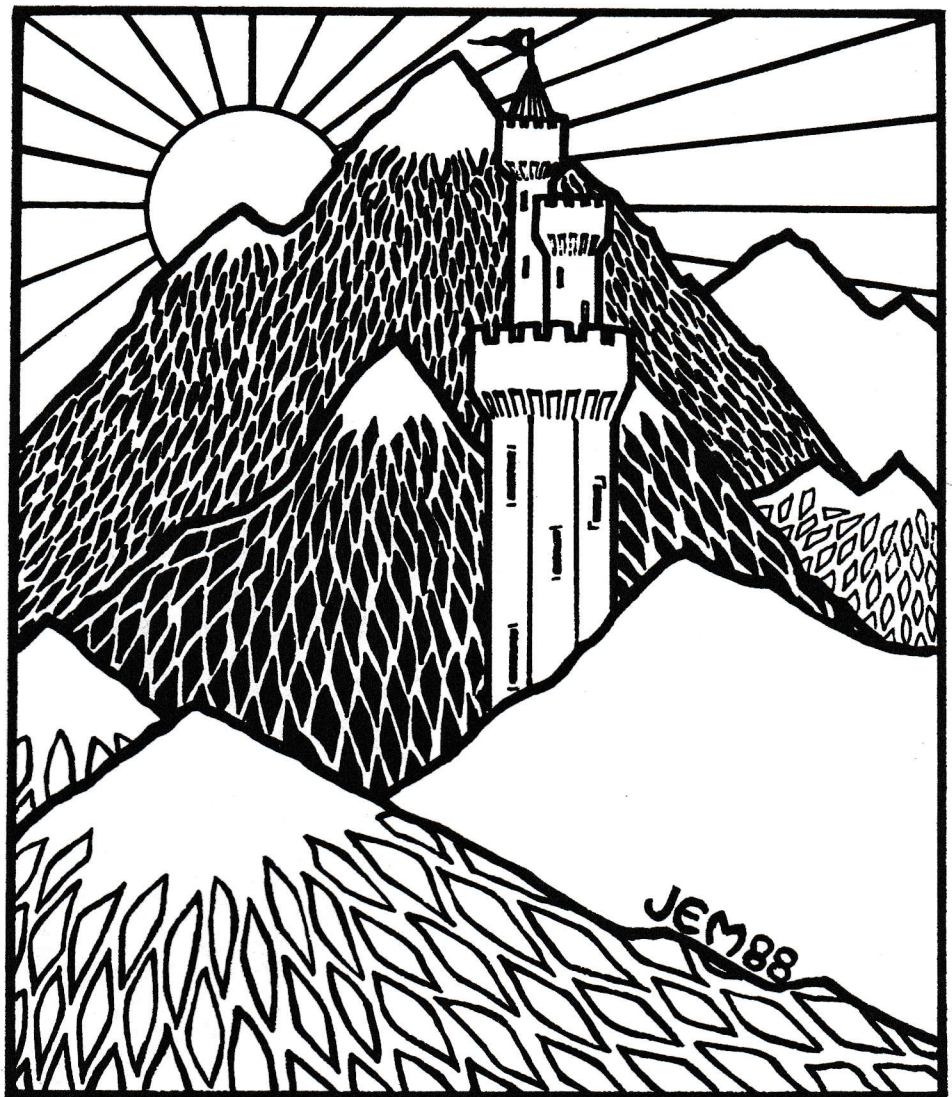
Hand durch dunkle Gänge wandert. So wird man von anderen nicht nur bemerkt, sie können einen, da man sich im beleuchteten Bereich befindet, ggf. auch beobachten, ohne selbst gesehen zu werden. Besonders letzteres sollten Spielercharaktere stets bedenken.

Infravision

Einige Charaktere und Monster besitzen die Fähigkeit der Infravision. Je nachdem, ob der Spielleiter die Grund- oder Zusatzregeln hierüber anwendet, kann dies zweierlei bedeuten. Die Einzelheiten sind dem *Handbuch für Spielleiter* zu entnehmen und den Spielern zu erläutern. In jedem Fall liegt die Reichweite der Infravisionsfähigkeit bei 18 m, sofern nichts anderes angegeben ist.

Der Einsatz von Spiegeln

Gelegentlich kann es für die Charaktere sinnvoll sein, Wesen oder Gegenstände nur im Spiegel anzuschauen. Dies gilt insbesondere für Wesen wie z.B. die Medusen, die so abstoßend häßlich sind, daß ihr unmittelbarer Anblick den Betrachter zu Stein erstarren lassen kann. Für den Einsatz eines Spiegels muß eine Lichtquelle vorhanden sein. Außerdem ist es sehr verwirrend, seine Bewegungen auf etwas zu richten, das man spiegelbildlich sieht. (Wer es nicht glaubt, sollte es einmal versuchen!) Für alle Handlungen, die einen Treffer-, Fertigkeit- oder Probewurf erfordern, gilt daher ein Malus von -2. Im Kampf mit einem Gegner, den er nur im Spiegel verfolgt, verliert ein Charakter darüber hinaus ggf. seinen RK-Bonus für hohe Geschicklichkeit.





Wie in der Wirklichkeit vergeht auch auf allen AD&D®-Spielwelten Zeit: Wochen reihen sich zu Monaten, während Magier neue Zauber erforschen; Reisen dauern mehrere Tage; die Erkundung eines Ruinenfeldes nimmt Stunden in Anspruch; ein Kampf ist in wenigen Minuten vorüber.

Im Rollenspiel werden zwei verschiedene Zeitmaße verwendet: Spielzeit ist die fiktive Zeit, die für die Charaktere der Spielwelt vergeht; Echtzeit entspricht der Zeit, welche Spieler und Spielleiter miteinander verbringen. Beide verlaufen sehr unterschiedlich und müssen daher streng voneinander getrennt werden.

Wenn z.B. die Magierin Delsinora drei Wochen benötigt, um einen neuen Zauber zu entwickeln, handelt es sich dabei um drei Wochen Spielzeit, während derer sie nichts anderes unternehmen kann. Da ihr allerdings auch nichts interessantes widerfährt, sollte die Abhandlung dieser Periode nur einige Minuten Echtzeit am Spieltisch erfordern, und könnte sich etwa folgendermaßen anhören:

Anne (die Delsinora spielt): „Delsinora will endlich die Entwicklung ihres neuen Zaubers abschließen.“

Spielleiter: „Gut, das wird drei Wochen dauern. Es geschieht nichts besonderes. Ihr anderen habt währenddessen Zeit, eure Verletzungen auszukurieren und einige Dinge zu erledigen, die ihr schon länger vernachlässigt habt. (Zu einem der Spieler:) Johannes, du solltest dich besser 'mal im Tempel sehen lassen. Der Patriarch hat schon seinen Unmut darüber geäußert, daß du bei den Gottesdiensten immer fehlst.“

Georg (der Johannes spielt): „Kann ich nicht lieber losziehen und weiter Erfahrung sammeln?“

Spielleiter (der sich nicht mit einer geteilten Gruppe plagen will): „Der Patriarch murmelt etwas von Säumigkeit gegenüber der Gottheit und hantiert dabei mit seinem Heiligem Symbol. Niederen Priestern wie dir gewährt er nicht allzu häufig eine persönliche Audienz.“

Georg: „Schon gut! Dezentler Wink mit dem Zaunpfahl! Ich bleibe also schön brav da.“

Spielleiter: „Na prima! Die drei Wochen vergehen ohne besondere Vorkommnisse. Anne, würfle um 'Noras neuen Zauber!“

– Und schon sind drei Wochen Spielzeit in nur wenigen Minuten Echtzeit vergangen.

Das Nachhalten der ins Land gehenden Spielzeit wird besonders wichtig, wenn sich die Charaktere im Laufe der Kampagne auf verschiedene, zeitaufwendige Aktivitäten einlassen: Drei von ihnen brechen z.B. zu einer Reise auf, die vier Wochen dauern wird, während ein Magier sich sechs Wochen lang seinen Forschungen widmet und ein Kämpfer im Gasthaus zwei Wochen ausruht, um seine Wunden zu pflegen. Hier müssen die einzelnen Abläufe genau verfolgt werden, um festzuhalten, wann die einzelnen Charaktere wieder einsatzbereit sind.

Spielzeit wird wie in Wirklichkeit in Jahren,

Monaten, Wochen und Tagen sowie Stunden, Minuten und Sekunden gemessen. Da es sich jedoch um Fantasiewelten handelt, kann der Spielleiter evtl. ganz andere Kalender entworfen haben, bei denen das Jahr vielleicht nur zehn Monate oder der Monat 63 Tage hat. Zu Beginn des Spiels ist dies allerdings nicht von entscheidender Bedeutung; im Laufe der Kampagne werden die Spieler Zeit genug haben, sich an den fremden Kalender zu gewöhnen.

Runden und Phasen sind Zeiteinheiten, die im Spiel häufig verwendet werden, wenn gekämpft bzw. gezaubert wird. Eine Runde entspricht ungefähr einer Minute. (Die Ungenauigkeit gibt dem Spielleiter etwas Spielraum für die Abwicklung von Kämpfen). Eine Phase umfaßt zehn Minuten Spielzeit und dient in der Regel als Zeiteinheit für bestimmte Handlungen (z.B. nach Geheimtüren suchen) oder Zaubern. Ein Zauber mit einer Wirkungskdauer von zehn Phasen hält also einhundert Minuten bzw. eine Stunde und vierzig Minuten vor.

Bewegung

In engem Zusammenhang zur Zeit steht die Bewegung: Wie schnell kann ein Charakter laufen? Ist der Zwerg Ratek schneller als der große, grüne Aaskriecher, der ihn verfolgt? Und könnte er einem wütenden, aber schwer gepackten Elfen entweichen? Früher oder später werden Situationen eintreten, in denen das Schicksal der Spielercharaktere von derartigen Fragen abhängt.

Für jeden Charakter gilt ein bestimmter Bewegungsfaktor (BF), der sich nach seiner Rasse richtet, wie in Tabelle 64 angegeben.

Tabelle 64: BEWEGUNGSFAKTOREN NACH RASSEN

Rasse	BF
Elfen	12
Gnome	6
Halbelfen	12
Halblinge	6
Menschen	12
Zwerge	6

Unter normalen Bedingungen kann ein Charakter in einer Runde *das Zehnfache seines Bewegungsfaktors in Metern* zurücklegen. Ein Mensch ohne besondere Traglast käme also 120 m, ein Zwerg nur 60 m weit. Dies setzt einen zügigen, wenn auch nicht anstrengenden Schritt voraus, der über längere Zeit beibehalten werden kann.

Unter Umständen ist ein Charakter jedoch nicht in der Lage, dieses Tempo zu halten. Wird die Zusatzregel über Belastung angewandt (Seite 80), so verringert sich sein Bewegungsfaktor aufgrund der getragenen Ausrüstung. Je mehr der Charakter sich auflädt, desto langsamer wird er, bis zu dem Punkt, an dem er von lauter Schlepperei kaum noch vorankommt.

Bewegt sich ein Charakter durch ein unterirdisches Verlies oder in ähnlicher Umgebung, so legt er höchstens *das Dreifache seines Bewegungsfaktors in Metern* zurück: Es wird davon





Kapitel 14: Schwimmen

ausgegangen, daß er sich vorsichtiger bewegt als unter freiem Himmel, auf alles achtet, was er sieht und hört, und nach Fallen Ausschau hält. Auch in dieser Situation kann sich sein Tempo durch Belastung noch verringern, wenn diese Zusatzregel berücksichtigt wird.

Ein Charakter kann sich auch schneller als mit normalem Marschtempo bewegen. In einem Verlies (oder auch sonst, wenn nur der dreifache BF gilt) kann er jederzeit auf sein normales Tempo (zehnfacher BF) beschleunigen. Dabei erleidet er jedoch einen Malus von -1 auf seine Chance, überrascht zu werden, während Gegner ihrerseits einen Bonus von +1 erhalten: Der schnell marschierende Charakter wird aufgrund der größeren Geräuschentwicklung kaum jemanden hören, geschweige denn seinerseits überraschen können. Außerdem bemerkt er bei diesem Tempo keine Fallen, Geheimtüren und ähnliche Dinge.

Ein Charakter kann auch laufen oder rennen, was besonders dann angebracht ist, wenn er von ihm überlegenen Gegnern verfolgt wird. Die einfachste Methode zur Abwicklung derartiger Verfolgungssituationen besteht darin, einen Initiativwurf für jede Seite durchzuführen. Gewinnt der fliehende Charakter, so hat er den Abstand zu seinen Verfolgern vergrößern können, je nach Ermessen des Spielleiters um das Drei- oder Zehnfache der Differenz zwischen beiden Würfeln (in Metern). Die Würfe werden jede Phase wiederholt, bis der Flüchtling entkommt oder eingefangen wird. (Wer dies für unrealistisch hält, sollte bedenken, daß Angst und Adrenalin erstaunliche Kräfte verleihen können!)

Laufen und Rennen (Zusatzregel)

Falls eine Verfolgungsjagd eingehender durchgespielt werden soll, kann das Tempo der einzelnen Beteiligten errechnet werden. Allerdings nimmt dies mehr Zeit in Anspruch und kann der Spannung der Situation abträglich sein. Bei dieser Zusatzregel kann ein Charakter jederzeit vom normalen Marschtempo in doppelt so schnellen Dauerlauf übergehen, bei einem Grund-BF von 12 also 240 m pro Runde zurücklegen. Diesen Dauerlauf kann er in jedem Fall für eine seinem Konstitutionswert entsprechende Anzahl von Runden durchhalten; am Ende jeder weiteren Runde muß ein Probewurf auf die Konstitution durchgeführt werden. Wenn dieser mißlingt, muß der Charakter stehenbleiben und sich ebenso lange ausruhen, wie er gelaufen ist. Danach kann er den Dauerlauf ohne Abzüge wieder aufnehmen (allerdings mit denselben Beschränkungen hinsichtlich der Dauer).

Wenn ein Dauerlauf nicht schnell genug ist, kann ein Charakter auch rennen. Bei Gelingen eines Probewurfs auf seine Stärke kann er sein dreifaches Marschtempo erreichen, bei Gelingen eines Probewurfs mit einem Malus von -4 das vierfache Tempo,

bei einem erfolgreichen Stärkewurf -8 sogar das fünffache. Das Mißlingen eines Stärkewurfs bedeutet nur, daß der Charakter das angestrebte Tempo nicht erreicht, er kann jedoch mit der bisherigen Geschwindigkeit weiterrennen. Wenn ein Probewurf zur Erreichung eines bestimmten Tempos mißlingt, kann der Charakter dieses Tempo während des betreffenden Laufs in keinem Fall erreichen.

Rennt ein Charakter länger als eine Runde, so werden am Ende jeder Runde Probewürfe auf seine Konstitution fällig, für die Abzüge entsprechend der Dauer und dem Tempo der Jagd gelten: Pro Runde, in der mit dreifacher Geschwindigkeit gerannt wurde, -1, pro Runde mit vierfachem Tempo -2 und pro Runde mit fünffachem Tempo -3 (alle diese Abzüge summieren sich natürlich). Gelingt der Probewurf, so kann der Charakter in der nächsten Runde mit gleicher Geschwindigkeit weiterrennen, andernfalls sind seine Kräfte erschöpft, so daß er anhalten und mindestens eine Phase lang Atem schöpfen muß.

Der Dieb Ragnar besitzt z.B. den Stärkewert 14, seine Konstitution beträgt 15, und sein Bewegungsfaktor liegt bei 12. Von der Stadt- wache verfolgt, verfällt er in Dauerlauf, mit 240 m pro Runde – die Wachen leider auch. Mit seiner Konstitution könnte er den Dauerlauf in jedem Fall 14 Runden lang durchhalten, er entschließt sich jedoch, Tempo vorzulegen. Der Spieler führt einen Probewurf auf Stärke durch und würfelt eine 7. Ragnar beschleunigt also auf 360 m pro Runde (dreifaches Marschtempo). Einige Wachen fallen zurück, ein paar sind ihm jedoch immer noch auf den Fersen. Für Ragnar wird jetzt ein Konstitutionswurf -1 fällig, der mit einer 13 haarscharf gelingt.

Aber einer der verd... Wächter ist immer noch hinter ihm her! Verzweifelt bemüht sich Ragnar, noch schneller zu rennen (vierfaches Tempo zu erreichen). Der Stärkewurf ergibt jedoch eine 18: Ragnar hat keine zusätzlichen Reserven mehr. Er kann nicht noch schneller laufen, rennt aber mit dreifachem Tempo weiter. Am Ende dieser Runde ist wieder ein Konstitutionswurf fällig, mit einem Abzug von -2 für zwei Runden bei dreifachem Tempo. Der Spieler würfelt eine 4 – kein Problem! Und nun hat er auch den letzten Wachmann endlich abgeschüttelt. Ragnar geht allerdings kein Risiko ein und rennt weiter. Nach der nächsten Runde ist wieder ein ein Probewurf auf seine Konstitution erforderlich, diesmal mit -3. Der Spieler würfelt eine 18 – Ragnar kommt gerade noch um eine Ecke, die ihn verbergen kann, und bricht in der schmalen Gasse erschöpft zusammen.

Bewegung über Land

Gelegentlich werden die Spielercharaktere gezwungen sein, längere Strecken zu Fuß zurückzulegen. Vielleicht sind ihre Pferde vor irgendeiner Gefahr geflüchtet oder auch von

Raubtieren gefressen worden. Wie auch immer, die Spieler müssen wissen, wie weit ihre Charaktere am Tag marschieren können.

Ein normaler Tagesmarsch geht über zehn Stunden, angemessene Ruhe- und Essenspausen eingerechnet. Unter normalen Bedingungen kann ein Charakter in dieser Zeit das *Dreifache seines Bewegungsfaktors in Kilometern* bewältigen, ein nicht sonderlich beladener Mensch also 36 km.

Charaktere können auch *Gewaltmärsche* einlegen, d.h. absichtlich schneller marschieren und dabei das Risiko der Erschöpfung eingehen. Bei einem Gewaltmarsch legt ein Charakter das *Vierfache seines Bewegungsfaktors in Kilometern* zurück, der obige Mensch also 48 km. Nach jedem Tag eines Gewaltmarsches wird ein Probewurf auf die Konstitution des Charakters oder Wesens fällig, bei größeren Gruppen wie Heereseinheiten auf den Durchschnittswert der Gruppe (schwächere Kameraden werden von den stärkeren unterstützt). Bei Tieren wird ein Rettungswurf gegen Todesmarge durchgeführt (da sie keinen KO-Wert besitzen). Auf den Wurf wird ein kumulativer Malus von einem Punkt für jeden vorausgegangenen Gewaltmarschtag angewandt. Ist der Wurf erfolgreich, kann das Gewaltmarschtempo auch am nächsten Tag beibehalten werden. Mißlingt er, kann kein weiterer Gewaltmarsch eingelegt werden, bis die Charaktere sich von ihren Anstrengungen erholt haben, was für jeden Gewaltmarschtag einen halben Tag Ruhe erfordert.

Auch wenn der Probewurf mißlingt, kann der Marsch allerdings mit normalem Tempo fortgesetzt werden.

Der Hauptnachteil von Gewaltmärschen liegt darin, daß die Charaktere für jeden Tag (kumulativ) einen Malus von -1 auf ihre Angriffswürfe erleiden, der nur durch einen halben Tag Ruhe pro vorherigem Gewaltmarschtag wieder abzubauen ist: Charaktere, die einen achttägigen Gewaltmarsch bewältigt hätten, würden einem Abzug von -8 unterliegen und besäßen erst nach vier Ruhetagen wieder ihre normale Kampfkraft.

Die genannten Marschleistungen können sich aufgrund verschiedener Faktoren erhöhen oder verringern. Besonders die Beschaffenheit des Geländes kann die Reise beschleunigen oder verzögern: Gute Straßen erlauben ein schnelleres Vorankommen, während Gebirgspfade die Geschwindigkeit auf Kriechtempo herabsetzen. Aber auch schlechtes Wetter, Mangel an Nahrung, Wasser und Schlaf schwächen die Charaktere und vermindern ihre Marschleistung. Alle diese Faktoren werden im *Handbuch für Spielleiter* ausführlich behandelt.

Schwimmen

Wie es um die Schwimmkünste eines Charakters bestellt ist, entscheidet der Spielleiter anhand des Hintergrundes der Figur oder durch Anwendung des Fertigkeitensystems.



Wenn der Spielleiter die Schwimmfähigkeit der Charaktere festsetzt, sollte er seine Kampagne im Blick haben. Spielt sie sich in der Nähe eines größeren Gewässers ab oder ist der Charakter in einer solchen Gegend aufgewachsen, so wird er wahrscheinlich schwimmen können. Seeleute allerdings können nicht unbedingt schwimmen: So mancher finstere Pirat oder mittelalterliche Seefahrer hatte deshalb eine Todesangst vor dem Wasser, die den „Gang über die Planke“ zu einer gefürchteten Strafe machte. Darüber hinaus sind einige Charakterrassen äußerst mißtrauisch gegenüber Wasser und Schwimmkünsten. Dies kann von Kampagne zu Kampagne schwanken, gilt jedoch meist für Zwerge und Halblinge.

Nichtschwimmer sind ziemlich arm dran. Sofern sie unbelastet sind, können sie sich bei ruhigem Wetter durch Paddeln über Wasser halten. Ist das Wasser aufgewühlt, die Strömung stark oder die Wassertiefe übermäßig groß (auf dem Meer oder mitten auf einem See), so können sie in Panik geraten und untergehen. Tragen sie soviel Ausrüstung am Körper, daß ihr Bewegungsfaktor sich verringert, so gehen sie unter wie die Steine. In keinem Fall gelingt es ihnen, irgendwie voranzukommen (es sei denn abwärts).

Schwimmer dagegen können – mit unterschiedlichem Erfolg – schwimmen, tauchen und auch wieder zur Oberfläche zurückkehren. Sofern er keine Metallrüstung trägt, kann jeder des Schwimmens kundige Charakter im Wasser pro Runde das Fünffache seines Bewegungsfaktors in Metern zurücklegen, ein Charakter mit BF 12 also 60 m. Charaktere in Metallrüstungen oder solche, deren Bewegungsfaktor durch Ausrüstung auf ein Drittel oder weniger reduziert wird, können nicht schwimmen: Das Gewicht ihrer Ausrüstung zieht sie unter Wasser. Immerhin könnten sie theoretisch – mit einem Drittel ihres Grundtempos – auf dem Grund entlangwandern...

Schwimmer können ihr Tempo verdoppeln, wenn ihnen ein Probewurf auf ihren halben Stärkewert gelingt. Ein Charakter mit BF 12 könnte bei Gelingen des Wurfs in einer Runde

240 m schwimmen, was einer olympischen Leistung entspricht.

Wie das Rennen ist auch das Schwimmen eine Anstrengung, die ein Charakter nicht unbegrenzt durchhalten kann. Ein Schwimmer kann zwischen verschiedenen Geschwindigkeiten wählen, je nachdem, ob es ihm auf einen kurzen Sprint oder einen langsameren, länger zu haltenden Schlag ankommt.

– Bei normalem Schwimmtempo (fünffacher BF) oder mit Wassertreten kann sich ein Charakter in jedem Falle für eine seinem Konstitutionswert entsprechende Anzahl von Stunden über Wasser halten (allerdings unter Aufgabe des größten Teils seiner Ausrüstung). Für jede weitere Stunde muß ein Probewurf auf die Konstitution durchgeführt werden, die außerdem mit jeder zusätzlichen Stunde um einen Punkt sinkt.

Für jede im Wasser verbrachte Stunde erleidet ein Charakter einen kumulativen Abzug von -1 auf seine Trefferwürfe.

Die genannte Formel geht von ruhigem Wasser aus; bei aufgewühlter See sollte unabhängig von der Konstitution des Charakters für jede Stunde, die er schwimmt, ein Konstitutionswurf durchgeführt werden. Je rauher die See, desto häufiger werden die Probewürfe fällig, bis zu einem pro Runde bei schwerer See oder Sturm. Der Spielleiter kann außerdem bestimmen, daß unter derartig erschwerten Bedingungen die Konstitution schneller sinkt als um einen Punkt pro Stunde.

Mißlingt der Konstitutionswurf für einen Schwimmer, so muß dieser eine halbe Stunde lang Wasser treten, bevor er weiterschwimmen kann. Hinsichtlich des Verlustes von Konstitution zählt diese halbe Stunde als Schwimmzeit!

Sinkt die Konstitution eines Schwimmers auf Null, so ertrinkt er.

Als Beispiel sei die Elfe Fiera genannt, die während der Nacht von einer plötzlichen Bö von Bord gerissen wird. Zum Glück kann sie schwimmen. Sie weiß, daß Land in Reichweite liegt, und setzt sich bei nun wieder ruhigem Wasser in Bewegung. Ihr Konstitutionswert beträgt 16. Nach vierzehn

Stunden im Wasser erblickt sie am Horizont eine Insel. Zwei Stunden später ist sie näher heran, hat aber immer noch ein ganzes Stück zu schwimmen. In der folgenden Stunde (der siebzehnten, die sie im Wasser verbringt!) sinkt ihre Konstitution auf 15, und es wird ein Probewurf fällig, der mit 12 gelingt. (Im Kampf müßte Fiera jetzt einen Abzug von -17 auf ihre Trefferwürfe hinnehmen!) In der letzten, achtzehnten Stunde wird die See rauher. Ihre Konstitution fällt auf 13: Der Spielleiter hat bestimmt, daß sie in der schweren See zwei Punkte pro Stunde verliert, und daß für das Erreichen des Landes ein zusätzlicher Probewurf erforderlich ist. Es fällt die 5 – Fiera schleppt sich erschöpft auf den Strand.

– Charaktere können auch über längere Schwimmstrecken ein höheres Tempo vorlegen, laufen dabei jedoch Gefahr, ihre Kräfte schneller zu verbrauchen. Wenn sie so schnell schwimmen, wie sie an Land gehen könnten (zehnfacher BF statt des normalen Schwimmtempos), ist jede Stunde ein Probewurf auf die Konstitution durchzuführen, während Stärke und Konstitution pro Stunde um je einen Punkt sinken und für Trefferwürfe ein kumulativer Abzug von -2 pro Stunde schnellen Schwimmens gilt. Schwimmer können sogar dieses Tempo noch einmal verdoppeln, was dem Vierfachen des normalen Schwimmtempos entspricht, dann wird jedoch jede Phase ein Probewurf fällig, und die obigen Abzüge erfolgen ebenfalls für jede Phase. Auch in diesem Fall ertrinkt ein Charakter, sobald eines seiner Attribute auf Null sinkt.

– Nachdem sie wieder festen Boden unter den Füßen haben, können Schwimmer ihre verlorene Stärke, Konstitution und Kampfkraft durch Ruhe wieder aufbauen. Für jeden Ruhetag erhalten sie 1W6 Attributpunkte zurück (wurde sowohl Stärke als auch Konstitution verloren, sollte für jedes Attribut mit 1W3 gewürfelt werden), während sich der Trefferabzug um 2W6 Punkte verringert. Ruhe schließt ausreichend Nahrung und Wasser ein. Es ist nicht erforderlich, daß Charaktere völlig ausgeruht sind, bevor sie neue Unternehmungen



Kapitel 14: Klettern

angehen. Die verringerten Attributwerte gelten jedoch, bis der jeweilige Charakter Gelegenheit hatte, sich von seinen Anstrengungen voll und ganz zu erholen.

Im obigen Beispiel hat Fiera nach einer harten letzten Stunde im Wasser das rettende Ufer erreicht. Ihre Konstitution ist auf 13 zurückgegangen, und für Angriffe würde ein Abzug von -18 gelten. Sie findet ein paar reife Früchte und sinkt im Schatten einer Palme zu Boden. Den ganzen nächsten Tag tut sie nichts weiter, als sich auszuruhen. Am Ende des Tages wird gewürfelt: Der Wurf mit 1W6 ergibt eine 4 für die Konstitution, die somit wieder ihren Ursprungswert erreicht. Für die Verringerung des Trefferabzugs wird auf 2W6 eine 8 gewürfelt, dieser liegt nun also bei -10. Ein weiterer Ruhetag senkt den Abzug auf -4, ein dritter hebt ihn ganz auf. In drei Tagen hat sich Fiera also von ihrem achtzehnstündigen Kampf gegen die See vollständig erholt.

Den Atem anhalten

Unter normalen Umständen, d.h. nach tiefem Einatmen und ohne anstrengende Tätigkeit zu verrichten, kann ein Charakter den Atem über eine Anzahl von Runden anhalten, die einem Drittel seines Konstitutionswertes (aufgerundet) entspricht. Wenn der Charakter sich anstrengen muß, halbiert sich diese Frist (ggf. wiederum aufrunden); hierbei gilt jede Belastung, durch welche der Bewegungsfaktor auf ein Drittel oder weniger sinkt, als Anstrengung. Kann ein Charakter vorher nicht tief Luft holen, so halbiert sich die Dauer, für die er den Atem anhalten kann. Unabhängig von den verschiedenen Bedingungen ist dies jedoch immer für mindestens eine Runde möglich.

Für einen Charakter, welcher die Luft länger anhalten will als für die in Frage kommende Dauer, muß für jede zusätzliche Runde ein Probewurf auf die Konstitution durchgeführt werden. Beim ersten Wurf gelten noch keine Abzüge, für alle weiteren dagegen ein kumulativer Malus von jeweils -2. Sobald ein Wurf mißlingt, muß der Charakter Luft holen; befindet er sich zu diesem Zeitpunkt noch unter Wasser, so ertrinkt er.

Tauchen: Alle Charaktere können in einer Runde bis zu 6 m tief tauchen. Für jede Belastungskategorie über „unbelastet“ hinaus (bzw. für jeden Punkt Abstand zum Grund-BF bei Anwendung der Zusatzregeln) erhöht sich die Tiefe um 0,60 m (das zusätzliche Gewicht zieht den Träger nach unten). Durch einen kurzen Anlauf oder einen Sprung aus geringer Höhe gelangt man in der ersten Tauchrunde 3 m tiefer. Für je 3 m Absprunghöhe über dem Wasser kommen weitere 1,50 m hinzu, bis zu einem Höchstwert von zusätzlichen 6 m. Mit Anlauf und aus 12 m Höhe könnte ein Mensch ohne Ausrüstung also in der ersten Runde 15 m tief tauchen.

Auftauchen: Grundsätzlich kann ein schwimmender Charakter pro Runde um 6 m aufsteigen. Diese Strecke verringert sich um

0,60 m für jede Belastungskategorie über „unbelastet“ bzw. für jeden Punkt Differenz zum Grund-Bewegungsfaktor (bei Anwendung der Zusatzregel). Dabei ist zu beachten, daß unter Verwendung der Zusatzregel schwer beladene Charaktere, deren Bewegungsfaktor um 10 Punkte oder stärker reduziert wird, gar nicht an die Oberfläche schwimmen können. Charaktere, die einfach nach oben treiben (weil sie z.B. bewußtlos sind), steigen halb so schnell auf wie ein Charakter mit gleicher Belastung, der aufwärts schwimmt. Auch Charaktere mit mäßiger Belastung können im übrigen untergehen, wenn sie nichts tun, um sich über Wasser zu halten.

Klettern

Obwohl Diebe diese Fähigkeit besonders pflegen, können grundsätzlich alle Charaktere mehr oder weniger gut klettern. Dabei werden sie in Diebe, Bergsteiger und ungeübte Kletterer unterteilt.

Diebe sind im Klettern am besten geübt. Als einzige Charaktere können sie auch sehr glatte, glatte oder rauhe Flächen ohne Seil oder andere Hilfsmittel bewältigen. Diebe sind die schnellsten Kletterer und stürzen am seltensten ab.

Bergsteiger sind Charaktere, die über die Fertigkeit des Bergsteigens verfügen, bzw. denen der Spielleiter entsprechende Kenntnisse zubilligt. Ihre Erfolgchance beim Klettern liegt über

der von ungeübten Charakteren. Sie sind in der Lage, sehr glatte, glatte oder rauhe Flächen zu ersteigen, allerdings nur mit entsprechender Ausrüstung. Bergsteiger können ungeübte Charaktere beim Klettern unterstützen und einweisen.

Ungeübte Kletterer bilden die Mehrheit der Charaktere. Sie schaffen es zwar, ein Geröllfeld oder einen felsigen Steilhang zu überqueren, können jedoch Kletterausrüstung nicht sachgerecht einsetzen und daher auch keine sehr glatten, glatten oder auch nur rauhen Flächen erklimmen, sofern sie nicht von einem Bergsteiger eingewiesen werden. Ihre Erfolgchance für Kletterversuche ist die niedrigste.

Wie berechnet sich die Erfolgchance?

Die Erfolgchance eines Kletterversuchs errechnet man, indem man die Grundchance des Charakters feststellt und diese entsprechend seiner Rasse, dem Zustand der Kletterfläche und den sonstigen Umständen abwandelt.

Die Grundwerte für die verschiedenen Kategorien von Kletterern sind in Tabelle 65 angegeben. Die zahlreichen Faktoren, die auf die Erfolgchance einwirken, sind in Tabelle 66 aufgeführt. Einige davon bleiben stets gleich (z.B. die für die Rasse) und können in den Grundwert des einzelnen Charakters eingerechnet werden. Andere ändern sich mit den Umständen von einer Kletterpartie zur anderen.

Tabelle 65: ERFOLGSCHANCE BEIM KLETTERN

Kategorie	Erfolgchance
Dieb mit Bergsteigerfertigkeit*	Wände erklimmen + 10%
Dieb	Wände erklimmen
Bergsteigerfertigkeit*	40% + 10% pro Fertigkeitsschritt
Bergsteiger (n. Ermessen des Spielleiters)	50%
Ungeübter Kletterer	40%

*) Nur bei Anwendung der Zusatzregeln über Fertigkeiten

Der Wert, der sich aus Tabelle 65 und 66 ergibt, ist der Grenzwert für die Kletterwürfe, welche als normale Prozentwürfe für den betreffenden Charakter durchgeführt werden.

Ein Kletterwurf wird fällig, wenn immer ein Charakter eine Höhe von 3 m oder mehr zu überwinden hat. Er wird durchgeführt, bevor der Charakter die ersten 3 m hinter sich gebracht hat: Gelingt er, so kann der Charakter seine Klettertour fortsetzen. Mißlingt hingegen der Wurf, so findet er keinen geeigneten Weg und kann diese Fläche nicht bewältigen. Ein neuer Versuch ist erst möglich, wenn sich die Umstände verändern, d.h. entweder eine andere Stelle gewählt wurde (vom Ort des Fehlschlags mindestens 800 m entfernt), oder die Erfolgchance des Charakters sich verbessert hat.

Die Gnomin Brondvrou z.B. gilt als ungeübter Kletterer. Ihre normale Erfolgchance beträgt gerade 25% (40% - 15% als Gnom). Jetzt trennt sie eine Felswand von 15 m Höhe vom Rest ihrer Gruppe; zum Glück ist die Fläche trocken, der Stein offensichtlich fest. Brondvrou versucht es, der Wurf ergibt jedoch 49: Sie schafft es nicht. Nach einer Weile kommt endlich einer ihrer Kameraden auf die Idee, ein Seil herunterzulassen. Da ihre Erfolgchance hierdurch auf 80% steigt, steht der Gnomin ein neuer Kletterversuch zu, der mit einem Wurf von 27 auch gelingt.

Bei besonders langen Kletterstrecken, höher als 30 m oder länger als eine Phase (10 Minuten), kann der Spielleiter weitere Kletterwürfe verlangen, über deren Häufigkeit er allein entscheidet. Charaktere, deren Kletterwurf miß-