



– Wenn er die 7. Stufe erreicht hat, ist er immun gegen die von einigen Waldwesen (Dryaden, Nixen usw.) eingesetzten Formen des *Bezauberns*.

– Mit dem Aufstieg in die 7. Stufe erlangt er außerdem die Fähigkeit, sich bis zu dreimal am Tag in ein Reptil, einen Vogel oder ein Säugetier zu verwandeln. Jede dieser Tierformen (Reptil, Vogel, Säugetier) kann täglich nur einmal benutzt werden. Die Größe der gewählten Art kann von der eines Ochsenfrosches oder kleinen Vogels bis zu der eines Schwarzbären reichen (etwa bis zum doppelten Gewicht des Druiden). Bei Annahme einer anderen Gestalt heilen zwischen 10 und 60 % allen Schadens, den der Charakter bis dahin erlitten hat (mit 1W6 auswürfeln). Er kann nur die Gestalt eines normalen (in der realen Welt vorkommenden) Tieres natürlicher Größe annehmen, gewinnt dabei jedoch alle Eigenschaften des betreffenden Geschöpfes: seine Bewegungsform- und geschwindigkeit, seine Rüstungsklasse, sowie die Anzahl und Schadenswirkung seiner Angriffe.

Ein Druiden könnte sich z.B. in einen Zaunkönig verwandeln, um über einen Fluß zu fliegen, am anderen Ufer in der Gestalt eines Bären die dort versammelten Orks anzugreifen, und dann als Schlange ins Gebüsch flüchten, bevor Verstärkungen der Orks eintreffen.

Die Kleidung des Druiden und ein Gegenstand in jeder Hand werden mit verwandelt und tauchen wieder auf, wenn er menschliche Gestalt annimmt; solange er in Tierform bleibt, können sie natürlich nicht benutzt werden.

Zur Klarstellung: Druiden *haben nicht* die Macht, Untote zu vertreiben.

Glaubenssätze

Als Hüter der Natur stehen die Druiden über den alltäglichen Streitereien der Welt. Ihre Hauptsorge gilt der Fortdauer des geordneten Kreislaufs der Natur: Geburt, Wachstum, Tod und Wiedergeburt. Da sie dazu neigen, alle Dinge als Kreisläufe zu sehen, sind auch die Auseinandersetzungen zwischen Gut und Böse für sie nur wie Ebbe und Flut der Zeit. Nur wenn Kreislauf und Gleichgewicht der Natur gestört werden, wittert der Druiden Gefahr. Aufgrund dieser Weltanschauung müssen Druiden von neutraler Gesinnung sein.

Aufgabe der Druiden ist der Schutz der Wildnis, insbesondere der Bäume, Pflanzen, Tiere und Feldfrüchte; außerdem sind sie für ihre Gläubigen und deren Tiere verantwortlich. Die Druiden erkennen das Bedürfnis aller Geschöpfe (einschließlich der Menschen) nach Nahrung und Schutz vor Witterung und Gefahren an: Jagd, Ackerbau und Viehzucht sowie Holzeinschlag für den Hausbau sind sinnvolle und notwendige Bestandteile des Naturkreislaufs. Die Druiden dulden jedoch keine überflüssige Zerstörung oder Ausbeutung der Natur aus Gewinnsucht; allerdings geht ihre Rache an den Frevlern oft verschlungene Wege – es ist allgemein bekannt, daß sie ebenso nachtragend wie geduldig sind.

Der Mistelzweig ist ein bedeutendes heiliges Symbol der Druiden und unerläßliches Hilfsmittel bei der Anwendung einiger Zaubers. Um ihre volle Wirkung zu entfalten, muß die Mistel bei Vollmond mit einer eigens zu diesem Zweck angefertigten, goldenen oder silbernen Sichel geschnitten werden. Wird sie unter anderen Umständen gesammelt, halbiert sich die Wirkung des Zaubers, sofern er Schaden anrichtet oder ein Wirkungsgebiet besitzt, und alle Opfer erhalten ggf. einen Zuschlag von +2 auf ihren Rettungswurf. Kein Druiden lebt auf Dauer in einer Burg, Stadt oder Ortschaft; sie bewohnen vorzugsweise heilige Haine, in denen sie kleine Hütten aus Grassoden, Baumstämmen oder Steinen errichten.

Der Aufbau des Druidenordens

Die Druiden besitzen eine weltumspannende Organisation; auf den höheren Erfahrungsstufen (beginnend mit der 12. Stufe) gibt es jeweils nur eine begrenzte Anzahl von ihnen.

Druiden, Erzdruiden und Großer Druiden

Auf der 12. Stufe erlangt ein Charakter offiziell den Titel eines Druiden; alle Charaktere geringerer Erfahrung werden als Initiaten bezeichnet. Innerhalb einer Region kann es nur neun Druiden der 12. Stufe geben. (Eine Region wird durch Ozeane, Meeresarme und Bergketten begrenzt; ein Kontinent etwa setzt sich aus drei bis vier solcher Regionen zusammen.) Um die 12. Erfahrungsstufe erreichen zu können, muß ein Charakter einer dieser neun Druiden werden – was nur möglich ist, wenn es weniger als neun gibt, oder der Charakter einen von ihnen im Zaubers- oder Nahkampf besiegt und seine Stellung übernimmt. Sofern beide Kontrahenten einen solchen Zweikampf überleben, geht der Verlierer auf 200.000 Erfahrungspunkte zurück – gerade genug für die 11. Stufe.

Die Einzelheiten eines jeden Zweikampfs werden von den Beteiligten vorab vereinbart: Er kann mit Zaubern, mit Waffen oder mit beidem ausgefochten werden, bis zum Tod oder zur Bewusstlosigkeit eines Kontrahenten, bis zum Erreichen eines bestimmten Grenzwertes an Trefferpunkten oder sogar nur bis zum ersten Treffer – im letzten Fall müßten beide allerdings großes Vertrauen in ihre Fähigkeiten besitzen! Alles, worauf sich die Charaktere einigen können, ist zulässig, sofern Können und Risiko nicht völlig ausgeklammert werden.

Bei seinem Aufstieg zum Druiden der 12. Stufe erhält der Charakter drei ihm untergeordnete Initiaten, deren Stufe sich nach seinem Rang unter den neun Druiden der Region richtet: Dem erfahrensten unter ihnen dienen drei Initiaten der 9. Stufe, dem zweitältesten drei der 8. Stufe, usw. bis zum „jüngsten“ Druiden, der über drei Initiaten der 1. Stufe gebietet.

Jede Region beherbergt höchstens drei Erzdruiden (13. Erfahrungsstufe). Ein Druiden der 12. Stufe kann nur aufsteigen, wenn er auf einen freien Platz nachrückt oder einen der drei Erzdruiden im Zweikampf schlägt. Jeder Erzdruide hat drei Initiaten der 10. Stufe unter sich; von

den Erzdruiden der gesamten Welt wiederum werden drei ausgewählt, die – unter Beibehaltung ihrer eigenen Untergebenen – für den Dienst am Obersten Druiden (s.u.) abgestellt werden.

Der Große Druiden (14. Stufe) steht in jeder Region allein. Auch er hat seine Stellung errungen, indem er seinen Vorgänger in diesem Amt besiegte. Drei Initiaten der 11. Stufe stehen in seinem Dienst.

Das Auftreten eines neuen Großen Druiden zieht meist weite Kreise in der Hierarchie: Der Aufstieg eines Erzdruiden schafft eine unter den Druiden der Region heftig umkämpfte Lücke, und indem einer von ihnen schließlich aufrückt, eröffnet sich den erfahrensten unter den Initiaten eine Chance.

Oberster Druiden und Hierophanten

An der Spitze aller Druiden der ganzen Welt steht der Oberste Druiden (15. Stufe). Während es in mehreren Gegenden Große Druiden gibt, kann diesen Titel nur jeweils einer führen; daher gibt es auch immer nur einen einzigen Druiden der 15. Erfahrungsstufe.

Die Zauberkraft des Obersten Druiden übertrifft die normale Steigerung nach Tabelle 24: Er kann sechs Zaubers von jedem Grad anwenden und verfügt zusätzlich über sechs Zaubersgrade, die er für beliebige Zaubers einsetzen kann, solange die Summe ihrer Schwierigkeitsgrade sechs nicht übersteigt (ein Zaubers des Sechsten, sechs des Ersten oder drei Zaubers des Zweiten Grades z.B.).

Das Gefolge des Obersten Druiden besteht aus neun anderen Druiden, die nur ihm dienen und außerhalb aller regionalen Hierarchien stehen. Jeder Druiden – gleich welcher Erfahrungsstufe – kann den Obersten Druiden aufsuchen und um die Aufnahme in seinen Dienst bitten. Drei der neun Untergebenen sind Erzdruiden, die als Gesandte und Beauftragte ihres Herrn die Welt bereisen; jeder von ihnen verfügt über vier zusätzliche Zaubersgrade (s.o.). Die übrigen sind in der Regel Initiaten der 7. bis 11. Stufe, obwohl der Oberste Druiden jeden Druiden zu sich holen kann und oft auch Bewerber von geringem Rang erhört.

Die Würde des Obersten Druiden gewinnt man nicht durch Zweikampf; der Inhaber selbst wählt vielmehr seinen Nachfolger unter den amtierenden Großen Druiden aus. Die Pflichten dieses Amtes sind ebenso anstrengend wie undankbar und wohl nur für geborene Politiker interessant – jeder echte Abenteurer wird sich, nachdem er darin einige Erfahrung gewonnen hat, wohl bald nach etwas anderem umsehen.

Aus diesem Grund steigt der Oberste Druiden zur 16. Stufe bereits auf, nachdem er 500.000 weitere Erfahrungspunkte gesammelt hat. Nach Erreichen dieser Stufe kann er jederzeit von seinem Amt zurücktreten, sobald er einen geeigneten Nachfolger (einen anderen Druiden mit 3.000.000 EP) gefunden hat.

Bei Aufgabe seiner Amtswürde verliert der abtretende Oberste Druiden die ihm gewährten sechs zusätzlichen Zaubersgrade, sowie alle bis-



Kapitel 3: Die Klasse des Spielercharakters (Spitzbube)

her gesammelten Erfahrungspunkte. Damit ist er ein Hierophant der 16. Stufe und beginnt von neuem, entsprechend den Anforderungen von Tabelle 23 Erfahrungspunkte zu sammeln, um ggf. bis zur 20. Erfahrungsstufe aufsteigen zu können (normalerweise durch eigenständige Weiterbildung).

Jenseits der 15. Stufe gewinnt ein Druide keine weiteren Zauber mehr (Tabelle 23 gilt von da ab nicht mehr). Die Macht, mit der er seine Zauber einsetzt, nimmt jedoch mit wachsender Erfahrung weiter zu. Anstelle von Zaubern werden den Hierophanten weitere mystische Kräfte gewährt:

Ab der 16. Stufe ist der Hierophant gegen natürliche Gifte immun, d.h. gegen alle mit der Nahrung oder über den Blutkreislauf aufgenommenen Tier-, Pflanzen- und Monstergifte, nicht jedoch gegen mineralische Gifte und Giftgas. Außerdem verfügt er über eine blühende Gesundheit; Abzüge von Attributwerten wegen Alterung werden nicht mehr durchgeführt.

Schließlich ist ein Hierophant der 16. Stufe in der Lage, sein Äußeres innerhalb einer Runde beliebig zu verändern. Er kann seine Größe und sein Gewicht um bis zu 50% steigern oder verringern und jedes Alter zwischen Kindheit und Greisentum sowie Gestalt und Gesichtszüge irgend eines menschlichen oder humanoiden Wesens annehmen. Diese Veränderung geschieht nicht durch Zauberei und ist daher höchstens durch *Wahren Blick* zu erkennen.

Mit der 17. Stufe erwirbt der Charakter die Fähigkeit, seine Körperfunktionen so weit herabzusetzen, daß er bei flüchtiger Betrachtung tot erscheinen kann; jede Alterung setzt aus. Für die Dauer dieses Zustands liegt der Charakter in tiefer Bewußtlosigkeit, aus der er entweder zu einem vorher festgelegten Zeitpunkt („Ich gehe für zwanzig Tage in Winterschlaf“) oder bei einer deutlichen Veränderung in der Außenwelt erwacht (das Wetter wird kälter, jemand schlägt ihn mit einem Knüttel o.ä.).

Einem Hierophanten der 17. Stufe ist es außerdem gegeben, die Elementarebene der Erde nach Belieben zu betreten, wobei der Übergang eine Runde in Anspruch nimmt. Diese mystische Kraft versetzt den Charakter zugleich in die Lage, auf dieser Ebene zu überleben, sich dort zu bewegen und jederzeit auf die Materielle Ebene zurückzukehren; sie verleiht ihm jedoch keine derartigen Fähigkeiten und Widerstandskräfte auf der Materiellen Ebene.

Auf der 18., 19. und 20. Erfahrungsstufe erwirbt ein Hierophant **nacheinander** die Fähigkeit, in gleicher Weise die Elementarebenen des Feuers, des Wassers und zuletzt der Luft zu betreten und dort zu überleben.

Die Spitzbuben

Spitzbuben leben in der Überzeugung, daß der Rest der Welt ihnen den Unterhalt „schuldet“. Sie leben von einem Tag zum anderen, so groß-

artig, wie sie es sich gerade leisten können, und arbeiten so wenig wie nur irgend möglich. Je weniger sie sich wie die anderen abrackern müssen (ohne auf einen gewissen Komfort zu verzichten), desto erfolgreicher wähnen sie sich. Diese Einstellung ist zwar weder böse noch grausam, sorgt jedoch nicht gerade für einen guten Ruf, zumal so mancher Spitzbube eine dunkle Vergangenheit besitzt, über die er ungern Rede und Antwort steht.

Die Spitzbuben verbinden einige Vorzüge anderer Klassen: Sie können eine ganze Reihe von Waffen, Rüstungen und magischen Gegenständen benutzen.

Außerdem verfügen Spitzbuben über verschiedene besondere Fähigkeiten, die ihnen eigen sind. Alle Spitzbuben zeigen eine gewisse Sprachbegabung, so daß sie Aussichten haben, fremdsprachige Schriftstücke zu verstehen. Im Klettern an steilen Wänden, unter Ausnutzung kleinster Ritzen und Vorsprünge, sind sie noch geübter als die kräftigen Bergbewohner. Sie sind aufmerksam und hellhörig, so daß sie Dinge hören, die anderen entgehen. Schließlich sind sie geschickt genug (und ein klein wenig diebisch veranlagt), um mit Taschenspielerien und dem Stibitzen kleiner Gegenstände Erfolg zu haben.

Für die verschiedenen besonderen Fähigkeiten der Spitzbuben, wie Taschendiebstahl oder Geräusche hören, werden Prozentchancen angegeben (die sich nach Klasse, Erfahrungsstufe, Geschicklichkeit und Rasse des Charakters richten). Will ein Spitzbube eine solche Fähigkeit einsetzen, so wird ein Prozentwurf durchgeführt; liegt das Ergebnis unter dem angegebenen Wert oder gleich hoch, so verläuft der Versuch erfolgreich, andernfalls ist er mißlungen (Näheres s.u.).

Für den Aufstieg aller Spitzbuben auf höhere Erfahrungsstufen gilt Tabelle 25. Von der 1. bis

Tabelle 25: ERFAHRUNGSTUFEN DER SPITZBUBEN

Stufe	Dieb/Barde	Trefferwürfel (W6)
1.	0	1
2.	1.250	2
3.	2.500	3
4.	5.000	4
5.	10.000	5
6.	20.000	6
7.	40.000	7
8.	70.000	8
9.	110.000	9
10.	160.000	10
11.	220.000	10+2
12.	440.000	10+4
13.	660.000	10+6
14.	880.000	10+8
15.	1.100.000	10+10
16.	1.320.000	10+12
17.	1.540.000	10+14
18.	1.760.000	10+16
19.	1.980.000	10+18
20.	2.200.000	10+20

zur 10. Stufe (einschließlich) erhalten sie pro Stufe einen sechsseitigen Trefferwürfel, *jenseits der 10. Stufe nur mehr 2 Trefferpunkte pro Stufe ohne jeden Konstitutionsbonus*.

Der Dieb

Mindestwert: Geschicklichkeit 9

Hauptattribut: Geschicklichkeit

Zulässige Rassen: Alle

Es gibt die verschiedensten Arten von Dieben, die alle vom Ertrag anderer Leute Arbeit leben: Der Dieb ist der Urtyp des Spitzbuben schlechthin.

Die Tätigkeit des Diebes ist keine ehrenhafte, sie ist jedoch auch nicht gänzlich unehrenhaft. Viele berühmte Helden aus Volkssagen waren mehr als nur kleine Langfinger – Reinecke Fuchs, Robin Goodfellow und Ali Baba sind nur einige Beispiele. Im günstigsten Licht ist der Dieb ein romantischer Held mit edlen Zielen, dem es jedoch an Charakterfestigkeit mangelt; eine solche Figur würde nach Höherem streben und doch immer wieder der Versuchung erliegen.

Das Hauptattribut des Diebes ist die Geschicklichkeit, deren Wert mindestens 9 betragen muß, damit diese Klasse gewählt werden kann. Hohe Werte auch in anderen Attributen, vor allem Intelligenz, sind zwar wünschenswert, aber nicht notwendig. Ein Dieb kann jeder Gesinnung außer der des rechtschaffenen Guten folgen; viele von ihnen sind wenigstens zum Teil neutral gesonnen.

Die Auswahl der Waffen, die von Dieben beherrscht werden können, ist eingeschränkt, da sie die meiste Zeit damit verbringen, ihre Diebesfähigkeiten zu üben. Zu den zulässigen Waffen zählen Bauernspieß (Kampfstecken), Breitschwert, Dolch, Handarmbrust, Keule, Kurzbogen, Kurzschild, Lasso, Langschwert, Messer, Schleuder und Wurfpeil. Ein Dieb darf einen Lederpanzer, ein wattiertes Wams oder eins aus beschlagenem Leder, oder auch ein Elfen-Kettenhemd tragen; trägt er allerdings etwas anderes als den Lederpanzer, muß er Abzüge auf die Erfolgchance für seine besonderen Fähigkeiten hinnehmen.

Um die Anfangswerte der Diebesfähigkeiten zu ermitteln, wird von den in Tabelle 26 aufgeführten Grundwerten ausgegangen. Modifikatoren je nach Rasse, Geschicklichkeitswert und getragener Rüstung (Tabellen 27, 28, und 29) werden hinzuaddiert bzw. hiervon abgezogen. Die so errechneten Werte berücksichtigen allerdings nicht die Mühe, die ein Charakter darauf verwandt hat, bestimmte Fähigkeiten besonders zu üben. Um diesen persönlichen Zug wiederzugeben, erhält jeder Dieb auf der 1. Stufe weitere sechzig (60) Prozentpunkte, die er nach Belieben auf die verschiedenen Fähigkeiten verteilen kann, allerdings nicht mehr als 30 Punkte auf eine davon.

Kapitel 3: Die Klasse des Spielercharakters (Diebesfähigkeiten)



Auf jeder höheren Erfahrungsstufe, die er erreicht, erhält der Dieb zusätzliche 30 Punkte zur Verteilung; hierbei dürfen wiederum höchstens 15 Punkte einem Wert zugeordnet werden, und keine Erfolgchance kann – einschließlich aller Modifikatoren für Geschicklichkeit, Rasse und Rüstung – höher liegen als 95%. Eventuell kann der Spielleiter fordern, daß ein Teil der Punkte den Fähigkeiten zugewiesen wird, die im Abenteuer zum Einsatz kamen.

Tabelle 26: GRUNDWERTE DER DIEBESFÄHIGKEITEN

Taschendiebstahl	15%
Schlösser öffnen	10%
Fallen finden/entschärfen	5%
Leise bewegen	10%
Im Schatten verstecken	5%
Geräusche hören	15%
Wände erklimmen	60%
Sprachen lesen	0%

Zu diesen Grundwerten kommen bei halb-menschlichen Charakteren sowie solchen mit hohen oder niedrigen Geschicklichkeitswerten evtl. Zuschläge oder Abzüge. Möglicherweise ergibt sich nach Anwendung aller Modifikatoren bei manchen Charakteren eine negative Erfolgchance für eine bestimmte Fähigkeit; in diesem Fall muß der Dieb zunächst Punkte aufwenden, um den betreffenden Wert auf mindestens 1% zu steigern, wenn er die Fähigkeit einsetzen will: Manche Leute sind eben für bestimmte Dinge einfach nicht sehr begabt.

Die Spalte „Ohne Rüstung“ in Tabelle 29 gilt für Charaktere, die *Armreifen der Verteidigung* oder höchstens einen Umhang, jedoch keinerlei dicke oder schwere Schutzkleidung tragen.

Erläuterung der Diebesfähigkeiten

Taschendiebstahl: Diese Fähigkeit setzt der Dieb ein, wenn er Kleinigkeiten aus anderer Leute Taschen, Ärmeln, Gürteln Rucksäcken usw. entwendet, wenn er Gegenstände in der Hand verschwinden läßt oder einfache Taschenspielertricks vorführt.

Bleibt der Versuch eines Taschendiebstahls ohne Erfolg, bedeutet dies nur, daß der Dieb den begehrten Gegenstand nicht bekommt, nicht, daß er bemerkt wurde. Ob das Opfer den Dieb entdeckt, richtet sich nach seiner Erfahrungsstufe: Die dreifache Stufe des Opfers (bzw. die dreifache Anzahl seiner Trefferwürfel) wird von 100 abgezogen; hat der Wurf des Diebes diesen Wert erreicht oder überschritten, so ist sein Versuch aufgefallen. Ein Opfer der Stufe 0 würde den versuchten Diebstahl also nur bei einem Wurf von 00 bemerken, ein Charakter der 13. Stufe dagegen bereits bei einem Ergebnis von 61 oder mehr. In einigen Fällen kann der Diebstahl zwar gelingen, aber dennoch bemerkt worden sein.

Wenn er dies möchte, kann der Spielleiter bestimmen, daß Diebe, die über mehr Erfahrung verfügen als ihr Opfer, schwerer

Tabelle 27: MODIFIKATION DER DIEBESFÄHIGKEITEN NACH RASSEN

Diebesfähigkeit	Elfen	Gnome	Halbelfen	Halblinge	Zwerge
Taschendiebstahl	+5%	–	+10%	+5%	–
Schlösser öffnen	–5%	+5%	–	+5%	+10%
Fallen finden/entschärfen	–	+10%	–	+5%	+15%
Leise bewegen	+5%	+5%	–	+10%	–
Im Schatten verstecken	+10%	+5%	+5%	+15%	–
Geräusche hören	+5%	+10%	–	+5%	–
Wände erklimmen	–	–15%	–	–15%	–10%
Sprachen lesen	–	–	–	–5%	–5%

Tabelle 28: MODIFIKATION DER DIEBESFÄHIGKEITEN NACH GESCHICKLICHKEIT

GE	Taschen- diebstahl	Schlösser öffnen	Fallen finden	Leise bewegen	Im Schatten verstecken
9	–15%	–10%	–10%	–20%	–10%
10	–10%	–5%	–10%	–15%	–5%
11	–5%	0	–5%	–10%	0
12	0	0	0	–5%	0
13-15	0	0	0	0	0
16	0	+5%	0	0	0
17	+5%	+10%	0	+5%	+5%
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+10%	+15%	+15%

Tabelle 29: MODIFIKATION DER DIEBESFÄHIGKEITEN NACH RÜSTUNGSTYP

Diebesfähigkeit	Ohne Rüstung	Elfen- Kettenhemd	Beschl. o. watt. Wams
Taschendiebstahl	+5%	–20%	–30%
Schlösser öffnen	–	–5%	–10%
Fallen finden/entschärfen	–	–5%	–10%
Leise bewegen	+10%	–10%	–20%
Im Schatten verstecken	+5%	–10%	–20%
Geräusche hören	–	–5%	–10%
Wände erklimmen	+10%	–20%	–30%

zu erwischen sind. Die Wahrscheinlichkeit, daß das Opfer den Dieb entdeckt, wird um die Differenz zwischen den Erfahrungsstufen der beiden Charaktere gesenkt. Wenn z.B. Ragnar, ein Dieb der 15. Stufe, Horatio, einem Kämpfer der 9. Stufe, in die Tasche greifen will, so wird er nach der Grundregel bei einem Wurf von 73 oder mehr ($100 - (3 \times 9) = 73$) bemerkt. Nach der Zusatzregel steigt dieser Grenzwert auf 79, da Ragnarum sechs Stufen erfahrener ist als Horatio. Diese Formel ist nur anzuwenden, wenn der Dieb erfahrener ist als sein Opfer.

Ein Dieb kann seinem Opfer beliebig oft in die Tasche greifen: Weder Erfolg noch Mißerfolg verhindern weitere Versuche – nur wenn er erwisch wird, dürfte vorerst Schluß sein!

Schlösser öffnen: Ein Dieb kann versuchen, normale Schlösser zu knacken, die Kombinationen von Zahlenschlössern herauszufinden (sofern solche existieren) und Geheimmechanismen (verschiebbare Tafelungen, versteckte Hebel oder Schlüssellocher) zu enträtseln. Für das Knacken eines Schlosses braucht man

Werkzeug; typisches Diebeswerkzeug gewährleistet die normale Erfolgchance. Muß improvisiertes Werkzeug benutzt werden (ein Stück Draht, ein schmaler Dolch, ein Stöckchen o.ä.), so gibt es Abzüge auf die Erfolgchance, die vom Spielleiter festgesetzt werden und von 5 Prozentpunkten für ein improvisiertes, aber brauchbares Werkzeug bis zu 60 Prozentpunkten für ein unhandliches und ungeeignetes Hilfsmittel wie etwa einen Stock reichen. Der Zeitaufwand für das Öffnen eines Schlosses beträgt 1W10 Runden. Ein Dieb kann sich auf einer bestimmten Erfahrungsstufe nur einmal an einem Schloß versuchen: Im Falle eines Fehlschlags ist das Schloß einfach zu schwierig für den Charakter, solange er nicht mehr über das „Schlosserhandwerk“ gelernt hat.

Fallen finden/entschärfen: Ein Dieb ist geübt im Aufspüren von kleinen Fallen und Warnvorrichtungen wie Giftnadeln, federgelagerten Klingen, tödlichen Gasen und Alarmglöckchen. Diese Fähigkeit hilft ihm nicht, herabstürzende Deckenteile oder andere Fallen größeren Maßstabs zu entdecken. Um eine Falle zu entdecken, muß der Dieb in der Lage sein, das betreffende Objekt zu berühren und



Kapitel 3: Die Klasse des Spielercharakters (Diebesfähigkeiten)

zu untersuchen. Normalerweise wird der Prozentwurf vom Spielleiter durchgeführt: Lautet seine Auskunft „Du hast keine Fallen gefunden.“, so muß der Spieler des Diebes entscheiden, ob er sicher sein kann, daß keine Fallen vorhanden sind, oder ob vielleicht Fallen da sind, die sein Charakter nicht entdeckt hat. Mit dem Entdecken einer Falle gewinnt der Dieb eine grobe Vorstellung von ihrer Wirkungsweise, aber keine genaue Kenntnis ihres Aufbaus. Ein Dieb kann einen Gegenstand einmal pro Erfahrungsstufe auf Fallen untersuchen; diese Suche nimmt 1W10Runden in Anspruch.

Wenn eine Falle einmal gefunden ist, kann der Dieb versuchen, sie auszubauen oder zu entschärfen, wozu er ebenfalls 1W10Runden benötigt. Zeigen die Würfel einen Fehlschlag an, so übersteigt die Konstruktion der Falle die augenblicklichen Fähigkeiten des Diebes: Er kann erst wieder versuchen, sie zu entschärfen, wenn er eine höhere Erfahrungsstufe erreicht hat. Liegt der Prozentwurf bei 96 bis 100, so hat der Charakter die Falle versehentlich ausgelöst und erleidet den entsprechenden Schaden. Manchmal ist es für den Dieb sinnvoller, eine Falle absichtlich auszulösen, statt sie zu entschärfen zu wollen (z.B. weil seine Erfolgschance sehr gering ist). Ein solches Auslösen ist bei jeder entdeckten Falle automatisch möglich, kann aber zu bösen Überraschungen führen, wenn die Vorrichtung nicht ganz so funktioniert, wie der Dieb gedacht hatte, und er an der falschen Stelle steht...

Wenn es sich um magische oder unsichtbar gemachte Fallen handelt, hilft diese Fähigkeit sehr viel weniger; Diebe können zwar auch solche Fallen zu entschärfen versuchen, ihre Erfolgschance ist dabei jedoch nur halb so hoch wie bei normalen Fallen.

Leise bewegen: Der betreffende Spieler kann jederzeit ankündigen, daß ein Dieb versucht, sich lautlos zu bewegen. Sein Bewegungstempo verringert sich dabei auf ein Drittel des normalen Wertes. Der Spielleiter führt einen Prozentwurf durch, um den Erfolg des Diebes zu ermitteln: Der Dieb selbst *glaubt* immer, daß ihn niemand gehört hat. Durch erfolgreiches leises Vorgehen erhöht sich die Chance des Diebes, einen Gegner zu überraschen, selbst unentdeckt zu bleiben oder für einen hinterhältigen Schlag in Stellung gehen zu können. Ein Dieb, der mitten im Blickfeld seiner Gegner vorsichtig umherschleicht, verschwendet natürlich seine Zeit.

Im Schatten verstecken: Ein Dieb kann versuchen, im Schatten oder hinter jeder Art von Deckung, Büschen, Vorhängen oder in sonstigen Schlupfwinkeln zu verschwinden, solange ihn dabei niemand beobachtet. Er bleibt unentdeckt, wenn er sich nicht bewegt. (Kleinere, langsam und vorsichtig vollzogene Bewegungen wie das Entkorken eines Fläschchens mit Zauberspruch oder das Ziehen einer Waffe sind möglich.) Unter den Augen einer Wache kann ein Dieb sich in keinem Fall auf diese Weise verstecken – für den Posten ist klar, wo er sich befindet. Sich vor einem in einen Kampf ver-

wickelten Wesen zu verbergen, ist dagegen möglich, da sich dessen Aufmerksamkeit auf andere Dinge richtet. Auch hier würfelt der Spielleiter: Der Dieb *hält* sich stets für vollkommen verborgen. Da diese Fähigkeit größtenteils auf Augentäuschung beruht, kann sie bei völliger Dunkelheit nicht angewandt werden. Im Schatten versteckte Charaktere sind allerdings für Infravision ebenso verborgen wie für normale Sicht. Zauber, magische Gegenstände und besondere Fähigkeiten bestimmter Wesen, die unsichtbare Dinge aufdecken, lassen auch den Standort eines versteckten Diebes erkennen.

Geräusche hören: Ein guter Dieb achtet auch auf die geringste Kleinigkeit, und hört insbesondere auch schwache Laute, die anderen entgehen würden. Seine Fähigkeit, leiseste Geräusche wahrzunehmen (z.B. durch dicke Türen hindurch oder von einem Ende eines langen Ganges zum anderen), ist bedeutend besser als bei gewöhnlichen Leuten. Dieses Gehör ist allerdings nicht automatisch: Der Dieb muß eine Runde lang still stehenbleiben und sich aufs Lauschen konzentrieren; er braucht dazu Ruhe in seiner näheren Umgebung und muß seinen Helm oder Hut abnehmen. Was an Lauten durch Türen oder andere Hindernisse dringt, ist bestenfalls undeutlich.

Wände erklimmen: Zwar kann jeder versuchen, Felswände und steile Hänge hinaufzuklettern, doch Diebe sind darin geübter als andere Charaktere. Nicht nur, daß ihre Erfolgschance höher liegt, sie benötigen meist auch keine Geräte, Seile oder sonstige Hilfsmittel; insbesondere können nur sie sich ohne Kletterausrüstung an glatte und sehr glatte Wände wagen. Natürlich ist der Dieb während des Kletterns in seinen Bewegungen stark eingeschränkt und nicht in der Lage, zu kämpfen oder sich wirkungsvoll zu verteidigen.

Sprachen lesen: Diebe schnappen notwendigerweise die verschiedensten Dinge auf; hierzu gehört auch die Fähigkeit, fremde Sprachen zu lesen, vor allem im Hinblick auf Schatzkarten, Urkunden, geheime Aufzeichnungen usw. Bei Erreichen der 4. Stufe hat ein Dieb normalerweise genug Erfahrung auf diesem Gebiet gesammelt, um bei den meisten nichtmagischen Schriftstücken wenigstens eine Chance zu haben, den Inhalt zu verstehen; der Spielleiter kann allerdings bestimmen, daß einige Sprachen, denen der Dieb noch nie begegnet ist, für ihn unverständlich bleiben. Der erfolgreiche Einsatz dieser Fähigkeit wird jedesmal überprüft, wenn der Dieb ein neues Schriftstück untersucht – nicht nur einmal für jede Sprache. Ist der Prozentwurf erfolgreich, kann der Dieb die Aussage des Geschriebenen in etwa verstehen; sein Verständnis ist ebenso groß wie die Erfolgschance: Ein Wert von 20% für Sprachen verstehen bedeutet auch, daß der Charakter im Erfolgsfall etwa 20% des Inhalts mitbekommt. Da für jedes Schriftstück neu gewürfelt wird, ist es nicht notwendig, festzuhalten, welche Sprachen der Dieb bereits vom Lesen kennt.

Für jedes Schriftstück darf auf einer

bestimmten Erfahrungsstufe nur einmal gewürfelt werden; mißlingt der Versuch, kann man ihn auf einer höheren Erfahrungsstufe wiederholen.

Wenn ein Charakter eine Sprache aufgrund entsprechender Fertigkeit lesen kann, erübrigt sich der Einsatz dieser Diebesfähigkeit.

Diebe besitzen außerdem die folgenden, in Tabelle 26 nicht aufgeführten Fähigkeiten:

Hinterhältiger Angriff: Diebe sind im Getümmel des Kampfes Mann gegen Mann nicht besonders stark, dafür aber Meister des Dolchstoßes in den Rücken. Kann ein Dieb seinen Gegner überraschend und von hinten angreifen, so erhöhen sich die Trefferchance und der angerichtete Schaden beträchtlich.

Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, muß der Dieb sich im Rücken seines Opfers befinden, und dieses darf nichts von dem bevorstehenden Angriff ahnen: Wenn der Gegner den Dieb kommen sieht oder hört, oder er durch Zuruf gewarnt wird, ist der Überraschungseffekt aufgehoben und der Angriff wird normal gehandhabt (allerdings gelten immer noch die Modifikatoren für einen Angriff von hinten). In ein Gefecht verwickelte Gegner werden den sich anschleichenden Dieb oft bemerken: Schließlich ist eine der ersten Regeln im Kampf, dem Gegner nie den Rücken zuzukehren! Ein Charakter, der nicht mit einem Angriff rechnet (ein Freund oder Verbündeter etwa), kann jedoch evtl. überrumpelt werden, obwohl er weiß, daß der Dieb hinter ihm steht.

Bei einem hinterhältigen Angriff erhält der Charakter einen Zuschlag von +4 auf seinen Trefferwurf, außerdem gelten für die Rüstungsklasse des Gegners weder Geschicklichkeitszuschläge noch Schild. Der ausgewürfelte Schaden (einschließlich Stärkebonus) wird mit dem in Tabelle 30 aufgeführten Faktor multipliziert; danach werden ggf. Zuschläge für die benutzte Waffe hinzugezählt.

Auch diese Diebesfähigkeit hat ihre Grenzen: Der mehrfache Schaden gilt jeweils nur für den ersten Treffer, auch wenn vielleicht mehrere Angriffe möglich sind – einmal getroffen, ist der Gegner nicht mehr überrascht. Darüber hinaus kann ein Dieb nicht gegen jedes Wesen einen hinterhältigen Angriff führen: Zunächst muß der Gegner grob menschenähnlich sein, denn ein Teil des Geheimnisses liegt darin, genau zu zielen. Ein Dieb könnte einen Oger in dieser Weise angreifen, einen Betrachter jedoch nicht. Außerdem muß das Opfer eine erkennbare Rückseite haben (womit die meisten Schleim-, Schlick- und Geleemonster entfallen). Und schließlich muß der Dieb in der Lage sein, eine wichtige Körperzone seines Gegners zu treffen: Um einen hinterhältigen Angriff gegen einen Riesen führen zu können, müßte ein Dieb auf einem Felsvorsprung oder einem Balkon stehen – ihm vom Boden aus den Dolch in den Fuß zu stoßen, wäre nicht halb so wirkungsvoll.



Tabelle 30: MEHRFACHER SCHADEN BEI HINTERHÄLTIGEM ANGRIFF

Stufe des Diebes	Schadensfaktor
1.-4.	x2
5.-8.	x3
9.-12.	x4
13. u. höher	x5

Vorsichtig in das Halbdunkel vor ihm spähend, marschiert der Oger den Gang entlang. Er übersieht dabei die schattenhafte Gestalt des Diebes Ragnar, der sich in eine Nische gedrückt hatte und nun herausschlüpft, um sich von hinten an das Monster heranzuschleichen. Als er gerade zum tödlichen Streich ausholt, scharrt sein Stiefel über den Steinboden. Die behaarten Ohren des Ogers richten sich auf, das Ungeheuer wirbelt herum und vermisst Ragnar die Aussicht auf einen hinterhältigen Angriff, sowie den Rest des Tages... Wäre der Prozentwurf für Ragnars leises Bewegen erfolgreich gewesen, hätte dieser den Oger mit +4 auf seine Trefferchance angreifen und den fünffachen Schaden anrichten können (da er die 15. Erfahrungsstufe erreicht hat).

Gaunersprache: Dies ist eine besondere Form der Verständigung, die von allen Dieben und ihren Helfershelfern beherrscht wird. Sie ist keine eigene Sprache, sondern setzt sich aus Ausdrücken und Doppelbedeutungen zusammen, die in jede Sprache eingebaut werden können. Der Wortschatz beschränkt sich auf Themen, die für Diebe interessant sind: Beute, geheime Zeichen, Gelegenheiten für Überfälle, Einbrüche oder Betrügereien usw. Zwei Diebe können sich jedoch nicht in der Gaunersprache unterhalten, wenn sie keine gemeinsame Sprache sprechen. Trotzdem ist die Gaunersprache nützlich, besonders, um durch einige ihrer Ausdrücke, die man in ein normales Gespräch einfließen läßt, andere „schwere Jungs“ zu erkennen.

Das Konzept einer Gaunersprache beruht auf historischen Tatsachen (Das Rotwelsch ist wahrscheinlich in der einen oder anderen Form auch heute noch örtlich in Umlauf), wurde im Rahmen des AD&D®-Spieles jedoch mit einer unhistorisch breiten Grundlage ausgestattet. Wer mehr über dieses Thema erfahren möchte, dürfte bei einigen Nachforschungen in einer größeren Bücherei bald auf Beispiele des alten Rot(welsch) stoßen.

Schriftrollen verwenden: Bei Erreichen der 10. Erfahrungsstufe erlangt ein Dieb die begrenzte Fähigkeit, Schriftrollen mit Magier- und Priesterzaubern zu verwenden. Sein Verständnis magischer Texte ist jedoch alles andere als umfassend: Es besteht eine Chance von 25%, daß ihm beim Ablesen des Zaubers ein Fehler unterläuft, so daß dieser anders wirkt als vorgesehen. Die Fehlwirkung gerät fast immer zum Schaden des Diebes und seiner Gruppe; sie kann von der einfachen Umkeh-

rung des eingesetzten Zaubers bis zu einer Verwechslung beim Gebrauch einer *Feuerball-Schriftrolle* reichen, durch welche die Sprengwirkung den Dieb anstelle des Zieles trifft. Die genaue Auswirkung wird jeweils vom Spielleiter bestimmt. (Dieser hat gewöhnlich seine helle Freude daran – Sie sollten also mit allem rechnen!)

Diebe errichten keine Burgen oder Festungen, sondern bevorzugen kleinere, befestigte Behausungen, deren wahrer Zweck möglichst leicht zu tarnen sein sollte, z.B. eingut gesichertes Versteck, das sich hinter der Fassade einer schäbigen Kneipe oder eines alten Lagerhauses verbirgt. Diese Schlupfwinkel richten sie fast immer in Städten oder in deren Nähe ein, da sie dort ihrem Gewerbe nachgehen.

Hierbei wird davon ausgegangen, daß dem Dieb daran liegt, von einem solchen Stützpunkt aus mit einer Bande zu arbeiten. Nicht alle Diebe leben jedoch von Überfällen und Taschendiebstählen; einer, der sich eher auf das Ausspähen von Gelegenheiten, Heimlichkeit und das Überwinden von Schlössern und Fallen verlegt hat, könnte z.B. ein Versteck ganz anderer Art bewohnen, umgeben von den ungewöhnlichen und rätselhaften Dingen, die er im Laufe seiner abenteuerlichen Existenz angesammelt hat. Wie das Heim eines jeden Diebes wird es in seiner Umgebung nicht auffallen – welcher Späher macht schon auf sich aufmerksam? Es könnte auch ein aufwendiges Labyrinth von Räumen, Geheimgängen und Schiebewänden sein, angefüllt mit den sonderbarsten Dingen aus aller Welt.

Wenn ein Dieb die 10. Erfahrungsstufe erreicht, genießt er einen solchen Ruf, daß er Anhänger gewinnen kann: einen Haufen von Schurken und Beutelschneidern, oder eine Gruppe von Spähern, die von einem erfahrenen Meister lernen wollen. Insgesamt stoßen 4-24 (4W6) Leute zu ihm; sie sind im allgemeinen treue Anhänger, doch ein kluger Dieb ist gegenüber seinen Kameraden immer mißtrauisch. Klasse und Erfahrungsstufe der einzelnen Anhänger können nach Tabelle 31 ausgewürfelt oder vom Spielleiter entsprechend seiner Kampagne bestimmt werden.

Diebe wachen meist eifersüchtig über ihr „Jagdgebiet“. Stellen zwei oder mehr Diebe in derselben Gegend Banden auf, so führt dies meist zu einem Krieg, der bis zur endgültigen Ausschaltung oder Verdrängung des Gegners fortgesetzt wird.

Tabelle 31: ANHÄNGER FÜR DIEBE

Wurf	Anhänger	Erfahrungsstufe
01-05	Elf, Dieb	1.-6.
06-07	Elf, Dieb/Kämpfer/ Zauberkundiger	1.-3.
08-10	Elf, Dieb/Zauberkundiger	1.-4.
11-16	Gnom, Dieb	1.-6.
17-19	Gnom, Dieb/Illusionist	1.-4.
20-22	Gnom, Dieb/Kämpfer	1.-4.
23-27	Halbelf, Dieb	1.-6.

28-30	Halbelf, Dieb/Kämpfer	1.-4.
31-33	Halbelf, Dieb/Kämpfer/ Zauberkundiger	1.-3.
34-38	Halbling, Dieb	1.-8.
39-42	Halbling, Dieb/Kämpfer	1.-6.
43-90	Mensch, Dieb	1.-8.
91	Mehrklassiger Mensch, Dieb/?	1.-8./1.-4.
92-96	Zwerg, Dieb	1.-6.
97-99	Zwerg, Dieb/Kämpfer	1.-4.
00	Anderer (nach Wahl des Spielleiters)	–

Der Barde

Mindestwerte: Geschicklichkeit 12
Intelligenz 13
Charisma 15
Hauptattribute: Geschicklichkeit,
Charisma
Zulässige Rassen: Menschen, Halbelfen

Der Barde schlägt sich mit Charme, Künstlertalent und Witz durchs Leben. Er sollte schlagfertig und weitherzig sein – und leichtfüßig, wenn nichts anderes mehr hilft.

Genau genommen bezieht sich der historische Name „Barde“ auf keltische Dichter, die die Geschichte ihrer Stämme in langen Heldenepen besangen. Diese Barden, die vor allem aus Irland, Schottland und Wales bekannt sind, erfüllten viele Funktionen in ihrer Gesellschaft: Durch sie wurde die Geschichte des Stammes bewahrt, wurden Neuigkeiten verbreitet, Nachrichten weitergegeben und Gesandtschaften zu fremden Stämmen geleitet. Im AD&D®-Spiel ist der Charakter des Barden allgemeiner gehalten; historische und sagenhafte Beispiele für ihn wären Alana-Dale, Will Scarlet, Amergin oder auch Homer: Jede Kultur hat ihre Geschichtenerzähler und Dichter, ob sie nun Barden, Skalden, Fili, Gaukler oder anders heißen.

Um Barde werden zu können, benötigt ein Charakter Werte von mindestens 12 für Geschicklichkeit, 13 für Intelligenz und 15 für Charisma; Hauptattribute der Klasse sind Geschicklichkeit und Charisma. Ein Barde kann neutral, chaotisch oder rechtschaffen, gut oder böse sein, aber seine Gesinnung muß zumindest teilweise neutral sein: Nur indem er einen gewissen Abstand zu den Dingen einhält, kann er seiner Bardenrolle gerecht werden.

Durch seine besondere Natur lernt ein Barde die verschiedensten Dinge; er ist in allen Künsten bewandert und in keiner Meister. Er kämpft zwar ebenso durchschnittlich wie alle Spitzbuben, kann jedoch alle Waffen verwenden; er darf bis hin zum Kettenhemd (einschließlich) alle Rüstungen tragen, aber keinen Schild benutzen.

Alle Barden sind gute Sänger und beherrschen außerdem ein Musikinstrument, das vom jeweiligen Spieler bestimmt wird (vorzugswei-



Kapitel 3: Die Klasse des Spielercharakters (Bardenfähigkeiten)



se ein tragbares). Wenn die zusätzlichen Regeln über Fertigkeiten eingesetzt werden, kann der Barde weitere Instrumente erlernen: für jede aufgewandte Fertigkeit zwei Instrumente.

Da er weit herumkommt, lernt ein Barde mit der Zeit auch, einige Zauber anzuwenden. Wie bei einem Zauberkundigen entscheidet seine Intelligenz darüber, wieviele Zauber er erlernen kann und mit welcher Wahrscheinlichkeit er neue Zauber versteht. Auch der Barde führt ein Zauberbuch und unterliegt bezüglich des Auswendiglernens und Wirkens von Zaubern allen für Magier geltenden Einschränkungen, insbesondere dem Verbot jeglicher Rüstung. Daher setzt er seine Zauber mehr zur Unterhaltung als im Kampf ein. Tabelle 32 gibt an, wie

viele Zauber ein Barde auf jeder Stufe einsetzen kann.

Da Barden eher Amateure als echte Magier sind, sammeln sie ihre Zauber mehr zufällig: Auf keinen Fall können sie sich auf eine magische Schule spezialisieren. Als Anfänger verfügen sie nur über wenige Zauber: Ein Barde der 2. Stufe beginnt mit der Kenntnis von ein bis vier Zaubern, die entweder zufällig ermittelt oder vom Spielleiter bestimmt werden (Prozentwürfe, um zu prüfen, ob der Charakter sie versteht, müssen dennoch durchgeführt werden). *Magie lesen* muß nicht unbedingt darunter sein, da dieser Zauber zum Studium eines Zauberbuches nicht erforderlich ist. Später kann ein Barde weitere Zauber in sein Buch nur aufnehmen, wenn er sie findet: Er erhält nicht automatisch welche, wenn er eine neue Stufe erreicht. Die Macht, mit der er die Zauber einsetzt, entspricht seiner jeweiligen Erfahrungsstufe.

Tabelle 32: VERFÜGBARE ZAUBER FÜR BARDEN

Stufe d. Barden	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1.	—	—	—	—	—	—
2.	1	—	—	—	—	—
3.	2	—	—	—	—	—
4.	2	1	—	—	—	—
5.	3	1	—	—	—	—
6.	3	2	—	—	—	—
7.	3	2	1	—	—	—
8.	3	3	1	—	—	—
9.	3	3	2	—	—	—
10.	3	3	2	1	—	—
11.	3	3	3	1	—	—
12.	3	3	3	2	—	—
13.	3	3	3	2	1	—
14.	3	3	3	3	1	—
15.	3	3	3	3	2	—
16.	4	3	3	3	2	1
17.	4	4	3	3	3	1
18.	4	4	4	3	3	2
19.	4	4	4	4	3	2
20.	4	4	4	4	4	3

Kampf und Zauberei sind jedoch nicht die eigentliche Stärke des Barden: Sein bevorzugtes Feld ist der Kontakt und Umgang mit anderen. Auf diesem Gebiet verfügt er über eine Reihe besonderer Fähigkeiten; für einige davon gelten bestimmte Erfolgchancen, deren Grundwerte in Tabelle 33 aufgeführt sind. Wie bei Dieben sind diese Prozentwerte ggf. nach Rasse und Geschicklichkeit des einzelnen Barden zu modifizieren; danach erhält der Spieler noch 20 Punkte, die er auf die verschiedenen Fähigkeiten verteilen kann. Bei Erreichen höherer Erfahrungsstufen erhält er jeweils 15 weitere Punkte zur Verteilung.

Tabelle 33: BARDENFÄHIGKEITEN

Wände erklimmen	Geräusche hören	Taschen- diebstahl	Sprachen lesen
50%	20%	10%	5%

Diese Bardenfähigkeiten unterliegen denselben Modifikationen für getragene Rüstung und andere Umstände wie bei Dieben (s. Seite 41).

Dank der Fähigkeit, **Wände zu erklimmen**, kann der Barde ganz wie ein Dieb fast glatte Flächen ohne Hilfsmittel erklettern.

Geräusche hören verbessert die Aussichten des Barden, Geräusche wahrzunehmen und zu deuten. Er kann vielleicht durch eine Tür hindurch Teile eines Gesprächs belauschen, oder ein Wesen hören, das die Gruppe verfolgt. Um diese Fähigkeit anwenden zu können, muß der Barde seinen Helm abnehmen und für eine Runde (eine Minute) stehenbleiben und sich konzentrieren, während sich alle andern Mitglieder der Gruppe still verhalten. Der Spielleiter führt den Prozentwurf verdeckt aus und teilt dem Spieler mit, ob sein Charakter etwas hört.

Seine Übung im **Taschendiebstahl** erlaubt dem Barden nicht nur, kleinere Geldbeutel, Brieftaschen, Schlüssel u.ä. zu entwenden, sondern auch die Vorführung einfacher Taschenspielertricks zur Unterhaltung seines Publikums. Einzelheiten über den eigentlichen Taschendiebstahl und das Risiko, dabei erwischt zu werden, wurden bei der Beschreibung des Diebes erläutert.

Die Fähigkeit, **Sprachen zu lesen**, ist für einen Barden besonders wichtig, sind doch Worte die Luft, die er zum Atmen braucht. Indem er auf hier und da aufgeschnappte Wörter und Redewendungen zurückgreift, kann er versuchen, in fremder Sprache abgefaßte Schriftstücke zu lesen. Die prozentuale Erfolgchance gibt gleichzeitig an, wieviel der Barde vom Inhalt versteht, wenn er mit dem Schriftstück überhaupt zurechtkommt. Besonders, wenn der Charakter einer bestimmten Sprache noch nie begegnet ist, kann der Spielleiter sie als so selten und fremdartig einstufen, daß alle Ergänzungsversuche scheitern. Andererseits ist bei Sprachen, in denen der Barde Fertigkeiten erworben hat, ein Prozentwurf überflüssig.

Der Barde ist außerdem in der Lage, die Reaktionen von Nichtspielergruppen zu beeinflussen. Wenn er seine Kunst vor einer Gruppe zum Besten gibt, die nicht bereits angreift oder dies unmittelbar beabsichtigt, kann er versuchen, dieses Publikum freundlicher zu stimmen oder wütend(er) zu machen. Die Methode hängt von der jeweiligen Situation ab: eine mitreißende Rede, eine Reihe von Witzen, eine traurige Geschichte, ein fröhliches Liedchen auf der Fiedel, eine schwermütige Flötenmelodie oder ein Heldenlied aus der alten Heimat. Jeder Zuhörer muß ein Rettungswurf gegen Lähmung durchführen, von dem für je drei Erfahrungsstufen des Barden ein Punkt abgezogen wird (bei einer großen Zuhörerschaft sollte man gruppenweise Rettungswürfe durchführen und dafür durchschnittliche Stufen oder Trefferwürfel ansetzen). Mißlingt dieser Rettungswurf, kann die Reaktion der Nichtspielercharaktere nach Wahl des Barden um eine Kategorie freundlicher oder unfreundlicher ausfallen. Für diejenigen, deren Rettungswurf gelang, verschiebt sie sich um eine Katego-





Kapitel 3: Klassenkombinationen und mehrklassige Charaktere

rie in die entgegengesetzte Richtung (s. *Handbuch für Spielleiter*, Reaktionen).

Der Feine Cwell ist von einer Gruppe Banditen gefangen genommen und in ihr Lager verschleppt worden. Sie haben zwar nicht vor, ihn auf der Stelle umzubringen, doch ist nur allzu klar, daß seine Zukunft bald ablaufen könnte. Aus lauter Verzweiflung beginnt Cwell, eine komische Geschichte über Herzog Heini und seine Töpelrunde zu erzählen: Da sie bei den Bauern immer gut ankam, hofft er auch hier auf einen Erfolg. Die meisten Banditen besitzen nur einen Trefferwürfel, doch durch einige Anführer höherer Stufe steigt der Durchschnittswert auf drei. Cwell hat erst die 2. Erfahrungsstufe erreicht, der Rettungswurf wird also nicht modifiziert; der Wurf des Spielleiters mißlingt – Cwell hat Erfolg! Die Strauchdiebe finden seine Vorstellung lustig, ihre Reaktion verschiebt sich von feindselig auf neutral. Sie beschließen, Cwell nicht umzubringen, sondern unter Bewachung im Lager zu behalten, damit er sie unterhält. Bei einem gelungenen Rettungswurf hätten sich die Banditen durch Cwells Erzählung beleidigt gefühlt (vielleicht haben ja einige von ihnen unter Herzog Heini gedient!), und ihre Reaktion hätte sich von feindselig zu gewalttätig entwickelt: Wahrscheinlich hätten sie Cwell dann gleich geröstet...

Diese Fähigkeit kann niemanden beeinflussen, der in einen Kampf verwickelt ist; sie wirkt nur, wenn das Publikum sich Zeit zum Zuhören nimmt: Hätte Cwell versucht, die Geschichte zu erzählen, als die Banditen seine Gruppe angriffen, so hätten diese ihn wahrscheinlich für einen Narren gehalten und ihren Angriff in jedem Fall fortgesetzt. Des weiteren muß die Art der Unterhaltung der Zuhörerschaft entsprechen: Cwell könnte einen Bären durch Musik vielleicht beruhigen (oder reizen), er wird jedoch bei Orks mit ein paar Witzen wenig Glück haben – es sei denn, er spricht ihre Sprache.

Das Spiel, die Verse oder die Geschichten eines Barden können auch anfeuernd wirken und Freunde oder Verbündete ermutigen. Wenn er genau weiß, was die Gruppe bedroht, kann ein Barde den Mut seiner Gefährten anstacheln, indem er sie in Gesang oder Versen preist; sie erhalten dann im Nahkampf Zuschläge von +1 auf ihre Trefferwürfe bzw. +1 auf Rettungswürfe oder +2 auf die Moral (was in größeren Gefechten besonders nützlich ist). Der Charakter muß mindestens drei Runden lang singen oder rezitieren können, bevor der Kampf beginnt. Er erreicht mit dieser Fähigkeit alle Gefährten im Umkreis von 3 m pro Erfahrungsstufe des Barden.

Die Wirkung hält pro Stufe eine Runde an. Wenn sie abklingt, kann sie nicht erneuert werden, solange die Betroffenen noch im Kampf stehen. Truppen, die sich aus der Schlacht zurückgezogen haben, können jedoch wieder ermutigt werden. Ein Trupp Waffenknechte z.B. stürzt sich, von Cwell angefeuert, in die Schlacht. Nach einem wilden Kampf werden sie

zum Rückzug gezwungen, jedoch von den Feinden nicht verfolgt. Cwell, der sie niedergeschlagen und mutlos vorfindet, schafft es, ihren Kampfeswillen noch einmal anzufachen, so daß sie mit neuem Mut wieder ins Gefecht ziehen.

Auf ähnliche Weise können Barden die Wirkung von Gesängen und Versen aufheben, durch die magische Angriffe vorgetragen werden. Solange ein Barde ein Lied oder Gedicht mit entsprechender Gegenwirkung singt bzw. aufspricht, sind Charaktere im Umkreis von 9 m um ihn gegen solche Angriffe immun. Der Barde kann dabei allerdings nichts anderes tun als ggf. langsam zu gehen. Sollte er getroffen werden oder ein Rettungswurf für ihn mißlingen, ist die Schutzwirkung augenblicklich dahin. Der erfolgreiche Einsatz dieser Fähigkeit wird überprüft, indem für den Barden ein Rettungswurf gegen Zauber durchgeführt wird; gelingt er, kann der Barde durch seinen Vortrag den Angriff abwehren, mißlingt er, hat der magische Angriff die üblichen Folgen (Rettungswürfe für alle Betroffenen, normale Schadenswirkung usw.) Der Barde kann diese Fähigkeit bei jeder Begegnung oder Kampfhandlung einmal einsetzen. Sie wirkt nicht auf die Formel eines Zaubers oder Befehlsworte, jedoch auf Zauber, die auf Erklärungen, Anweisungen oder Einflüsterungen beruhen.

Schließlich lernen Barden auf ihren Reisen und bei ihren Studien von allem ein bißchen; daher können sie alle ihre Muttersprache lesen und schreiben (sofern es eine Schriftsprache gibt) und kennen die Lokalgeschichte ihrer Heimat (ohne Punkte dafür auszugeben, wenn das Fertigkeitensystem benutzt wird). Darüber hinaus haben sie eine Chance von 5% pro Stufe, den allgemeinen Zweck und die Wirkungsweise eines magischen Gegenstandes zu erkennen. Ein Barde braucht dazu ein solches Stück nicht in die Hand zu nehmen, muß aber die Möglichkeit haben, es eingehend und von nahem zu betrachten. Selbst im Erfolgsfall wird der Gegenstand nicht genau identifiziert, sondern nur seine ungefähre Natur erkannt.

Da der Feine Cwell die 2. Erfahrungsstufe erreicht hat, beträgt seine Aussicht, etwas über ein magisches *Schwert +1* zu wissen, 10%. Bei Erfolg erkennt er, daß die Waffe nicht verflucht ist, und ob sie eine eigene Gesinnung besitzt („Dieses Schwert hat einmal der böse Krieger Lurdas geführt. An deiner Stelle würde ich es nicht anfassen!“). Die Fähigkeit gestattet ihm nicht, die genauen Eigenschaften des Schwerter herauszufinden, nur seine Geschichte und seinen Hintergrund. Er hat keine Ahnung von seinen magischen Zuschlägen oder besonderen Kräften, es sei denn, aus den Geschichten könnte darauf geschlossen werden.

Da ein Barde meist auch Kampfesruhm sammelt, kann er nach Erreichen der 9. Stufe eine Burg oder Festung errichten und dort mit dem Eintreffen von Anhängern rechnen. Insgesamt 10 bis 60 Kriegsknechte der Stufe 0 werden sich ihm nach und nach anschließen, doch trifft nicht automatisch Ersatz ein, wenn sie im

Kampf fallen. Natürlich darf ein Barde jederzeit eine Burg bauen, Anhänger gewinnt er jedoch erst auf der 9. Erfahrungsstufe.

Ab der 10. Stufe ist ein Barde in der Lage, magische Gegenstände schriftlicher Art – Bücher, Schriftrollen usw. – zu benutzen. Seine Beherrschung der Magie ist jedoch unvollkommen (obschon besser als die eines Diebes), so daß eine Chance von 15% für einen Lesefehler besteht. Wenn dies passiert, zeigt der Zauber eine der angestrebten entgegengesetzte Wirkung, meist zum Nachteil des Barden und seiner Gefährten. Die Folgen können lästig, tödlich oder amüsant peinlich sein – solche Dinge zu entscheiden, gehört zu den Freuden des Spielleiterdaseins.

Klassenkombinationen und mehrklassige Charaktere

Bei einer Klassenkombination steigt der Charakter in zwei oder mehr Klassen zugleich auf; seine Erfahrungspunkte werden gleichmäßig unter seinen Klassen aufgeteilt. Die möglichen Klassenkombinationen richten sich nach der Rasse des Charakters. Bis auf einige wenige Einschränkungen können jederzeit Fähigkeiten aller Klassen eingesetzt werden. Nur Halbmenschen können eine Klassenkombination wählen.

Ein mehrklassiger Charakter ist ein Mensch, der mit einer einzigen Klasse beginnt, darin bis zu einer mittleren Erfahrungsstufe aufsteigt, dann in eine andere Charakterklasse wechselt und in dieser von vorne anfängt. Er behält die Vorteile und Fähigkeiten seiner ersten Klasse, erhält jedoch für ihren Einsatz keine Erfahrungspunkte mehr. Hinsichtlich der Verbindung von Fähigkeiten beider Klassen gelten einige Beschränkungen. Sofern er jedoch die erforderlichen Mindestwerte aufweist, kann ein Charakter nacheinander beliebigen Klassen angehören. Ein solcher Wechsel der Charakterklasse ist allerdings nur Menschen möglich.

Klassenkombinationen

Im folgenden werden alle Standardrassen der Halbmenschen mit den für sie zulässigen Klassenkombinationen aufgeführt; zu beachten ist, daß jeweils ausdrücklich Charakterklassen, nicht ihre Obergruppen, angegeben sind.

Elfen	Halbelfen
Kämpfer/ Zauberkundiger	Kämpfer/ Zauberkundiger
Kämpfer/ Zauberkundiger/Dieb	Kämpfer/ Zauberkundiger/ Kleriker
Kämpfer/Dieb	Kämpfer/ Zauberkundiger/Dieb
Zauberkundiger/Dieb	Kämpfer/Kleriker Kämpfer/Druide
Gnome	Kämpfer/Dieb
Kämpfer/Illusionist	Waldläufer/Kleriker



Elfen Kämpfer/Dieb	Halbelfen Zauberkundiger/ Kleriker
Illusionist/Dieb Zwerge Kämpfer/Kleriker Kämpfer/Dieb	Halblinge Kämpfer/Dieb

Wie bereits bei der Beschreibung der Magier erläutert, können Magierspezialisten keiner Klassenkombination angehören (Diese Regel gilt nicht für Gnome.): Die Einseitigkeit ihres Studiums hindert sie daran, in einer zweiten Klasse Erfahrungen zu sammeln. Priester bestimmter Gottheiten können für Klassenkombinationen zugelassen werden. Im einzelnen hängt dies von der Art des vom Spielleiter entworfenen Kultes ab.

Vorteile und Beschränkungen von Klassenkombinationen

Für einen Charakter mit Klassenkombination gilt jeweils die günstigste Kampf- und Rettungswurfabelle seiner verschiedenen Klassen.

Die Trefferpunkte des Charakters errechnen sich als Schnitt der Trefferpunkte aller seiner Klassen. Bei Entstehung des Charakters würfelt der Spieler die Trefferpunkte für die verschiedenen Klassen getrennt aus, addiert sie und teilt das Ergebnis durch die Anzahl der Klassen, wobei abgerundet wird. Danach werden ggf. Konstitutionszuschläge hinzugezählt. Ist der Charakter unter anderem Kämpfer, so erhält er bei einem Konstitutionswert von 17 oder 18 den Bonus von +3 bzw. +4, der nur Krieger zusteht.

Später wird der Charakter voraussichtlich nicht immer in allen Klassen zugleich eine neue Erfahrungsstufe erreichen. In diesem Fall wird entsprechend der Klasse, in der die neue Stufe erreicht wurde, gewürfelt und das Ergebnis durch die Zahl der Klassen geteilt. Brüche werden abgerundet, aber ein Trefferwürfel ergibt stets mindestens einen Trefferpunkt. Ein eventueller Konstitutionsbonus wird zwischen den Klassen aufgeteilt, ein Kämpfer/Zauberkundiger bekäme also die Hälfte seines KO-Zuschlags angerechnet, wenn er als Kämpfer aufsteigt, die andere Hälfte, wenn er als Zauberkundiger eine neue Stufe erreicht; ein Kämpfer/Zauberkundiger/Dieb erhielte beim Aufstieg in jeder einzelnen Klasse je ein Drittel seiner zusätzlichen Trefferpunkte.

Wird das zusätzliche Fertigkeitensystem verwendet, so beginnt der Charakter mit der höchsten Zahl an Fertigkeiten seiner verschiedenen Klassen. Im weiteren Verlauf gewinnt er neue Fertigkeiten entsprechend der schnellsten Frequenz. Sein anfängliches Vermögen wird nach der großzügigsten seiner Klassen ermittelt.

Roberts Charakter, Morrison der Vielseitige, ist ein Halbelf und Kämpfer/Zauberkundiger/Dieb. Für die 1. Stufe ermittelt Robert seine Trefferpunkte mit drei Würfeln: 1W10 (Kämpfer), 1W4 (Zauberkundiger) und 1W6 (Dieb). Das Ergebnis

ist 6, 5 und 2; die Summe von 13 wird nun durch drei geteilt und abgerundet, macht 4, Morrison hat also zu Beginn des Spieles 4 Trefferpunkte. Später erreicht er zuerst als Dieb die 2. Erfahrungsstufe Robert würfelt einmal mit 1W6 um zusätzliche Trefferpunkte und erhält eine 4. Der Wurf wird durch drei geteilt (weil der Charakter drei Klassen hat), und abgerundet, so daß Morrison durch seinen Aufstieg zum Dieb der 2. Stufe einen Trefferpunkt hinzugewinnt. (Wenn er als Kämpfer und Magier aufsteigt, wird mit 1W10 bzw. 1W4 gewürfelt und wiederum durch drei geteilt und abgerundet.)

Für die Verbindung der Fähigkeiten verschiedener Klassen gelten bei Klassenkombinationen folgende Einschränkungen:

Kämpfer: Ein Kämpfer kann auch in der Kombination mit anderen Klassen alle seine Fähigkeiten einsetzen; die Kämpferklasse bildet den Bezugspunkt für die anderen Charakterklassen.

Magier: Ein Magier kann seine Kräfte frei mit den Fähigkeiten anderer Klassen kombinieren, nur das Tragen von Rüstung ist in der Regel untersagt. Elfen mit Elfen-Kettenhemden können zaubern, da Magie zur Natur der Elfen selbst gehört. Elfen-Kettenhemden sind jedoch äußerst rar und können nicht gekauft, sondern nur als Geschenk erhalten oder als Beute gewonnen werden.

Priester: Unabhängig von seinen anderen Klassen muß ein Priester sich stets an die für seinen Kult zulässigen Waffen halten. Ein Kämpfer/Kleriker darf also nur stumpfe Schlagwaffen benutzen (für ihn gilt allerdings die Krieger-Kampftabelle). Ansonsten behält er alle seine Priesterfähigkeiten.

Dieb: Ein Dieb, der gleichzeitig einer anderen Klasse folgt, kann außer Schlösser öffnen und Geräusche hören keine seiner Diebsfähigkeiten einsetzen, wenn er andere Rüstung als die für Diebe zulässige trägt. Um Schlösser zu öffnen, muß er Handschuhe ggf. ausziehen, und Geräusche hören kann er nur, wenn er den Helm abnimmt.

Vorteile und Beschränkungen mehrklassiger Charaktere

Nur Menschen können nacheinander in mehreren Klassen aufsteigen. Der Charakter benötigt dazu Werte von mindestens 15 in den Hauptattributen seiner ursprünglichen Klasse und mindestens 17 in den Hauptattributen der neuen Klasse. Zu Beginn seines Abenteuerlebens wählt der Charakter eine bestimmte Klasse; in ihr kann er beliebig weit aufsteigen, bevor er zu einer anderen übergeht: Es gibt keinen Umkehrpunkt, von dem ab ein Wechsel nicht mehr möglich wäre. Allerdings muß der Charakter in seiner ersten Klasse mindestens die 2. Erfahrungsstufe besitzen. Ein Charakter kann beliebig oft die Klasse wechseln, sofern er über die entsprechenden Attributwerte verfügt; den Anforderungen bestimmter Klassen hin-

sichtlich der Gesinnung muß er jedoch genügen.

Nach Erreichen der 2. Stufe kann ein Mensch jederzeit die Klasse wechseln, wenn er Werte von mindestens 17 in den Hauptattributen der neuen Klasse besitzt. Nach dem Wechsel erhält der Charakter für seine alte Klasse keine Erfahrungspunkte mehr und kann in ihr nicht mehr aufsteigen. Es ist auch nicht möglich, zu einem späteren Zeitpunkt zur alten Klasse zurückzukehren und den Aufstieg dort fortzusetzen, wo er unterbrochen wurde: Wer eine Klasse verläßt, bricht seine Ausbildung in ihren Fähigkeiten ab. In der neuen Klasse beginnt er auf der 1. Stufe und mit 0 Erfahrungspunkten, behält jedoch seine bisher erworbenen Trefferwürfel und -punkte. Er gewinnt die Fähigkeiten der neuen Klasse, muß sich allen für sie geltenden Einschränkungen beugen und unterliegt ihrer Kampf- und Rettungswurfabelle. An seinen Attributwerten ändert sich nichts (d.h. ein Magier mit ST 18, der zum Kämpfer wird, erhält keinen Prozentwurf für außergewöhnliche Stärke; ein Kämpfer, der zum Magier wird, kann den entsprechenden Bonus aber auch nicht verlieren).

Dies bedeutet nicht, daß ein mehrklassiger Charakter alles vergißt, was er vorher gelernt hat: Er verfügt immer noch über alle Kenntnisse und Fähigkeiten seiner alten Klasse. *Setzt er sie jedoch im Verlauf einer Begegnung ein, so erhält er für diese Begegnung überhaupt keine Erfahrungspunkte, und für das gesamte Abenteuer nur die halbe Summe.* Die einzigen Eigenschaften, die ungestraft übernommen werden, sind Trefferwürfel und -punkte. Für das Zurückgreifen auf die Treffer- oder Rettungswürfe seiner ursprünglichen Klasse, die Benutzung von nach dem Wechsel unzulässigen Waffen und Rüstungen sowie den Einsatz von Fähigkeiten der alten Klasse, über die nicht auch die neue verfügt, verliert der Charakter Erfahrungspunkte: Er will sich ja eine neue Art aneignen, an die Dinge heranzugehen; durch den Rückfall in die alten Methoden hat er diesen Lernprozeß gestört.

Des weiteren kann der Charakter in seiner neuen Klasse keinen weiteren Trefferwürfel bzw. -punkte hinzugewinnen.

Beide vorgenannten Einschränkungen gelten, bis der Charakter in der neuen Klasse eine höhere Erfahrungsstufe erreicht als in der alten (bzw. in jeder anderen Klasse). Von da an entfallen beide Verbote: Der Charakter darf von nun an Fähigkeiten seiner anderen Klasse(n) einsetzen, ohne Erfahrungspunkte einzubüßen, und erhält für jede neue Erfahrungsstufe einen Trefferwürfel bzw. Trefferpunkte entsprechend seiner neuen Klasse.

Auch nach der Aufhebung der o.g. Beschränkungen muß er natürlich alle Regeln beachten, die für die jeweils eingesetzte Klasse gelten: Ein mehrklassiger Kämpfer/Magier z.B. kann keine Zauberei wirken, wenn er eine Rüstung trägt.

Tarus Bluthertz beginnt sein Abenteuerleben als Kleriker mit einem Weisheitswert von 16. Er



Kapitel 4: Die Gesinnung

steigt bis zur 3. Stufe auf und beschließt dann, Kämpfer zu werden, da seine Stärke 17 beträgt. Er behält seine 14 Trefferpunkte (mit 3W8 nach und nach ausgewürfelt), gilt jedoch ansonsten als Kämpfer der 1. Stufe. Bei Erreichen der 4. Stufe werden mit 1W10 seine zusätzlichen Trefferpunkte ermittelt. Tarus kann seine Karriere als Kämpfer weiterfortsetzen, von nun an jedoch auch seine wenigen Klerikerfähigkeiten einsetzen – in brenzligen Situationen ein möglicherweise entscheidender Vorteil!



Wird ein mehrklassiger Charakter von einem Wesen getroffen, dessen Berührung Erfahrungsstufen kostet, so verliert er zunächst Stufen in der Klasse, in der er am weitesten aufgestiegen ist. Wenn er in allen Klassen gleich steht, verliert er zuerst diejenige Stufe, für die er die meisten Erfahrungspunkte benötigt.

Der Charakter kann diese Stufenverluste durch neue Erfahrung wettmachen; bis er jedoch alle verlorenen Stufen wiedererlangt hat, muß er jeweils vorher festlegen, in welcher Klasse er ein Abenteuer angeht, und unterliegt dann allen o.g. Einschränkungen hinsichtlich des Einsatzes von Fähigkeiten anderer Klassen. Erst wenn er in allen Klassen den vorherigen Stand erreicht hat, kann er seine Fähigkeiten wieder beliebig kombinieren. Im übrigen ist es nicht möglich, bei einem solchen Aufholen in alten Klassen über die vorherige Stufe hinaus aufzusteigen.

Als Kleriker der 3. und Kämpfer der 4. Stufe wird Tarus von einem Grabunhold getroffen und verliert eine Stufe als Kämpfer, da dies seine am weitesten entwickelte Klasse ist. Bei einem zweiten Treffer würde er die 3. Stufe als Kämpfer, bei einer dritten Berührung auch als Kleriker eine Stufe verlieren. Er könnte diese verlorenen Stufen zurück-

gewinnen, müßte jedoch entscheiden, ob er als Kämpfer oder als Kleriker agieren will. Sobald er genug Erfahrungspunkte gesammelt hat, um seinen alten Stand als Kleriker zu erlangen, kann er in dieser Klasse nicht weiter aufsteigen. Als Kämpfer kann er natürlich weiter aufsteigen und dann auch seine Klerikerfähigkeiten wieder anwenden.

Die Gesinnung

Nachdem alle anderen Aspekte eines Charakters bestimmt worden sind, muß der Spieler eine Gesinnung für ihn wählen; in einigen Fällen (besonders bei Paladinen) gibt es allerdings nur wenige Möglichkeiten.

Die Gesinnung eines Charakters liefert Anhaltspunkte für seine Einstellung zu anderen, zur Gesellschaft, zu Fragen von Gut und Böse und zu den Kräften des Universums ganz allgemein. Sie soll als Leitlinie für das Verhalten des Charakters dienen, wenn er vor moralische Entscheidungen gestellt wird. Die Gesinnung ist als Hilfsmittel gedacht, nicht als Zwangsjacke für die Führung des Charakters: Sie definiert die Grundhaltung eines Charakters, hindert ihn jedoch nicht daran, seine Überzeugung zu ändern, unvernünftig zu handeln oder aus der Rolle zu fallen.

Die Gesinnung gliedert sich in zwei Gegensatzpaare: Ordnung und Chaos sowie Gut und Böse. Durch Kombination der verschiedenen Haltungen innerhalb dieser zwei Paare ergeben sich neun verschiedene Gesinnungen, mit deren Hilfe sich die Haltung der meisten Leute umreißen läßt.

Rechtschaffenheit, Neutralität und Chaos

Zum Problem der Ordnung gibt es drei unterschiedliche Einstellungen, die man sich als im Dreieck angeordnet vorstellen könnte, da jede sich von den beiden anderen gleichermaßen entfernt. Es sind: Rechtschaffenheit, Chaos und Neutralität; eine dieser Überzeugungen gibt die Ethik eines Charakters wieder, seine Vorstellung von Natur und Zweck gesellschaftlicher Beziehungen.

Rechtschaffene Charaktere sind überzeugt, daß Ordnung und Zusammenhalt der Gesellschaft wichtige, ja entscheidende Kräfte des Universums bilden. Die Beziehungen zwischen Regierenden und Regierten bestehen von Natur aus. Rechtschaffene Philosophen legen dar, daß diese Ordnung nicht vom Menschen eingerichtet wurde, sondern ein natürliches Gesetz des Universums ist. Der Mensch erschafft zwar selbst keine geordneten Strukturen, ist jedoch verpflichtet, sich ihnen zu unterwerfen, da sonst alles zusammenbräche. Bei weniger philosophisch veranlagten Charakteren äußert sich Rechtschaffenheit in der Vorstellung, daß Gesetze erlassen und befolgt werden müssen, und sei es nur, um verbindliche Regeln für das gesellschaftliche Zusammenle-

ben zu haben. Der Einzelne sollte daher keine privaten Fehden austragen, sondern seine Ansprüche bei den zuständigen Autoritäten geltend machen. Gemeinsamkeit macht stark, wie sich am Beispiel von Gilden, Großreichen und mächtigen Orden erweisen läßt.

Die Anhänger der Neutralität sehen die Dinge weniger einseitig: Für sie existiert zu jeder Kraft des Universums eine Gegenkraft. Wenn es also ein Ordnungsprinzip gibt, gibt es auch das Chaos; wo Neutralität ist, ist auch Parteilichkeit. Dasselbe gilt für Gut und Böse, Leben und Tod. Es kommt darauf an, daß alle diese Kräfte zueinander im Gleichgewicht stehen. Gewinnt einer dieser Faktoren die Oberhand, so wird das universelle Gleichgewicht gestört. Entstehen genügend Ungleichgewichte innerhalb der verschiedenen Gegensätze, so könnte die Wirklichkeit selbst aus den Fugen geraten; könnte z.B. der Tod das Leben beherrschen, so würde das Universum zur Wüste.

Die Philosophen der Neutralität gehen nicht nur von der Existenz dieser Gegensätze aus, sondern vertreten die These, daß sich das gesamte Universum in Nichts auflösen würde, wenn ein Pol den anderen ganz vernichtete (da nichts ohne sein Gegenstück existieren kann). Zum Glück für diese Philosophen und den Rest der Welt scheint sich das Universum recht wirkungsvoll selbst zu regulieren. Nur wenn eine sehr starke Macht das Gleichgewicht bedroht (was fast nie vorkommt), besteht für die Bewahrer der Neutralität Grund zur Besorgnis.

Die Verfechter des Chaos behaupten, daß es so etwas wie eine vorbestimmte Ordnung oder ein empfindliches Kräftegleichgewicht nicht gibt. Sie sehen das Universum vielmehr als eine Ansammlung von Dingen und Ereignissen, von denen einige miteinander in Zusammenhang stehen, während andere völlig unabhängig davon existieren. Im allgemeinen machen sie einzelne Handlungen für die Unterschiede verantwortlich und sehen nicht ein, daß ein bestimmtes Ereignis sich am anderen Ende der Milchstraße auf den Aufbau des Universums auswirken könnte. Ihre Philosophen glauben an die Macht des Einzelnen über sein Schicksal und bevorzugen anarchistische Regierungsformen; die pragmatischer veranlagten philosophischen Laien unter ihnen sehen im Schutz ihrer persönlichen Rechte und Freiheiten den Hauptzweck der Gesellschaft. Chaotische Personen können als Gruppe schwer zu führen sein, da sie ihre eigenen Bedürfnisse und Wünsche über die der Gesellschaft stellen.

Gutes, Neutralität und Böses

Wie in der Frage der Ordnung lassen sich auch im zweiten Wertesystem drei Richtungen unterscheiden, die die moralische Haltung eines Charakters, seine Vorstellung davon, was recht und was unrecht ist, mehr oder weniger treffend beschreiben.



Gute Charaktere sind genau das: Sie streben nach Offenheit, Aufrichtigkeit und Barmherzigkeit. Die wenigsten Leute sind jedoch perfekt und wirklich immer gut; es gibt stets gelegentliche Schwächen und Verfehlungen. Eine Person von guter Gesinnung sorgt sich jedoch um ihre Fehler und versucht in der Regel, angerichteten Schaden wieder gutzumachen.

Man darf allerdings nicht vergessen, daß es keine absolut guten Werte gibt. Viele Dinge werden allgemein gutgeheißen (z.B., nicht zu stehlen oder zu morden), doch definiert jede Kultur selbst, was für sie gut und böse ist.

Charaktere mit neutraler, moralischer Haltung vermeiden es häufig, ein Urteil abzugeben: Sie ordnen Leute, Dinge und Ereignisse nicht nach gut und böse – was ist, ist eben. In manchen Fällen liegt es daran, daß die betreffenden Wesen zu moralischen Urteilen nicht fähig sind (Tiere fallen hierunter). Die wenigsten normalen Geschöpfe tun etwas aus gutem oder bösem Antrieb: Sie töten, weil sie hungrig sind oder sich bedroht fühlen; sie schlafen, wo sie Schutz finden. Über die moralische Bedeutung ihres Tuns machen sie sich keine Gedanken – sie handeln instinktiv.

Das Böse ist die Antithese des Guten und tritt in vielen Formen auf, manchmal offen, manchmal auch schlaue verborgen. Nur wenige böse Leute trachten ausdrücklich danach, Leid und Zerstörung anzurichten; die meisten sehen einfach nicht ein, daß sich ihre Handlungen zerstörerisch auswirken. Personen und Dinge, die den Plänen eines bösen Charakters im Wege stehen, sind bloße Hindernisse, die es zu überwinden gilt. Wenn dabei jemand zu Schaden kommt, nun, dann hat er eben Pech gehabt... Zu bedenken ist, daß auch das Böse, wie das Gute, in verschiedenen Kulturen unterschiedlich definiert wird.

Die Gesinnungen

Aus der Kombination der beiden Wertordnungen ergeben sich neun verschiedene Gesinnungen, die sich teils stärker, teils weniger offensichtlich voneinander unterscheiden. Sie werden im folgenden beschrieben:

Rechtschaffen Gut: Charaktere dieser Gesinnung sind der Überzeugung, daß eine geordnete, starke Gemeinschaft mit einer gut organisierten Regierung bessere Lebensbedingungen für die meisten Leute erbringen kann. Um dieses Leben zu gewährleisten, müssen Gesetze erlassen und eingehalten werden. Wenn die Einzelnen die Gesetze achten und einander helfen, so wirkt sich dies zum allgemeinen Vorteil aus. Daher versuchen rechtschaffen gute Charaktere, den größten Vorteil für die meisten Leute bei möglichst wenig Nachteilen zu erreichen. Ein ehrlicher und fleißiger Leibeigener, ein wohlwollender und weiser König, oder ein strenger, aber gerechter oberster Richter wären Beispiele für rechtschaffenes gutes Verhalten.

Rechtschaffen Neutral: Für Charaktere, die

dieser Gesinnung folgen, sind Ordnung und Organisation von höchster Bedeutung. Sie treten für starke, wohlgeordnete Regierungen ein, ob nun eine Tyrannei oder eine wohlthätige Demokratie. Die Vorzüge von Ordnung und Regelung überwiegen alle moralischen Zweifel. Ein zur Ausräucherung aller Verräter entschlossener Inquisitor oder ein Soldat, der jeden Befehl blind befolgt, sind gute Beispiele für eine rechtschaffen neutrale Haltung.

Rechtschaffen Böse: So eingestellte Charaktere nutzen die Gesellschaft und ihre Gesetze zu ihrem eigenen Vorteil. Ordnungen und Rangfolgen erhöhen jene, die zum Herrschen geboren sind, und schaffen klare Abgrenzungen zwischen Herren und Dienern. Aus diesem Grund befürworten rechtschaffen böse Charaktere Gesetze und Gesellschaftsformen, die ihre eigenen Anliegen schützen; wird durch ein Gesetz, das rechtschaffen Bösen nützt, jemand geschädigt – Pech! Rechtschaffen böse Charaktere achten Gesetze aus Angst vor Strafe. Da sie ggf. zur Einhaltung eines unvorteilhaften Versprechens oder Vertrages gezwungen werden können, sind sie im allgemeinen sehr zurückhaltend mit ihrem Wort. Haben sie es einmal gegeben, so brechen sie es nur, wenn sie einen Weg finden können, dies auf legale Weise zu tun, unter Einhaltung der gültigen Gesetze. Ein Tyrann, der mit eiserner Hand herrscht, ein verschlagener, raffgieriger Händler, und ein Flaschengeist, der seinem Befreier die Worte seines Wunsches im Munde verdreht, wären rechtschaffen böse.

Neutral Gut: Charaktere mit dieser Gesinnung glauben, daß zwar ein Gleichgewicht der Kräfte wichtig ist, die Spannungen zwischen Ordnung und Chaos jedoch nicht von der Verwirklichung des Guten ablenken sollten: Da das Universum so weitläufig ist und Wesen mit den unterschiedlichsten Zielsetzungen beherbergt, kann das entschlossene Streben nach dem Guten das Gleichgewicht nicht gefährden, vielmehr evtl. zu seiner Erhaltung beitragen. Erfordert der Dienst an der guten Sache die Aufrechterhaltung geordneter Formen des Zusammenlebens, so hat diese zu geschehen; kann das Gute nur durch den Umsturz der bestehenden Gesellschaftsordnung verwirklicht werden, so sei's drum: Gesellschaftliche Strukturen haben keinen Wert an sich. Ein getreuer Lehnsherr, der unter Mißachtung eines Befehls seines Königs etwas zerstört, das er als Übel ansieht, wäre ein Beispiel für neutral gutes Verhalten.

Absolut Neutral: Absolut neutrale Charaktere glauben an das übergeordnete Gleichgewicht aller Kräfte und weigern sich, Handlungen als entweder gut oder böse zu betrachten. Da die meisten Leute Urteile fällen, sind wirklich neutrale Charaktere äußerst selten. Sie bemühen sich, weder für die Ordnung, noch für das Chaos, weder für das Gute, noch für das Böse Partei zu ergreifen. Ihre Aufgabe ist es, darüber zu wachen, daß alle diese Kräfte ausgewogen bleiben und einander wechselseitig in Schach halten.

Absolut neutrale Charaktere sehen sich

manchmal zu sonderbaren Bündnissen gezwungen. In den meisten Situationen müssen sie dem Unterlegenen beistehen, manchmal sogar im Verlauf einer Auseinandersetzung die Seite wechseln, wenn der anfängliche Verlierer zum Sieger wird. Ein absolut neutraler Druide würde z.B. die örtliche Herrschaft im Kampf gegen einen Stamm böser Hyänenmenschen unterstützen, jedoch zurücktreten oder sogar den Monstern helfen, falls diese an den Rand der Vernichtung getrieben würden: Er müßte dafür sorgen, daß keine der beiden Seiten übermächtig wird. – Es dürfte klar sein, warum absolut neutrale Charaktere so selten sind.

Neutral Böse: Neutral böse Charaktere interessieren sich vor allem für sich und ihr eigenes Fortkommen. Mit anderen zusammenzuarbeiten oder es allein zu schaffen, ist ihnen gleichermaßen recht: Ihnen geht es nur um den Erfolg. Wenn es eine Gelegenheit für schnellen, leichten Gewinn gibt, werden sie sie nutzen, ganz gleich, ob sie nun legal, zweifelhaft oder eindeutig illegal ist. Zwar handeln neutral böse Charaktere nicht wie chaotische nach der Devise „Jeder für sich“, sie haben jedoch keine Skrupel, ihre Freunde und Gefährten zu verraten, wenn es ihnen nützt. Ihre Gefolgschaft richtet sich meist nach Macht und Geld, weshalb sie für Bestechungen sehr empfänglich sind. Ein skrupelloser Söldner, ein gemeiner Dieb und ein Schnüffler, der Leute denunziert, um sich selbst zu schützen und weiterzubringen, sind alle typische, neutral böse Charaktere.

Chaotisch Gut: Anhänger dieser Gesinnung sind ausgeprägte Individualisten mit einem Hang zu Gutmütigkeit und Hilfsbereitschaft. Sie glauben an die Tugenden des Guten und Rechten, können jedoch mit Gesetzen, Regeln und Leuten, „die anderen vorschreiben wollen, was sie zu tun haben“, nichts anfangen. Ihre Handlungen richten sich nach ihrem eigenen Moralkodex, der zwar dem Guten entspricht, aber nicht immer in völligem Einklang mit den Wertvorstellungen der Gesellschaft steht. Ein tapferer Grenzer etwa, der immer wieder weiterzieht, wenn ihm Siedler nachfolgen, wäre ein Beispiel für einen chaotisch guten Charakter.

Chaotisch Neutral: Chaotisch neutrale Charaktere hegen die Überzeugung, daß nichts einer festen Ordnung unterliegt – auch ihr eigenes Verhalten nicht. Aufgrund dieses Leitsatzes folgen sie meist ihrer jeweiligen Laune; gut und böse sind für ihre Entscheidungen ohne Belang. Der Umgang mit ihnen ist äußerst schwierig: Sie könnten z.B. beim Glücksspiel fröhlich und ohne ersichtlichen Grund ihren gesamten Besitz auf einen einzigen Wurf setzen. Sie sind praktisch völlig unzuverlässig – das einzig Berechenbare an ihnen ist ihre Unberechenbarkeit! Diese Gesinnung ist wohl am schwersten zu spielen; extrem launische Personen oder Verrückte könnte man als Beispiele betrachten.

Chaotisch Böse: Die Anhänger dieser Überzeugung sind der Schrecken alles Guten und



Kapitel 4: Die Gesinnung des Charaktes im Spiel

Geordneten. Chaotisch Böse Charaktere werden allein von dem Wunsch nach persönlichem Vergnügen und Gewinn angetrieben. Sie sehen überhaupt keinen Grund, sich das Erstrebte nicht mit allen Mitteln zu verschaffen: Gesetze und Regierungen sind etwas für Schwächlinge, die sich nicht selbst behaupten können. Die Starken haben das Recht, sich zu nehmen, was sie wollen, und die Schwachen sind zum Ausbeuten da. Wenn sich chaotisch böse Wesen zusammentun, ist ihr Ziel nicht die Zusammenarbeit, sondern der Widerstand gegen stärkere Feinde. Eine solche Gruppe kann nur durch einen Führer zusammengehalten werden, der stark genug ist, seinen Untergebenen Gehorsam aufzuzwingen. Da sein Führungsanspruch auf nackter Gewalt beruht, wird er beim ersten Anzeichen von Schwäche wahrscheinlich von jedem gestürzt werden, der ihm seine Stellung auf irgendeine Weise entreißen kann. Mordlusterne Piraten und Monster von geringer Intelligenz sind gute Beispiele für chaotisch böse Verhaltensmuster.

Geschöpfe ohne Gesinnung

Neben den o.g. Gesinnungen gibt es Wesen, vor allem nichtintelligente Monster (fleischfressende Pflanzen o.ä.) und Tiere, die sich nie mit ethischen oder moralischen Fragen befassen. Auf diese Geschöpfe ist der Begriff der Gesinnung schlichtweg nicht anwendbar: Selbst abgerichtet ist ein Hund weder gut noch böse, weder rechtschaffen noch chaotisch – er ist einfach ein Hund. Für derartige Wesen wird eine Gesinnung weder angegeben, noch im Spiel benötigt.

Die Gesinnung des Charakters im Spiel

Von einigen wenigen Charakterklassen, für die bestimmte Gesinnungen vorgeschrieben sind, einmal abgesehen, steht einem Spieler die Gesinnung seines Charakters völlig frei. Vor einer übereilten Wahl sollte man jedoch einige Dinge bedenken:

Erstens ist die Gesinnung als Hilfe beim Rollenspiel gedacht und sollte auch so eingesetzt werden. Eine Gesinnung, die zu spielen einem Schwierigkeiten bereiten oder keinen Spaß machen würde, sollte man besser meiden: Ein Spieler, der eine Gesinnung auswählt, die ihm nicht gefällt, wird bald eine ganz andere spielen – die er dann besser gleich gewählt hätte. Spieler, in deren Augen rechtschaffen gute Charaktere langweilige Tugendbolde sind, die sich überhaupt keinen Spaß gönnen, sollten stattdessen einen chaotisch Guten spielen. Einem Spieler, dem die angemessene Führung eines ritterlichen, rechtschaffenen guten Kämpfers als interessante Herausforderung erscheint, kann man dagegen nur raten, es zu versuchen. Niemand sollte sich scheuen, seine Vorstellungskraft etwas anzustrengen. Wer eine bestimmte

Gesinnung wählt, unternimmt damit den Versuch, im Spiel so zu handeln wie jemand, der an diese Prinzipien glaubt.

Zweitens beruht das Spiel auf dem Zusammenwirken in der Gruppe; ein Charakter, der immer alles allein machen will oder alle anderen gegen sich aufbringt, wird eine kurze Laufbahn haben. Man sollte also immer die Gesinnungen der anderen Gruppenmitglieder berücksichtigen: Bestimmte Zusammensetzungen, besonders rechtschaffen gut und die verschiedenen Formen des Bösen, sind hochexplosiv – die Charaktere werden bald mehr Streitigkeiten als Abenteuer erleben. Ein gelegentlicher Streit in der Gruppe ist kaum zu vermeiden und kann sogar lustig sein, zuviel davon wirkt jedoch zersetzend: Indem die Spieler in der Rolle ihrer Charaktere miteinander streiten, werden sie wütend; wenn sie wütend sind, lassen sie die Charaktere einander angreifen, und je mehr die Charaktere kämpfen, desto wütender werden die Spieler. Wenn das Spiel von Wut und Feindseligkeit beherrscht wird, macht es keinen Spaß mehr – und was ist ein Spiel, das keinen Spaß macht, schon wert?

Drittens beschließen manche Spieler, böse Gesinnungen zu wählen. Dies ist zwar nicht verboten, es gibt jedoch verschiedene Gründe, die es nicht empfehlenswert erscheinen lassen: Zum einen ist AD&D® ein Spiel um Fantasy

und Heldentum – und was ist an einem Bösewicht heldenhaft? Wenn eine böse Gruppe ihre Gesinnung richtig spielt, haben die Charaktere untereinander ebenso hart zu kämpfen wie mit ihrer Umgebung: Neutral böse Charaktere würden (mit gutem Grund) von Ängsten geplagt, die anderen könnten sie zum eigenen Vorteil verraten; chaotisch böse würden versuchen, anderen die Risiken zuzuschaukeln, um selbst stark zu bleiben (oder zu werden) und dann die Führung zu übernehmen; rechtschaffen böse Charaktere könnten sich zwar auf Regeln für die Gruppe geeinigt haben, aber jeder von ihnen würde ständig danach trachten, diese zu seinen Gunsten auszulegen. Eine Spielerunde, die eine harmonische Gruppe böser Charaktere führt, spielt ihre Gesinnung einfach nicht richtig aus: Böse Charaktere tendieren von Natur aus zu Feindseligkeit und Streitigkeiten, die dem Spiel den Spaß nehmen.

Die den verschiedenen Gesinnungen entsprechenden Haltungen sollen im folgenden an der Frage der Aufteilung eines gefundenen Schatzes verdeutlicht werden. Es wird angenommen, daß der Abenteurergruppe ein Vertreter jeder Gesinnung angehört (eine fast unmögliche Situation, die dem Illustrationszweck jedoch am besten dient). Jeder von ihnen äußert seine Ansicht:

Der rechtschaffenen gute Charakter sagt:





„Bevor wir zu diesem Abenteuer aufbrechen, haben wir uns geeinigt, alle Schätze gleichmäßig aufzuteilen, und das wollen wir auch tun. Als erstes werden wir die Kosten des Abenteuers abziehen und die Erweckung der Gefallenen bezahlen, denn schließlich sind wir alle eine Gemeinschaft. Wenn jemand nicht wiedererweckt werden kann, geht sein Anteil an seine Familie.“

„Da wir uns auf eine gleichmäßige Aufteilung der Beute geeinigt hatten, ist das in Ordnung“, antwortet der rechtschaffene böse Charakter nachdenklich. „In der Abmachung war aber keine Rede davon, irgend jemand seine Unkosten zu erstatten. Was kann ich dafür, daß du eine Menge Geld für Ausrüstung ausgegeben hast? Außerdem gilt die Abmachung nur für überlebende Beteiligte; ich kann mich nicht erinnern, daß von toten Partnern die Rede war. Ich werde jedenfalls nichts hergeben, um diesen Heini wiedererwecken zu lassen: Um den sollen sich andere kümmern!“

Ein Blatt Papier schwenkend, unterbricht ihn der rechtschaffene Neutrale: „Zum Glück für euch zwei habe ich alles fein säuberlich und der Reihe nach aufgeschrieben! Hier ist der genaue Wortlaut unserer Abmachung, und daran werden wir uns alle halten.“

Der neutral gute Charakter überlegt und meint: „Ich bin für gleiche Anteile – dann kann keiner etwas sagen. Ausgaben sind Sache des Einzelnen, denke ich: Wenn jemand zuviel ausgegeben hat, soll er beim nächsten Mal vorsichtiger sein. Aber gefallene Kameraden wiederzuerwecken ist eine gute Idee, dafür sollten wir Geld bereitstellen.“

Nachdem er den bisherigen Austausch von Argumenten verfolgt hat, beschließt der absolut neutrale Charakter, vorläufig noch nichts zu sagen. Er bevorzugt keine bestimmte Lösung. Wenn die Frage ohne ihn gelöst werden kann, umso besser. Sollte sich allerdings abzeichnen, daß einer alles bekommt, dann wird er einschreiten und für eine ausgewogenere Aufteilung stimmen.

Der neutral böse Charakter ist im Verlauf des Abenteuers gestorben, hat also nichts zu sagen. Könnte er seine Ansicht mitteilen, würde er entschieden dafür eintreten, daß die Gruppe seine Wiedererweckung bezahlt und ihm seinen Anteil läßt. Nebenbei würde er hoffen, daß seine Gefährten den großen Edelstein, den er bei einer Begegnung heimlich eingesteckt hat, nicht entdecken.

Dem chaotisch guten Charakter paßt die ganze Geschichte nicht: „Also, die ursprüngliche Abmachung ist ja wohl nicht zu gebrauchen. Ich würde sagen, wir vergessen sie und belohnen jeden nach dem, was er geleistet hat. Ich hab' nämlich gesehen, wie sich ein paar von euch im Hintergrund herumdrückten, während wir anderen alleine zu kämpfen hatten, und seh' nicht ein, daß Drückeberger belohnt werden sollen! Was das Wiedererwecken toter Kameraden angeht, das ist wohl Geschmacksache. Ich hab' an sich nichts dagegen, dafür zu zahlen, aber ich glaube nicht, daß ich alle wieder dabei

haben will.“

Empört über den völlig zutreffenden, aber taktlosen Vorwurf der Feigheit schimpft der chaotisch Böse zurück: „Heh, das war eine wichtige Aufgabe, nach rückwärts zu sichern! Was kann ich dafür, daß von dort nichts kam? Aber ich glaube, ihr seid alle ziemlich mitgenommen, und ich bin es nicht. Also werdet ihr wohl nicht allzu heftig widersprechen, wenn ich mir den ganzen Schmuck und den Zauberstab da nehme; und ich nehme mir auch alles, was die beiden Toten an interessantem Zeug hatten. So – entweder ihr macht mit, oder ihr könnt euch verabschieden, und zwar endgültig!“

Auch der chaotisch neutrale Charakter ist gefallen (als er einen Sturmangriff auf einen Gorgo versuchte), so daß er nicht zur Diskussion beitragen kann. Wäre er noch am Leben, würde er sich der Seite anschließen, die ihm im Moment am meisten zusagt; falls er sich nicht entscheiden könnte, würde er eine Münze werfen.

Offensichtlich kann eine große Vielfalt an Gesinnungen innerhalb einer Gruppe auch die einfachsten Fragen unlösbar machen. Es scheint ziemlich sicher, daß die im Beispiel zitierte Gruppe zu Handgreiflichkeiten übergehen würde, bevor sie sich einigen könnte. Die Aufteilung der Beute ist jedoch nicht die einzige Situation, in der diese Gruppe Probleme hätte; als weiteres Beispiel soll der Kampf dienen, in dem sie den Schatz erbeutet hatte:

Als sie ins Zentrum der verfallenen Burg vorstießen, trafen die Abenteurer auf ihre Gegner: einen mächtigen Gorgo, der von einem verrückten Krieger geführt wurde. Hinter den beiden war ein hilfloser Bauer angekettet, den sie aus dem benachbarten Dorf entführt hatten.

Der rechtschaffene gute Charakter stürzte sich ohne Zögern (allerdings nicht ohne jede Vorsicht) in den Kampf. Für ihn gab es keine andere Wahl: Er betrachtete es als seine Pflicht, die Dorfbewohner zu beschützen, und konnte die unschuldige Geisel auf keinen Fall in den Fängen dieser Unholde lassen. Er war entschlossen, bis zum Sieg zu kämpfen, oder bis seine Gefährten ihn wegzerren würden; er würde nicht bis zum Tode kämpfen, jedoch nicht aufgeben, solange er nicht alles versucht hätte, die bösen Geschöpfe zu besiegen.

Auch der rechtschaffene böse Charakter nahm bereitwillig den Kampf auf. Der Bauer war ihm zwar gleichgültig, doch er konnte sich von den beiden Unholden nicht zum Narren halten lassen. Allerdings hatte er keinen Grund, für einen Bauern alles zu riskieren. Falls er zum Rückzug gezwungen würde, könnte er mit stärkeren Kräften zurückkommen, die Verbrecher gefangennehmen und öffentlich hinrichten. Sollte der Bauer bis dahin gestorben sein, würde ihre Bestrafung nur um so schrecklicher ausfallen.

Der rechtschaffene neutrale Charakter war ebenfalls bereit zu kämpfen, denn die Bösewichte bedrohten die öffentliche Ordnung. Allerdings war er nicht gewillt, sein Leben zu

riskieren: Er hätte es vorgezogen, später mit größeren Kräften wiederzukommen. Wenn man den Bauern retten könnte, wäre das gut, denn er war ein Glied der Gemeinschaft. Sollte dies nicht möglich sein, so wäre das traurig, aber nicht zu ändern.

Der neutral gute Charakter griff weder den Gorgo, noch den Krieger an, versuchte aber, den Bauern zu retten: Das war sinnvoll, es bestand jedoch keine Notwendigkeit, dabei Verletzung oder Tod zu riskieren. Während die Gegner durch den Kampf abgelenkt wurden, versuchte er also, an ihnen vorbeizuschlüpfen und den Bauern zu befreien.

Der absolut neutrale Charakter mußte die Situation sorgfältig abwägen: Es sah zwar so aus, als würden die für die Ordnung kämpfenden Kräfte die Oberhand gewinnen, doch wußte er, daß es in der Gegend eine allgemeine Entwicklung hin zu Chaos und Zerstörung bestand, die es zu bekämpfen galt. Er würde also versuchen, zu helfen, doch falls die Gruppe scheiterte, könnte er immer noch anderswo im Königreich für Ausgleich sorgen.

Dem neutral Bösen waren Recht und Ordnung ebenso gleichgültig wie der arme Bauer. Er war überzeugt, daß hier irgendwo ein Schatz versteckt sein mußte, denn der Schlupfwinkel der Bösewichte war einmal ein bedeutender Tempel gewesen. Während die anderen die Arbeit machten, konnte er sich nach Beute umsehen. Sollte die Gruppe in echte Schwierigkeiten geraten und die Feinde ihn angreifen wollen, dann würde er kämpfen. Leider kostete ihn ein fehlgeleiteter magischer Pfeil das Leben, gerade als er einen großen Edelstein gefunden hatte.

Der chaotisch gute Charakter kämpfte aus verschiedenen Gründen mit. Mehrere Mitglieder der Gruppe waren seine Freunde, und er wollte an ihrer Seite kämpfen. Außerdem mußte der arme, entführte Bauer gerettet werden. Der chaotisch Gute kämpfte also, um seinen Gefährten beizustehen und den Bauern zu retten. Ob die Gegner getötet, gefangen genommen oder nur vertrieben wurden, war ihm gleich; ihre Angriffe auf das Dorf gingen ihn nichts an.

Der chaotisch Neutrale beschloß, unter markerschütterndem Gebrüll geradewegs auf den Gorgo loszustürmen. Wer weiß, vielleicht hätte er ihn ja irritieren können? Erst als er vom tödlichen Hauch des Ungeheuers getroffen wurde, entdeckte er, daß sein Plan nicht besonders gut war.

Der chaotisch böse Charakter schließlich sah überhaupt keinen Anlaß, für die Dorfbewohner, den Bauern oder den Rest der Gruppe seine heile Haut zu riskieren, vielmehr hatte er mehrere gute Gründe, dies nicht zu tun. Gewannen die Bösewichte, so würde er mit ihnen wahrscheinlich handelseinig werden und sich ihnen anschließen können. Kamen alle anderen um, könnte er von der Ausrüstung alles nehmen, was ihm gefiel, und verschwinden. Beides schienen bessere Aussichten zu sein, als sich für wenig oder keinen Gewinn Verletzungen ein-



Kapitel 4: Wechsel der Gesinnung

zuhandeln. Also hielt er sich zurück und beobachtete die weitere Entwicklung. Falls jemand etwas sagen sollte, könnte er immer behaupten, er sichere die Gruppe gegen mögliche weitere Gegner.

Diese Gruppe ist nun ein extremes Beispiel. Es ist eher unwahrscheinlich, daß ein Spieler jemals mit einer Gruppe konfrontiert wird, in der die Gesinnungen so weit auseinandergehen. Falls eine solche Gruppe jemals entsteht, sollten sich die Beteiligten die Gesinnungen einiger Charaktere tunlichst noch einmal überlegen! Meist wird die Gruppe aus Charakteren mit vergleichsweise verträglichen Gesinnungen bestehen. Auch dann werden Spieler, die die Gesinnungen ihrer Charaktere gut spielen, immer wieder auf Gründe für Meinungsverschiedenheiten stoßen.

Wechsel der Gesinnung

Die Gesinnung soll, wie gesagt, eine Spielhilfe sein und keine Zwangsjacke. Ein Spieler kann auch nach der Erschaffung seines Charakters diesem durch sein Tun oder durch freie Entscheidung eine neue Gesinnung zuweisen. Ein Wechsel der Gesinnung ist jedoch immer mit Sanktionen verbunden.

In den meisten Fällen ändert sich die Gesinnung eines Charakters, weil sein Verhalten eher einer anderen Gesinnung entspricht. Das kann passieren, wenn ein Spieler auf seinen Charakter und dessen einzelne Handlungen nicht genug achtgibt; der Charakter nimmt dann nach und nach eine andere Gesinnung an. Ein rechtschaffen guter Kämpfer übergeht z.B. das Hilfesuch der Dorfältesten, weil er lieber anderswo das Böse bekämpfen will. Diese Einstellung entspricht eher einem chaotisch guten Charakter, da er seine persönliche Vorliebe über die Bedürfnisse der Gemeinschaft stellt. Der Charakter ist also auf dem Weg zu chaotisch guter Gesinnung.

Nun begeht jeder einmal einen kleinen Fehler, und die Gesinnung des Charakters ändert sich nicht sofort. Mehrfach nachlässiges Verhalten ist nötig, um die Gesinnung eines Charakters tatsächlich umschlagen zu lassen. Während dieser Zeit können extrem rechtschaffen gute Taten das Pendel wieder in die andere Richtung ausschlagen lassen. Der Spieler wird zwar eine ungefähre Vorstellung von der Lage seines Charakters haben, wo dieser jeweils genau steht, weiß jedoch nur der Spielleiter.

Ebenso kann ein Charakter nicht eines Morgens beim Aufwachen sagen: „Ich glaube, heute werde ich rechtschaffen gut!“ (Er kann es natürlich sagen, aber es wird keinerlei Wirkung zeigen.) Ein Spieler kann beschließen, seinen Charakter die Gesinnung wechseln zu lassen, doch der Wechsel selbst vollzieht sich in Taten, nicht in Worten. Der Spieler sollte dem Spielleiter seine Absicht mitteilen und sodann versuchen, den Charakter entsprechend seiner neuen Gesinnung zu führen.

Schließlich gibt es eine Reihe magischer Wir-

kungen, die einen Gesinnungswechsel bewirken können: Seltene, verfluchte Gegenstände können die Gesinnung eines Charakters augenblicklich verändern; mächtige Artefakte können die Entschlossenheit und Willenskraft ihres Besitzers nach und nach unterhöhlen und so unmerkliche Verhaltensverschiebungen verursachen; manche Zauber lassen ihre Opfer gegen deren Willen handeln. Sie alle wirken sich auf die Gesinnung eines Charakters aus, die Folgen sind jedoch nie so dauerhaft und nachteilig wie bei einem Gesinnungswechsel aus freien Stücken.

Wenn ein Charakter seine bisherigen Überzeugungen und Verhaltensregeln aufgibt, kostet ihn dies Erfahrungspunkte und bremst seinen Aufstieg: Ein Teil seiner Erfahrung besteht darin, die Auswirkungen seines Verhaltens auf ihn selbst und auf seine Umwelt kennengelernt zu haben. In der Wirklichkeit erfährt jemand nur, daß er keine Horrorfilme mag, wenn er sich einige anschaut; auf der Grundlage dieser Erfahrung wird er dann bestimmte Filme meiden. Ein Wechsel der Gesinnung bedeutet, vieles Gelernte aufzugeben. Neues zu lernen, kostet Zeit, d.h. für den Charakter: Erfahrungspunkte.

Darüber hinaus gibt es weitere Folgen eines Gesinnungswechsels, die unmittelbarer zu spüren sind: Manche Charakterklassen sind an bestimmte Gesinnungen gebunden; ein Paladin, der nicht mehr rechtschaffen gut ist, ist kein Paladin mehr. Ein Charakter kann z.B. magische Gegenstände besitzen, die nur von Anhängern einer bestimmten Gesinnung zu benutzen sind (intelligente Schwerter usw.). Bei einem Charakter mit abweichender Gesinnung funktionieren diese Gegenstände nicht und können evtl. sogar gefährlich werden.

Der Gesinnungswechsel eines Charakters wird sich mit Sicherheit bei Freunden und Bekannten herumsprechen. Während manche Leute, die er nie als besondere Freunde betrachtete, ihm nun plötzlich gewogen sein mögen, werden andere sich an seiner neuen Einstellung stoßen, vielleicht sogar versuchen, ihm seinen „Irrtum“ deutlich zu machen. Die Priesterschaft, bei der er nach seinen Abenteuern Heilung zu finden hofft, wird sein jüngstes Benehmen wohl mißbilligen und ihm möglicherweise ihre Dienste verweigern (und sein Schicksal gleichzeitig als warnendes Beispiel in ihre Predigten einbauen). Ein Charakter, der die Gesinnung wechselt, ist in seiner Umgebung, die meist einer gemeinsamen Grundüberzeugung anhängt, wenig beliebt. Entwickelt er sich gar in einer streng rechtschaffenen Stadt zum chaotisch Neutralen, so könnten die Stadtväter bestimmen, daß er zu seinem eigenen Besten überwacht und evtl. eingesperrt werden muß!

Abschließend ist den Spielern nochmals zu raten, für ihre Charaktere Gesinnungen zu wählen, die sie bequem spielen können und die zueinander passen, und diese beizubehalten. Es wird immer wieder Situationen geben, mit denen ein schlauer Spielleiter die Willenskraft

und Überzeugung eines Charakters auf die Probe stellt. In solchen Fällen den nach der Gesinnung des Charakters besten Weg zu finden, gehört zum Spaß und zur Spannung des Rollenspiels.

