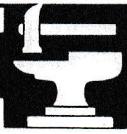




Kapitel 5: Erläuterungen der Fertigkeiten



Schlachtfeld gekämpft haben und gefallen sind, welcher große Schatz angeblich im örtlichen Tempel gehortet wird, wie dem Bürgermeister der Nachbarstadt plötzlich wieder Haare auf seiner Glatze wuchsen, und vieles mehr. Der Spielleiter wird dem Spieler bei Bedarf entsprechende Informationen über Orte und Ereignisse geben. Außerdem kann der Charakter versuchen, diese Dinge in Form von Geschichten weiterzuerzählen. Wenn er hierfür ein Thema gewählt hat, kann der Spieler entweder einen Fertigkeitswurf durchführen und die Geschichte bei Erfolg in das Repertoire seines Charakters aufnehmen, oder sie selbst erzählen: Wenn es ihm gelingt, die anderen damit zu unterhalten, ist ein Fertigkeitswurf überflüssig. Der Charakter kann derartige Geschichten erzählen, um Nichtspieler zu unterhalten, wodurch sein Charisma für die jeweilige Begegnung um zwei Punkte steigt. Feindseligen Wesen Anekdoten zu erzählen, wird allerdings nicht viel helfen.

Musikinstrument: Der Charakter beherrscht ein bestimmtes Musikinstrument, und für jeden zusätzlichen Fertigkeitspunkt kann die Technik für ein weiteres Instrument erlernt werden. Der Charakter spielt recht gut, so daß normalerweise kein Fertigkeitswurf erforderlich ist; der Spielleiter kann jedoch einen solchen Wurf ansetzen, wenn er die Umstände für außergewöhnlich hält.

Nähen/Schneidern: Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann Kleidungsstücke zuschnüren und nähen, sowie alle Arten von Stickereien und Verzierungsarbeiten ausführen. Ein Fertigkeitswurf ist nicht erforderlich, der Charakter braucht jedoch für seine Arbeit mindestens Nadel und Faden.

Navigation: Wenn ein Charakter über diese Fertigkeit verfügt, beherrscht er die Kunst, nach den Sternen zu steuern, Strömungen zu beobachten und auf Anzeichen für Untiefen, Riffe und andere verborgene Gefahren zu achten. An Land ist dies nicht besonders nützlich; auf See jedoch kann ein Navigator bei Gelingen eines Fertigkeitswurfs die Chance, in die Irre zu fahren, um zwanzig Prozentpunkte senken.

Orientierungssinn: Aufgrund seines angeborenen Orientierungsvermögens kann der Charakter die Richtung bestimmen, in welche die Gruppe marschiert. Nach 1W6 Runden Konzentration entscheidet ein vom Spielleiter durchgeführter Fertigkeitswurf über den Erfolg: Mißlingt der Wurf, ohne 20 zu betragen, so irrt sich der Charakter um 90 Grad; fällt die 20, so nennt er die genau entgegengesetzte Himmelsrichtung.

Außerdem verringert sich die Chance eines Charakters, sich in der Wildnis zu verirren, um einen Punkt, wenn er über diese Fertigkeit verfügt.

Reiten (am Boden): Diese Fertigkeit bezieht sich auf Pferde oder andere Arten von Landtieren. Bei ihrem Erwerb muß jeweils angegeben werden, für welche Art von Reittier sie gelten soll; neben Pferden wären Einhörner, Greife oder Winterwölfe denkbar, sowie jede

andere Tierart, die von Menschen, Halbmenschen oder Humanoiden geritten werden kann.

Ein geübter Reiter kann alle im folgenden erläuterten Kunststücke vollbringen; einige gelingen automatisch, für andere ist ein Fertigkeitswurf erforderlich:

a) Wenn das Pferd oder Reittier stillsteht, kann der Charakter auch in schwerer Rüstung in den Sattel springen. Hierfür ist kein Fertigkeitswurf nötig, wohl aber, wenn er das Tier noch in derselben Runde in Bewegung bringen oder in den Sattel eines laufenden Tieres springen will. Bei Mißlingen des Wurfs fällt der Charakter – wohl eher beschämmt – zu Boden.

b) Der Charakter kann sein Reittier dazu antreiben, Hindernisse oder Bodenspalten zu überspringen. Ein Fertigkeitswurf ist dafür nur erforderlich, wenn das Hindernis höher als 0,90 m oder breiter als 3,60 m ist. Maximal können Hindernisse von 2,10 m Höhe oder 9 m Breite übersprungen werden. Bei einem erfolgreichen Wurf hat das Tier den Sprung vollbracht, bei Mißfolg scheut es vor dem Hindernis zurück, und der Charakter kann sich nur im Sattel halten, wenn ihm ein erneuter Fertigkeitswurf gelingt.

c) Der Charakter kann sein Reittier zu schnellerer Gangart anspornen, so daß sich dessen Bewegungstempo für höchstens vier Phasen um 1,80 m pro Runde erhöht. Dabei ist für jede Phase ein Fertigkeitswurf fällig, um zu sehen, ob das Tier so hart angetrieben werden kann. Mißlingt bereits der erste Wurf, kann kein weiterer Versuch unternommen werden, das Tier bewegt sich jedoch mit normalem Tempo weiter. Mißlingt dagegen ein späterer Wurf, so fällt es sofort in Schritt, und der Charakter muß absitzen und es eine Phase lang am Zügel führen. Spätestens nach der vierten Phase in voller Karriere ist dies in jedem Fall erforderlich.

d) Der Charakter kann sein Reittier mit den Knien lenken, so daß er auch vom Sattel aus Waffen einsetzen kann, die mit beiden Händen gehabt werden (z.B. einen Bogen oder Zweihänder). Hierbei ist ein Fertigkeitswurf nur erforderlich, wenn der Charakter selbst getroffen wird. In diesem Fall bedeutet ein Mißlingen des Wurfs, daß der Charakter aus dem Sattel stürzt und 1W6 Punkte zusätzlichen Schaden nimmt.

e) Der Charakter kann sich fallen lassen und an der Flanke des Tieres hängend reiten, um es als Schild gegen Angriffe einzusetzen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn er keine Rüstung trägt und auf eigene Angriffe verzichtet. Seine Rüstungsklasse verbessert sich durch dieses Manöver um sechs Punkte; alle Angriffe, die seine normale Rüstungsklasse getroffen hätten, treffen stattdessen sein Reittier. Für den Einsatz dieses Tricks ist kein Fertigkeitswurf nötig.

f) Der Charakter kann aus dem Sattel springen und noch in derselben Runde einen Nahkampfangriff gegen einen in Reichweite (3 m) befindlichen Gegner führen. Hierfür muß ein Fertigkeitswurf mit einem Malus von -4 gelingen; mißlingt er, landet der Charakter nicht auf den Füßen, sondern fällt zu Boden und erleidet

1-3 Punkte Schaden.

Reiten (im Flug): Mit dieser Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage, eine bestimmte Art von Flugwesen zu reiten. Die genaue Gattung muß bei Erwerb der Fertigkeit benannt werden; zusätzliche Fertigkeitspunkte können eingesetzt werden, um den Umgang mit anderen Arten zu lernen. Im Gegensatz zum Reiten am Boden ist diese Fertigkeit unabdingbare Voraussetzung, um ein Flugtier allein reiten zu können. Außerdem ist der in ihr geübte Charakter zu folgenden Aktionen fähig:

a) Er kann in den Sattel des am Boden stehenden Tieres springen und es noch in derselben Runde in die Luft bringen; hierfür ist kein Fertigkeitswurf nötig.

b) Er kann vom Rücken seines Tieres bis zu 3 m tief auf den Boden oder auf den Rücken eines anderen Land- oder Flugtieres springen. Charaktere, die durch Ausrüstung nur leicht behindert sind, können ohne Fertigkeitswurf auf die Erde springen. In allen anderen Situationen ist ein Wurf erforderlich, bei dessen Fehlschlag der Charakter normalen Schaden nimmt (weil er beim Landen hingefallen ist), bzw. das Ziel seines Sprunges verfehlt (was möglicherweise einen Sturz aus großer Höhe und entsprechende Verletzungen zur Folge hat). Ein Charakter, der auf die Erde springt, kann noch in derselben Runde angreifen, wenn ihm ein Fertigkeitswurf mit einem Malus von -4 gelingt; ein Mißfolg führt auch hier zum Sturz.

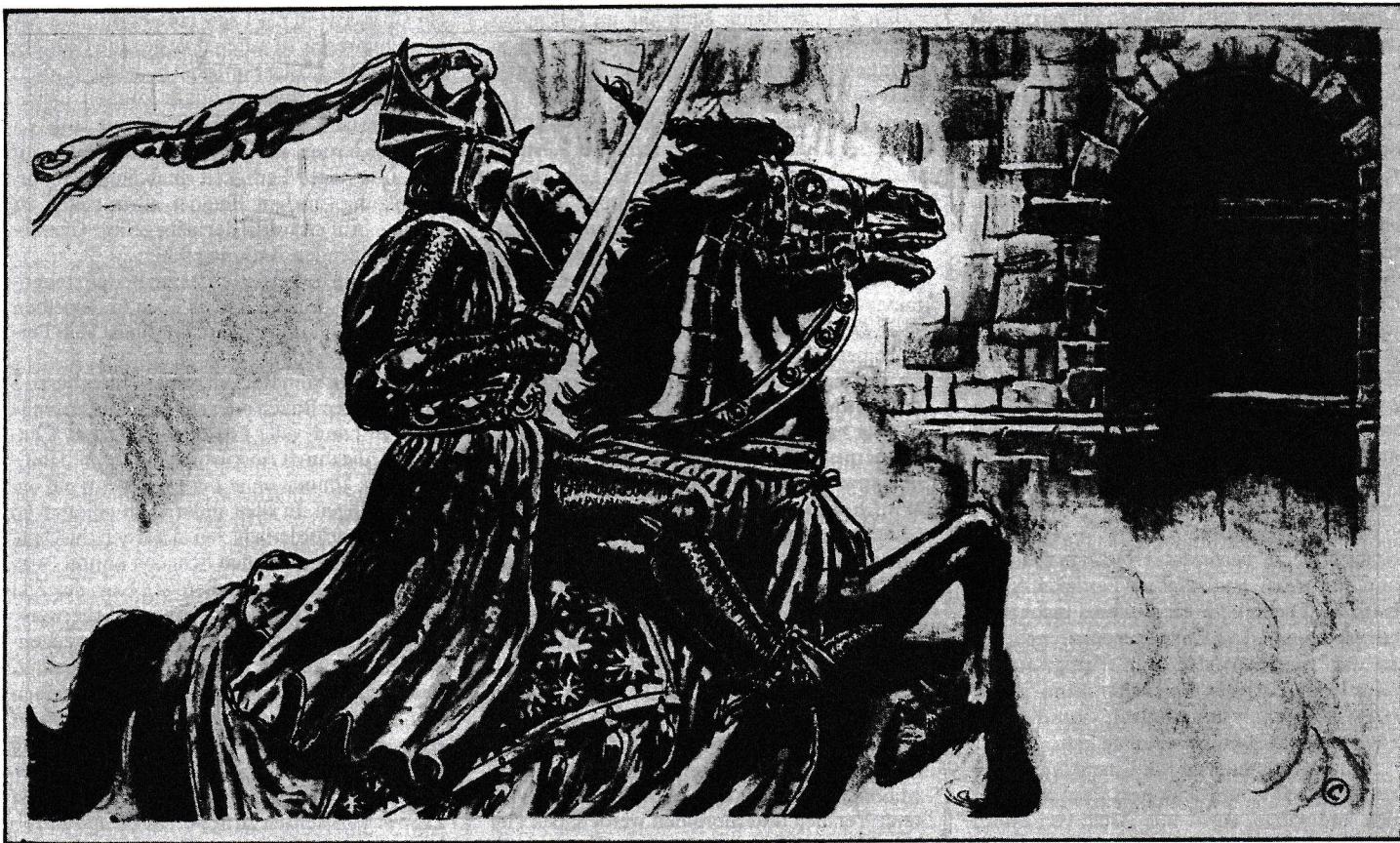
c) Bei einem gelungenen Fertigkeitswurf kann er sein Reittier zu höherem Tempo antreiben, wodurch sich dessen Geschwindigkeit um zehn bis vierzig Meter pro Runde (1W4) erhöht. Diese Spitzengeschwindigkeit kann höchstens für vier Runden hintereinander beibehalten werden. Mißlingt der Wurf, kann in der nächsten Runde ein zweiter Versuch gemacht werden, mißlingt auch dieser, ist es eine Phase lang nicht möglich, das Tempo zu erhöhen. Nach einem solchen Sprint geht das Flugtempo des Tieres auf zwei Drittel des Normalwertes zurück, und seine Manövriertfähigkeit (s. Glossar) verschlechtert sich um eine Klasse. Diese Einschränkungen bestehen, bis das Tier landen und mindestens eine Stunde lang ausruhen kann.

d) Der Reiter kann sein Tier mit Füßen und Knien lenken, so daß er die Hände zum Kampf freihält. Ein Fertigkeitswurf wird nur durchgeführt, wenn er Schaden hinnehmen muß. Mißlingt er, wird der Reiter aus dem Sattel geworfen. Ein zweiter Fertigkeitswurf entscheidet in diesem Fall darüber, ob er sich noch fangen konnte (und nun mit einer Hand am Geschirr seines Tieres oder ähnlich gefährlich in der Luft hängt). Sollte auch dieser Wurf fehlschlagen, stürzt der Reiter ab. Natürlich kann sich ein Reiter im Sattel festchnallen; auch dies birgt jedoch Gefahren, falls sein Reittier getötet wird und abstürzt.

Religionskunde: Charaktere mit dieser Fertigkeit kennen die Glaubensrichtungen und Kulte ihrer Heimat sowie die wichtigsten Religionen der Nachbarländer. Allgemeine Anga-



Kapitel 5: Erläuterungen der Fertigkeiten



ben (das religiöse Symbol und die Grundsätze des Glaubens etwa) sind dem Charakter automatisch bekannt, während für spezielle Informationen (die Hierarchie der Priester oder die Bedeutung bestimmter Feiertage z.B.) ein Fertigkeitswurf erforderlich ist.

Durch den Einsatz zusätzlicher Fertigkeitspunkte kann ein Charakter entweder seine Kenntnisse auf weiter entfernte oder wenig bekannte Religionen ausdehnen, oder sein Wissen über einen bestimmten Kult vertiefen, so daß auch bei schwierigen Fragen auf einen Fertigkeitswurf verzichtet werden kann. Solches Fachwissen ist für Priester im Umgang mit ihrer eigenen wie auch mit rivalisierenden Glaubensgemeinschaften besonders wertvoll.

Rüstungen fertigen: Wenn das nötige Werkzeug und Material zur Verfügung steht, kann ein Charakter mit dieser Fertigkeit jede der in Tabelle 44 aufgeführten Rüstungen herstellen. Dabei wird am Ende der Arbeitsperiode ein Fertigkeitswurf durchgeführt.

Die zur Anfertigung von Rüstungen erforderliche Zeit beträgt zwei Wochen für jeden RK-Punkt unter 10: Die Fertigung eines Schildes dauert zwei Wochen, während für einen kompletten Prunkharnisch achtzehn Wochen Arbeit nötig sind.

Wenn der Fertigkeitswurf mißlingt, aber höchstens vier Punkte über dem Grenzwert

liegt, hat der Charakter eine brauchbare, aber fehlerhafte Rüstung produziert: Obwohl äußerlich nicht erkennbar, ist ihre Klasse um einen Punkt schlechter als normal. Nur Charaktere mit dieser Fertigkeit können bei sehr genauer Untersuchung derartige Fehler feststellen.

Ereidet eine fehlerhafte Rüstung im Kampf einen Treffer, bei dem 19 oder 20 gewürfelt wurde, so geht sie kaputt. Die Rüstungsklasse des Trägers verschlechtert sich sofort um weitere vier Punkte, außerdem wird er durch die beschädigte Rüstung so behindert, daß er sich nur mit halbem Tempo bewegen und mit einem Malus von -4 angreifen kann, bis er sich aus der Rüstung befreit (was 1W4 Runden in Anspruch nimmt).

Wenn ein Rüstungsmacher einen Feld- oder Prunkharnisch anfertigen soll, muß dessen späterer Träger während der Herstellung mindestens einmal in der Woche zum Anpassen kommen, da diese Rüstungen genau nach Maß gefertigt werden.

Schätzen: Diese Fertigkeit ist für Diebe besonders nützlich, denn sie ermöglicht es, die Echtheit und den Wert von Antiquitäten, Kunstgegenständen, Schmuck, geschliffenen Edelsteinen und anderen Wertgegenständen, die sie finden, zu schätzen. (Der Spielleiter kann hiervon bestimmte Gegenstände ausnehmen, die so selten oder fremdartig sind, daß sie

sich nicht einordnen lassen.) Der Charakter muß den Gegenstand in die Hand nehmen und untersuchen können. Bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf kann er ggf. Fälschungen erkennen und den Wert des Stückes, auf 100 oder 1.000 GM gerundet, abschätzen. Mißlingt der Wurf, so kann der Charakter keine Wertangabe machen; fällt die 20, so verschätzt er sich beträchtlich – zum eigenen Nachteil.

Schmiedekunst: Ein Charakter, der dieses Handwerk beherrscht, kann Werkzeuge und Geräte aus Eisen herstellen. Er benötigt dafür eine Esse mit einem guten Kohlefeuer und einem Blasebalg, sowie Zange, Hammer und Amboß. Ein Schmied kann weder Rüstungen noch die meisten Waffen herstellen, dafür jedoch Brechstangen, Wurfanker, Hufeisen, Nägel, Türangeln, Pflugschare und andere eiserne Gegenstände.

Schustern: Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann Schuhe, Stiefel und Sandalen anfertigen und reparieren.

Schwimmen: Nur mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter schwimmen und sich den Regeln für das Schwimmen entsprechend im Wasser bewegen (s. Seite 128). Charaktere ohne entsprechende Fertigkeit können nicht schwimmen, nur die Luft anhalten und sich treiben lassen.

Seemannschaft: Der Charakter ist mit der

Kapitel 5: Erläuterungen der Fertigkeiten

Handhabung von Booten und Schiffen vertraut und kann als Matrose arbeiten, auch wenn er nicht navigieren kann. Für Seeschiffe sind Mannschaften von ausgebildeten Seeleuten unerlässlich; in der Binnenschiffahrt wird ein Boot mit einer solchen Besatzung um die Hälfte schneller.

Seilkunst: Ein Charakter, der diese Fertigkeit beherrscht, kann mit einem Seil erstaunliche Kunststücke vollbringen. Er ist mit allen Arten von Knoten vertraut und kann sie so knüpfen, daß sie sicher halten, langsam aufgehen, oder auf einen plötzlichen Ruck aufspringen. Werden dem Charakter mit einem geknoteten Seil o.ä. die Hände gefesselt, so kann er sich durch einen gelungenen Fertigkeitswurf (mit einem Malus von -6) befreien.

Außerdem erhält ein Charakter für diese Fertigkeit einen Zuschlag von +2 auf alle Angriffs-würfe, die mit einem Lasso durchgeführt werden, und einen Bonus von zehn Prozentpunkten auf seine Kletterchance, wenn er mit einem Seil arbeitet oder andere Charaktere abseilt.

Singen: Der Charakter ist ein ausgebildeter Sänger und kann seine Fähigkeit einsetzen, um andere zu unterhalten und evtl. seinen Lebensunterhalt zu verdienen (Barden können dies automatisch). Für normales Singen ist kein Fertigkeitswurf erforderlich, der Charakter kann jedoch bei erfolgreichen Würfen auch Chorwerke komponieren.

Spiele: Diese Fertigkeit verleiht dem Charakter Kenntnis der meisten bekannten Glücks- und Taktikspiele, darunter Kartenspiele, Würfeln, Knobeln, Dame und Schach. Wenn ein solches Spiel anfällt, kann es entweder wirklich ausgespielt werden (was manchmal recht lange dauern wird) oder durch einen Fertigkeitswurf ersetzt werden, wobei ein Erfolg bedeutet, daß das Spiel gewonnen wurde. Spielen zwei Charaktere, die über diese Fertigkeit verfügen, gegeneinander, so gewinnt derjenige mit dem höheren erfolgreichen Fertigkeitswurf. Ein Charakter kann mit dieser Fertigkeit auch versuchen, falsch zu spielen, wodurch er einen Zuschlag von +1 für den Fertigkeitswurf erhält. Bei einem Wurf von 17 bis 20 wird sein Falschspiel jedoch entdeckt, auch wenn er das Spiel gewonnen hat.

Sprache (alte): Ein Charakter mit dieser Fertigkeit beherrscht eine alte und schwierige Sprache, die sich vor allem noch in den Werken pedantischer Gelehrter und Magier findet. Ihr Hauptnutzen ist, die geheimen Schriften längst verstorbener Mystiker zu lesen. Die Fertigkeit verleiht dem Charakter nach Wahl des Spielers entweder Kenntnis der Schrift- oder der gesprochenen Sprache.

Sprache (lebende): Der Charakter hat die Sprache eines anderen Landes sprechen gelernt. Dies setzt voraus, daß ein Lehrer verfügbar war, der ein anderer Spielercharakter, ein NSC oder auch einfach ein Einwohner jener Gegend gewesen sein kann.

Springen: Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann besonders hohe und weite Sprünge vollbringen. Wenn er mindestens 6 m Anlauf

nehmen kann, ist er in der Lage, Weiten und Höhen bis zu (2W6+Stufe) x 0,3 m und Höhen bis zu (1W6+Stufe) x 0,15 m zu überspringen. Allerdings kann niemand weiter als das Sechs-fache oder höher als das Anderthalbfache seiner Körpergröße springen.

Aus dem Stand erreicht ein Springer nur eine Weite von (1W6 + Stufe:2) x 0,3 m bzw. eine Höhe von 0,90 m.

Ein im Springen geübter Charakter kann auch Stabsprünge ausführen, wenn er mindestens 9 m Platz für den Anlauf hat. Der Stab muß um 1,20 bis 3 m länger sein als seine Körpergröße. Ein solcher Sprung geht in der Weite über das Anderthalbfache der Stablänge, in der Höhe bis zur Länge des Stabes. Springt der Charakter nicht höher als bis zur halben Stablänge, so kann er auf den Füßen landen. Mit einem Stab von 3,60 m Länge könnte der Charakter also entweder ein Fenster in 3,60 m Höhe erreichen (und hindurchfallen), oder durch ein Fenster in 1,80 m Höhe springen und auf den Füßen landen, oder einen 5,40 m breiten Graben über-springen. In jedem Fall müßte er den Stab am Ende des Sprunges fallenlassen.

Spurenlesen: Charaktere mit dieser Fertigkeit können die Spuren verschiedener Wesen durch die meisten Geländeformen hindurch verfolgen. Für Waldläufer werden die Fertigkeitswürfe normal durchgeführt, für alle anderen Charaktere gilt ein zusätzlicher Malus von -6. Andere Modifikatoren hängen von den näheren Umständen ab und sind in Tabelle 39 angegeben.

Tabelle 39: MODIFIKATIONEN FÜR SPURENLESEN

Gelände:

Weicher oder schlammiger Boden	+4
Dichtes Unterholz, Ranken oder Schilf	+3
Staub m. gelegentlichen Spuren	+2
Normaler Boden, Holzfußboden	0
Felsboden oder flaches Wasser	-10
Je zwei Wesen in der verfolgten Gruppe	+1
Je 12 Stunden nach Entstehung der Spur	-1
Je Stunde Regen, Schnee oder Hagel	-5
Schlechte Beleuchtung (Mond- oder Sternenlicht)	-6
Verfolgte Gruppe versucht, Spuren zu verwischen	-5

Die in Tabelle 39 angegebenen Modifikatoren sind kumulativ: Alle den jeweiligen Umständen entsprechenden Modifikatoren werden zum Weisheitswert addiert bzw. davon abgezogen, um die Erfolgschance zu ermitteln.

Beträgt Thules Weisheitswert z.B. 16, so liegt seine Chance, in der Nacht (-6) eine Spur im Schlamm (+4) zu finden, während ein Hagel-sturm niedergeht (-5), alles in allem bei 9. (Als Waldläufer erleidet Thule nicht den Grundab-zug von -6.)

Damit Spuren überhaupt gelesen und verfolgt werden können, muß das verfolgte Wesen natürlich irgendwelche Spuren hinterlassen. Daher ist es in der Regel nicht möglich, der

Fährte von fliegenden oder körperlosen Wesen zu folgen. In Einzelfällen kann der Spielleiter dies dennoch zulassen, sollte es jedoch mit entsprechenden Abzügen belegen.

Um der Fährte eines Wesens folgen zu kö-nnen, muß ein Charakter sie erst einmal finden. In Gebäuden ist dies nur möglich, wenn er die zu verfolgende Geschöpf innerhalb der letzten halben Stunde beobachten konnte und an d. Stelle zu suchen beginnt, wo er es zuletzt gesehen hat. Unter freiem Himmel genügt es, wenn er sein „Wild“ selbst gesehen hat, Augenzeuge von dessen Auftauchen berichten hört („Lugrod“ gestern hamma d'Orks do auf'm Weg noch umanand' lauf'n 'sehn!“) oder deutliche Anhaltspunkte für sein Auftreten besitzt (etwa einen vielbegangenen Wildwechsel). Sind diese Voraussetzungen erfüllt, so wird ein Fertigkeitswurf durchgeführt. Mißlingt er, kann keine Fährte aufgenommen werden; ein neuer Versuch ist erst möglich, wenn die o. Umstände erneut eintreten.

Ist die Spur gefunden, werden für ihre Verfol-gung unter folgenden Bedingungen weitere Fertigkeitswürfe erforderlich:

a) Die Erfolgschance verschlechtert sich (d. Gelände wird schwieriger, die verfolgte Gruppe ist kleiner geworden, die Nacht bricht herein o.ä.)

b) Eine andere Fährte kreuzt die verfolgte

c) Die Verfolger nehmen die Spur nach einer Pause (um auszuruhen, zu essen, zu kämpfen o.ä.) wieder auf.

Mißlingt ein Fertigkeitswurf, so kann ein neuer Versuch gemacht werden, nachdem die Umgebung mindestens eine Stunde lang nach neuen Anzeichen abgesucht wurde. Mißlingt auch dieser Wurf, ist die Spur nicht mehr zu finden. Wenn mehrere Fährtenleser einer Spur folgen, erhält derjenige mit der höchsten Erfolgschance einen Zuschlag von +1; verliert er die Spur, können auch andere sie nicht wiederfinden.

Ergibt sich durch die Modifikationen eine negative Erfolgschance (z.B. eine Modifikation von insgesamt -11 bei einem Weisheitswert von 10), so verliert der betreffende Charakter die Spur völlig und ist nicht in der Lage, sie wiederzufinden, auch wenn sich die Bedingungen später wieder bessern. In diesem Fall können allerdings andere versuchen, die Fährte aufzunehmen.

Ein Charakter, der einer Spur folgt, kann auch versuchen, die Art und die ungefähre Anzahl der verfolgten Wesen festzustellen. Hierfür ist ein Fertigkeitswurf erforderlich, in den alle in Frage kommenden Modifikatoren angewandt werden. Jedesmal, wenn ein Fertigkeitswurf fällig wird, um der Fährte zu folgen, kann auch einer für das Lesen der Spur durchgeführt werden. Bei Erfolg kann der Charakter die Art bestimmen und die Zahl der Verfolgten in etwa abschätzen – wie genau, Sache des Spielleiters.

Um einer Fährte folgen zu können, müssen Charaktere (und ihre Begleiter) ihr Bewegungs-tempo verringern; wie stark, hängt von



Kapitel 5: Erläuterungen der Fertigkeiten

jeweiligen Erfolgchance ab.

Tabelle 40: BEWEGUNGSTEMPO BEIM VERFOLGEN VON SPUREN

Erfolgchance	Bewegungstempo
1-6	1/4 des Normalwertes
7-13	1/2 des Normalwertes
14 oder höher	3/4 des Normalwertes

Im obigen Beispiel lag Thules Erfolgchance bei 9, er kann sich also mit halbem Tempo bewegen, während er die Spur verfolgt.

Steinarbeiten: Mit dieser Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage, Gebäude aus Stein zu errichten, die lange Jahre halten, sowie einfache Dekorationen wie Inschriften, Säulen und Rankenwerk auszuführen. Die Steine können dabei durch Mörtel verbunden, ohne Mörtel sauber verfugt oder lose gesetzt und die Zwischenräume mit Lehm und kleinen Steinen ausgefüllt werden. Wenn die erforderlichen Steine bereits gebrochen sind, kann ein gelernter Steinmetz mit dem nötigen Werkzeug (Hammer, Meißel, Keile, Flaschenzüge) in einem Tag eine glatte Mauer von 3 m Länge und 1,50 m Höhe bei 0,30 m Dicke bauen.

Die Fertigkeit gestattet auch das Beaufsichtigen von ungelernten Arbeitern beim Brechen von Steinen; hierbei müssen jeweils fünf Arbeiter durch einen Steinmetz überwacht werden.

Zwerge gehören zu den besten Steinmetzen der Welt und erhalten einen Zuschlag von +2 bei allen Fertigkeitswürfen für dieses Handwerk.

Tanzen: Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kennt und beherrscht verschiedene Tänze und Tanzstile, vom Volkstanz bis zum förmlichen Hofball.

Tiere abrichten: Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter Tiere einer bestimmten Art (die bei Erwerb der Fertigkeit bestimmt werden muß) dazu abrichten, Befehlen zu gehorchen und einfache Kunststückchen zu vollbringen. Zusätzliche Fertigkeitspunkte können eingesetzt werden, um weitere Tierarten dressieren zu können oder seine Fertigkeit im Umgang mit einer Art zu steigern. Meist handelt es sich bei abgerichteten Tieren um Hunde, Pferde, Falken, Tauben, Elefanten, Frettchen oder Papageien; ein Charakter kann sich jedoch auch an der Dressur von fremdartigeren Wesen und Monstern mit tierischer Intelligenz versuchen (allerdings sind diese schwerer unter Kontrolle zu halten).

Ein Charakter kann mit bis zu drei Tieren gleichzeitig arbeiten und sie entweder für allgemeine Aufgaben oder auf bestimmte Tricks abrichten. Ein für eine Aufgabe abgerichtetes Tier hört auf eine Reihe von Befehlen, um diese zu erfüllen, z.B. zu wachen, einen Reiter zu tragen, schwere Arbeiten zu verrichten, zu jagen, einer Fährte zu folgen oder für seinen Herrn zu kämpfen (bei Streitköpfen und Kriegselefanten). Bei einem Kunststück wird das Tier darauf dressiert, etwas ganz bestimmtes zu tun: Ein Pferd kann z.B. auf Kommando ausschlagen,

ein Falke einen bestimmten Gegenstand greifen, ein Hund eine genau bezeichnete Person angreifen, eine Ratte ein bestimmtes Labyrinth durchlaufen. Wenn man lange genug mit einem Tier arbeitet, kann man ihm sowohl allgemeine Aufgaben als auch bestimmte Kunststücke beibringen.

Das Abrichten eines Tieres für allgemeine Aufgaben erfordert drei Monate ununterbrochener Arbeit; das Einstudieren eines Kunststücks dauert 2W6 Wochen. Am Ende der Dressurzeit wird ein Fertigkeitswurf durchgeführt; gelingt er, ist das Tier entsprechend abgerichtet. Wenn der Wurf jedoch mißlingt, kann es von niemandem (weiter) abgerichtet werden. Ein Tier kann insgesamt zwei bis acht allgemeine Aufgaben oder einzelne Kunststücke lernen.

Ein im Abrichten geübter Charakter kann auch versuchen, Wildtiere zu zähmen, um sie später abzurichten. Dies ist nur möglich, wenn sie sehr jung sind. Das Zähmen erfordert einen Monat ununterbrochener Arbeit mit dem Jungtier, danach wird ein Fertigkeitswurf durchgeführt. Mißlingt er, so bleibt das Tier so wild, daß es nicht abzurichten ist. Man kann es nur angekettet oder im Käfig halten.

Tiere führen: Wer über diese Fertigkeit verfügt, kann mit Pack- und Lasttieren besonders gut umgehen. Bei Gelingen eines Fertigkeitswurfs kann er ein aufgeregtes oder nervöses Tier beruhigen; einem Charakter, der die Fertigkeit nicht besitzt, gelingt dies nur in 20% der Fälle.

Tierkunde: Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann aus der Beobachtung eines Tieres oder der Untersuchung seines Lebensbereichs auf dessen Verhalten schließen, d.h. ob es eine Gefahr darstellt, hungrig ist oder evtl. sein Lager oder seine Jungen verteidigt. Darüber hinaus kann aufmerksames Beobachten des Verhaltens von Tieren Hinweise auf die Nähe einer Wasserstelle, einer Tierherde, eines Raubtiers oder das Heranziehen einer Gefahr, z.B. eines Waldbrandes, geben. Der jeweilige Fertigkeitswurf wird vom Spielleiter verdeckt ausgeführt. Bei Erfolg hat der Charakter das Tierverhalten richtig gedeutet. Lag der Wurf um höchstens vier Punkte über dem Grenzwert, so konnte der Charakter keine Erkenntnisse gewinnen. Bei einem höheren Wurf hat er die Anzeichen völlig falsch gedeutet.

Ein Charakter kann auch versuchen, die Laute von Tieren nachzuahmen, mit denen er aufgrund seines Hintergrundes ausreichend vertraut ist. Hierbei ist die Lautstärke allerdings auf menschliches Maß beschränkt: Das Brüllen eines Tyrannosaurus Rex kann man so nicht imitieren. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf bedeutet, daß der Ruf des Charakters nur durch Magie von dem des echten Tieres zu unterscheiden ist; er wird Tiere auf jeden Fall täuschen und ggf. abschrecken oder näher heranlocken. Mißlingt der Wurf, so klingt der Laut nicht genau richtig; einige Hörer werden trotzdem getäuscht, jedoch kein Wesen, das damit sehr vertraut ist. Andere Wesen und Charaktere

entdecken den Unterschied, wenn ein Wurf mit 1W20 ihren Weisheitswert nicht übersteigt.

Schließlich hilft die Kenntnis der Lebensgewohnheiten verschiedener Tiere einem Charakter, wenn er Schlingen legen oder Jagdfallen stellen will.

Töpferei: Ein in diesem Handwerk ausgebildeter Charakter kann alle Arten von Tongefäß herstellen, die in der betreffenden Spielwelt allgemein in Gebrauch sind. Er benötigt dazu allerdings eine Drehscheibe und einen Brennofen, sowie einen Vorrat an Tonerde und Glasurmasse. In der Regel kann ein Töpfer in einem Tag zwei kleine oder mittelgroße Gefäße oder ein großes anfertigen, die dann einen weiteren Tag lang im Ofen gebrannt werden müssen. Das erforderliche Rohmaterial kostet 3 KM für ein kleines Gefäß, 5 KM für eines von mittlerer Größe, und 1 SM für ein großes Stück.

Turnen: Der Charakter beherrscht alle möglichen Turnübungen – Sprungrolle, Purzelbaum, Radschlagen, Handstand und Überschlag usw. Er kann sie allerdings nur ausführen, wenn er durch seine Ausrüstung höchstens leicht behindert wird. Vom Unterhaltungswert einer solchen Vorstellung einmal abgesehen, verbessert sich durch diese Turnbewegungen die Rüstungsklasse des Charakters bei allen gegen ihn allein gerichteten Angriffen um vier Punkte, sofern er über die Initiative verfügt und auf eigene Angriffe verzichtet. Im waffenlosen Kampf erhält der Charakter einen Zuschlag von +2 auf seine Angriffswürfe. Außerdem erleidet er, wenn ihm ein Fertigkeitswurf gelingt, bei Stürzen bis zu 18 m Tiefe nur halben Schaden, bei 3 m oder weniger sogar überhaupt keinen Schaden. Stürze aus größerer Höhe verursachen normalen Schaden.

Überleben: Diese Fertigkeit bezieht sich jeweils auf einen bestimmten Lebensraum, der durch Gelände- und Witterungsbedingungen bestimmt wird, z.B. Arktis, Waldland, Wüste, Steppe, Gebirge oder tropischer Urwald. Der Charakter beherrscht mit dieser Fertigkeit die grundlegenden Überlebenstechniken für den jeweiligen Bereich. Zusätzliche Fertigkeitspunkte können aufgewandt werden, um auch mit den Bedingungen anderer Lebensräume so vertraut zu werden.

Ein Charakter mit Überlebensfertigkeit kennt die allgemeinen Gefahren, die in seinem Lebensraum herrschen, und weiß ihnen zu begegnen: Er kennt die Wirkungen des Wetters und die zu treffenden Vorkehrungen. Er weiß, wie und wo man Trinkwasser und eßbare (nicht unbedingt appetitliche) Nahrung finden oder gewinnen kann, um der Gefahr des Verdurstens oder Verhungerns zu entgehen. Wird die Fertigkeit eingesetzt, um Wasser oder Nahrung zu finden, so ist ein Fertigkeitswurf erforderlich. Mißlingt er, kann für den Rest des betreffenden Tages kein weiterer Versuch unternommen werden.

Diese Fertigkeit bewahrt die Charaktere in keiner Weise vor den Schrecken und Härten eines Irrmarsches durch die Wildnis – bestenfalls kann sie ihre Leiden etwas mildern: Die

Kapitel 5: Erläuterungen der Fertigkeiten



gesammelte Nahrung reicht kaum aus, und Wasser wird in winzigen Mengen gefunden. Auch ein Charakter, der über diese Fertigkeit verfügt, kann in der Wildnis zugrundegehen – das wenige Wissen, das er besitzt, verleiht ihn vielleicht gerade zu übertriebener Selbstsicherheit und verhängnisvoller Unvorsichtigkeit!

Umgangsformen: Wer diese Fertigkeit besitzt, kennt die Grundregeln von Benehmen und Anreden in verschiedenen Situationen, vor allem in solchen, die adlige oder ranghohe Persönlichkeiten betreffen. Ein entsprechend gebildeter Charakter weiß z.B., mit welchem Titel er einen Herzog anzusprechen hat, welches Zeremoniell für den Empfang fremder Gesandtschaften einzuhalten ist, welche Gesten man im Beisein von Zwergen vermeiden sollte usw. Bei außergewöhnlichen Ereignissen (einem Besuch des Kaisers etwa) ist ein Fertigkeitswurf fällig, um zu prüfen, ob der Charakter auch dafür alle Regeln kennt.



Daß der Charakter weiß, wie er sich korrekt zu verhalten hat, heißt jedoch nicht, daß er es auch tut: Der Charakter muß trotzdem vom Spieler durch die Begegnung geführt werden. Seine Kenntnis der Umgangsformen schützt ihn dabei nicht vor einem Fehlritt – viele Leute, die wissen, wie man sich benimmt, tun trotzdem oft genug das Gegenteil.

Verkleidung: Ein Charakter, der die Kunst der Verkleidung beherrscht, kann sich als Angehöriger einer beliebigen Schicht oder Gruppe ausgeben, sofern es dieselbe Rasse ist und Alter und Statur in etwa gleich bleiben. Ein normaler Fertigkeitswurf bedeutet bei Erfolg eine gelungene Verkleidung, bei einem Fehlschlag einen irgendwie auffälligen Fehler in der Darstellung. Der Charakter kann sich auch als Angehöriger des anderen Geschlechts oder einer anderen Rasse verkleiden, wobei für den Wurf ein Abzug von – 7 gilt. Beim Versuch, eine bestimmte Person darzustellen, kommt sogar ein Malus von – 10 zur Anwendung. Da diese Abzüge ggf. zusammenkommen, ist es fast aussichtslos, sich für eine bestimmte Person einer anderen Rasse auszugeben (–17 auf den Fertigkeitswurf).

Waffen schmieden: Dieses spezialisierte Handwerk ermöglicht einem Charakter mit entsprechender Fertigkeit die komplizierte

Herstellung von Waffen, insbesondere Klirrenwaffen. Sie verbindet einige Techniken der Schmiedekunst mit besonderen Verfahren zur Fertigung von festen, scharfen Klingen. Die zu Anfertigung der verschiedenen Waffen erforderliche Zeit ist in Tabelle 41 angegeben:

Tabelle 41: WAFFENHERSTELLUNG

Waffe	Fertigungszeit	Materiale kosten
Armbrust, leichte	15 Tage	5 SMC
Armbrust, schwere	20 Tage	10 SMC
Dolch	5 Tage	2 SMC
Handbeil	5 Tage	5 SMC
Kriegsgabel, Dreizack	20 Tage	10 SMC
Kurzschwert	20 Tage	5 SMC
Langschwert	30 Tage	10 SMC
Pfeilspitze	1-2 pro Tag	1 KM
Speer, Lanze	4 Tage	4 SMC
Streitaxt	10 Tage	10 SMC
Zweihänder	45 Tage	2 GM

Wagenlenken: Mit dieser Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage, einen Wagen sicher durch jedes befahrbare Gelände zu lenken und dabei eine Geschwindigkeit zu halten, die um ein Drittel über dem Normalwert liegt. Auch mit dieser Fertigkeit kann allerdings kein unzu-





Kapitel 5: Erläuterungen der Fertigkeiten

gängliches Gelände befahren werden: Selbst der beste Wagenlenker kann keinen Wagen abseits der Wege durchs Gebirge fahren.

Wappenkunde: Mit dieser Fertigkeit erwirbt der Charakter die Kenntnis der verschiedenen Wappen und Symbole, die bestimmten Personen und Gruppen als Erkennungszeichen dienen. Diese kommen in den unterschiedlichsten Formen und Verwendungen vor: Sie bezeichnen Adlige und ihre Häuser, Gilden, Sekten, Legionen, Kasten und politische Parteien und finden sich auf Fahnen und Standarten, Schilden, Helmen, Abzeichen, Münzen, Kleidungsstücken oder Stickereien. Die Symbole können geometrische Muster sein, Schriftzüge, Darstellungen von Fabelwesen, religiöse Symbole oder magische Siegel, die extra zu Erkennungszwecken angefertigt wurden. Die Wappenkunde umfaßt sowohl so strenge Regeln und Vorschriften wie die des spätmittelalterlichen Europa als auch bestimmte traditionelle Schildmuster und -formen afrikanischer Stammeskrieger.

Ein Charakter, der über diese Fertigkeit verfügt, kennt sich in jedem Fall mit den Wappen und Symbolen seiner Heimat aus und weiß, zu wem sie gehören. Darüber hinaus kann er bei Gelingen eines Fertigkeitswurfs auch Zeichen und Symbole aus anderen Ländern erkennen, sofern er mit deren Bewohnern wenigstens etwas vertraut ist: Wenn er gerade in einem fremden Land eintrifft, nützt ihm seine Fertigkeit wenig.

Weben: Wer dieses Handwerk beherrscht, kann Kleiderstoffe, Vorhänge und Wandbehänge aus Wolle oder Baumwolle weben, wenn er über ein Spinngerät und einen Webrahmen verfügt. Pro Tag kann ein Weber etwa zwei Quadratmeter Tuch herstellen.

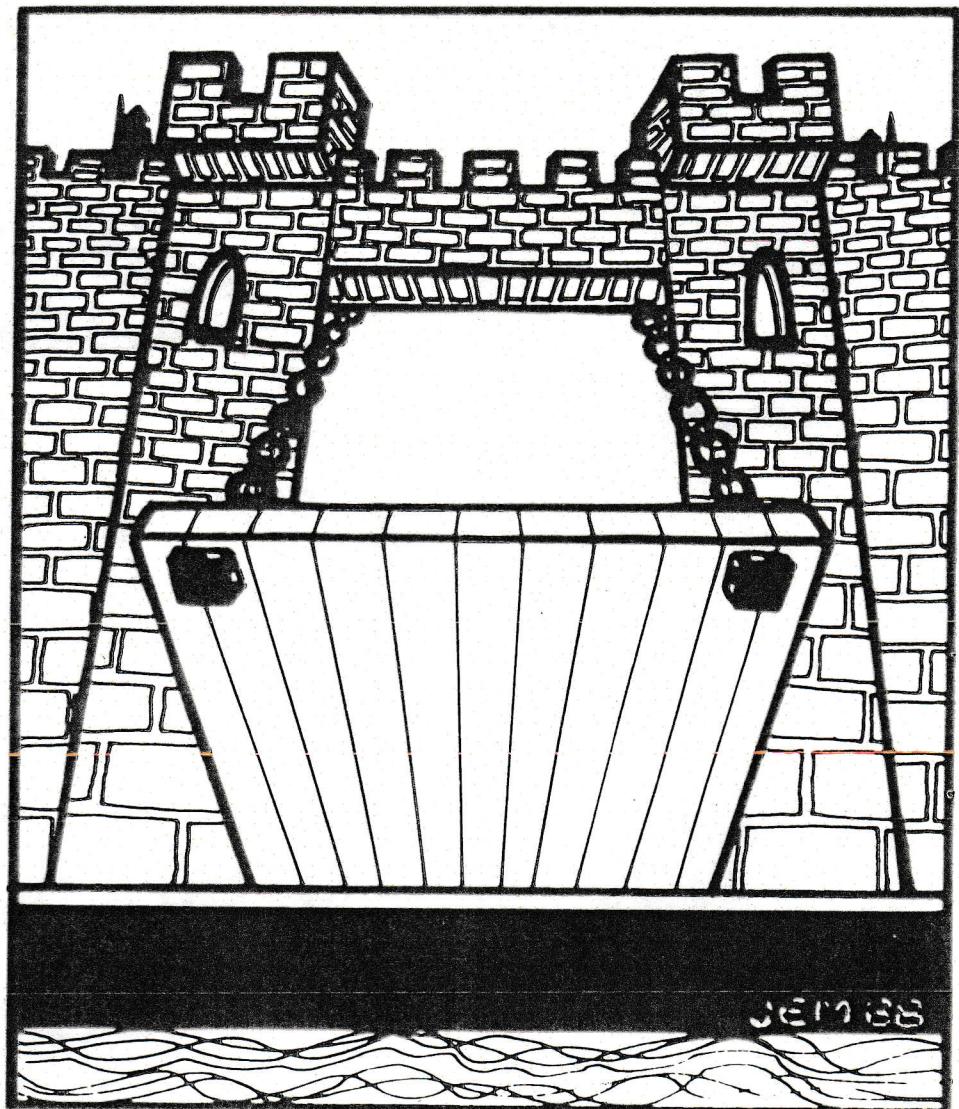
Wetterkunde: Mit Hilfe dieser Fertigkeit kann ein Charakter versuchen, das Wetter vorzusehen. Bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf hat er das Wetter für die nächsten sechs Stunden richtig vorhergesehen. Ein mißlungener Wurf dagegen bedeutet, daß der Charakter die Anzeichen nicht richtig deutet und ganz anderes Wetter erwartet, als eintreten wird. Der Spielleiter sollte den Wurf daher verdeckt durchführen; ein solcher Wurf ist alle sechs Stunden möglich. Für je sechs Stunden, die der Charakter vorher das Wetter beobachten konnte, erhält er einen Bonus von +1 auf den Fertigkeitswurf; diese Zuschläge summieren sich, sofern die Aufmerksamkeit des Charakters nicht durch Schlaf oder andere Tätigkeiten längere Zeit in Anspruch genommen wird.

Manchmal sind Anzeichen für heraufziehende Wetterveränderungen so offensichtlich, daß kein Fertigkeitswurf nötig ist: Eine über die Ebene jagende Windhose oder die dunklen Wolken, die auf die Charaktere zubrausen, wird kaum jemand übersehen; in diesen Fällen sollte der Spieler selbst darauf kommen, was seinem Charakter bevorsteht.

Zauberkunde: Diese Fertigkeit verleiht einem Charakter nicht die Fähigkeit, Zauber zu wirken, aber immerhin eine gewisse Vertraut-

heit mit den Formen und Ritualen der Zauberei. Kann er jemanden beim Zaubern beobachten oder belauschen, bzw. sich die verwendeten Materialien ansehen, so kann er versuchen, anhand dessen den betreffenden Zauber herauszufinden. Hierzu muß ihm ein Fertigkeitswurf gelingen, für den Magierspezialisten einen Bonus von +3 genießen, wenn es sich um einen Zauber ihrer Schule handelt. Da der Zaubernde bis zum letzten Moment beobachtet werden muß, gewinnt man durch diese Fertigkeit keine Vorteile gegenüber Kampfzaubern; sie kann jedoch zur Erkennung von Zaubern dienen, die ansonsten keine offensichtliche Wirkung zeigen.

Die in dieser Fertigkeit bewanderten Charaktere haben außerdem eine Chance (entsprechend dem halben normalen Fertigkeitswert), magische Konstrukte als solche zu erkennen.





Auch wenn ein Charakter über eine recht eindrucksvolle Reihe von Fähigkeiten und Kenntnissen verfügt, wird er ohne Ausrüstung in seinen Abenteuern nicht weit kommen. Um diese Ausrüstung zu erwerben und auch, um seine tägliche Lebenshaltung zu bestreiten, braucht er Geld.

In der Spielwelt gibt es zwar unzählige Münzen und Währungen, dennoch sind alle Preise und Schätze in den AD&D®-Regeln in einer einheitlichen Währung angegeben. Evtl. hat der Spielleiter für einige Münzen andere Namen und Werte bestimmt, doch dies gehört zum besonderen Hintergrund seiner Kampagne, über den er die Spieler ggf. informieren wird. Die Standardwerte der verschiedenen Münzen sind in Tabelle 42 angegeben.

Die am weitesten verbreiteten Zahlungsmittel sind Kupfermünzen (KM) und Silbermünzen (SM); sie bilden das Rückgrat des Währungssystems und sind unter der Bevölkerung am häufigsten in Gebrauch. Darüber gibt es die sehr viel selteneren Goldmünzen (GM), die kaum in Umlauf sind und hauptsächlich auf dem Papier, als Rechnungseinheit, existieren: Der Wert von Grundbesitz, Schiffsladungen, Edelsteinen oder auch der vom Gericht verhängten Bußgelder wird in Goldmünzen angegeben, obwohl so hohe Summen meist in anderer Form bezahlt werden.

Neben diesen Münzen sind andere, ungewöhnliche Metalle in Umlauf. Die meisten von ihnen beruhen auf entwerteten Währungen und werden deshalb von der Bevölkerung nur ungern in Zahlung genommen. Unter ihnen sind insbesondere Elektrum- und Platinmünzen zu nennen (EM bzw. PM). Sie sind kaum in Gebrauch, sondern meist in alten Schatzhorten versteckt.

Der Wert der verschiedenen Münzen kann auch wie folgt ausgedrückt werden:

10 KM = 1 SM; 5 SM = 1 EM; 2 EM = 1 GM; 5 GM = 1 PM.

Vermögen bemüht sich jedoch nicht nur nach dem Geldbesitz, sondern kann viele Formen annehmen: Ländereien, Vieh, Steuer- oder Zollrechte oder auch Schmuck bedeuten alle Reichtum. Münzen haben keinen feststehenden Wert: Für eine Goldmünze kann man in einem Dorf wohl eine Menge kaufen – in einer größeren Stadt kommt man damit nicht sehr weit. Das macht andere Formen von Besitz, z.B. Grund und Boden, umso wertvoller. Viele Schmuckstücke dienen sogar in erster Linie dazu, sein Vermögen mit sich herumzutragen: Silberne Armbänder kann man gegen alles mögliche eintauschen, für eine goldene Brosche bekäme man eine Kuh, usw. Im Verlauf der Spielabenteuer können die unterschiedlichsten Arten von Schätzen und Reichtümern auftauchen.

Darüber hinaus können je nach dem Hintergrund der Kampagne noch andere Faktoren hinzukommen: Herrscht z.B. Krieg zwischen dem Königreich Gonflien und dem benachbarten Fürstentum Bosk, so könnten aufrechte Gonflianer sich weigern, boskisches Geld anzu-

Tabelle 42: MÜNZWERTE

Münze	KM	SM	EM	GM	PM
Kupfermünze	1	1/10	1/50	1/100	1/500
Silbermünze	10	1	1/5	1/10	1/50
Elektrummünze	50	5	1	1/2	1/10
Goldmünze	100	10	2	1	1/5
Platinmünze	500	50	10	5	1

nehmen (wahrscheinlich, weil sie es für wertlos halten). Praktisch veranlagte Bosker akzeptieren vielleicht gonflianische Gulden zum halben Nennwert, um sie zu boskischen Drachmen einzuschmelzen. Eine Gruppe von Spielercharakteren würde man in beiden Ländern zum örtlichen Geldwechsler schicken (sofern es einen gibt), der ihre fremden Münzen bereitwillig in ortsübliche umtauschen würde – natürlich nicht, ohne für seine Dienste eine bescheidene Gebühr (von etwa 10-30%) einzustreichen...

Solche und andere Umstände können die Kaufkraft jeder Münze beeinflussen. Wenn zu Geld gekommene Spielercharaktere mit ihrem Gold um sich werfen, werden die Händler am Ort bald die Preise erhöhen. Andererseits könnte auch ein Lehnsherr die meisten verfügbaren Pferde für seine Truppen requirieren und so den Kaufpreis für die wenigen übrigen in die Höhe treiben.

Anfängliches Vermögen

Zu Beginn des Spiels verfügt jeder Spielercharakter über etwas Bargeld. Das können seine gesamten Ersparnisse sein, ein Vorschuß auf sein elterliches Erbe, oder die Beute eines Feldzugs. Vielleicht ist der Charakter auch auf eine kleine Schatztruhe gestoßen und will nun nach wertvollerem Horten suchen. Wie er zu dem Geld kam, ist unerheblich (es kann aber viel Spaß machen, eine entsprechende Geschichte zu erfinden).

Das anfängliche Vermögen eines Charakters wird mit den in Tabelle 43 für seine Gruppe angegebenen Würfeln ermittelt. Der Charakter verfügt über die entsprechende Anzahl von Goldmünzen, um Ausrüstung anzuschaffen. Falls ein Charakter auf einer höheren Erfahrungsstufe als der ersten beginnen soll, kann sein Vermögen in Absprache mit dem Spielleiter evtl. größer sein. Charaktere mit einer Klassenkombination würfeln nach der günstigeren Angabe.

Tabelle 43: ANFÄNGLICHES VERMÖGEN DER CHARAKTERE

Charaktergruppe	Anfängliches Vermögen
Krieger	5W4 x 10 GM
Magier	(1W4+1) x 10 GM
Priester*	3W6 x 10 GM
Spitzbuben	2W6 x 10 GM

* Priester dürfen ihr Geld nur zur Anschaf-

fung von Ausrüstung und Vorräten verwenden. Wenn sie ihren Einkauf beendet haben, geht der Rest des Geldes bis auf zwei oder drei Goldmünzen an ihre Kultgemeinschaft zurück (da diese sie praktisch ausrüstet). Priester können von ihrem anfänglichen Vermögen nichts an andere Charaktere verleihen.

Ausrüstungslisten

Die folgenden Listen enthalten fast alles, was ein Charakter braucht, um auf Abenteuer auszuziehen. Die wichtigsten Dinge sind dabei wohl Waffen, Rüstungen, Kleidung und grundlegende Ausrüstung; die übrigen Listen führen Waren und Dienstleistungen auf, die ein Charakter im Laufe seiner Abenteuer evtl. benötigt. Die meisten Ausrüstungsstücke dürften überall erhältlich sein, der Spielleiter kann die Listen jedoch kürzen oder ergänzen: Etwas, das ein Charakter gern hätte, ist evtl. nirgends zu bekommen oder, falls der Spielleiter seiner Kampagne eine bestimmte Epoche zugrundegelegt hat, noch gar nicht erfunden worden! In der Regel sollte der Spielleiter angeben, welche Dinge erhältlich und welche nicht verfügbar sind; besonders bei bedeutenderen Anschaffungen schadet es jedoch nichts, wenn die Spieler sich vergewissern.

Viele ungewöhnliche Gegenstände, die in den Listen auftauchen, werden im darauffolgenden Text erläutert.

Die angegebenen Preise sind Durchschnittspreise, die man im Rahmen eines normalen Marktes zu zahlen hätte. Große Städte, menschenleere Wildnisgebiete und Orte, wo tapfere Abenteuer Säcke voll Gold anschleppen, sind jedoch keine normalen Märkte: Spielercharaktere werden dort meist mehr (ganz selten vielleicht weniger) als den Listenpreis zahlen müssen. Man kann auch mit den Händlern um den Preis feilschen, sollte dies jedoch nur bei wichtigen Anschaffungen tun, um das Spiel nicht unnötig in die Länge zu ziehen: Ein Charakter, der die meiste Zeit damit zubringt, bei jedem Krug Bier um den Preis zu feilschen, ist wohl eher ein Geizhals als ein Abenteurer!

Tabelle 44: AUSRÜSTUNG

Haushaltsvorräte	Preis
Apfelwein (pro Faß, ca. 1.000 l)	8 GM
Butter (pro Pfund)	2 SM
Eier (100 Stück)	8 SM
(2 Dutzend)	2 SM



Kapitel 6: Ausrüstungslisten

Feigen (pro Pfund)	3 SM	Handschuhe	1 GM	Wach-	25 GM
Feuerholz (pro Tag)	1 KM	Hose	2 GM	Huhn	2 KM
Gewürze (pro Pfund):	—	Kleid, einfaches	12 SM	Kalb	5 GM
exotische (z.B. Safran o. Nelken)	15 GM	Messerscheide	3 KM	Kamel	50 GM
seltene (z.B. Pfeffer o. Ingwer)	2 GM	Mütze o. Hut	1 SM	Kapaun	3 KM
ausgefallene (z.B. Zimt)	1 GM	Roben:	—	Katze	1 SM
Grobzucker (pro Pfund)	1 GM	einfache	9 SM	Kuh	10 GM
Kräuter (pro Pfund)	5 KM	bestickte	20 GM	Ochse	15 GM
Nüsse (pro Pfund)	1 GM	Sandalen	5 KM	Perlhuhn	2 KM
Pökelfisch (pro Fäßchen)	3 GM	Schärpe	2 SM	Pfau	5 SM
Reis (pro Pfund)	2 SM	Schuhe	1 GM	Pferde:	—
Rosinen (pro Pfund)	2 SM	Schwertscheide u. Wehrgehänge	4 GM	Leichtes Streitroß	150 GM
Salz (pro Pfund)	1 SM	Seidenjacke	80 GM	Mittleres Streitroß	225 GM
Salzheringe (100 Stück)	1 GM	Stiefel:	—	Schweres Streitroß	400 GM
Trockennahrung (für eine Woche)	10 GM	f. Reiter	3 GM	Reitpferd	75 GM
Wein, guter (pro Faß, ca. 1.000 l)	20 GM	weiche	1 GM	Zugpferd	200 GM

Dienstleistungen

	Preis
Arztbesuch, Aderlaß	3 GM
Bad	3 KM
Bote innerhalb einer Stadt (pro Gang)	1 SM
Führer durch eine Stadt (pro Tag)	2 SM
Fuhrknecht m. Wagen (pro 1,5 km)	1 SM
Klageweib (pro Beerdigung)	2 SM
Laternen- o. Fackelträger (pro Nacht)	1 SM
Schreiber (pro Brief)	2 SM
Spielmann (pro Auftritt)	3 GM
Wäsche (pro Ballen)	1 KM

Geschirr und Sattelzeug

	Gewicht in Preis	Pfund
Gebiß und Zaumzeug	15 SM	3
Führleine	5 KM	*
Hufeisen und Beschlägen	1 GM	10
Joch:	—	
für Ochsen	3 GM	20
für Pferde	5 GM	15
Roßpanzer:	—	—
Kettenpanzer	500 GM	70
Lamellenpanzer, halber	500 GM	45
Leder- o. wattierter Panzer	150 GM	60
Harnisch, voller	2.000 GM	85
Schuppenpanzer, halber	500 GM	50
Schuppenpanzer, voller	1.000 GM	75
wattierter Panzer, halber	100 GM	25
Sättel:	—	—
Packsattel	5 GM	15
Reitsattel	10 GM	35
Satteldecke	3 SM	4
Satteltaschen:	—	—
große	4 GM	8
kleine	3 GM	5
Wagengeschirr	2 GM	10

*) Diese Gegenstände wiegen einzeln sehr wenig; zehn Stück davon wiegen ein Pfund.

Kleidung

	Preis
Brosche, einfache	10 GM
Fäustlinge	3 SM
Gewandnadel	6 GM
Gürtel:	—
einfacher	3 SM
Schmuck-	3 GM

Handschuhe	1 GM	Wach-	25 GM
Hose	2 GM	Huhn	2 KM
Kleid, einfaches	12 SM	Kalb	5 GM
Messerscheide	3 KM	Kamel	50 GM
Mütze o. Hut	1 SM	Kapaun	3 KM
Roben:	—	Katze	1 SM
einfache	9 SM	Kuh	10 GM
bestickte	20 GM	Ochse	15 GM
Sandalen	5 KM	Perlhuhn	2 KM
Schärpe	2 SM	Pfau	5 SM
Schuhe	1 GM	Pferde:	—
Schwertscheide u. Wehrgehänge	4 GM	Leichtes Streitroß	150 GM
Seidenjacke	80 GM	Mittleres Streitroß	225 GM
Stiefel:	—	Schweres Streitroß	400 GM
f. Reiter	3 GM	Reitpferd	75 GM
weiche	1 GM	Zugpferd	200 GM
Strümpfe	2 GM	Pony	30 GM
Toga, grobe	8 KM	Rebhuhn	5 KM
Tunika	8 SM	Schaf	2 GM
Umhänge:	—	Schwan	5 SM
aus gutem Tuch	8 SM	Schwein	3 GM
aus Pelz	50 GM	Singvogel	10 SM
Waffenrock	6 SM	Stier	20 GM
Wappenmantel	6 SM	Taube	1 KM
Weste	6 SM	Widder	4 GM
		Ziege	1 GM

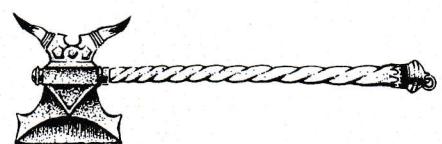
Tagesmahlzeiten und Unterkunft

	Preis
Bier (pro Liter)	5 KM
Brot	5 KM
Dünnbier (pro Liter)	1 KM
Festmahl (pro Person)	10 GM
Fleisch für eine Mahlzeit	1 SM
Hafer und Streu für Pferd (pro Tag)	5 SM
Honig	5 SM
Käse .	4 SM
Latrine, eigene, zum Zimmer	
(pro Monat)	2 GM
Mahlzeiten (pro Tag):	—
gute	5 SM
einfache	3 SM
karge	1 SM
Suppe	5 KM
Unterkunft im Gasthaus	
(pro Tag/pro Woche):	—
einfach	5 SM/3 GM
armselig	5 KM/2 SM
Wein, einfacher, pro Krug	2 SM
Zimmer in der Stadt (pro Monat):	—
einfach	20 GM
armselig	6 SM

Tiere

	Preis
Brieftaube	100 GM
Eber	10 GM
Elefanten:	—
Arbeits-	200 GM
Kriegs-	500 GM
Esel o. Maultier	8 GM
Falke (abgerichtet)	1.000 GM
Gans	5 KM
Großkatze (abgerichtet,	
z.B. ein Gepard)	5.000 GM
Hund:	—
Jagd-	17 GM
Kampf-	20 GM

*) Die Reisegeschwindigkeiten der verschiedenen Fahrzeuge finden sich im Handbuch für Spielleiter.



Kapitel 6: Ausrüstungslisten



Verschiedene Ausrüstungsgegenstände

	Gewicht in Preis Pfund
Angelhaken	1 SM **
Decke, warme	5 SM 3
Diebeswerkzeug	30 GM 1
Eimer	5 SM 3
Fackel	1 KM 1
Fälschen	2 GM 30
Fernrohr	1.000 GM 1
Feuerstein u. Stahl	5 SM *
Fischernetz, 3 x 3 m	4 GM 5
Flaschenzug	5 GM 5
Futteral f. Karte o. Schrifttrolle	8 SM 1/2
Glasflasche	10 GM *
Glocke	1 GM —
Gürteltasche:	—
große	1 GM 1
kleine	7 SM 1/2
Heiliger Gegenstand (Symbol, Wasser o.ä.)	25 GM *
Kerze	1 KM *
Kette (pro Meter):	—
dicke	12 GM 9
dünne	9 GM 3
Kiste	—
große	2 GM 25
kleine	1 GM 10
Kletterhaken (pro Stück)	3 KM 1/2
Köcher:	—
für Bolzen	1 GM 1
für Pfeile	8 SM 1
Körbe:	—
großer	3 SM 1
kleiner	5 KM *
Kreide	1 KM *
Laterne:	—
Blend-	12 GM 3
große	150 GM 50
einfache	7 GM 2
Leinwand (pro m ²)	4 SM 1
Leiter (3 m)	5 KM 20
Musikinstrument	5-100 GM 1/2-3
Nähnadel	5 SM **
Öl (pro Flasche):	—
Griechisches Feuer	10 GM 2
Lampen-	6 KM 1
Papier (pro Blatt)	2 GM **
Papyrus (pro Blatt)	8 SM **
Parfüm (pro Fläschchen)	5 GM *
Pergament (pro Blatt)	1 GM **
Rucksack	2 GM 2
Säcke:	—
großer	2 SM 1/2
kleiner	5 KM *
Sanduhr	25 GM 1
Schlösser:	—
gutes	100 GM 1
simples	20 GM 1
Seife (pro Pfund)	5 SM 1
Seile (15 m):	—
aus Hanf	1 GM 20
aus Seide	10 GM 8
Siegelring o. Petschaft	5 GM *
Signalpfeife	8 SM *
Spiegel, kleiner, aus Metall	10 GM *
Steigisen (Paar)	4 GM 2

	Waffen	Preis	Gewicht (Pfund)	Größe	Wirkungsweise	Init.-Faktor	Schaden gg. K-M	G
Armbüste:	—	—	—	—	—	—	—	—
Handarmbrust	300 GM	3	K	—	5	—	—	—
Handbolzen	1 GM	*	K	S	—	1W3	1W2	—
Leichte Armbrust	35 GM	7	M	—	7	—	—	—
Leichter Bolzen	1 SM	*	K	S	—	1W4	1W6	—
Schwere Armbrust	50 GM	14	M	—	10	—	—	—
Schwerer Bolzen	2 SM	*	K	S	—	1W4+1	1W6+	—
Bauernspieß (Stecken)	—	4	G	W	4	1W6	1W6	—
Blasrohr	5 GM	2	G	—	5	—	—	—
Pfeil m. Widerhaken	1 SM	*	K	S	—	1W3	1W2	—
Nadel	2 KM	*	K	S	—	1	1	1
Bögen:	—	—	—	—	—	—	—	—
Flugpfeil	3 SM/12 St.	*	M	S	—	1W6	1W6	—
Komposit-Kurzbogen	75 GM	2	M	—	6	—	—	—
Komposit-Langbogen	100 GM	3	M	—	7	—	—	—
Kriegspfeil	6 SM/12 St.	*	M	S	—	1W8	1W8	—
Kurzbogen	30 GM	2	M	—	7	—	—	—
Langbogen	75 GM	3	G	—	8	—	—	—
Dolch o. Hirschfänger	2 GM	1	K	S	2	1W4	1W3	—
Dreizack	15 GM	5	G	S	7	1W6+1	3W4	—
Fangeisen ¹	30 GM	8	G	—	7	—	—	—
Flegel f. Fußvolk	15 GM	15	M	W	7	1W6+1	2W4	—
Flegel f. Reiter	8 GM	5	M	W	6	1W4+1	1W4+	—
Geißel	1 GM	2	K	—	5	1W4	1W2	—
Hand- o. Wurfbeil	1 GM	5	M	K	4	1W6	1W4	—
Handbüchse ²	500 GM	10	M	S	15	1W10	1W10	—
Harpune	20 GM	6	G	S	7	2W4	2W6	—
Keule	—	3	M	W	4	1W6	1W3	—
Kriegs- o. Wurfhammer	2 GM	6	M	W	4	1W4+1	1W4	—
Lanze ³ :	—	—	—	—	—	—	—	—
f. le. Streitroß	6 GM	5	G	S	6	1W6	1W8	—
f. mi. Streitroß	10 GM	10	G	S	7	1W6+1	2W6	—
f. schw. Streitroß	15 GM	15	G	S	8	1W8+1	3W6	—
Turnierlanze	20 GM	20	G	S	10	1W3-1	1W2-1	—
Messer	5 SM	1/2	K	S/K	2	1W3	1W2	—
Morgenstern	10 GM	12	M	W	7	2W4	1W6+	—
Peitsche	1 SM	2	M	—	8	1W2	1	—
Schleuder	5 KM	*	K	—	6	—	—	—
Schleuderkugel	1 KM	1/2	K	W	—	1W4+1	1W6+	—
Schleuderstein	—	1/2	K	W	—	1W4	1W4	—
Stabschleuder	2 SM	2	M	—	11	—	—	—
Schwerter:	—	—	—	—	—	—	—	—
Bastardschwert:	25 GM	10	M	K	—	—	—	—
einhandig	—	—	—	—	6	1W8	1W1	—
zweihändig	—	—	—	—	8	2W4	2W8	—
Khopesh	10 GM	7	M	K	9	2W4	1W6	—
Krummsäbel	15 GM	4	M	K	5	1W8	1W8	—
Kurzschwert	10 GM	3	K	S	3	1W6	1W8	—
Langschwert	15 GM	4	M	K	5	1W8	1W1	—
Zweihänder	50 GM	15	G	K	10	1W10	3W6	—
Sichel	6 SM	3	K	K	4	1W4+1	1W4	—
Speer	8 SM	5	M	S	6	1W6	1W8	—
Stangenwaffen:	—	—	—	—	—	—	—	—
Ahlspieß ⁴	5 GM	12	G	S	13	1W6	1W1	—
Bartaxt	7 GM	12	G	K	9	2W4	2W6	—
Gabelsense	8 GM	9	G	S/K	8	1W8	1W1	—
Glefe ⁵	6 GM	8	G	K	8	1W6	1W1	—
Hakensense	10 GM	8	G	S/K	9	1W4	1W2	—
Hellebarde	10 GM	15	G	S/K	9	1W10	2W6	—
Helmbarde	8 GM	15	G	S/K	10	2W4	2W2	—
Helmbarte	5 GM	12	G	K	10	2W4	2W2	—
Knebelspieß ⁴	6 GM	7	G	S	8	2W4	2W2	—
Korseke ⁴	5 GM	7	G	S	8	1W6+1	2W2	—



Kapitel 6: Ausrüstungslisten

	Preis	Waffen		Init.-Faktor	Schaden gg.	
		Gewicht (Pfund)	Größe		K-M	G
Kriegsgabel ³	5 GM	7	G	S	7	1W8 2W4
Kriegssense	5 GM	7	G	S/K	8	1W6 1W8
Luzerner Hammer ⁴	7 GM	15	G	S/W	9	2W4 1W6
Partisanen ⁴	10 GM	8	G	S	9	1W6 1W6+1
Rabenschnabel	8 GM	10	G	S/W	9	1W8 1W6
Roßschinder	7 GM	15	G	S/K	10	2W4 1W10
Schwertbeil ³	10 GM	10	G	S/K	9	2W4 2W6
Stangenbeil	5 GM	8	G	K	8	2W4 1W8
Streitaxt	5 GM	7	M	K	7	1W8 1W8
Streitkolben f. Fußvolk	8 GM	10	M	W	7	1W6+1 1W6
Streitkolben f. Reiter	5 GM	6	M	W	6	1W6 1W4
Streithammer f. Fußvolk	8 GM	6	M	S	7	1W6+1 2W4
Streithammer f. Reiter	7 GM	4	M	S	5	1W4+1 1W4
Wurfspieß	5 SM	½	K	S	2	1W3 1W2
Wurfspeer	5 SM	2	G	S	4	1W6 1W6

*) Diese Gegenstände wiegen einzeln sehr wenig; zehn Stück davon wiegen ein Pfund.

¹⁾ Mit dieser Waffe kann man bei einem erfolgreichen Trefferwurf auch einen Reiter aus dem Sattel reißen.

²⁾ Diese Waffe ist nur mit ausdrücklicher Einwilligung des Spielleiters erhältlich.

³⁾ Diese Waffe richtet doppelten Schaden an, wenn sie vom Rücken eines Reittieres im Sturmangriff eingesetzt wird.

⁴⁾ Diese Waffe richtet doppelten Schaden an, wenn sie am Boden abgestützt und gegen einen anstürmenden Gegner gerichtet wird.

⁵⁾ Diese Waffe richtet gegen anstürmende größere Gegner (Größe G) doppelten Schaden an.

Verschiedene Ausrüstungsgegenstände

	Gewicht in Preis/Pfund
Tinte (pro Fläschchen)	8 GM *
Topf, eiserner	5 SM 2
Tuche (pro 10 m ²):	— —
einfaches	7 GM 10
feines	50 GM 10
beste Qualität	100 GM 10
Vergrößerungsglas	100 GM *
Waage, Händler-	2 GM 1
Wachs, Siegel- o. Kerzen- (pro Pfund)	1 GM 1
Wasseruhr	1.000 GM 200
Weinschlauch	8 SM 1
Wetzstein	2 KM 1
Wurfanker	8 SM 4
Zelte:	— —
großes	25 GM 20
kleines	5 GM 10
Pavillon	100 GM 50

*) Diese Gegenstände wiegen einzeln sehr wenig; zehn Stück davon wiegen ein Pfund.

**) Diese Gegenstände haben kein nennenswertes Gewicht und werden bei der Berechnung der Belastung nicht berücksichtigt, solange ein Charakter nicht Hunderte davon mitführt.

Rüstungen

	Gewicht in Preis/Pfund
Bänderpanzer	200 GM 35
Bronzepanzer	400 GM 45
Feldharnisch	2.000 GM 60
Helme:	— —
Beckenhaube	8 GM 5
Topfhelm	30 GM 10
Kettenhemd	75 GM 40
Lamellenpanzer	120 GM 35
Lederpanzer	5 GM 15
Lederrüstung	15 GM 30
Lederwams, beschlagener	20 GM 25
Plattenpanzer	600 GM 50
Prunkharnisch	4.000-10.000 GM 70
Ringpanzer	100 GM 30
Schienenpanzer	80 GM 40
Schilder:	— —
Tartsche	1 GM 3
Kleiner Schild	3 GM 5
Normaler Schild	7 GM 10
Langschild	10 GM 15
Schuppenpanzer	120 GM 40
Wattierter	— —
Waffenrock	4 GM 10

Hinweis: Die jeweilige Rüstungsklasse der verschiedenen Arten von Rüstungen findet sich in Tabelle 46.





Tabelle 45: REICHWEITEN DER FERNWAFFEN

	Schußweite:			
	SF	K	M	G
Handarmbrust	1	2	4	6
Leichte Armbrust	1	6	12	18
Schwere Armbrust	1/2	8	16	24
Blasrohr	2/1	1	2	3
Dolch	2/1	1	2	3
Handbüchse	1/3	5	15	21
Harpune	1	1	2	3
Keule	1	1	2	3
Komposit-Langbogen, m. Flugpfeil	2/1	6	12	21
m. Kriegspfeil	2/1	4	8	17
Komposit- Kurzbogen*	2/1	5	10	18
Kurzbogen*	2/1	5	10	15
Langbogen, m. Flugpfeil	2/1	7	14	21
m. Kriegspfeil	2/1	5	10	17
Messer	2/1	1	2	3
Schleuder, m. Kugel	1	5	10	20
m. Stein	1	4	8	16
Speer	1	1	2	3
Stabschleuder, m. Kugel	2/1	—	3-6	9
m. Stein	2/1	—	3-6	9
Wurfbeil	1	1	2	3
Wurfhammer	1	1	2	3
Wurfpeil	3/1	1	2	4
Wurfspeer	1	2	4	6

*) Mit Kurzbögen kann man nur Flugpfeile verschießen.

„SF“ bedeutet Schußfolge, d.h. die Anzahl der Schüsse bzw. Würfe, die jeweils pro Kampfrunde ausgeführt werden können.

Die Schußweite ist als Mehrfaches von 10 m angegeben; unter jeder Kategorie – kurze (K), mittlere (M) und große (G) Schußweite – steht der Wert für ihre jeweilige Obergrenze. Eine Schuß aus einer schweren Armbrust auf ein 136 m entferntes Ziel ginge also über mittlere Schußweite.

Die Abzüge für Entfernung betragen –2 für mittlere und –5 bei großer Schußweite. Beim Einsatz einer Handbüchse gilt ggf. der doppelte Abzug.

Erläuterungen zur Ausrüstung

Bei der Mehrzahl der aufgelisteten Gegenstände sind Funktionsweise, Form und Zweck offensichtlich. Nur wenn dies nicht zutrifft, werden Ausrüstungsstücke, deren Zweck unklar oder deren Form wenig bekannt sind, im folgenden beschrieben. Die spieltechnische Wirkung der verschiedenen Stücke in bestimmten Situationen wird in den betreffenden Kapiteln erklärt.

Geschirr und Sattelzeug

Roßpanzer: Ein Streitross oder anderes Tier, das für den Kampf abgerichtet wurde, stellt für den durchschnittlichen Krieger eine beträchtliche Anschaffung dar. Daher sollte ihm daran gelegen sein, dem Tier den bestmöglichen Schutz zu verschaffen. Wenn man von der Vermeidung von Risiken oder dem Einsatz von Zauberei absieht, bietet eine Rüstung für das Pferd, ein sog. Roßpanzer, den besten Schutz. Ein voller Roßpanzer bedeckt Kopf, Hals und Rumpf des Reittieres, ein halber nur Kopf, Hals, Brust und die vordere Rumpfhälfte. Roßpanzer können aus den unterschiedlichsten Stoffen hergestellt werden, mit steigender Festigkeit des Materials verbessert sich die Schutzwirkung, d.h. die Rüstungsklasse des Tieres. Dafür erhöht sich jedoch auch die Last, die das Pferd zu tragen hat, so daß seine Beweglichkeit evtl. darunter leidet.

Ein Pferdeharnisch z.B. entspricht dem Feldharnisch eines Kriegers und besteht aus sorgfältig zusammengesetzten, überlappenden Platten und Verbindungsstücken. Mit einer solchen Panzerung genießt ein Pferd eine Rüstungsklasse von 2. Der Pferdeharnisch wiegt jedoch mindestens 80 bis 100 Pfund, so daß ein voll gepanzertes Streitross kaum mehr als einen stetigen Trab zustande bringen wird.

Bei Verwendung eines Roßpanzers muß dem Pferd außerdem besondere Pflege und Aufmerksamkeit gewidmet werden, um Druckstellen und Wundscheuern zu vermeiden. Ein Tier kann nicht ständig einen Panzer tragen: Er muß in jedem Fall zur Nacht abgenommen werden und sollte im Idealfall nur angelegt werden, wenn ein Gefecht oder Turnier bevorsteht. Das Abnehmen eines Roßpanzers dauert 15 Minuten für Lederpanzer, 30 Minuten für metallene Panzer. Für das Anlegen wird jeweils doppelt soviel Zeit benötigt. Das Gewicht eines Roßpanzers ist, unter Berücksichtigung des Gewichts des Reiters, sorgfältig verteilt, so daß gepanzerte Pferde nicht als Packtiere eingesetzt werden können! Es ist allgemein üblich, für Ausrüstung und Vorräte ein zweites Pferd mitzuführen.

Auch bei Reittieren, deren natürliche Rüstungsklasse besser ist als der Wert eines Roßpanzers, kann man durch Anlegen eines Panzers noch eine zusätzliche Schutzwirkung erzielen; im einzelnen ist dies in den Angaben über Rüstungen erläutert (s.u.).

Panzer können außer Pferden und Elefanten evtl. auch fantastischeren Reittieren angelegt werden. Flugwesen können allerdings nur Leder- oder magische Panzer tragen, und für Seetiere dürften die üblichen Rüstungen kaum in Frage kommen, wenn es auch einige seltene, magische Stücke für sie geben mag. Landtiere können sicherlich mit einem Panzer versehen werden, sofern der Spielleiter meint, daß sie in der Lage sind, das entsprechende, zusätzliche Gewicht zu bewältigen: Aufgrund dieses Problems werden z.B. Kamele selten gepanzert, und auch die Beine eines Straußes könnten die

Last einer Rüstung nicht tragen.

Sättel: Es gibt zwei Grundtypen von Sätteln: Reit- und Packsättel. Reitsättel können unterschiedlichste Formen haben; ihr Zweck ist jedoch immer, einen Reiter zu tragen. Wenn der Spielleiter seine Kampagne an das Altertum oder das frühe Mittelalter angelehnt hat, haben Reitsättel evtl. keine Steigbügel; die Spieler sollten dies ggf. vorab erfragen. Packsättel sind im wesentlichen Rahmen zur Befestigung von Ausrüstung und Vorratsbehältern. Die einzige Belastungsgrenze für einen gut beladenen Packsattel ist die Tragkraft des betreffenden Tieres.

Transportmittel

Corrach: Dies ist eine fröhle, primitive Bootform. Ein Corrach besteht aus einer Rahmenkonstruktion aus Holz und Korbgeflecht, die mit dickem Leder bespannt ist. Ein einzelner Mast kann ein kleines Vierecksegel tragen; meist jedoch wird das Boot von der 6 oder 8 Mann starken Besatzung mit Hilfe von Rudern fortbewegt. Es ist 6 bis 12 m lang und kann höchstens 5 t Ladung aufnehmen.

Drakkar: Die größten Langschiffe der Wikinger wurden als Drakkar oder Drachenschiffe bezeichnet. Diese für den Krieg gebauten Schiffe erreichten eine Länge von 30 m und wurden von 60 bis 80 Mann gerudert (ein Mann pro Ruder), obwohl gelegentlich auch ein Mann aufgestellt wurde. Bis zu 160 Mann konnten zusätzlich an Bord genommen werden, um bei Seegefechten oder Landungsangriffen zu kämpfen. Durch seine Länge ist ein Drakkar nicht sehr seetüchtig; aufgrund dieser Tatsache, sowie des Fehlens von ausreichend Stauraum für Vorräte für 240 Mann, hält sich das Schiff meist in der Nähe der Küste, wo es über Nacht vor Anker gehen kann. Sein stolzer Preis macht das Drachenschiff zu einem Prunkstück von Königen und Herrschern, das nicht für den alltäglichen Transport von Gütern eingesetzt wird.

Dromone: Dies war die größte byzantinische Galeere. Eine Dromone besitzt zwar einen oder zwei Masten mit Dreiecksegeln, der Hauptantrieb liefert jedoch die 100 Ruder, je auf jeder Seite, in zwei versetzten Reihen übereinander. In der unteren Reihe wird jedes von einem Ruderer gehandhabt, in der oberen stehen an jedem Ruder drei Mann, so daß die gesamte Rudermannschaft etwa 200 Männer zählt. Das Schiff ist sehr schlank, nur etwa 5 m breit bei einer Länge von knapp 40 m bis über 50 m, und kann daher nur wenig Ladung aufnehmen (70 bis 100 Tonnen).

Dromonen sind als Handels- oder Kriegsschiffe einsetzbar. Bei Kriegsschiffen ist ein Bug, knapp über der Wasserlinie, ein Rammsporn angebracht, während Kastelle vorn, mittschiffs und achtern als Kampfplattformen dienen. Der Laderaum wird in diesem Fall von Seesoldaten eingenommen, die das Enteren einer Dromone zu einem gefährlichen Unternehmen machen. Diese Schiffe sind jedoch



Kapitel 6: Erläuterungen zur Ausrüstung

nicht sehr hochseetüchtig und halten sich in Küstennähe; zur Nacht werden sie wie alle Galeeren auf den Strand gezogen, da Vorräte und Schlafplätze an Bord nur in sehr begrenztem Umfang verfügbar sind.

Galleone: Dies ist der größte und fortschrittlichste Schiffstyp, der im AD&D®-Spiel vorkommen kann, und auch nur in Kampagnen mit Renaissance-Hintergrund eingesetzt werden sollte. Die Galleone ist ein Segelschiff mit drei oder vier Masten, drei durchgehenden Decks sowie Bug- und Heckaufbauten mit je zwei Decks. Die durchschnittliche Länge beträgt 40 m, die Breite etwa 9 m. Obwohl sich die Frachtkapazität auf etwa 500 Tonnen beläuft, wird die Galleone hauptsächlich als Kriegsschiff verwendet. (Die wirklichen Galeonen waren mit Kanonen bestückt, dies ging jedoch über den Rahmen der normalen AD&D®-Regeln hinaus.) Sie können ohne Schwierigkeiten bis zu 500 Mann an Bord haben, was eine Kaperung durch Piraten nahezu ausschließt.

Große Galeere: Dieser Schiffstyp aus dem späten Mittelalter stellt eine Weiterentwicklung der Dromone dar und ist mit 40 m Länge

bei 6 m Breite etwas kleiner als diese. Die durch je einen Ruderer bedienten 140 Ruder werden durch drei Masten unterstützt, wodurch das Schiff schneller und manövrierfähiger wird. Die Frachtkapazität beträgt etwa 150 Tonnen. In der kriegerischen Ausführung wird der Bug zum Rammsporn verstärkt, und statt Ladung werden Seesoldaten an Bord genommen. Wie alle Galeeren ist auch diese ein Küstenfahrzeug, das sich nur selten auf die hohe See hinauswagt; da sie einem schweren Sturm nicht gewachsen ist, muß sie ggf. in einem geschützten Hafen günstigeres Wetter abwarten.

Karavelle: Dieser Schiffstyp war im Spätmittelalter und während der Renaissance in Gebrauch (Kolumbus entdeckte damit Amerika) und sollte nur in entsprechenden Kampagnen vorkommen. Ein solches Schiff hat zwei oder drei Masten mit Vierecksegeln und wird nicht gerudert. Zu seiner Führung werden 30 bis 40 Mann gebraucht. Eine gut 20 m lange und 6 m breite Karavelle kann 150 bis 200 Tonnen Ladung transportieren.

Knarr: Diese kleinen Frachtschiffe waren im Früh- und Hochmittelalter in Skandinavien sehr verbreitet. Ein Knarr ist 15-23 m lang und 5-

6 m breit. Es besitzt einen einzelnen Mast mit einem Vierecksegel; bei schwachem oder ungünstigem Wind können in Bug und Heck einige Ruder zur Unterstützung eingesetzt werden. Die Mannschaft zählt nur etwa 8 bis 14 Mann, die Ladekapazität ist vergleichsweise gering und liegt bei 10 bis 50 Tonnen. Ein Knarr ist jedoch äußerst seetüchtig und kann zu langen Fahrten eingesetzt werden (wenn es auch wenig Komfort bietet). Durch den flachen Rumpfboden kann man in diesem Schiff Flußmündungen und Wasserläufe hinaufsegeln und es bei Bedarf auch relativ leicht an Land ziehen.

Kogge: Dieses hochseetaugliche Handelsschiff ist eine größere, verbesserte Ausgabe des Küstenfahrers (s.u.). Auch die Kogge ist ein, meist zweimastiges, Segelschiff, führt jedoch Vierecksegel. Ihre Länge liegt bei etwa 25 m, die Breite bei 6 m; gewöhnlich gibt es ein Haupt- sowie Vor- und Achterdeck. Die Besatzung ist nur etwa 18 bis 20 Mann stark. Bei der Ladekapazität herrschen beträchtliche Unterschiede zwischen einzelnen Schiffen, im Schnitt beträgt sie 100 bis 200 Tonnen.

Küstenfahrer: Dieses kleine Handelsschiff,







Kapitel 6: Verschiedene Ausrüstungsstücke

das nur für Fahrten in Sichtweite der Küste taugt, wird manchmal auch Rundschiff genannt. Es ist ein reines Segelschiff, das Dreiecksegel an zwei Masten führt, um 20 m lang und 6 m breit. Das Steuerruder wird seitlich über die Reling geführt. Meist besitzt das Schiff nur ein kleines Achterdeck. Ein Küstefahrer ist weder schnell, noch besonders seetüchtig, kann jedoch ca. 100 Tonnen Ladung befördern und benötigt mit 20 bis 30 Mann eine wesentlich kleinere Mannschaft als eine Galeere.

Langschiff: Dies ist das bekannte Kriegsschiff der Wikinger, größer als ein Knarr, aber nicht annähernd so massiv wie ein Drakkar. Ein typisches Langschiff misst etwas über 20 m und führt auf jeder Seite 20 bis 25 Ruder, sowie einen Mast mit Vierecksegel. Zusätzlich zur Rudermannschaft von 40 bis 50 Mann können 120 bis 150 Krieger befördert werden. Ein Langschiff ist auch als Frachter einsetzbar, kann jedoch nur etwa 50 Tonnen laden. Es ist allerdings äußerst seetüchtig und kann, wenn nötig, auch die offene See befahren.

Verschiedene Ausrüstungsstücke

Diebeswerkzeug: Hierbei handelt es sich um einen Satz von Werkzeugen, wie sie Einbrecher benötigen. Die Sammlung umfaßt einen oder mehrere Dietriche, Drahtsonden, eine Klammer mit langen Backen, eine kleine Handsäge, sowie einen Meißel und ein Hämmerchen. Zusammen mit einigen handelsüblichen Werkzeugen, z.B. einem Brecheisen, bilden diese die Ausstattung, die ein Dieb zur Ausübung seines „Handwerks“ braucht.

Fernrohr: Der Seltenheitswert dieses Gerätes übersteigt seinen Gebrauchswert bei weitem: Dinge, die man durch ein Fernrohr betrachtet, erscheinen etwas näher, keinesfalls jedoch sehr nah (zwei- bis dreifache Vergrößerung) - magische Gegenstände wirken bedeutend besser.

Händlerwaage: Dieses Instrument besteht aus einem kleinen Waagebalken mit zwei Schalen und den dazugehörigen Gewichten. Sein Hauptzweck ist das Wiegen von Münzen, das beim Abschluß eines Handels üblich ist: Den Händlern ist nur allzu gut bekannt, daß viele Münzen durch Abrieb oder Abschälen Edelmetall verloren haben oder glatte Fälschungen mit entsprechendem Überzug sein können. Die einzige Methode, sich dagegen abzusichern, ist, sie mit einem Satz genauer Gewichte zu wiegen. Dies ist auch erforderlich, um den Wert fremder Münzen zu bestimmen. Natürlich sind Händler auch nicht anständiger als andere Leute: Manche verwenden falsche Gewichte, schwerere für den Verkauf (so daß der Kunde mehr bezahlen muß), leichtere für den Ankauf (so daß sie selbst weniger zahlen). Unter geordneten Verhältnissen überprüfen Beamte regelmäßig die Genauigkeit von Maßen und Gewichten. Das allein bietet jedoch noch keine Garantie, so daß Spielercharaktere evtl. zur Sicherheit ihre eigene Prüfwaage verwenden

wollen.

Heiliger Gegenstand: Heilige Gegenstände sind kleine Abbilder oder Teile der von verschiedenen Religionen verehrten Dinge: Sterne, Kreuze, Hämmer, Gebetsperlen, geweihtes Öl oder Wein, heilige Schriften o.ä. Was als heiliger Gegenstand in Frage kommt, hängt von der jeweiligen Kampagne ab. Alle guten, heiligen Gegenstände besitzen dieselbe Wirkung gegenüber Untoten und anderen bösen Kreaturen, sofern sie von einem Anhänger des jeweiligen Glaubens eingesetzt werden. Regeln, die sich auf heilige Symbole oder geweihtes Wasser beziehen, gelten also für alle Gegenstände, die vom Orden des betreffenden Klerikers besonders geweiht worden sind.

Die meisten Kulte sind ängstlich bemüht, die Symbole ihres Glaubens vor Mißbrauch und Schändung zu schützen. Aus diesem Grund werden heilige Gegenstände in der Regel nicht zum Kauf angeboten, sondern müssen über die örtliche Glaubensgemeinschaft bezogen werden. Für überzeugte Anhänger des jeweiligen Kultes stellt dies kein Problem dar, allerdings müssen auch sie die Bitte um ein seltenes oder ungewöhnliches Stück begründen. Ungläubigen werden heilige Gegenstände nur in Zeiten unmittelbarer Gefahr für die Glaubensgemeinschaft übergeben.

Laternen: Eine *einfache Laterne* verbreitet ihr Licht gleichmäßig in alle Richtungen bis zu einer Entfernung von 9 m. Sie kann durch Klappen oder Schieber abgedunkelt werden. Eine *Blendlaterne* hat nur eine Öffnung, die übrigen Seiten sind blankpoliert, um das Licht in eine einzige Richtung zu lenken, wodurch der Strahl bis zu 18 m weit reicht. Beide Laternen können in einer Hand getragen werden und verbrauchen in sechs Stunden Brenndauer eine Flasche Lampenöl (etwa 0.5 l).

Eine *große Laterne* dagegen ist ein sehr viel sperrigeres Gerät, das im Bug eines Schiffes, auf einem Wagen oder einer ähnlichen Unterlage fest angebracht werden muß. Es wirkt wie eine Blendlaterne, hat jedoch eine Reichweite von 72 m. Eine *große Laterne* verbraucht eine Flasche Öl in nur zwei Stunden.

Öl: *Griechisches Feuer* ist eine Sammelbezeichnung für alle hochentzündlichen Öle, die im Kampf eingesetzt werden. (Das historische Griechische Feuer war eine klebrige und schwer zu lösichende Mischung aus Öl und anderen Stoffen). Der Transport dieser Substanzen ist nicht ganz ungefährlich. *Lampenöl* wird in Lampen und Laternen verwendet. Es ist nicht besonders leicht entzündlich, kann jedoch eingesetzt werden, um einen Brand zu unterhalten.

Schlösser: Sofern sie nicht durch den Einsatz von Magie zusätzlich gesichert werden, sind die Schlösser der Spielwelt vergleichsweise primitiv, die dazugehörigen Schlüssel groß und schwer. Zahlenschlösser sind praktisch unbekannt. Wie bei vielen anderen Dingen auch, gibt es sowohl gute, sehr komplizierte Schlösser, als auch ganz simple, die leicht zu knacken sind.

Vergrößerungsglas: Wie das Fernrohr ist auch diese einfache Linse eher ein Schaustück als ein wirklich nützliches Hilfsmittel: Es verbessert die Sicht nur unwesentlich, vor allem, weil die meisten Stücke ungleichmäßig geschliffen sind, so daß sich Verzerrungen ergeben. Ein Vergrößerungsglas kann als Ersatz für Feuerstein und Stahl dienen, um ein Feuer anzuzünden.

Wasseruhr: Diese sperrige Konstruktion, die auf dem steten Fall von Wassertropfen beruht, mißt die Zeit auf eine halbe Stunde genau. Sie muß fest aufgebaut sein und eine regelmäßige Wasserzufuhr haben, kann also nicht in der Tasche getragen werden... Das seltsame Gerät dient daher hauptsächlich als Unterhaltung für Reiche und als Hilfsmittel für Gelehrte und Forscher: Die übrige Gesellschaft kommt ohne Kenntnis der genauen Zeit aus.

Waffen

Neben Preis und Gewicht jeder Waffe enthält diese Tabelle auch verschiedene spieltechnische Angaben. Da diese Werte sich von Waffe zu Waffe unterscheiden, sollten sie jeweils notiert werden, wenn ein Charakter eine bestimmte Waffe erwirbt.

Größe: Alle im Spiel vorkommenden Waffen werden nach den Größenordnungen K, M, G, Ü und R eingeteilt. Kleine (K) Waffen sind höchstens etwa 60 cm lang; mittelgroße (M) Waffen sind meist zwischen 60 und 150 cm lang, große (G) 1,80 m oder länger. Übergröße (Ü) und riesige (R) Waffen sind in dieser Tabelle nicht enthalten, da sie gewöhnlich von Ogern, Riesen oder noch größeren Wesen eingesetzt werden und einem Spielercharakter kaum zum Kauf angeboten werden.

Ein Charakter ist in der Lage, jede Waffe seiner eigenen oder einer kleineren Größe (K: kleiner als ein Mensch, M: menschengroß, G: größer als ein Mensch) zu handhaben. In der Regel benötigt er dazu nur eine Hand; nur einige Fernwaffen (insbesondere Armbrüste und Bögen) bilden hier eine Ausnahme. Ein Charakter kann auch Waffen der nächsthöheren Größenordnung verwenden, benötigt dazu jedoch beide Hände. Noch größere Waffen können nur mit Hilfe besonderer, meist magischer Vorkehrungen geschwungen werden.

Der Gnom Droll z.B. kann mit seiner Größe K ein Kurzschwert (ebenfalls Größe K) ohne Schwierigkeiten verwenden, oder auch ein Langschwert (Größe M) zweihändig schwingen. Eine Glefe (Größe G) ist für ihn jedoch einfach eine Nummer zu groß. Er könnte auch einen Kurzbogen spannen, einen Langbogen jedoch nicht.

Wirkungsweise: Hier werden Waffen entsprechend der Art, wie sie wirken, unterteilt in solche, die durch eine Spalte (S), eine scharfe Klinge (K) oder durch die bloße Wucht des Hiebes (W) Schaden verursachen. Diese Kategorien kommen bei Verwendung der Zusatzregel über die Wirksamkeit gegen unterschiedliche Rüstungstypen zum Tragen (s. S. 96).