

ZUSATZMATERIAL

FÜR

**SCHWERTER
& DÄMONEN**

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung.....	1	4.2.5 Gleichmäßige Verbesserungen.....	20
2. Waffen und Rüstungen.....	2	4.2.6 Verbesserungspunkte für Abenteurerpunkte.....	20
2.1 Waffen.....	2	4.2.7 Verbesserungspunkte für Meilensteine.....	20
2.1.1 Schwerter.....	2	5. Der Abenteurer.....	21
2.1.2 Wucht Waffen.....	4	5.1 Dreier-Pasch-Regel.....	21
2.1.3 Stangenwaffen.....	5	5.2 Alternative Regeln zur Erschaffung von Abenteurern.....	21
2.1.4 Speere.....	6	5.2.1 Standarwerte.....	21
2.1.5 Dolche.....	7	5.2.2 Attributspunktekauf.....	21
2.1.6 Fernkampf Waffen.....	8	5.3 Zusätzliche Primärattribute.....	21
2.1.7 Seltsame Waffen und Zubehör.....	10	5.3.1 Flinkheit (FL).....	21
2.1.8 Feuerwaffen.....	10	5.3.2 Mana (M).....	21
2.2 Materialien.....	11	5.4 Klans.....	22
2.3 Rüstungen.....	11	5.4.1 Krieger-Zauberer.....	22
2.3.1 Vollständige Rüstungen.....	11	5.4.2 Barbar.....	22
2.3.2 Rüstungsteile.....	12	5.4.3 Schütze.....	22
2.3.3 Schilde.....	13	6. Der Kampf.....	23
3. Völker.....	14	6.1 Fernkampf.....	23
3.1 Alte und Neue Völker.....	14	6.2 Trotzschaden.....	23
3.2 Die bösen Verwandten der Völker.....	14	6.3 Kampf mit zwei (oder mehr) Waffen.....	24
3.3 Tabellen für Größe und Gewicht der Völker.....	15	6.4 Meucheln.....	24
3.3.1 Größe.....	15	6.5 Schaden und Attribute.....	24
3.3.2 Gewicht.....	15	7. Magie.....	25
3.4 Mischlinge.....	16	7.1 Zaubersprüchen auf höheren Stufen.....	25
4. Grundregeln.....	17	7.2 Zauberschriftrollen.....	25
4.1 Schicksalswürfe.....	17	7.3 Neue Zaubersprüche.....	26
4.1.1 Schicksalswurf der nullten Stufe.....	17	7.4 Umrechnung der Zauberreichweiten.....	26
4.1.2 Vergleichender Schicksalswurf.....	17	8. Ergänzungen und Verfeinerungen.....	27
4.1.3 Offener Schicksalswurf.....	17	8.1 Feen-Waffen und -Rüstungen.....	27
4.1.4 Erweiterter Schicksalswurf.....	18	8.2 Merkmale von Monstern.....	27
4.1.5 Kombiniertes Schicksalswurf.....	18	8.3 Monsterwert von Charakteren.....	28
4.1.6 Folge von Schicksalswürfen.....	19	8.4 Natürliche Heilung.....	28
4.1.7 Vergleichender Offener Schicksalswurf.....	19	8.5 Waffenloser Kampf.....	28
4.2 Alternative Regeln zum Stufenaufstieg.....	20	8.6 Berserker-Kampf.....	28
4.2.1 Alternative Stufentabelle.....	20	8.7 Sprachen.....	29
4.2.2 Meilensteinsystem.....	20	8.8 Schriften.....	30
4.2.3 Stufenaufstieg ohne Abenteurerpunkte.....	20	8.9 Zufällige Erschaffung von Abenteurern.....	30
4.2.4 Verbesserungspunkte.....	20		

1. EINLEITUNG

Ein Teil des hier vorgestellten Materials besteht aus Regeln, die im Laufe der Jahre für *Tunnels & Trolls* entwickelt wurde und später Teil von *deluxe Tunnels & Trolls* wurde (TARO, Flinkheit, Mana, Kampf mit zwei Waffen, Trotzschaden). Die Waffen und Rüstungen sind ein Sonderfall. Die Rechte an den Originaltexten liegen bei *Flying Buffalo Inc.* Alles andere wurde von mir entwickelt.

Die Bezeichnung Hobbnichtgut als Alternative zum Finsterhobb wurde von mir gewählt, weil in *deluxe Tunnels & Trolls* aus den Black Hobbits RapsCALLIONS wurden. Dies kann man mit Tunichtgut übersetzen. Da ist der Schritt zum Hobbnichtgut nicht sonderlich groß, denn ein böser Hobb tut nun einmal nichts Gutes ...

Tunnels & Trolls: © 1975, 1977, 1979 Flying Buffalo Inc.

deluxe Tunnels & Trolls: © 2015 Flying Buffalo Inc.

Schwerter & Dämonen: © 2021 Ulisses Spiele GmbH

Dieses Dokument: © 2022 – 2023 Matthias Brauer

2. WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Als Ulrich Kiesow 1983 *Tunnels & Trolls* übersetzte, kürzte er leider die Waffenliste und übersetzte sie zum Teil ziemlich frei. Alle in der letzten Spalte mit einem * markierten Waffen und Rüstungen lassen sich auch in der Kiesow'schen Übersetzung finden, nur nicht unbedingt unter dem hier angegebenen Namen.

Alle Preise in Goldstücke (GS) zu 10 Silberstücken (SS) zu je 10 Kupferstücken (KS). Alle Gewichte in Gewichtseinheiten (GE) zu je $\frac{1}{10}$ Pfund ($\approx 45\text{g}$). Alle Münzen wiegen $\frac{1}{10}$ GE. Alle Reichweiten und Längen in Fuß (') (= 0,3048m).

Alle Beschreibungen stammen im Original aus *Tunnels & Trolls 5th Edition* (3.13 Weapons Glossary) und basieren auf Beschreibungen aus den Büchern *A Glossary of the Construction, Decoration and Use of Arms and Armor: In All Countries and in All Times* von George Cameron Stone und *Edged Weapons* von Frederick Wilkinson. Die Angaben zu den Illustrationen in den Beschreibungen beziehen sich auf die Kapitel des *S&D-Regelbuchs*, in denen man Darstellungen der beschriebenen Waffen oder Rüstungen finden kann. Die Illustrationen von Ina Kramer in *S&D-Regelbuch 3.12* wurden hierfür aber ignoriert.

2.1 WAFFEN

2.1.1 SCHWERTER

Typ	Würfel + Zuschläge	erforderl. ST	erforderl. G	Preis	Gewicht	Reichweite	
Klasse I: Gerade Schwerter							
†Großschwert (6')	6	21	18	120	170	–	*
†Zweihändiges Breitschwert (5')	5 + 2	17	14	110	160	–	*
†Anderthalbhändiges Breitschwert (4')	5	16	12	90	150	–	*
Breitschwert (3'–4')	3 + 4	15	10	70	120	–	*
Gladius (2½'–3')	3 + 2	10	7	50	70	–	*
Kurzschwert (2'–2½')	3	7	3	35	30	–	*
Klasse II: Gekrümmte Schwerter							
†Gewaltiger Shamshir (No-dachi) (6')	6 + 2	22	18	135	150	–	*
†Großer Shamshir (4½'–5')	5	15	15	100	130	–	*
Falchion (4')	4 + 4	12	13	75	110	–	*
Scimitar/Krummsäbel (3')	4	10	11	60	100	–	*
Säbel (3')	3 + 4	9	10	55	60	–	*
Kurzsäbel (2'–2½')	3 + 1	7	5	40	30	–	*
Klasse III: Ungewöhnliche Schwerter							
†Flamberge (6')	6 + 1	21	18	125	165	–	*
Pata (<i>langer Katar</i>) (3'–4')	4	14	14	100	90	–	
<i>(absorbiert dank eines umfangreichen Hand- und Armschutz einen Trefferpunkt)</i>							
Shotel (3'–4')	3 + 3	10	17	50	75	–	
Manopla (2'–3')	2 + 2	10	10	85	80	–	
Klasse IV: Fechtschwerter							
Rapier (3'–5')	3 + 4	10	14	80	20	–	*
Degen (3'–5')	3 + 2	9	15	75	25	–	*
Florett (3'–4')	2 + 1	7	14	50	15	–	
Stockdegen (2'–3')	3	10	12	50	10	–	*
Klasse V: Bizarre Schwerter							
Tetoanea (<i>Haizahnschwertkeule</i>) (2'–3')	3 + 5	6	10	65	35	–	
Estoc (<i>Panzerbrecher</i>) (4'–5')	3	12	10	80	75	–	*
<i>(reine Stichwaffe ohne scharfe Kanten)</i>							

Breitschwert: Ein Schwert mit einer langen, geraden und breiten Klinge, die sowohl ein- als auch zweischneidig sein kann. Der Griff kann einfach oder kunstvoll gestaltet sein.

- **Zweihändiges Breitschwert:** Der Griff wird mit beiden Händen gehalten. (UK: *Claymore*)
- **Anderthalbhändiges Breitschwert:** Der Griff wird mit einer Hand gehalten. Ein teilweiser Halt am Knauf dient als Unterstützung bei der Ausrichtung der Hiebe. (UK: *Bastardschwert*)

- **Einhändiges Breitschwert:** Das klassische Breitschwert. Siehe Illustration *S&D-Regelbuch 1.52.4* (UK: *Ritterschwert*)

Degen: Eine dünne Klinge, die hauptsächlich zum Stechen verwendet wird, schwerer als ein Florett und weniger flexibel. Ebenfalls eine Fechtwaffe, aber mit einem größeren Handschutz.

Estoc (Panzerbrecher): Ein Schwert mit einer sehr langen, schmalen Klinge ohne Schneiden, die nur zum Stechen geeignet ist.

Falchion: Bezeichnet eine breite, gekrümmte, einschneidige Klinge, die zur Spitze hin breiter wird. (UK: *Sarraß*)

Flamberge: Ein großes Schwert mit gewellten Schneiden. (Der Name kommt vom französischen Wort für „Flamme“.) Bezieht sich nicht auf die spätere Verwendung von „Flamberge“ als eine besondere Form des Rapiers.

Florett: Eine dünne Schwertklinge, die nur zum Stechen verwendet wird. Im Wesentlichen eine Fechtwaffe mit sehr kleinem Handschutz.

Gewaltiger Shamshir: Ein Schwert mit gebogener Klinge, zum Stechen ungeeignet, aber schneidet perfekt. Dies ist der Prototyp eines Schwerts mit sehr langen, einschneidigen, schmalen und gekrümmten Klinge. *siehe auch No-dachi*

Gladius: Ein kurzes Schwert mit breiter Klinge. Die Standardwaffe aller römischen Legionäre. Eine robuste Nahkampf-Waffe mit gutem Ruf und großer Vielseitigkeit.

Großer Shamshir: Ähnelt dem gewaltigen Shamshir ist aber etwas kürzer. Dies ist der Prototyp eines Schwerts mit relativ langen, einschneidigen, schmalen und gekrümmten Klinge.

Großschwert: Dieses sechs Fuß lange Schwert hat ein sehr lange, schwere, breite und gerade Klinge mit zwei Schneiden. Es kann zum Stechen und Hauen verwendet werden, obwohl man es wegen des Gewichts der Klinge und der dadurch erzeugten Trägheitsmoments hauptsächlich zum Hauen verwendet. Diese Trägheitsmoment macht es sehr schwer, die Richtung eines Hiebes zu ändern. Dies ist der Prototyp eines Schwerts mit langer, schwerer und zweischneidiger Klinge. (UK: *Bidenhänder*)

Kurzschwert: Bezeichnet hier jedes Schwert mit einer relativ kurzen, breiten und gerade Klinge mit zwei Schneiden. Dies ist der Prototyp eines kurzen Schwerts.

Manople: Ein an ein Panzerhandschuh befestigtes Kurzschwert. Die Klinge ist etwa 30" lang, mit je einer 10" Klinge auf beiden Seiten. Bei G und ST des Benutzers von 16 oder besser kann man diese Waffe benutzen, um einen bewaffneten Gegner unter folgenden Bedingungen zu entwaffnen: der Benutzer darf sich nur verteidigen (d.h. selbst wenn er die Kampfrunde gewinnt, verursacht er keinen Schaden) und seine G muss größer sein als die des Gegners. In diesem Fall besteht eine 50% Chance, dass die Waffe des Gegners zerbricht. Verliert er die Kampfrunde, hat er keine Möglichkeit, die Waffe des Gegners zu zerbrechen.

No-dachi: Ein stark gekrümmtes Schwert mit einer Klinge, die um ein Viertel länger ist als gewöhnliche Schwertklingen. Wird oft über der Schulter getragen. *siehe auch Gewaltiger Shamshir* (UK: *Samuraischwert*)

Pata (langer Katar): Die Weiterentwicklung des *Katar* in ein Schwert mit befestigtem Panzerhandschuh. Die Klinge ist gerade, lang und zweischneidig. Im Kampf ziemlich unhandlich, da der Handschuh einem die Beweglichkeit des Handgelenks nimmt (wie es auch beim *Manople* der Fall ist).

Rapier: Eine lange (manchmal sogar sehr lange), steife Klinge, die hauptsächlich zum Stechen verwendet wird. Einige haben zweischneidige Klingen, die auch Hiebe erlauben. Die meisten besitzen einen aufwendigen Handschutz.

Säbel: ein Schwert mit einer leicht gekrümmten, einschneidigen Klinge. Ideal zum Hauen, kann aber auch stechend verwendet werden.

- **Normaler Säbel:** Bezeichnet hier einen kurzen Kavalleriesäbel.
- **Kurzsäbel:** Kürzer als der normale Säbel. Siehe Illustration *S&D-Regelbuch 1.4*.

Scimitar/Krummsäbel: Eine stark gekrümmte, einschneidige säbelartige Klinge. (UK: *Cimeterre*)

Shotel: Eine sehr lange, zweischneidige Klinge, dessen Krümmung fast einen Halbkreis bildet. Extrem unhandlich, kann aber benutzt werden, um einen Schild zu umgehen.

Stockdegen: Ein 2' – 3' langer Sparzierstock, in dem eine 1½' – 2½' lange, dünne Schwertklinge versteckt ist. (UK: *De-genstock*)

Tetoanea (Haizahnschwertkeule): Eine hölzerne Waffe, in der auf beiden Seiten Haifischzähne eingesetzt wurden, um eine Sägezahnklinge zu erzeugen. Zum Stechen ungeeignet.

2.1.2 WUCHTWAFFEN

Typ	Würfel + Zuschläge	erforderl. ST	erforderl. G	Preis	Gewicht	Reichweite	
Klasse I : Schneidende Köpfe							
†doppeltes Breitbeil	6 + 3	21	10	140	220	–	*
†Großaxt (<i>einzelnes Blatt</i>)	5 + 3	20	10	110	190	–	*
†Bullova	4 + 3	16	9	100	200	–	
Breitbeil (<i>einzelnes Blatt</i>)	4	17	8	100	150	–	*
Sichel (3')	4 + 1	11	7	110	130	–	
Bhuj (<i>Elefantenmesser</i>)	3 + 4	15	7	100	160	–	
Franziska (<i>Wurfbeil</i>)	3 + 2	9	5/12	70	60	75'	*
Bundaxt	3	8	4	50	70	–	*
Klasse II: Stechende Köpfe							
†Rabenschnabel	6	18	10	125	175	–	*
Zaghnal (<i>Streithammer</i>)	3 + 4	10	8	85	170	–	
Dechsel	3	9	5	50	100	–	*
Spitzhacke	3	15	10	15	160	–	*
Klasse III: Zertrümmernde Köpfe							
†Schwerer Streitkolben	5 + 2	17	3	120	200	–	*
Kriegshammer	5 + 1	16	3	85	300	–	*
Morgenstern	5	17	11	140	110	–	*
Schwerer Kriegsflügel	4 + 4	20	15	55	160	–	*
Leichter Kriegsflügel	3 + 4	19	13	70	140	–	*
Mitre (<i>leichter Streitkolben</i>)	3	8	3	50	90	–	*
Knüppel (<i>Keule</i>)	3	5	2	15	50	–	*
Schlagstock (<i>beschwerter Stock</i>)	2	2	1	10	20	–	*
Kletterhammer	1	5	1	4	25	–	*
Brecheisen	2	10	1	5	35	–	*

Axt/Beil:

- **doppeltes Breitbeil:** Zwei gewaltige halbmondförmige Blätter auf den gegenüber liegenden Seiten eines relativ kurzen dicken Stiel. (UK: *Doppelblattaxt*)
- **Großaxt:** Große, schwere Axt mit einem nicht sonderlich gekrümmten Blatt und einem kleinen Gegengewicht auf der gegenüberliegenden Seite. Hat einen längeren Stiel. (UK: *Wikingeraxt*)
- **Breitbeil:** einzelnes kleineres halbmondförmiges Blatt an einem mittellangen Stiel. (UK: *Streitaxt (Kriegsbeil)*)
- **Bundaxt:** Schmales, einschneidiges und gekrümmtes Blatt.

Bhuj (Elefantenmesser): Eine kurze, schwere, einschneidige Messerklinge an einem geraden Griff; ungefähr 20" lang. Siehe Illustration *S&D-Regelbuch 3.4*.

Brecheisen: Ein Werkzeug zum Aufhebeln, das schwer genug ist, um als einfache Schlagwaffe zu dienen. (UK: *Stemmeisen*)

Bullova: Ein langstielige Axt mit einer großen Vielfalt an Köpfen mit einem Blatt. Der Axtkopf hat hier ein ein leicht gekrümmtes Blatt mit einer Länge von etwa 10".

Dechsel: Im Wesentlichen das Werkzeug eines Zimmermanns in der Form einer Axt, dessen Blatt im rechten Winkel zum Stiel steht. (UK: *Krummaxt*)

Franziska (Wurfbeil): Kleines Kriegsbeil, welches in ganz Nordeuropa verwendet wurde. (Die Römer nannten sie den Franken, die sie häufig einsetzten.) Ausbalanciert und zum Werfen geeignet.

Kletterhammer: Kleiner Hammer, der hauptsächlich benutzt wird, um Kletterhaken einzuschlagen. (UK: *Fäustel*)

Knüppel (Keule): Diese ist die typische schwere Holzkeule. Sie kann mit Eisenringen verstärkt sein, um ein Splittern zu verhindern. (UK: *schwerer Knüppel*)

Kriegsflügel: Ursprünglich ein landwirtschaftliches Werkzeug; Gewicht oder Stacheln können hinzugefügt werden oder der eigentliche Flügel durch Ketten ersetzt werden. *siehe auch Morgenstern*

- **Schwerer Kriegsfliegel:** Stämmiger Stiel mit einem mit stacheligen Eisenringen verstärkten Fliegel. Siehe Illustration *S&D-Regelbuch 1.7.3* (UK: *Kriegsfliegel*)
- **Leichter Kriegsfliegel:** Schlanker Stiel mit zwei oder drei Ketten mit kleinen Gewichten.

Kriegshammer: Eine robuste Wuchtwaffe mit einem relativ kleinen stumpfen Kopf und einem kleinen Dorn auf der Gegenseite. (UK: *Streithammer*)

Mitre (Leichter Streitkolben): Wuchtwaffe mit vergrößertem, mit Stacheln besetzten Kopf. Normalerweise leichter und nicht so keulenartig wie ein schwerer Streitkolben. (UK: *Keule*)

Morgenstern: Kurzstielige Waffe mit einer schweren Eisenkette, die den Stiel mit einem mit Dornen übersäten Eisenball verbindet.

Rabenschnabel: Ein Art von Kriegshammer mit einem mittellangen Stiel. Der Name bezieht sich auf den stechenden Kopf. Als Gegengewicht dient ein kleiner Hammerkopf. Viele besitzen zudem noch eine kurze Stoßspitze.

Schlagstock (Beschwerter Stock): leichter Schlagstock, ähnelt einem Polizeiknüppel.

Schwerer Streitkolben: Keulenartige Waffe entweder vollständig aus Metall oder mit einem Kopf aus Metall. Köpfe sind entweder kugelförmig oder besitzen mehrere stumpfe Schlagblätter oder Dornen. (UK: *Streitkolben*)

Sichel: Ursprünglich eine landwirtschaftliche Waffe, die konkav gekrümmte Klinge steht wie bei der Sense längs statt quer zum Stiel

Spitzhacke: Eine Spitzhacke. (Was habt ihr erwartet?) Menschengroße Charaktere können sich damit durch Gestein mit 5' pro Runde arbeiten, und Zwerge schaffen sogar 10' pro Runde. Dies erzeugt ein kleines Loch in einer Wand (dessen Größe der Spielleiter bestimmt), aber zusätzliche Arbeit ist notwendig, um einen Durchgang zu schaffen.

Zaghnal (Streithammer): eine beilartige Waffe mit einem breiten, schweren, messerartigen Blatt.

2.1.3 STANGENWAFFEN

Typ	Länge	Würfel + Zuschläge	erforderl. ST	erforderl. G	Preis	Gewicht	Reichweite
†Mordaxt	10'	7	14	13	210	300	– *
†Korseke	12'	6 + 5	15	12	250	190	–
†Spetum (<i>Runka</i>)	12'	6 + 4	15	10	170	180	– *
†Hellebarde	10'	6	16	12	200	250	– *
†Pike	12'	6	15	12	160	100	–
†Demi-lune (<i>Halbmond</i>)	12'	5 + 4	12	20	100	150	– *
†Voulge (<i>Helmbarte</i>)	10'	5 + 1	15	9	160	200	–
†Glefe	12'	5	13	10	160	180	– *
†Partisane	8'	4 + 5	15	9	140	200	– *
†Guisarme (<i>Sturmsense</i>)	9'	4 + 4	14	10	135	200	–
†Sense (<i>lang</i>)	6'	4 + 2	11	7	80	150	– *
†Hippe	11'	4	14	8	120	190	– *
†Kumade (<i>Rechen</i>)	5'	3 + 3	10	12	75	90	–
†Brindestoc	6'	3 + 1	17	10	200	150	– *
†– Ausgefahrener Brindestoc	9'	4	19	12	280	200	–

Brindestoc: Eine langstielige Waffe mit einem kleinen Axtkopf auf der einen Seite und einem kurzen Dorn auf dessen Rückseite. Im Stiel ist eine lange Schwertklinge versteckt, die man ausfahren kann. Siehe Illustration *S&D-Regelbuch 1.52.4*

Demi-lune (Halbmond): Eine Stangenwaffe mit einer sichelmondförmigen Klinge mit rechten Winkel zum Stiel. (UK: *Kriegsgabel*)

Glefe: Stangenwaffe mit einer langen, einschneidigen, gekrümmten Klinge und einem oder mehreren Zierdornen auf deren Rückseite. (UK: *Breschenmesser*)

Guisarme (Sturmsense): Der Name wird für eine Vielzahl von Stangenwaffen verwendet. Hier bezeichnet er eine schmale konkave Schwertklinge mit einem verlängertem Haken parallel zur Rückseite der Klinge oder leicht von dieser abgehend.

Waffen und Rüstungen

Hellebarde: Stangenwaffe mit langem Stiel und einem Axtblatt mit einem gegenüberliegendem Dorn oder Stachel am oberen Ende. Oft gekrönt von einem langen Dorn oder einer langen Klinge.

Hippe: Ursprünglich ein landwirtschaftliches Werkzeug, welches sich aber sehr leicht zur Waffe umbauen lässt. Eine breite Klinge mit einer einzigen Schneide und einer Vielzahl an Dornen und Haken auf deren Rückseite befindet sich am Ende eines langen Stiels. Aus dieser Waffe wurden Sturmsense, Guisarme und Glefe entwickelt.

Korseke: Stangenwaffe mit einer langen dreieckigen Klinge und zwei ähnlichen aber kürzeren Klingen die in einem Winkel von 45° an der Befestigung abstehen.

Kumade (Rechen): Eine Stangenwaffe mit einem schweren Stiel. Der Kopf besteht aus einem Greifhaken mit zwei bis drei Zacken und einem in die andere Richtung zeigenden Dorn oder Spitze.

Mordaxt: Eine langstielige Stangenwaffe mit einem Axtblatt auf der einen Seite und einem Dorn oder Hammerkopf auf der anderen, aber keinem Stoßdorn. (UK: *Streitaxt (lang)*)

Partisane: Eine Stangenwaffe mit breiter Klinge, die normalerweise kurze gekrümmte Zierklingen am unteren Ende der Klinge besitzt. Oft sehr dekorativ. (UK: *Partisan*)

Pike: eine einfache Speerspitze auf einem sehr langem Stiel.

Sense (lang): Eine sichelförmige, senkrecht stehende Klinge am Ende einer langen relativ schmalen Stange. (UK: *Kriegssense*)

Spetum (Runka): Eine Stangenwaffe mit einer langen, scharfen, schmalen Klinge mit zwei kurzen Nebenklingen an der Befestigung. (UK: *Korseke*)

Voulge (Helmarte): Eine Stangenwaffe mit einem Breitaxt ähnlichen Kopf, dessen Blatt in einen Dorn übergeht.

2.1.4 SPEERE

Typ	Länge	Würfel + Zuschläge	erforderl. ST	erforderl. G	Preis	Gewicht	Reichweite	
		6	21	18	120	170		
Pilum	5'-8'	5	12	8	75	100	60'	*
Dreizack	6'	4 + 3	10	10	60	75	30'	*
Hoko	6'	4 + 1	10	12	55	90	–	
Ochsenzunge (<i>Hasta</i>)	6'	4	10	5	80	70	–	*
<i>(bringt zwei zusätzliche Würfel, wenn sie vom Pferderücken aus benutzt wird)</i>								
†Sponton (<i>Halbpik</i>)	8'	3 + 3	9	9	30	100	–	
Einfacher Speer	6'	3 + 1	8	8	22	50	120'	*
Assegai	6'	2 + 3	7	12	20	50	90'	
Wurfspeer	6'	2	5	7	10	30	120'	*
Atlatl (<i>Speerschleuder</i>)	–	–	8	10	5	10	+30'	*
<i>(Kann nur mit Wurfspeeren benutzt werden. Verdoppelt das Ergebnis der Würfel, erhöht Reichweite um 30 Fuß.)</i>								

Assegai: Ein Speer mit einer blattförmigen Spitze auf einem ziemlich leichten Holzstab. Der Stiel kann mit Eisen verstärkt werden, aber dadurch verliert die Waffe ihre Flugeigenschaften und sollte nicht geworfen werden. Siehe Illustration *S&D-Regelbuch 1.8*.

Atlatl (Speerschleuder): Der Name stammt zwar aus Mexiko, aber wurde ihn viele Kulturen benutzt, in denen Speere verwendet wurden. Die verbreitetste Form besteht aus einem geraden und flachen Stock mit einer Schlaufe an einem Ende und einer Kerbe zum Einlegen des Speers am anderen. Dadurch verlängert sich der Wurfarm des Werfers, was dem Wurf mehr Kraft verleiht. (UK: *Atl-Atl*)

Dreizack: Ein Speer mit drei parallelen (oder fast parallelen) Zacken.

Einfacher Speer: Ein Stiel mit einer einfachen Metallspitze, robust genug zum Stechen und leicht genug zum Werfen. (UK: *Speer*)

Hoko: Speer mit einer langer, ziemlich breiten geraden Spitze, und einer zweiten Klinge im rechten Winkel zur ersten.

Ochsenzunge (Hasta): Langstieliger Speer mit einer breiten, geraden, zweischneidigen Klinge. Besonders nützlich zu Pferde als Lanze.

Pilum: Der Speer der römischen Legionäre. Das Verbindungsstück zwischen Spitze und Stiel ist besonders dick.

Sponton (Halbpik): Eine ziemlich aufwendige Speerspitze auf einem kräftigen ,8' langen Stab. Einige ähneln kleinen Partisanen.

Wurfspeer: Ein leichter Speer mit einer einfachen Spitze. So gut ausbalanciert, dass man ihn sehr zielgenau werfen kann.

2.1.5 DOLCHE

Typ	Würfel + Zuschläge	erforderl. ST	erforderl. G	Preis	Gewicht	Reichweite	
Sax	2 + 5	7	10/-	30	25	-	*
Kukri	2 + 5	6	6/30	30	20	45'	*
Katar (<i>Faustdolch</i>)	2 + 4	2	8/-	18	22	-	*
Haladie (<i>Dolch mit zwei Klingen</i>)	2 + 4	2	4/-	25	15	-	
Bank	2 + 3	1	1/-	18	20	-	
Bich'wa (<i>Skorpionstachel</i>)	2 + 3	1	4/23	20	33	30'	
Kris	2 + 3	8	5/20	120	50	30'	*
Jambiya (<i>Krummdolch</i>)	2 + 2	2	8/25	21	12	30'	
Dirk	2 + 1	1	4/10	18	16	30'	
Misericordia (<i>Gnadengeber</i>)	2 + 1	1	2/15	14	14	30'	*
Linkhand (<i>Parrierdolch</i>)	2	10	12/-	25	25	-	*
Poignard (<i>Fechtdolch</i>)	2	1	3/14	10	10	30'	
Degenbrecher	2	10	12/-	15	15	-	
Stilett	2 - 2	1	1/8	5	10	15'	*

Bank: Dolch mit einer sehr gekrümmten, sichelförmigen Klinge und geradem Griff.

Bich'wa (Skorpionstachel): Doppelt gekrümmte, zweischneidige Klinge mit einem Bügelgriff. Die Form stammt von den Büffelhörnern, aus denen sie ursprünglich gemacht wurden, der Name bezieht sich aber auf den Stachel des Skorpions, dem die Klinge ebenfalls ähnelt. Wird manchmal mit Tigerklauen versehen (in einem solchen Fall müssen beiden Waffen separat bezahlt werden). Siehe Illustration *S&D-Regelbuch 2.43*.

Degenbrecher: Eine Waffe mit einer kurzen, schweren Klinge mit vielen Fangzähnen auf dem Klingenrücken, mit denen man vom Gegner geführte kurze Schwerter und Dolche fangen kann. Falls sowohl G als auch ST höher sind als die des Gegners, besteht eine 50% Chance, dass man die Waffe fängt und ihre Klinge zerbricht.

Dirk: Kurzer Dolch mit dicker Klinge, die sich gleichmäßig vom Griff bis zur Spitze verjüngt. Normalerweise einschneidig.

Haladie: Doppeldolch mit zwei kurzen, gekrümmten oder geraden Klingen auf den gegenüberliegenden Seiten eines geraden Griffes.

Jambiya (Krummdolch): Die Klinge ist gekrümmt und zweischneidig. Bei einige ist die Krümmung so stark, dass die Spitze nach Oben zeigt. In dieser Form nicht zum werfen geeignet. Die Klinge kann ziemlich breit aber auch ziemlich schmal sein. Siehe Illustration *S&D-Regelbuch 2.41*.

Katar (Faustdolch): Auch Faustdolch oder Stoßdolch genannt, da er benutzt wird, um Kettenglieder von Rüstungen zu sprengen. Die Besonderheit dieses Dolchs ist sein Griff, der einem H ähnelt, mit zwei flachen Seitenstreben und ein bis zwei Querstücke. Er wird in der geschlossenen Faust gehalten, um damit zu stoßen. Die Klinge liegt dabei in einer Linie mit den Knöcheln. Hier wird angenommen, dass die Klinge zweischneidig und zwischen 9' – 12' lang ist. (UK: *Dagasse*)

Kris: Diesen Dolch gibt es in vielen traditionellen Formen; in der verbreiteten Vorstellung ist die Klinge wellenförmig. Hier wird davon ausgegangen, dass die Klinge zu einem erheblichen Teil aus Meteoreisen geschmiedet wurde und dabei besondere geheime Zaubersprüche verwendet wurden, die die Wirkung aller auf den Träger oder in dessen Nähe gesprochenen Zauber der ersten bis dritten Stufe aufhebt. Das betrifft auch „freundliche“ Zauber (wie zum Beispiel einen *Eins, zwei, Drei, vier Eckstein*).

Kukri: Ein einschneidiger Dolch mit einer stark gekrümmten konkaven Klinge.

Linkhand (Parrierdolch): Dieser Dolch für die linke Hand wird zur Verteidigung und Parade benutzt und ist daher ist am wirkungsvollsten, wenn man sie zusammen mit einem der kürzeren Schwerter in der anderen Hand führt. Die Klinge ist normalerweise gerade und zweischneidig, der Griff ist kurz und besitzt einen ausgeprägten Handschutz. Sie absorbiert einen Trefferpunkt, wenn man sie als Parierwaffe verwendet. (UK: *Main Gauche*)

Waffen und Rüstungen

Misericordia (Gnadengeber): Ein Dolch mit langer schmaler Klinge, zum Stechen gedacht. (UK: *Miséricorde*)

Poignard (Fechtdolch): Ein kleiner, gerader Dolch ohne scharfe Schneiden, wird hauptsächlich zum Stechen und Werfen verwendet.

Sax: Auch „Scramasax“ genannt. Ein sehr großer Dolch mit breiter, einschneidiger Klinge, fast schon ein Kurzsword. Es ähnelt einem heutigen Bowiemesser (im Originaldesign).

Stilet: Ein sehr kleiner zum Stechen gedachter Dolch, kann auch sehr gut geworfen werden. Siehe Illustration *S&D-Regelbuch 3.1*. (UK: *Messer*)

2.1.6 FERNKAMPFWAFFEN

Typ	Würfel + Zuschläge	erforderl. ST	erforderl. G	Preis	Gewicht	Reichweite	
Klasse I : Arbalasten & Armbrüste							
†Windenarmbrust (<i>mit Winde zum Spannen</i>)	8	15	10	600	250	300'	*
†Schwere Armbrust (<i>mit Hebel zum Spannen</i>)	6 + 3	17	10	400	220	300'	*
†Armbrust	5	15	10	250	180	300'	
†Leichte Armbrust	4	12	10	170	120	270'	*
†Repetierarmbrust (<i>5 Schuss, Hebel zum Laden</i>)	4	15	16	300	200	225'	
†Balester (<i>verschießt Kugeln</i>) (<i>Alle außer dem Balester verschießen Bolzen; Der Balester verschießt kleine Steine.</i>)	3	16	10	200	100	90'	
Bolzen (10)	–	–	–	5	10	–	*
Beutel mit 100 Steinen (<i>siehe Klasse III</i>)	–	–	–	3	50	–	
Klasse II : Bögen (Primitivbögen)							
†Sehr schwerer (<i>über 100lbs.</i>)	6	25	17	200	70	300'	
†Schwerer (<i>76–100lbs.</i>)	5	20	16	135	60	270'	*
†Mittlerer (<i>51–75lbs.</i>)	4	15	15	80	50	240'	*
†Leichter (<i>31–50lbs.</i>)	3	12	15	60	40	210'	*
†Sehr leichter (<i>15–30lbs.</i>)	2	9	15	50	30	180'	*
Verstärkter Primitivbogen	+ 1	–	–	x 1½	–	+30'	
Kompositbogen	+ 2	–	–	x 1½	–	+60'	
Verstärkter Kompositbogen	+ 3	–	–	x 2	–	+90'	
Klasse IIA: Bögen (Langbögen)							
†Sehr schwerer (<i>über 100lbs.</i>)	6 + 3	25	17	250	80	480'	*
†Schwere (<i>76–100lbs.</i>)	5 + 3	20	16	175	70	450'	
†Mittlerer (<i>50–75lbs.</i>)	4 + 3	15	15	100	60	420'	
<i>Es gibt keine Langbögen mit geringeren Zuggewicht.</i>							
Bündel Pfeile (24)	–	–	–	40	10	–	*
Klasse III : Andere Fernkampfwaffen							
†Stabschleuder	3	5	11	5	100	450'	*
Einfache Schleuder	2	3	5	1	10	300'	*
Beutel mit 100 Steinen	–	–	–	3	50	–	*
Afrikanisches Wurfeisen	4	8	15	180	125	90'	*
Chakram (5)	2	4	14	40	20	90'	
Wurfstern (3)	1	2	10	30	10	30'	*
Blasrohr	+ 1	1	1	10	30	105'	*
Blasrohrpfeile (30)	–	–	–	5	5	–	*
Jagdbola	–	5	8	35	50	90'	*
Kriegsbola	2	7	8	100	80	90'	*

Afrikanisches Wurfeisen: Eine mehrfach verzweigte, unglaublich fies aussehende Waffe, die dazu gedacht ist, waagrecht geworfen zu werden, und nicht wie eine Axt senkrecht. Jede der vielen geschärften Klingen können treffen, was seine Macht erklärt.

Armbrust: Der am weitesten verbreitete schwere Bogen ist an einem Schaft mit einer Rille für den Pfeil und einem Mechanismus zum Halten und Auslösen der Sehne befestigt. Sie hat eine größere Spannkraft als ein Langbogen, aber die kürzeren und schweren Pfeile (Bolzen genannt) verringern die Reichweite.

Balester: Eine leichte Armbrust einfacher Bauweise, die sich nur die doppelte Sehne und einer Ausbuchtung für ein stein-, Blei- oder Tongeschoss.

Blasrohr: Ein langes Rohr als Holz, Schilf oder Bambus, durch das kleine Pfeile mit dem Atem des Benutzers beschleunigt werden. Da die Pfeile leicht sind und mit nicht sonderlich viel Kraft beschleunigt werden, ist es üblich diese zu vergiften um sie effektiver zu machen.

Bola: Bolas können benutzt werden, um anstürmende Gegner für eine Kampfrunde zu fesseln (vorausgesetzt, ihre Gliedmaßen sind klein genug um von den Schnüren umschlungen zu werden). Bei G 8 – 15 wird der Gegner bei einer ungeraden Zahl auf einem Würfel umschlungen. Bei G 16 oder besser, ist die Fesselung automatisch. Der Spielleiter bestimmt, ob genug Platz für den Einsatz der Bola vorhanden ist. Die Kriegsbola macht nur bei einer erfolgreichen Umschlingung Schaden.

- **Jagdbola:** Eine lange Schnur an einem Riemen an dem zwei oder drei Steine befestigt sind. Wird über den Kopf geschwungen und auf die Beine des Gegners gezielt, umschlingt dabei die Gliedmaßen und schaltet kleine Beute aus.
- **Kriegsbola:** Eine dünne, flexible, mit Draht umwickelte Schnur wird verwendet und die Steine werden durch kleine, stachelige Kugeln ersetzt. Die Drähte und die Stacheln richten bei einer Umschlingung Schaden an. Man benötigt Handschuhe, um die eigenen Finger bei der Benutzung zu schützen.

Chakram: Die ursprüngliche Kriegs-Frisbee. Ein flacher, ein Zoll breiter Stahlring von 5' – 12' Durchmesser, welcher wie eine Frisbee geworfen oder um die eigenen Finger gewirbelt und losgelassen werden kann. Der äußere Rand wurde geschärft.

Einfache Schleuder: Ein Streifen aus flexiblen Material (meist Leder) mit einer Ausbuchtung nahe der Mitte. Ein Stein oder Bleigeschoss wird in die Ausbuchtung gelegt. Das eine Ende der Schleuder wird eng um die Hand geschlungen, während das andere Ende nur locker gehalten wird. Die Schleuder wird gewirbelt und das Ende losgelassen, wodurch das Geschoss mit einer beträchtlichen Geschwindigkeit weggeschleudert wird. Siehe Illustration *S&D-Regelbuch 2.12* (UK: *Schleuder (Modell David)*)

Kompositbogen: Ein Bogen, der anders als Lang- und Primitivbogen nicht aus einem Stück Holz gearbeitet wurde, sondern aus verschiedenen Materialien (meist Horn, Knochen, Holz oder Sehnen), die miteinander verleimt wurden.

Langbogen: Ein Bogen, der so lang ist, wie sein Benutzer groß ist, und aus besten Materialien hergestellt wird, die erhältlich sind, vorzugsweise Eibe oder Haselnuss. Esche, Eisenholz und Osagedorn ist ein würdiger Ersatz.

Leichte Armbrust: die leichteste Variante der Armbrust (UK: *Armbrust, Handspannung*)

Primitivbogen: Jeder Bogen, der aufrecht und per Hand gespannt und ausgelöst wird. Ähnelt dem Langbogen, ist aber deutlich kleiner. (UK: *Bogen*)

Repetierarmbrust: Die Bolzen befinden sich in einem Kasten, der auf dem Schaft sitzt und durch einen Hebel bewegt wird. Bewegt man den Hebel vor und zurück, wird der Bogen gespannt, der Bolzen eingelegt und die Waffe ausgelöst. Das Magazin kann fünf Bolzen fassen.

Schwere Armbrust: einige schwere Armbrüste haben vorne einen Steigbügel, in den man seinen Fuß stellen kann, um eine bessere Hebelwirkung beim Spannen des Bogens zu erhalten. Eine Hebelanordnung hilft beim Spannen. (UK: *Armbrust mit Spannhebel*)

Stabschleuder: Eine einfache, an einem Stab befestigte Schleuder, die dadurch mehr Schwung erhält.

Windenarmbrust: eine sehr schwere Armbrust, die nicht mehr mit einem Hebel gespannt werden kann, sondern mit einer Winde gespannt werden muss. (UK: *Armbrust mit Spannwinde*)

Wurfsterne: Wurfsterne wurden hauptsächlich in Ostasien, besonders Japan, verwendet. Die meisten sind sehr klein, nicht größer als eine alte 5-Mark-Münze, andere haben einen Durchmesser von fast 6". Um seine Kampffähigkeiten zu behalten, dürfen seine Spitzen nicht länger sein. Eine exzellente Störwaffe, besonders dann, wenn sie vergiftet ist, aber zu schwach, um viel Schaden anzurichten. (UK: *Shurikin*)

2.1.7 SELTSAME WAFFEN UND ZUBEHÖR

Typ	Würfel + Zuschläge	erforderl. ST	erforderl. G	Preis	Gewicht	Reichweite	
Ankus	2 + 1	2	11	27	50	–	*
Bagh Nakh (Tigerklauen) (jeweils)	1	2	10	30	15	–	*
†Kampfstab	2	2	8	10	50	–	*
Krähenfüße, groß (10) (reduziert Beweglichkeit um die Hälfte)	2	–	–	30	200	–	
Krähenfüße, klein (50) (reduziert Beweglichkeit um die Hälfte)	1	–	–	50	300	–	
Wikingerdornenschild (absorbiert als Schild 4 Trefferpunkte)	2	5	5	90	450	–	*
Madu (Schild) (absorbiert als Schild 1 Trefferpunkt)	1 + 3	1	15	15	20	–	

Ankus: Im wesentlichen ein Elefantentreiber. Hat normalerweise eine geschärfte Spitze mit einem gekrümmten Seitenhaken. Einige haben kurze Stiele (für den Gebrauch beim Reiten eines Elefanten), andere hingegen können verwendet werden, wenn man neben dem Tier herläuft.

Bagh Nakh (Tigerklauen): Der Name bedeutet „Tigerklauen“. Vier bis fünf gekrümmte Eisenstachel an einem Griff. In der Hand gehalten, stehen die Stacheln zwischen den Fingern der geschlossenen Faust hervor. Löcher oder Ringe am Ende des Griffs verbessern den Halt. Kann sehr leicht in der Hand versteckt werden und ist daher eine beliebte Waffe für Meuchelmörder.

Kampfstab: Ein langer, robuster Stab aus schwerem Holz. Kann als Stab zum Wandern (oder, verzaubert, zum Schleudern von Zaubersprüchen) verwendet werden und als Knüppel im Kampf.

Krähenfüße: Vier Stacheln, die so angeordnet sind, dass egal, wie sie liegen, ein Stachel nach oben zeigt. Kleine Krähenfüße haben eine Stachellänge von 4"; große Krähenfüße können Stachel von 8" – 10" Länge haben (für Monster mit sehr großen Füßen).

Madu: siehe Eintrag unter 2.3.3 SCHILDE

Wikingerdornenschild: siehe Eintrag unter 2.3.3 SCHILDE

2.1.8 FEUERWAFFEN

Typ	Würfel + Zuschläge	erforderl. ST	erforderl. G	Preis	Gewicht	Reichweite	
Handrohr (UK: Handbüchse)	10 + 40	18	12	500	200	10'	*
Luntenschlosspistole	5 + 15	12	8	1000	60	60'	*
Luntenschlossmuskete	8 + 25	15	8	1250	120	90'	*
Radschlosspistole	5 + 15	10	8	1500	50	60'	*
Radschlossmuskete	7 + 20	12	8	1800	100	90'	*
Schnappschlosspistole	5 + 15	10	8	2000	50	60'	*
Schnappschlossmuskete	7 + 25	10	8	2500	100	90'	*
Steinschlosspistole	5 + 15	8	8	3000	40	60'	*
Steinschlossmuskete	8 + 30	10	8	3500	80	90'	*

Für die Beschreibungen siehe *S&D-Regelbuch* 3.9.

2.2 MATERIALIEN

Material	Preis	Gewicht	Bruchtest (2 Würfel)	Anmerkungen
Bronze	130%	100%	2, 12	–
Eisen	100%	110%	2, 3, 4, 11, 12	–
Gold	200%	125%	2, 3, 4, 11, 12	–
Obsidian	50%	200%	2, 3, 4, 5, 6, 7	–
Ril	*	100%	–	Preis entspricht dem zehnfachen Gewicht der Waffe in Gold. Angriffswert +50% bei Waffen mit scharfer Klinge. Rüstungen absorbieren 50% mehr Trefferpunkte.
Silber	150%	120%	2, 12	–
Stahl	100%	100%	–	Standard für die meisten Waffen.

2.3 RÜSTUNGEN

Vollständige Rüstungen schützen Kopf, Brust und sämtliche Gliedmaßen und können daher nicht mit anderen Rüstungsteilen kombiniert werden. Einzelne Rüstungsteile können nur begrenzt miteinander kombiniert werden. In der Regel gilt, dass man an jeder Körperzone nur ein Rüstungsteil tragen kann.

Benötigte Stärke: Die *benötigte ST* von Rüstungen wird zusammenaddiert. Sie wird aber nicht auf die *benötigte Stärke* der gerade geführten Waffe(n) hinzuaddiert. Plattenpanzer und Turmschild zum Beispiel benötigen zusammen eine ST von 17.

Flinkheit / Geschwindigkeit: siehe *S&D-Regelbuch 3.10*.

G: siehe *S&D-Regelbuch 3.10*.

Schutz vor Pfeilen: siehe *S&D-Regelbuch 3.10*.

2.3.1 VOLLSTÄNDIGE RÜSTUNGEN

Typ	Absorbierte Trefferpunkte	benötigte ST	Flinkheit / Geschwindigkeit	G	Schutz vor Pfeilen	Preis	Gewicht	
Plattenpanzer	14	11	x ½	x ½	x 1	500	1000	*
Kettenpanzer	11	12	x ½	x ⅔	x ½	300	1200	*
Lamellenpanzer	10	5	x ¾	x ¾	x ¾	400	900	*
Schuppenpanzer	8	7	x ½	x ½	x ⅔	80	750	*
Ringverbundener Plattenpanzer	7	4	x ¾	x ¾	x ⅔	100	300	*
Lederpanzer	6	2	x 1	x 1	x ¼	50	200	*
Wattierte Seide/Baumwolle	3	1	x 1	x 1	x 0	40	100	*

Ringverbundener Plattenpanzer: Wie der Name schon andeutet, besteht diese Rüstung aus recht großen rechteckigen Platten, die mit Ringen verbunden sind, um die Bewegungsfreiheit nicht einzuschränken. Eine Kappe mit Nacken-, Hals- und Wangenschutz aus Kettengeflecht ist enthalten. Die Platten schützen hauptsächlich Bereich ohne große Bewegung – Brust, Rücken, Oberarm, Oberschenkel, Schienbein und Unterarm. Der Rest wird nur durch Kettengeflecht geschützt. Die Platten sind normalerweise dünner und von minderer Qualität als beim Plattenpanzer. (UK: *Ringelpanzer*)

Kettenpanzer: Verbundene Ringe oder Ketten in einem oft komplexen Geflecht. Um effektiv zu sein, muss es schwer sein und mehrere Verbindungen pro Ring haben, erlaubt aber eine bessere Beweglichkeit und Lüftung als der stabilere Plattenpanzer. Darunter wird ein Gambeson oder etwas ähnliches getragen, um Hiebe zu dämpfen und Scheuern zu verhindern. Dazu wird eine Kettenhaube unter einem visierlosen Helm getragen.

Lamellenpanzer: Auf einen Untergrund aus Leder geknotete (nicht geheftete) Streifen aus Metall verringern das Gewicht ohne dabei Schutz zu opfern. (Als Beispiel dienen die Rüstungen der japanischen Samurai) Dazu gehört eine Schädelkappe mit einem Nacken-/Halsschutz aus Lamellen. Oft wird ein lackierter Lederwams darunter getragen, um den Lamellenpanzer wasserdicht zu machen. (UK: *Plattenpanzer*)

Lederpanzer: Ein vollständiger Anzug aus dickem Leder, der alle Körperteile außer Gesicht und Füße bedeckt. Eine Kopfbedeckung aus verstärktem Leder und lederne Handschuhe gehören dazu. Lederstreifen verbinden Gelenke und bewegliche Teile. (UK: *Lederrüstung*)

Waffen und Rüstungen

Plattenpanzer: Die klassische Ritterrüstung. Sie besteht aus vielen großen und festen Teilen, die sich überdecken aber nur an den Gelenken beweglich sind. Dazu kommt ein Vollhelm, ein leichtes Kettenhemd und wattierte Unterkleidung, dem Gambeson ähnlich. Kann auch Eisenschuhe besitzen. (UK: *Ritterrüstung*)

Schuppenpanzer: Besteht aus Schuppen oder flachen Ringen, die auf einen ledernen Untergrund geheftet wurden. Enthält eine Schädelkappe mit einem Nacken-/Halsschutz aus Schuppen.

Wattierte Seide/Baumwolle: Ein vollständiger Satz an Rüstungsteilen aus Stoff, der alle Körperteile außer Gesicht und Füße bedeckt. Wattierter Stoff gedeckt auch Nacken und Hals und ist an einer Schädelkappe zum Schutz des Kopfes befestigt. Unterarme und Schienbeine können durch zusätzliche Metallstreifen geschützt sein. Die Wattierung wird durch kleine Metallnieten zusammengehalten. Siehe Illustration *S&D-Regelbuch 1.8*. (UK: *Wattierter Waffenrock*)

2.3.2 RÜSTUNGSTEILE

Typ	Absorbierte Trefferpunkte	benötigte ST	Flinkheit / Geschwindigkeit	G	Schutz vor Pfeilen	Preis	Gewicht
Brust							
Rücken- und Brustplatte	5	3	x 1	x 1	x 1 ¹	250	200
Gambeson	3	1	x 1	x 1	x 0	40	75
Lederwams	1	1	x 1	x 1	x ¼ ¹	15	15
Gliedmaßen							
Panzerhandschuhe (<i>paar</i>)	2 (je 1)	1	x 1	x ¼ ²	x 0	10	25
Beinschienen (<i>paar</i>)	2 (je 1)	1	x 1	x 1	x 1 ¹	25	40
Kopf							
Vollhelm	3	1	x 1	x 1	x 1 ¹	20	50 *
Griechischer Helm	2	1	x 1	x 1	x ½ ¹	15	35 *
Schädelkappe	1	1	x 1	x 1	x ¼ ¹	10	25 *
Gesichtsmaske	1	1	x 1	x 1	x 0	10	25 *

¹: Nur wenn man dort von einem Geschoss getroffen wird, sonst beträgt der Schutz vor Pfeilen 0.

²: Nur beim Öffnen von Schlössern, Aufheben fallengelassener Waffen und Benutzung von Bögen, sonst G mal 1.

Beinschienen: Rüstung für die Beine unterhalb der Knie. Hier wird angenommen, dass ein festes Metallstück nur Front und Seiten bedeckt und hinten mit Schnallen zusammengehalten wird.

Gambeson: Ein wattierter Lederwams. Wird manchmal unter schweren Rüstungen getragen, um Hiebe zu dämpfen. (Wurde bei vollständigen schweren Rüstungen schon beachtet.)

Gesichtsmaske: Weitgehend dekoratives leichtes Metallteil, welches an Helme befestigt werden kann, die das Gesicht nicht schützen. Dabei kann es sich auch im Kettengeflecht handeln. Oft ist eingeschnitten oder durchbohrt, damit der Träger besser Luft bekommt. Sie hat manchmal auch die Form einer Dämonenfratze.

Griechischer Helm: Schützt Kopf und Nacken, aber nicht das Gesicht. Er kann auch einen Wangen- und Nasenschutz besitzen.

Lederwams: Ungepolsterte Tunika aus Leder, die den Oberkörper bis einschließlich die Hüften bedeckt. Schwerer und Dicker als ein gewöhnlicher Wams, aber nicht mit einem Gambeson vergleichbar.

Panzerhandschuhe: Lederne Handschuhe, die mit dünnen, beweglichen Metallplatten bedeckt sind. Ist auch als Handschuhe aus Kettengeflecht oder dicken Leder erhältlich. (Hier wird davon ausgegangen, dass einzeln erhältliche Panzerhandschuhe der ersten Beschreibung entsprechen, während die anderen Teil einer vollständigen Rüstung sind.)

Rücken- und Brustplatte: Ein Metall-Kürass, der den Oberkörper von den Schultern bis zur Hüfte bedeckt und durch Schnallen an Schultern und Seiten zusammengehalten wird.

Schädelkappe: Einfacher Metallhut, der nur den Schädel schützt, aber nicht Gesicht oder Nacken. Sie kann aber einen Nasenschutz besitzen. (UK: *Eisenhut*)

Vollhelm: Vollständiger Kopfschutz. Kann ein Visier besitzen, das sich nach oben oder zur Seite öffnen lässt, kann aber auch aus einem Stück bestehen. (UK: *Topfhelm*)

2.3.3 SCHILDE

Typ	Absorbierte Trefferpunkte	benötigte ST	Flinkheit / Geschwindigkeit	G	Schutz vor Pfeilen	Preis	Gewicht	
Normale Schilde								
Turmschild	6	6	x ¼	x 1	x 1	100	550	*
Ritterschild	5	5	x ¼	x 1	x 1	65	450	*
Rundschild	4	5	x ½	x 1	x 1	35	300	*
Faustschild	3	1	x 1	x 1	x 1	10	75	*
Seltsame Schilde								
Wikingerdornschild	4	5	x ½	x 1	x 1	90	450	*
<i>(erforderliche G 5, hat durch den Dorn einen Angriffswert von 2 Würfeln)</i>								
Madu (Schild)	1	1	x ¾	x 1	x 1	15	20	
<i>(erforderliche G 15, hat durch die Hörner einen Angriffswert von 1 Würfel + 3)</i>								

Faustschild: Kleiner Rundschild mit dem man die Klinge des Gegners ablenkt statt sie zu blocken. Siehe Illustration *S&D-Regelbuch 1.4*. (UK: *Rondache*)

Madu: Kleiner (7") Rundschild mit zwei langen Antilopenhörnern, die an zwei gegenüberliegenden Seiten 14" weit herausragen. Die Hörner werden mit Stahlspitzen verstärkt. Siehe Illustration *S&D-Regelbuch 2.41*.

Ritterschild: Großer wappenförmiger Schild. Wird am Arm getragen. Kann leicht gebogen sein. (UK: *Tartsche*)

Rundschild: Mittelhocher, runder Schild. Hat normalerweise zwei weit gesetzte Schlaufen, mit denen er am Arm gehalten wird. (UK: *Buckelschild*)

Turmschild: Sehr großer, gebogener, rechteckiger Schild. (UK: *Pavese*)

Wikingerdornschild: Rundschild mit einem 6" langen Dorn in der Mitte. (UK: *Wikingerschild*)

3. VÖLKER

3.1 ALTE UND NEUE VÖLKER

Die folgende Tabelle enthält neben den schon im *S&D-Regelbuch* (siehe *S&D 2.12*) vorgestellten und für Abenteurer geeignete Völker auch neue Völker, die weiter unten genauer beschrieben werden.

Volk	S	K	G	FL	IQ	GL	M	CH	Größe	Gewicht	Startalter
ALTE VÖLKER											
Mensch	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	10+3W6
Elf	x1	x ² / ₃	x1½	x1	x1½	x1	x1½	x2	x1 ¹ / ₁₀	x1	50+3W6
Zwerg	x2	x2	x1	x1	x1	x1	x1	x ² / ₃	x ² / ₃	x ⁷ / ₈	30+3W6
Hobb	x½	x2	x1½	x1	x1	x1½	x1	x1	x½	x½	30+3W6
Wichtel	x½	x1	x1½	x1	x1½	x1½	x2	x1	x ¹ / ₃	x¼	50+3W6
Fee	x¼	x¼	x1½	x1	x1	x1½	x1½	x2	x ¹ / ₁₀	x ¹ / ₂₀₀	50+3W6
NEUE VÖLKER											
Halbelf	x1	x ⁵ / ₆	x1¼	x1	x1¼	x1	x1¼	x1½	x1 ¹ / ₂₀	x1	30+3W6
Halbzwerg	x1½	x1½	x1	x1	x1	x1	x1	x ⁵ / ₆	x ⁵ / ₆	x ¹⁵ / ₁₆	20+3W6
Zwelf	x1½	x1 ¹ / ₃	x1¼	x1	x1	x1	x1¼	x1 ¹ / ₃	x ⁸ / ₉	x ¹⁵ / ₁₆	40+3W6
Gnom	x ² / ₃	x1½	x1¼	x1	x1¼	x1¼	x1½	x ⁵ / ₆	x½	x ⁹ / ₁₆	40+3W6
Zwergling	x1¼	x2	x1¼	x1	x1	x1¼	x1	x ⁵ / ₆	x ⁷ / ₁₂	x ¹¹ / ₁₆	30+3W6
Hobbichtel	x½	x1½	x1½	x1	x1¼	x1½	x1½	x1	x ⁵ / ₁₂	x ³ / ₈	40+3W6

Halbelfen sind die Nachkommen einer Verbindung zwischen Elf und Mensch, *Halbzwerge* die einer Verbindung zwischen Zwerg und Mensch, während *Zwelfen* einer Verbindung zwischen Elf und Zwerg entspringen. *Gnome* sind die etwas kleineren Verwandten der Zwerge und für ihre magische Begabung berühmt, auch wenn diese nicht so groß ist, wie die der Wichtel. Gnomische Krieger sind selten, aber existieren. An dem Gerücht, dass das Volk der Gnome aus Zwergen und Wichteln gezüchtet wurden, ist natürlich nichts dran. *Zwerglinge* sind die seltenen Nachkommen einer Verbindung zwischen Hobb und Zwerg. Als *Hobbichtel* (eigentlich Hobwichtel, aber das ‚w‘ wurde sehr schnell zu einem ‚b‘ verschliffen) bezeichnet man die noch selteneren Nachkommen von Hobb und Wichtel.

3.2 DIE BÖSEN VERWANDTEN DER VÖLKER

Die folgenden bösen Völkern unterscheiden sich regeltechnisch (mit einer einzigen Ausnahme) nicht von ihren guten Verwandten. Ob es sich wirklich um eigenständige Völker oder nur um böse Mitglieder der guten Völker handelt, ist oft nicht eindeutig.

Die *Schwarzalben*, von manchen auch *Dunklelfen* genannt, sind ein böses Volk von Elfen, welche als hinterhältige, sadistische Hedonisten bekannt sind. Oft (aber leider nicht immer) erkennt man sie an ihren Augen, die genauso schwarz sind, wie ihre finstere Gesinnung.

Es gibt zwei Arten von bösen Zwergen. *Dunkelzwerge* sind durchweg Zauberer und vollkommen haarlos, während *Schattenzwerge* sich äußerlich nicht von anderen Zwergen unterscheiden. Bei Arten gelten als hinterhältig und gemein und sind für ihre Goldgier berühmt.

Finsterhobbs, die sich bis auf ihre finstere Gesinnung nicht von anderen Hobbs unterscheiden, werden häufig auch *Hobbnichtguts* genannt, denn ein finstere Hobb tut nun einmal nichts Gutes. Früher wurden sie übrigens *Schwarze Hobbs* (oder *Schwarze Halblinge*) genannt, ein Name, der verständlicherweise aus der Mode gekommen ist.

Rotkappen sind die bösen Verwandten der Wichtel, und man könnte sie eigentlich sehr leicht mit ihnen verwechseln, wenn da nicht ihre Vorliebe für die in Blut ihrer Opfer gefärbte Kappen wäre und die Tatsache, dass nicht alle Rotkappen Zauberer sind. Rotkappen-Krieger und -Schelme sind nicht unbekannt (und beherrschen alle den *Verschwindibus!*, was sie besonders gefährlich macht).

Böse Feen, *Pixies* genannt, sind auf den ersten Blick nicht von ihren guten Verwandten zu unterscheiden. Erst auf den zweiten oder dritten Blick erkennt man Merkmale, die an Insekten erinnern, wie z.B. Facettenaugen als Pupillen, kurze Fühler oder ein angedeutetes Exoskelett. Wilde Pixies gelten als blutrünstige Kannibalen, während zivilisierte Pixies nur als hinterhältig gelten.

Für böse Gnome hat sich übrigens keine eigenständige Bezeichnung eingebürgert. Woran das wohl liegen mag ...

3.3 TABELLEN FÜR GRÖÖE UND GEWICHT DER VÖLKER

3.3.1 GRÖÖE

Volk:	Elf	Halbelf	Mensch	Zwelf	Halb-zwerg	Zwerg	Zwerg-ling	Gnom	Hob-bichtel	Wichtel	Fee
Würfelzahl	$x^{1/10}$	$x^{1/20}$	x^1	$x^{8/9}$	$x^{3/6}$	$x^{2/3}$	$x^{7/12}$	$x^{1/2}$	$x^{5/12}$	$x^{1/3}$	$x^{1/10}$
3	4' 9"	4' 7"	4' 4"	3' 10"	3' 7"	2' 11"	2' 6"	2' 2"	1' 10"	1' 5"	5 ³ / ₁₆ "
4	5' 1"	4' 10"	4' 7"	4' 1"	3' 10"	3' 1"	2' 8"	2' 4"	1' 11"	1' 6"	5 ¹ / ₂ "
5	5' 4"	5' 1"	4' 10"	4' 4"	4'	3' 3"	2' 10"	2' 5"	2'	1' 7"	5 ¹³ / ₁₆ "
6	5' 7"	5' 4"	5' 1"	4' 6"	4' 3"	3' 5"	3'	2' 7"	2' 1"	1' 8"	6 ¹ / ₈ "
7	5' 9"	5' 6"	5' 3"	4' 8"	4' 5"	3' 6"	3' 1"	2' 8"	2' 2"	1' 9"	6 ⁵ / ₁₆ "
8	6'	5' 8"	5' 5"	4' 10"	4' 6"	3' 7"	3' 2"	2' 9"	2' 3"	1' 9 ¹ / ₂ "	6 ¹ / ₂ "
9	6' 2"	5' 10"	5' 7"	5'	4' 8"	3' 9"	3' 3"	2' 9 ¹ / ₂ "	2' 3 ¹ / ₂ "	1' 10"	6 ¹¹ / ₁₆ "
10	6' 3"	5' 11"	5' 8"	5' 1 ¹ / ₂ "	4' 9"	3' 9 ¹ / ₂ "	3' 3 ¹ / ₂ "	2' 10"	2' 4"	1' 10 ¹ / ₂ "	6 ¹³ / ₁₆ "
11	6' 4"	6' 1"	5' 9"	5' 1"	4' 9 ¹ / ₂ "	3' 10"	3' 4"	2' 10 ¹ / ₂ "	2' 4 ¹ / ₂ "	1' 11"	6 ⁷ / ₈ "
12	6' 5"	6' 2"	5' 10"	5' 2"	4' 10"	3' 11"	3' 5"	2' 11"	2' 5"	1' 11 ¹ / ₂ "	7"
13	6' 7"	6' 4"	6'	5' 4"	5'	4'	3' 6"	3'	2' 6"	2'	7 ³ / ₁₆ "
14	6' 10"	6' 6"	6' 2"	5' 6"	5' 2"	4' 1"	3' 7"	3' 1"	2' 7"	2' 1 ¹ / ₂ "	7 ⁷ / ₈ "
15	7'	6' 8"	6' 4"	5' 8"	5' 3"	4' 3"	3' 8"	3' 2"	2' 8"	2' 1"	7 ⁵ / ₈ "
16	7' 3"	6' 11"	6' 7"	5' 10"	5' 6"	4' 5"	3' 10"	3' 4"	2' 9"	2' 2"	7 ¹⁵ / ₁₆ "
17	7' 6"	7' 2"	6' 10"	6' 1"	5' 8"	4' 7"	4'	3' 5"	2' 10"	2' 3"	8 ³ / ₁₆ "
18	7' 10"	7' 5"	7' 1"	6' 4"	5' 11"	4' 9"	4' 2"	3' 7"	2' 11"	2' 4"	8 ¹ / ₂ "

Alle Größenangaben in Fuß (') ($\approx 0,305\text{m}$) und Zoll (") ($= 2,54\text{cm}$).

3.3.2 GEWICHT

Volk:	Mensch Elf	Halbzwerg Zwelf	Zwerg	Zwerg-ling	Gnom	Hobb	Hob-bichtel	Wichtel	Fee
Würfelzahl	x^1	$x^{15/16}$	$x^{7/8}$	$x^{11/16}$	$x^{9/16}$	$x^{1/2}$	$x^{3/8}$	$x^{1/4}$	$x^{1/200}$
3	60 – 75	56 – 70	53 – 66	41 – 52	34 – 42	30 – 38	23 – 28	15 – 19	0,30–0,38
4	75 – 95	70 – 89	66 – 83	52 – 65	42 – 53	38 – 48	28 – 36	19 – 24	0,38–0,48
5	95 – 115	89 – 108	83 – 101	65 – 79	53 – 65	48 – 58	36 – 43	24 – 29	0,48–0,58
6	110 – 135	103 – 127	96 – 118	76 – 93	62 – 76	55 – 68	41 – 51	28 – 34	0,55–0,68
7	125 – 150	117 – 141	109 – 131	86 – 103	70 – 84	63 – 75	47 – 56	31 – 38	0,63–0,75
8	135 – 165	127 – 155	118 – 144	93 – 113	76 – 93	68 – 83	51 – 62	34 – 41	0,68–0,83
9	150 – 175	141 – 164	131 – 153	103 – 120	84 – 98	75 – 88	56 – 66	38 – 44	0,75–0,88
10	155 – 185	145 – 173	136 – 162	107 – 127	87 – 104	78 – 93	58 – 69	39 – 46	0,78–0,93
11	160 – 190	150 – 178	140 – 166	110 – 131	90 – 107	80 – 95	60 – 71	40 – 48	0,80–0,95
12	165 – 195	155 – 183	144 – 171	113 – 134	93 – 110	83 – 98	62 – 73	41 – 49	0,83–0,98
13	180 – 210	169 – 197	158 – 184	124 – 144	101 – 118	90 – 105	68 – 79	45 – 53	0,90–1,05
14	190 – 230	178 – 216	166 – 201	131 – 158	107 – 129	95 – 115	71 – 86	48 – 58	0,95–1,15
15	200 – 240	188 – 225	175 – 210	138 – 165	113 – 135	100 – 120	75 – 90	50 – 60	1,00–1,20
16	220 – 265	206 – 248	193 – 232	151 – 182	124 – 149	110 – 133	83 – 99	55 – 66	1,10–1,33
17	240 – 280	225 – 263	210 – 245	165 – 193	135 – 158	120 – 140	90 – 105	60 – 70	1,20–1,40
18	255 – 300	239 – 281	223 – 263	175 – 206	143 – 169	128 – 150	96 – 113	64 – 75	1,28–1,50

Alle Gewichtsangaben in Pfund ($\approx 453\text{g}$).

Der Würfelwurf für die Körpergröße bestimmt auch den Bereich, in dem sich das Gewicht bewegt. Es wird also nur einmal gewürfelt und das Ergebnis auf beiden Tabellen abgelesen. Der niedrigere Wert in jeder Spalte steht für einen schlanken Körperbau, während der höhere Wert für einen breiten Körperbau steht. Den genauen Körperbau kann man mit einem Würfel bestimmen: **schlank** (1-2), **normal** (4-5), **breit** (5-6).

Ein Beispiel: Die Zwergin Malachit Beugeschild hat für ihre Größe eine 13 gewürfelt. Damit ist sie volle 4 Fuß (= 1,2192m) groß. Mit einem schlanken Körperbau würde sie 158 Pfund ($\approx 72\text{kg}$) wiegen, mit einem breiten Körperbau 184 Pfund ($\approx 83\text{kg}$) und mit einem normalen Körperbau 171 Pfund ($\approx 77\frac{1}{2}\text{kg}$).

3.4 MISCHLINGE

Im *S&D-Regelbuch* fehlen die klassischen Halbelfen, Halborcs usw., aber es ist sehr leicht solche oder andere Mischlingscharaktere zu erschaffen. Zu erst würfelt man die Primärattribute seines Charakters ganz normal aus. Dann passt man die Primärattribute zweimal an, einmal für jedes der beiden Völker seiner Eltern. Brüche werden dabei nicht gerundet. Man sollte jetzt zwei vollständige Sätze von Primärattributen haben. Die Primärattribute beider Sätze zusammenaddiert und durch zwei geteilt. Dabei werden alle Werte, die kleiner sind als der ursprüngliche Wert, aufgerundet und alle Werte, die größer sind, abgerundet. Auf die gleiche Art und Weise werden Größe und Gewicht des Charakters bestimmt. Es liegt in den Händen des Spielers, ob der Charakter eine oder sogar beide Fähigkeiten der Völker seiner Eltern erhält. Diese Vorgehensweise wurde auch benutzt, um die Attributsanpassungen der oben neu vorgestellten Völker zu ermitteln, wobei natürlich nicht gerundet wurde.

Ein Beispiel: Eine Spielerin will das Kind aus einer Beziehung eines Zwerges mit einer Hobb spielen. Beim Auswürfeln der Werte erhält sie: S 11, K 10, G 9, GL 15, IQ 9, M 5, CH 9, Größe: 6'2", Gewicht: 190 – 230 Pfund. Wäre ihre Abenteurerin eine reine Zwergin, würden ihre Werte so aussehen: S 22, K 20, G 9, GL 15, IQ 9, M 5, CH 6,75, Größe: 4'1", Gewicht: 166 – 201 Pfund. Wäre sie eine reine Hobb, würden ihre Werte so aussehen: ST 5,5, K 20, G 13,5, GL 22,5, IQ 9, M 5, CH 9, Größe: 3'1", Gewicht: 95 – 115 Pfund. Aber sie ist halb Hobb und halb Zwerg. Deshalb sehen ihre Werte wie folgt aus: S 13 $((22 + 5,5) / 2 = 13,75)$, K 20, G 11 $((13,5 + 9) / 2 = 11,25)$, GL 18 $((15 + 22,5) / 2 = 18,75)$, IQ 9, M 5, CH 8 $((6,75 + 9) / 2 = 7,875)$, Größe: 3'7" $((4'1" + 3'1") / 2 = 3'7")$, Gewicht: 131 – 158 Pfund $((166 + 95) / 2 = 130,5, (201 + 115) / 2 = 158)$.

Auf diese Art und Weise kann man sogar Charaktere mit einer noch fremdartigeren Abstammung erschaffen. Wir könnten sogar einen Gilgamesch-artigen Charakter (zu einem Drittel Gott, zu zwei Dritteln Mensch) erschaffen, wenn wir die Attributsanpassungen für Götter hätten ...

4. GRUNDREGELN

4.1 SCHICKSALSWÜRFE

4.1.1 SCHICKSALSWURF DER NULLTEN STUFE

In einigen Situationen, bei denen ein Schicksalswurf sinnvoll ist, mag ein Schicksalswurf der ersten Stufe schon zu schwer sein, wie z.B. Routinesituationen, bei denen ein Erfolg zwar sehr wahrscheinlich ist, aber auch ein Misserfolg möglich. Für solche Situationen gibt es den Schicksalswurf der nullten Stufe (SW0). Der für den Erfolg notwendige Mindestwert errechnet sich aus $15 - \text{Primärattribut}$ bzw. 5, falls dieser höher ist. Eine 4 bleibt ein Fehlschlag und eine 3 ein Patzer. Ein Charakter erhält die Hälfte seines Würfelergebnisses als Abenteuerpunkte für einen Schicksalswurf der nullten Stufe, wobei abgerundet wird.

In einigen Fällen ist es sogar sinnvoll, den benötigten Mindestwurf auf $10 - \text{Primärattribut}$ oder gleich auf 5 zu setzen. In einem solchen Fall gibt es nur ein Viertel des Würfelergebnisses als Abenteuerpunkte. Solche Schicksalswürfe sollte man aber nur dann verlangen, wenn der Wert des verwendeten Primärattributs nicht größer als 5 ist und die Routinesituation erst dadurch für den Charakter zu einer Herausforderung wird.

4.1.2 VERGLEICHENDER SCHICKSALSWURF

Ein vergleichender Schicksalswurf kommt überall dort zum Einsatz, wo der Erfolg nicht nur vom eigenen Können, sondern auch von den Fähigkeiten des Gegners abhängt. Ein vergleichender Schicksalswurf wird je nach Situation entweder auf die Stufe des Gegners oder eine vom Spielleiter festgelegte Stufe abgelegt. Misslingen beiden Beteiligten ihre Schicksalswürfe, hat keiner von ihnen den vergleichenden Schicksalswurf geschafft. Gelingt nur einem Beteiligten sein Schicksalswurf, hat auch nur dieser den vergleichenden Schicksalswurf geschafft. Gelingen hingegen beiden Beteiligten ihre Schicksalswürfe, haben aber nicht beide den Schicksalswurf geschafft, sondern nur derjenige mit dem höchsten Würfelergebnis. *Ein Beispiel: Übermütig hat Gunter Greulich Freia Falkenstein im Armdrücken herausgefordert. Gunter ist ein Krieger der ersten Stufe mit Stärke 13, Freia hat zwar nur eine Stärke von 12, ist aber schon eine Schelmin der zweiten Stufe. Gunter muss also ein Schicksalswurf der zweiten Stufe gelingen, während Freia nur einen der ersten Stufe benötigt, um das Armdrücken zu gewinnen. Gunter würfelt eine 10 (kein Pasch) und bleibt somit unter der von ihm benötigten 12 (= $25 - 13$), womit ihm der Schicksalswurf misslingt. Freia würfelt zwar nur eine 9, was über der von ihr benötigten 8 (= $20 - 12$) liegt und somit für ihren Schicksalswurf reicht. Hätte Gunter einen Pasch gewürfelt und dann mindestens eine 2, wäre auch sein Schicksalswurf geglückt und er hätte das Armdrücken gewonnen, weil er das höhere Würfelergebnis gehabt hätte. Hätte Freia nur höchstens eine 7 gewürfelt, wäre das Armdrücken unentschieden ausgegangen, weil keiner von beiden ihre jeweiligen Schicksalswürfe geschafft hätten.*

Vergleichende Schicksalswürfe eignen sich nicht für Situationen, in denen der Erfolg (oder Misserfolg) eines einzelnen Schicksalswurf den Ausgang bestimmt.

4.1.3 OFFENER SCHICKSALSWURF

Bei einem offenen Schicksalswurf handelt es sich um einen Schicksalswurf, dessen Stufe vom Spielleiter nicht bekanntgegeben werden muss. Statt mit zwei Würfeln einen festgelegten Mindestwurf zu erreichen, wird zum Würfelergebnis das verwendete Primärattribut hinzuaddiert. Vergleicht man diese Summe mit der folgenden Übersicht, erhält man die erreichte Stufe des Schicksalswurfs.

<i>Ergebnis</i>	3!	4!	5 – 14	15 – 19	20 – 24	25 – 29	30 – 34	35 – 39	40 – 44	45 – 59	+5
<i>Stufe</i>	P	M	M	0	1	2	3	4	5	6	+1

Ein *P* in der obigen Tabelle steht für einen Patzer, ein *M* für ein Misserfolg, und das *!* hinter einem Ergebnis für ein reines Würfelendergebnis ohne hinzuaddiertes Primärattribut.

Die erhaltenen Abenteuerpunkte werden wie bei einem normalen Schicksalswurf bestimmt, also erzielt Würfelergebnis ohne Primärattribut multipliziert mit der zum Erfolg der Schicksalswurfs notwendigen Stufe.

4.1.4 ERWEITERTER SCHICKSALSWURF

In manchen Situationen reicht ein einzelner Schicksalswurf nicht aus, um festzustellen, ob ein Charakter Erfolg hat oder scheitert. Eine Möglichkeit wäre ein erweiterter Schicksalswurf. Hierbei handelt es sich um eine Folge von **OFFENEN SCHICKSALSWÜRFEN** auf das gleiche Primärattribut, bei denen eine vorgegebene Summe Stufen erzielt werden müssen. Je nach Situation muss bei jedem Schicksalswurf eine bestimmte Mindeststufe erreicht werden oder nur eine begrenzte Anzahl von Stufen wird beachtet. Ein Misserfolg kann keine Auswirkungen haben oder kann dafür sorgen, dass man von Vorne anfangen muss oder dass der erweiterte Schicksalswurf scheitert. Es kann auch sein, dass man nur eine begrenzte Anzahl von Schicksalswürfen machen darf. Hat man die erforderliche Gesamtsumme dann nicht erreicht, gilt der erweiterte Schicksalswurf ebenfalls als gescheitert. Ein Patzer führt immer zum Scheitern eines erweiterten Schicksalswurfs. *Ein Beispiel: Freia Falkenstein versucht das Schloss einer Tür zu knacken bevor die sie verfolgenden Wachen sie erreichen können. Dafür benötigt sie einen erweiterten Schicksalswurf der vierten Stufe auf Geschicklichkeit für den sie drei Kampfrunden Zeit hat. In der ersten Kampfrunde würfelt sie eine 9 und kommt zusammen mit ihrer Geschicklichkeit von 14 auf eine 23, was die benötigten Stufen von 4 auf 3 reduziert. In der zweiten Kampfrunde würfelt sie nur eine 5. Mit insgesamt 19 vermeidet sie gerade so noch einen Misserfolg, kann aber benötigten Stufen nicht weiter reduzieren, da sie nur einen Schicksalswurf der nullten Stufe geschafft hat. In der dritten und letzten Kampfrunde muss ihr also ein Schicksalswurf der dritten Stufe gelingen. Sie würfelt einen Fünfer-Pasch und dann eine 10. Damit kommt sie auf 34, was reicht. Sie kann das Schloss gerade noch rechtzeitig öffnen, durch die Tür schlüpfen, diese den wachen vor der Nase zuschlagen und ihnen entkommen.*

Die für einen erweiterten Schicksalswurf erhaltenen Abenteuerpunkte entspricht der Summe der reinen Würfelergebnisse der einzelnen Schicksalswürfe multipliziert mit der erforderlichen Mindeststufe. *Ein Beispiel: Für ihren erfolgreichen erweiterten Schicksalswurf erhält Freia insgesamt 34 Abenteuerpunkte, weil sie eine 9, eine 5 und eine 20 gewürfelt hat, was 34 ergibt.*

4.1.5 KOMBINIRTER SCHICKSALSWURF

Eine weitere Möglichkeit wäre ein kombinierter Schicksalswurf. Hierbei handelt es sich um mehrere (in der Regel zwei) Schicksalswürfe der gleichen Stufe auf die gleiche Anzahl Primärattribute. Gelingen bzw. misslingen alle Schicksalswürfe ist auch der kombinierte Schicksalswurf gelungen bzw. misslungen. Gelingt nur ein Teil der Schicksalswürfe, können die zusätzlich erzielten Stufen verwendet werden, um die erzielten Stufen der misslungenen Schicksalswürfe anzuheben. Einen Patzer kann man nicht ausgleichen, ein normaler Misserfolg muss erst auf Stufe 0 gebracht werden, selbst wenn die Summe aus Würfelergebnis plus Primärattribut eine höhere Stufe ergeben würden. *Ein Beispiel: Freia Falkenstein versucht durch geschicktes Fragen und Schmeicheleien einem betrunkenem Schläger den Aufenthaltsort einer entführten Kaufmannstochter zu entlocken. Hierzu muss ihr ein kombinierter Schicksalswurf der ersten Stufe auf Intelligenz und Charisma gelingen. Sie würfelt eine 11 für den Schicksalswurf auf Intelligenz, womit sie auf 25 kommt und ihr dieser Teil des kombinierten Schicksalswurfs gelingt. Der andere Teil des kombinierten Schicksalswurfs misslingt ihr mit einer 6 leider, da sie nur ein Charisma von 12 hat und somit nur auf 18 kommt, was nur einem erfolgreichen Schicksalswurf der 0. Stufe entspricht. Dies kann sie aber ausgleichen, weil die 25 des Schicksalswurfs auf Intelligenz einem erfolgreichen Schicksalswurf der 2. Stufe entspricht, sie aber nur einen der 1. Stufe benötigt. Hätte sie beim zweiten Schicksalswurf nur ein Misserfolg oder sogar ein Patzer erzielt, wäre der kombinierte Schicksalswurf gescheitert, da sie mit dem ersten Schicksalswurf nicht genug Stufen erzielt hat, um den Misserfolg auszugleichen und man Patzer nicht ausgleichen kann.*

Für einen kombinierten Schicksalswurf erhält man Abenteuerpunkte in Höhe der Summe der Würfelergebnisse multipliziert mit der Stufe des Schicksalswurfs und geteilt durch die Anzahl der beteiligten Primärattribute. *Ein Beispiel: Für den kombinierten Schicksalswurf von oben erhält Freia 8 Abenteuerpunkte, da die Summe der Würfelergebnisse ($11 + 6 = 17$) mit der Stufe des Schicksalswurfs (1) multipliziert wird und durch die Anzahl beteiligter Primärattribute (2) geteilt wird.*

Alternativ kann man auch den Durchschnittswert aller beteiligten Primärattribute bestimmen und einen gewöhnlichen Schicksalswurf auf diesen Wert ablegen. Die erhaltenen Abenteuerpunkte werden wie gewohnt berechnet. *Ein Beispiel: Der Spielleiter hätte von Freia auch einen Schicksalswurf der ersten Stufe auf den Durchschnitt aus Intelligenz und Charisma verlangen können. Sie müsste dann mindestens eine 7 würfeln, da der Durchschnitt von Intelligenz (14) und Charisma (12) 13 ist.*

4.1.6 FOLGE VON SCHICKSALSWÜRFEN

Eine dritte Möglichkeit, wäre eine Folge von Schicksalswürfen, bei dem der Erfolg oder Misserfolg eines Schicksalswurfs den nächsten beeinflusst. Dies kann sich auf mehrere Arten zeigen. Zum einen ist es möglich, dass der Erfolg oder der Misserfolg des zuletzt durchgeführten Schicksalswurfs erst den nächsten Schicksalswurf ermöglicht. Der Erfolg des zuletzt durchgeführten Schicksalswurfs kann auch die Stufe des nächsten Schicksalswurfs um die Anzahl von Stufen senken, die man über der erforderlichen Stufe dieses Schicksalswurfs blieb. In diesem Fall erhöht der Misserfolg des zuletzt durchgeführten Schicksalswurfs die Stufe des nächsten Schicksalswurfs um die Anzahl von Stufen, um die man die erforderlichen Stufe dieses Schicksalswurfs verpasst hat. Hier zählen Misserfolge als eine eigene Stufe, die noch unter Stufe 0 liegt. Diese Schicksalswürfe können auf unterschiedliche Primärattribute abgelegt werden.

Ein Beispiel: An einer Stelle im Abenteuer müssen die Charaktere auf einem Balken balancieren, um ein Seil zu erreichen mit dem sie sich über eine Schlucht schwingen können. Auf der anderen Seite befindet sich eine Klippe, an die sie Springen und heraufklettern müssen. Für das Balancieren auf dem Balken ist ein SW1G, für den Sprung vom Seil zur Klippe ein SW2G und für das Heraufklettern ein SW3St. Scheitert der erste Schicksalswurf ist ein SW0Fl notwendig, um sich rechtzeitig am Balken festzuhalten und dann den SW1G zu wiederholen. Scheitert der zweite Schicksalswurf, wird der dritte um die fehlenden Stufen erschwert. Erreicht man bei zweiten Schicksalswurf eine höhere Stufe, erleichtert dies den dritten Schicksalswurf um die zusätzlich erreichten Stufen. Ein Scheitern des dritten Schicksalswurfs verlängert einen um die fehlenden Stufen erschwerten SW0Fl und eine Wiederholung des dritten Schicksalswurfs.

Für Selma Tigerschweif ist der erste Schicksalswurf dank ihrer Geschicklichkeit von 20 kein Problem. Solange sie keine 3 oder 4 würfelt, sollte sie es ohne Probleme über den Balken balancierend zum Seil schaffen. Was ihr mit einer gewürfelten 5 und einem Gesamtergebnis von 25 gelingt. Am Seil hängend holt sie genug Schwung, um den Sprung an die Klippe zu wagen. Mit einem Gesamtergebnis von 31 gelingt ihr sogar ein Schicksalswurf der dritten Stufe, eine Stufe besser als notwendig. Dadurch findet sie etwas weiter oben Halt, was die Schwierigkeit der jetzt folgenden Kletterpartie verringert. Statt eines Sw3St muss sie nur einen SW2St (statt eines SW3St) machen, was bei einer Stärke von 26 ebenfalls kein Problem sein sollte. Sie darf nur keine 3 oder 4 würfeln. Sie würfelt aber eine 4 und rutscht ab. Mit einer Flinkheit von 17 muss sie eine 13 würfeln, um nicht endgültig abzustürzen, da ihr ein SW3Fl (an Stelle eines SW0Fl) gelingen muss. Sie würfelt einen Dreier-Pasch und eine 10, was ausreicht, damit sie rechtzeitig wieder Halt findet. Die jetzt folgende Wiederholung des Stärke-Schicksalswurfs wird jetzt nicht erleichtert und geht auf Stufe 3. Mit einer 6 und einem Gesamtergebnis von 33 erreicht sie erschöpft und erleichtert das obere Ende der Klippe.

Die für eine Folge von Schicksalswürfen erhaltenen Abenteuerpunkte entspricht der Summe der Abenteuerpunkte, die man für die einzelnen Schicksalswürfe erhalten würde, wobei die unmodifizierten Stufen verwendet werden. *Ein Beispiel: Für die oben beschriebene Folge von Schicksalswürfen erhält Selma 5 Abenteuerpunkte für den ersten Schicksalswurf, 22 für den zweiten, 12 für den gescheiterten dritten, 8 für den auf Flinkheit und 18 für die Wiederholung des dritten. Insgesamt also 65 Abenteuerpunkte.*

4.1.7 VERGLEICHENDER OFFENER SCHICKSALSWURF

Hierbei handelt es sich um eine Variante des **VERGLEICHENDEN SCHICKSALSWURFS**, bei dem beide Beteiligten einen **OFFENEN SCHICKSALSWURF** machen. Die Regeln sind im wesentlichen identisch, nur dass nicht das höhere reine Würfelergebnis zählt, sondern das höhere Gesamtergebnis. *Ein Beispiel: Selma Tigerschweif, eine elfische Schelmin der vierten Stufe, versucht an einem Hobbnichtgut der dritten Stufe vorbeizuschleichen. Sie benötigt mindestens einen erfolgreichen Schicksalswurf der dritten Stufe auf Geschicklichkeit, während dem Hobbnichtgut mindestens ein Schicksalswurf der vierten Stufe auf Glück gelingen muss. Selma würfelt eine 11, womit sie auf insgesamt 31 kommt, da sie eine Geschicklichkeit von 20 hat. Der Hobbnichtgut muss jetzt mindestens auf 35 kommen, um Selma zu bemerken, da dies der Mindestwurf für Schicksalswürfe der vierten Stufe ist. Hätte Selma weniger als 30 erzielt, hätte der Hobbnichtgut sie bemerkt, weil ihr Schicksalswurf gescheitert wäre. Hätte sie mehr als 35 erzielt, hätte der Hobbnichtgut dieses Ergebnisübertreffen müssen, um sie zu bemerken. Da er trotz seines Glücks von 20 nur auf 29 kommt, schleicht sich Selma unbemerkt an ihm vorbei und erhält dafür 33 Abenteuerpunkte (ihr Würfelergebnis von 11 multipliziert mit der Stufe der Wache, 3).*

4.2 ALTERNATIVE REGELN ZUM STUFENAUFSTIEG

4.2.1 ALTERNATIVE STUFENTABELLE

Die normale Stufentabelle (siehe *Schwerter & Dämonen 2.14*) hat das Problem, dass man für jede Stufe nicht die gleiche Summe an Abenteuerpunkte pro Punkt Stufennummer benötigt, sondern mit jeder neuen Stufe mehr. Die hier angegebene alternative Stufentabelle geht von 500 Abenteuerpunkte pro Stufennummer aus.

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Abenteuerpunkte	0	1.000	2.500	4.500	7.000	10.000	13.500	17.500	22.000	27.000	+ Stufe x 500

4.2.2 MEILENSTEINSYSTEM

Statt nach jedem Abenteuer Abenteuerpunkte für das Besiegen von Gegner und das Ablegen von Schicksalswürfen zu vergeben, kann man auch beim Erreichen eines Meilenstein innerhalb des Abenteuers oder Kampagne Abenteuerpunkte vergeben. Ein Meilenstein könnte zum Beispiel das Erreichen eines bestimmten Zieles, das Vollbringen einer für das Abenteuer notwendigen Tat oder das Entdecken einer wichtigen Information sein.

4.2.3 STUFENAUFSTIEG OHNE ABENTEUERPUNKTE

Man kann auch ganz auf Abenteuerpunkte verzichten und dem Spielleiter überlassen, wann die Abenteurer eine Stufe aufsteigen. Diese Methode eignet sich besonders gut für Kampagnen, in der Kämpfe und Schicksalswürfe entweder selten oder sehr häufig sind. Hier gibt es zwei Vorgehensweisen. Entweder nimmt man die Anzahl der Abenteuer als Maßstab. In diesen Fall sollte man auf den ersten drei Stufen nach jedem Abenteuer und später je nach Länge der Abenteuer alle zwei bis drei Abenteuer eine Stufe aufsteigen. Oder man steigt beim Erreichen eines Meilensteins innerhalb der Kampagne eine Stufe auf.

4.2.4 VERBESSERUNGSPUNKTE

Statt beim Erreichen einer Neuen Stufe nur ein Primärattribut zu verbessern, erhält man eine Anzahl von Verbesserungspunkten, die der Nummer der erreichten Stufe entspricht. Diese Verbesserungspunkte kann man beliebig auf alle Primärattribute verteilen, wobei sich die Kosten an Verbesserungspunkten pro Attributpunkt von Primärattribut zu Primärattribut unterscheiden, wie man der folgenden tabelle entnehmen kann.

Primärattribut	<i>S</i>	<i>K</i>	<i>G</i>	<i>FL</i>	<i>IQ</i>	<i>GL</i>	<i>M</i>	<i>CH</i>
Kosten pro Punkt	1	1	2	2	2	½	1	2

4.2.5 GLEICHMÄßIGE VERBESSERUNGEN

Man kann auch jede Stufe die gleiche Anzahl von Verbesserungspunkten, wie z.B. 10, verwenden, um ein Primärattribut zu verbessern. Dadurch verbessern sich die Primärattribute zwar auf niedrigeren Stufen schneller, aber dafür auf höheren Stufen deutlich langsamer.

4.2.6 VERBESSERUNGSPUNKTE FÜR ABENTEUERPUNKTE

In diesem System erhält man jedes Mal einen Verbesserungspunkt, wenn man eine bestimmte Anzahl von Abenteuerpunkten (z.B. 500) gesammelt hat. Diesen Verbesserungspunkt kann man für eine Verbesserung eines Primärattributs einsetzen oder aufsparen, um ein teureres Primärattribut zu verbessern. Hat man in einer Stufe so viele Verbesserungspunkte gesammelt, wie die Stufennummer der nächsten Stufe, steigt man eine Stufe auf.

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	+1
Verbesserungspunkte	0	2	5	9	14	20	27	35	44	54	65	77	90	104	119	135	152	170	+Stufe

4.2.7 VERBESSERUNGSPUNKTE FÜR MEILENSTEINE

Dies ist eine Kombination des Verbesserungspunktesystems mit dem Meilensteinsystem, in dem man beim Erreichen eines Meilensteins statt einer Summe von Abenteuerpunkten ein einzigen Verbesserungspunkt erhält. Diesen Verbesserungspunkt kann man genauso einsetzen, wie in beschrieben. Und man erreicht auch nach der gleichen Anzahl von gesammelten Verbesserungspunkten eine neue Stufe wie in 4.2.6 VERBESSERUNGSPUNKTE FÜR ABENTEUERPUNKTE.

5. DER ABENTEURER

5.1 DREIER-PASCH-REGEL

Die **Dreier-Pasch-Regel**, im Original TARO (= *Triples add and roll over*), ist eine Regel, die mit der siebten Edition von *T&T* eingeführt wurde. Nach dieser Regel wird bei der Erschaffung eines Abenteurers beim Auswürfeln der Primärattribute jeder Dreier-Pasch erneut gewürfelt und das neue Ergebnis zum bisherigen hinzuaddiert und zwar solange bis kein Dreier-Pasch mehr gewürfelt wird. Erst dann kommen die Anpassungen der Primärattribute an das Volk zum Einsatz.

Zusätzlich kann die Dreier-Pasch-Regel auch bei der Bestimmung des Startkapitals zum Einsatz kommen.

5.2 ALTERNATIVE REGELN ZUR ERSCHAFFUNG VON ABENTEURERN

5.2.1 STANDARWERTE

Statt einen Abenteurer auszuwürfeln, kann man auch einen Satz Standardwerte verwenden, die man frei auf die Primärattribute verteilen kann. Je nachdem, ob man mit den zusätzlichen Primärattributen spielt, verändern sich die Standardwerte wie folgt:

Nur die sechs Primärattribute des Regelwerks:	14, 12, 11, 9, 8, 6
Ein zusätzliches Primärattribut:	14, 12, 11, 10, 9, 8, 6
Beide zusätzliche Primärattribute:	14, 12, 11, 11, 10, 9, 8, 6

Die Standardwerte werden natürlich mit den Attributsanpassungen des gewählten Volks multipliziert. Wenn man auch das Startkapital nicht auswürfeln will, startet jeder Abenteurer mit 105 GS. Krieger-Zauberer sind mit dieser Methode natürlich nicht möglich.

5.2.2 ATTRIBUTSPUNKTEKAUF

Wenn man seinen Abenteurer nicht auswürfeln will aber auch nicht auf die Standardwerte zurückgreifen will, bietet sich an, sich Primärattributspunkte zu kaufen. Dafür hat man normalerweise 90 Punkte. Ein Primärattributspunkt kostet ein Punkt für Stärke und Konstitution, einen halben Punkt für Glück und zwei Punkte für Geschicklichkeit, Intelligenz und Charisma. Wenn man mit Mana spielt erhöht sich die Punktzahl um 10 Punkte und ein Punkt Mana kostet einen Punkt. Wenn man mit Flinkheit spielt erhöht sich die Punktzahl um 20 Punkte und ein Punkt Flinkheit kostet zwei Punkte. Kein Primärattribut darf vor den Anpassungen an das Volk kleiner als 3 und größer als 18 sein. Krieger-Zauberer sind mit dieser Methode natürlich nicht möglich.

5.3 ZUSÄTZLICHE PRIMÄRATTRIBUTE

5.3.1 FLINKHEIT (FL)

Flinkheit steht nicht für die Laufgeschwindigkeit eines Charakters sondern für seine Reaktionsschnelligkeit. Schicksalswürfe auf Flinkheit werden immer dann gemacht, wenn nur eine schnelle Reaktion ihn retten könnte. Flinkheit kann auch benutzt werden, um zu bestimmen, wer als erstes handeln kann, wenn dies wichtig ist.

Der Volksmultiplikator für Flinkheit beträgt für alle Völker 1. Beim Stufenanstieg wird Flinkheit wie Geschicklichkeit behandelt.

5.3.2 MANA (M)

Mana bestimmt, wie häufig jemand zaubern kann und ersetzt daher Stärke als das Primärattribut, mit dem Zauberkosten beglichen werden. Alle Stärkekosten in den Spruchlisten sind daher auch Manakosten. Manapunkte regenerieren sich genauso schnell wie Stärkepunkte (1 Punkt pro Spielrunde). Es gibt einen Unterschied, sinkt Mana auf Null, stirbt man nicht, sondern wird nur bewusstlos. Rüstungen behindern Mana. Die gesamte benötigte Mindeststärke von Rüstung und Schild wird von der vollen Mana des Zauberers abgezogen, um sein effektives Manamaximum zu erhalten. Sinkt

Der Abenteurer

das effektive Manamaximum dadurch auf 0, kann er nicht zaubern, bleibt aber bei Bewusstsein. Wird diese Behinderung reduziert, steigt sein effektives Manamaximum sofort auf den neuen Wert, aber sein derzeitiger Manawert muss sich normal regenerieren. *Ein Beispiel: Ein Zauberer mit Mana 15 in Plattenpanzer mit einem Turmschild (Gesamtmindeststärke 17) hat ein effektives Manamaximum von 0 und kann daher nicht zaubern. Legt er den Schild ab, sinkt die Mindeststärke auf 11 und sein effektives Manamaximum steigt auf 4 (15 - 11 = 4). Da es vorher aber 0 war, dauert es 4 Spielrunden, bis er wieder Mana 4 hat. Würde er keine Rüstung tragen und bei voller Mana zum Turmschild (Mindeststärke 6) greifen, würde er auf einen Schlag 6 Punkte Mana verlieren, die dann normal regenerieren, wenn er den Schild wieder ablegt.* Zusätzlich kann man auch festlegen, dass Waffen ebenfalls das effektive Manamaximum reduzieren, wenn sie geführt werden. Wenn man mit dieser Erweiterung spielen will, sollte man die jeweils höchste Gesamtmindeststärke verwenden.

Menschen, Zwerge und Hobb multiplizieren ihr Würfelergebnis für Mana mit 1, Elfen und Feen mit 1½ und Wichtel sogar mit 2. Beim Stufenanstieg wird Mana wie Stärke behandelt.

5.4 KLANS

5.4.1 KRIEGER-ZAUBERER

Krieger-Zauberer sollten eigentlich die Vorteile von Krieger und Zauberer in sich vereinen. Dafür ist aber die um jeweils einen Punkt höhere Punktzahl an durch Rüstung und Schild aufgehalten Trefferpunkt eindeutig zu wenig. Da die Vorteile des Zauberer-Aspekts des Krieger-Zauberer im Vergleich zum normalen Zauberer halbiert wurde, wäre es nur logisch, wenn ähnliches für die Vorteile des Krieger-Aspekts gelten würden. Daher **erhöht sich die Anzahl der insgesamt durch Rüstung und Schild aufgehaltenen Trefferpunkte um 50 %**, wobei aufgerundet wird. Zusätzlich wird der Manaverlust durch Rüstungen (siehe 5.3.2 MANA (M)) halbiert, wenn man mit dieser Sonderregel spielt.

Wenn man mit den zusätzlichen Primärattributen Flinkheit und Mana spielt, wird man nur dann ein Krieger-Zauberer, wenn auch diese beide Primärattributen vor der Anpassung an das Volk des Charakters größer oder gleich 12 sind (siehe folgende Tabelle für die angepassten Mindestwerte). Daher können Wichtel Krieger-Zauberer werden.

Volk	S	K	G	FL	IQ	GL	M	CH	Volk	S	K	G	FL	IQ	GL	M	CH
Mensch	12	12	12	12	12	12	12	12	Halbelf	12	10	15	12	15	12	15	18
Elf	12	8	18	12	18	12	18	24	Halbzweig	18	18	12	12	12	12	12	10
Zwerg	24	24	12	12	12	12	12	8	Zwelf	18	16	15	12	12	12	15	16
Hobb	6	24	18	12	12	18	12	12	Gnom	8	18	15	12	15	15	18	10
Wichtel	6	12	18	12	18	18	24	12	Zwergling	15	24	15	12	12	15	12	10
Fee	3	3	18	12	12	18	18	24	Hobbichtel	6	18	18	12	15	18	18	12

5.4.2 BARBAR

Barbaren ähneln Kriegern, aber sie sind auf den Berserker-Kampf (siehe *Schwerter & Dämonen* 3.7 und 8.6 **BERSERKER-KAMPF**) spezialisiert und nicht auf das Tragen von Rüstungen. Sie tragen auch nur selten Rüstungen. Für sie gelten die gleichen Regeln des Berserker-Kampfes, wie für alle anderen Charaktere, mit einer Ausnahme. **Sie haben eine gewisse Kontrolle über ihre Raserei.** Sie können sich im Kampf jeder Zeit entscheiden, in Raserei zu verfallen, wobei sie dann den Würfel mit dem höchsten Würfelergebnis zum niedrigsten Würfelergebnis ändern, um so einen Pasch zu erzeugen, damit die Bedingung für einen Berserkerrausch erfüllt ist. Sie können selbst dann noch im Berserkerrausch verbleiben, wenn ihre Stärke unter 6 gesunken ist.

Als Richtwert gilt, dass Barbaren eine höhere Konstitution als Stärke oder IQ oder Geschicklichkeit oder Glück haben sollten, denn sie müssen so einiges einstecken können. Außerdem benötigen Barbaren Stärke 6 oder besser und IQ höchstens 16.

5.4.3 SCHÜTZE

Schützen ähneln Kriegern mit einem großen Unterschied: sie haben nie die gleiche Ausbildung im Umgang mit Rüstungen und Schilden genossen die Krieger. Stattdessen haben sie sich auf den Umgang mit Fernkampfwaffen spezialisiert und erhalten daher einen **Bonus in Höhe ihrer doppelten Stufe auf alle Fernkampf-Schicksalswürfe.**

Als Richtwert gilt, dass Schützen eine höhere Geschicklichkeit als Stärke oder Konstitution oder IQ oder Glück haben sollten, auch wenn gerade bei Schusswaffen eine hohe Stärke wichtiger ist als eine hohe Geschicklichkeit.

6. DER KAMPF

6.1 FERNKAMPF

Ein missglückter Schicksalswurf bei einer Fernkampfaction im Kampf bedeutet nicht, dass der Schuss fehl ging, sondern nur, dass die ermittelte Trefferpunkte Teil des Gesamtangriffswert der Gruppe werden. Normale Fernkampfwaffen können jede Runde eingesetzt werden, Feuerwaffen benötigen hingegen eine volle Runde zum Nachladen.

Die folgende Tabelle gibt die Stufe und den notwendigen Erfolgswert des Schicksalswurfs auf Geschicklichkeit an.

Größe des Zieles	Nächste Nähe (näher als 15')	Nah (16' bis 150')	Weit (151' bis 300')	Sehr weit (301' bis 450')	Extrem (weiter als 450')
Gewaltig (größer als 15') Drache, Scheune	0 (15 – G)	1 (20 – G)	2 (25 – G)	2 (25 – G)	3 (30 – G)
Riesig (10' bis 15') Riese, Oger	1 (20 – G)	2 (25 – G)	3 (30 – G)	4 (35 – G)	5 (40 – G)
Groß (5' bis 10') Troll, Mensch, Elf	2 (25 – G)	4 (35 – G)	6 (45 – G)	8 (55 – G)	10 (65 – G)
Klein (2' bis 5') Wolf, Hobb, Zwerg	3 (30 – G)	6 (45 – G)	9 (60 – G)	12 (75 – G)	15 (90 – G)
Sehr klein (8" bis 2') Hase, Ratte, Wichtel	4 (35 – G)	8 (55 – G)	12 (75 – G)	16 (95 – G)	20 (115 – G)
Winzig (kleiner als 8") Fee, Münze	5 (40 – G)	10 (65 – G)	15 (90 – G)	20 (115 – G)	25 (140 – G)

Wird jemand Ziel eines Fernkampfangriffs, der sich im Nahkampf befindet, und es kommt dabei zu einem Patzer, wird der Angriffswert dieses Fernkampfes ohne den persönlichen Kampfuschlag zum Angriffswert der Seite des eigentlichen Zieles hinzuaddiert. Der Angriff ging in die eigenen Reihen.

6.2 TROTZSCHADEN

Kampf ist gefährlich, und selbst wenn man eine Kampfrunde gewinnt, kann man Schaden einstecken. Jeder gewürfelte 6 ergibt einen Punkt Trotzschaden, den die Gegenseite auf jeden Fall einstecken muss, selbst wenn sie die Kampfrunde gewinnt. Trotzschaden wird nie zu den erzielten Trefferpunkten hinzuaddiert. Erleidet eine Seite sowohl Trotzschaden als auch Trefferpunkte, wird der höhere der beiden Werte verwendet. Trotzschaden wird nicht von Rüstungen absorbiert. *Ein Beispiel: Gunther Greulich und die Geschwister Falk und Freia Falkenstein kämpfen gegen drei Orcs. Gunther erzielt mit seinem Kurzsäbel und Kampfusschlag von -2 eine 12, wobei eine 6 gewürfelt wurde. Falk kommt mit seinem Breitschwert und Kampfusschlag von 4 auf 23, mit zwei Sechsen, und Freia mit ihrem Kurzschwert und Kampfusschlag von 7 auf 19, mit einer weiteren 6. Ihr Gesamtangriffswert beträgt also 54 mit insgesamt vier Punkten Trotzschaden. Die Orcs haben jeweils einen Monsterwert von 20 und kommen auf einen Gesamtangriffswert von 63 mit 2 Punkten Trotzschaden. Die Abenteurer müssen insgesamt 9 Trefferpunkte einstecken, jeder von ihnen drei, von denen aber zwei Punkte Trotzschaden sind, die nicht von Rüstungen absorbiert werden. Da Gunther und Falk beide Rüstungen tragen, die die Trefferpunkte vollständig absorbieren, erhalten sie jeweils einen Punkt Trotzschaden. Die Orcs müssen vier Punkte Trotzschaden einstecken, wodurch sich ihre Monsterwerte auf 18 und zweimal 19 verringern. In der nächsten Kampfrunde kommen die Abenteurer auf einen Gesamtangriffswert von 52 mit drei Punkten Trotzschaden, die Orcs auf 53 mit zwei Punkten Trotzschaden. Die Abenteurer müssen, obwohl sie eigentlich nur einen Trefferpunkt einstecken müssen, zwei Punkte Trotzschaden einstecken. Die Orcs haben zwar die Kampfrunde gewonnen, aber müssen insgesamt drei Punkte Trotzschaden einstecken.*

Trotzschaden gilt immer zusätzlich zu dem durch Zauber verursachten Schaden. Von Fernkampfwaffen verursachter Trotzschaden richtet sich nur bei einem erfolgreichen Schicksalswurf vollständig gegen das Ziel des Fernkampfangriffs, wird sonst aber wie normaler Trotzschaden behandelt.

6.3 KAMPF MIT ZWEI (ODER MEHR) WAFFEN

Die wichtigsten Beschränkungen beim Kampf mit mehreren Waffen sind, dass man genug freie Hände haben muss, um alle Waffen führen zu können und dass die Summe aller Mindeststärkewerten und die Summe aller Mindestgeschicklichkeitswerten von den eigenen Stärke- und Geschicklichkeitswerten übertroffen wird. *Ein Beispiel: Gunter Greulich hat Stärke 13 und Geschicklichkeit 6. Wenn er eine zweite Waffe statt eines Rundschild neben seinen Kurzsäbel führen will, darf diese nur eine Mindeststärke von 5 und eine Mindestgeschicklichkeit von 1 haben, da ein Kurzsäbel mindestens Stärke 7 und Geschicklichkeit 5 benötigt. Ein Bank ($2W+3$, Stärke und Geschicklichkeit jeweils mindestens 1) wäre da zum Beispiel möglich. Dies würde seinen Angriffswert von $3W-1$ (inklusive persönlichen Kampfusschlag von -2) auf $5W+2$ erhöhen. Aber auch jede andere Kombination von Waffen wäre möglich, solange die Summe ihrer erforderlichen Stärke- und Geschicklichkeitswerte nicht seine Stärke- und Geschicklichkeitswerte von 13 und 7 übertreffen. So wären zwei Knüppel (Stärke mindestens 5, Geschicklichkeit mindestens 2) möglich, zwei Kurzscherer (Stärke mindestens 7, Geschicklichkeit mindestens 3) nicht, weil die Summe der erforderlichen Stärkewerte mit 14 über seiner Stärke von 13 liegt.*

6.4 MEUCHELN

Befindet sich ein Schelm in einer Situation, in der er einen Gegner unbemerkt angreifen kann, kann er versuchen ihn zu meucheln. Dazu muss ihm ein Schicksalswurf der Stufe des Zieles auf Glück gelingen. Bei Erfolg ist das Ziel tot, wenn ihm nicht ein Schicksalswurf der Stufe des Schelms auf Glück gelingt. Beim missglückten Meucheln-Schicksalswurf oder einem erfolgreichen Schicksalswurf des Zieles, erleidet das Ziel normal Schaden, gegebenenfalls um die Punkte reduziert, um die der eigene Schicksalswurf gelungen ist. *Ein Beispiel: Freia Falkenstein hat sich erfolgreich (und unsichtbar) an eine Orc-Wache angeschlichen und kann nun versuchen ihn zu meucheln. Da der Orc Stufe 2 ist, muss ihr eine Schicksalswurf der zweiten Stufe auf Glück gelingen. Mit ihrem Glück von 17 benötigt sie nur eine 8. Würfelt sie eine 8 oder mehr, hat sie ihm ihr Kurzsword so zwischen die Rippen gerammt, dass er nicht einmal bemerkt hat, dass er tot ist. Bei einer 7 oder weniger, geht irgendetwas schief und ihr Streich sitzt nicht richtig. Ihr Kurzsword richtet zwar immer noch $3W+7$ (inklusive ihres persönlichen Kampfuschlags) Punkte Schaden an, aber das wird der Orc, der einen Monsterwert von 25 hat, höchst wahrscheinlich überleben. Hätte der Orc einen Glückswert, dürfte er einen Schicksalswurf der zweiten Stufe machen, da Freia eine Schelmin der zweiten Stufe ist.*

Beim Meucheln mit Feuerwaffen steht dem Ziel immer auch der bei Feuerwaffen übliche Schicksalswurf zur Schadensreduzierung zu und zwar zusätzlich zum erfolgreichen Schicksalswurf zur Vermeidung, gemeuchelt zu werden.

6.5 SCHADEN UND ATTRIBUTE

Nicht jeder Schaden wird von der Konstitution abgezogen. Es kann auch vorkommen, dass andere Primärattribute Schaden nehmen. Die folgende Übersicht beschreibt, was passiert wenn ein Attribut auf 0 sinkt.

Stärke	Bei einer Stärke von 0 verliert man vor Erschöpfung das Bewusstsein. Jeder weitere Schaden wird von der Konstitution abgezogen.
Konstitution	Bei einer Konstitution von 0 ist man bewusstlos und erleidet jede Kampfrunde einen weiteren Punkt Schaden, bis man bei einer Konstitution von -10 seinen Verletzungen erliegt.
Geschicklichkeit	Bei einer Geschicklichkeit von 0 ist man vollständig gelähmt aber noch bei Bewusstsein. Jeder weitere Schaden wird von der Konstitution abgezogen.
Flinkheit	Bei einer Flinkheit von 0 zeigt man keinerlei Reaktion mehr und ist vollständig erstarrt. Jeder weitere Schaden wird von der Geschicklichkeit abgezogen.
Intelligenz	Bei einer Intelligenz von 0 verliert man das Bewusstsein und einem muss ein SWIK gelingen, um nicht in ein Delirium zu fallen. Jeder weitere Schaden wird von der Konstitution abgezogen und verlangt einen neuen SWIK.
Glück	Bei einem Glück von 0 ist man einfach nur vom Pech verfolgt. Jeder weitere Schaden wird vom Charisma abgezogen.
Mana	Bei einer Mana von 0 kann man nicht mehr zaubern und verliert das Bewusstsein, wenn einem nicht ein SWIS gelingt. Jeder weitere Schaden wird von der Stärke abgezogen.
Charisma	Bei einem Charisma von 0 wird man apathisch und teilnahmslos. Jeder weitere Schaden wird von der Intelligenz abgezogen.

7. MAGIE

7.1 ZAUBERSPRÜCHEN AUF HÖHEREN STUFEN

In den Regeln (siehe *Schwerter & Dämonen* 2.22) wird zwar beschrieben, wie sich Wirkung und Kosten eines Zauberspruchs auf höheren Stufen ändern, aber diese Regeln sind unvollständig. Zum einen ist man nicht gezwungen, einen solchen Spruch immer mit maximaler Wirkung zu zaubern. Man kann beim Zaubern wählen, welche Stufe des Zauberspruchs man verwendet. Diese Stufe darf aber nie die eigene Stufe übersteigen. Außerdem muss man die Mindestvoraussetzungen an Intelligenz und Geschicklichkeit für Zaubersprüche der gewählten Stufe erfüllen. *Ein Beispiel: Die elfische Zauberin der vierten Stufe Morgaine Lindenholz will einem NDDS wirken. Würde sie ihn als Zauber der vierten Stufe wirken, würde er automatisch scheitern, da ihre Stärke unter den 24 Punkten liegt, die der Zauber kosten würde. Daher entschließt sie sich ihn nur als Zauber der zweiten Stufe zu wirken, der sie nur 12 Stärke-Punkte kostet. Die Wirkung ist zwar geringer, aber dafür reicht ihre Stärke von 13 gerade so aus.*

Kann sich die sowohl die Wirkung (in den Zauberspruchlisten mit * gekennzeichnet) als auch die Wirkungsdauer (in den Zauberspruchlisten mit † gekennzeichnet), kann der Zauberer die zusätzlichen Stufen beliebig zwischen diesen beiden Kategorien. Er ist nicht gezwungen zwischen Wirkung und Dauer zu wählen. *Ein Beispiel: Könnte die elfische Zauberin Morgaine Lindenholz den Zauber der dritten Steinhart auf der fünften Stufe wirken, könnte sie wählen, ob sie das vom Zauber betroffene Volumen oder die Wirkungsdauer vervierfacht oder beides verdoppelt. (Vorausgesetzt, sie könnte sich leisten, 45 Stärke-Punkte dafür auszugeben.)*

Als Variante bietet sich an, jede Stufe eines Zauberspruchs als eigenen Zauber zu behandeln. Wenn man einen Zauberspruch auf einer bestimmten Stufe gelernt hat, muss man ihn erneut lernen, wenn man ihn mit einer höheren oder niedrigeren Stufe wirken will.

Stufe	IQ	G	Preis												
1	10	8	250	6	20	13	2500	11	30	18	5000	6	20	13	2500
2	12	9	500	7	22	14	3000	12	32	19	5500	7	22	14	3000
3	14	10	1000	8	24	15	3500	13	34	20	6000	8	24	15	3500
4	16	11	1500	9	26	16	4000	14	36	21	6500	9	26	16	4000
5	18	12	2000	10	28	17	4500	15	38	22	7000	+1	+2	+1	+500

7.2 ZAUBERSCHRIFTROLLEN

Zauberschriftrollen sind einmalig einsetzbare magische Gegenstände, auf denen jeweils ein Zauber niedergeschrieben ist. Jeder kann durch Lesen einer Zauberschriftrolle, den auf ihr hinterlassenen Zauber auslösen. Für die Wirkung dieses Zaubers werden die Primärattribute desjenigen verwendet, der die Schriftrolle gelesen hat. Bei Zaubern mit variablen Zauberkosten ist angegeben, wie viel Stärke in den Zauber investiert wurde. Diese müssen aber nicht vom Benutzer der Schriftrolle aufgebracht werden. *Ein Beispiel: Sind bei einer Schriftrolle mit dem Zauber Armer Kleiner Zauberkosten von 10 Punkten angegeben, wirkt der Zauber so, als hätte genau diese Kosten aufgebracht, nicht weniger und nicht mehr: Es werden als genau 5 Punkte Konstitution wiederhergestellt.* Erfüllt der Benutzer die Voraussetzungen zum Erlernen des Zauberspruchs, gelingt der Zauber automatisch, ansonsten muss ihm ein kombinierter Schicksalswurf der Differenz der Stufe des Zaubers und der Stufe des Benutzers auf Intelligenz und Geschicklichkeit gelingen, wobei die Stufe des Schicksalswurfs um eins pro angebrochene fünf Punkte erhöht wird, die einem zu den Mindestwerten fehlen. *Ein Beispiel: Die zwergische Kriegerin Malachite Beugeschild will den Zauber Zisch ab! Von einer Schriftrolle wirken. Da sie eine Kriegerin der ersten Stufe ist und der Zauber auch ein Zauber der ersten Stufe würde sie eigentlich keinen kombinierten Schicksalswurf ablegen müssen, da sie aber nur eine Intelligenz von 9 und eine Geschicklichkeit von 3 hat, muss ihr ein kombinierter Schicksalswurf der zweiten Stufe auf Intelligenz und Geschicklichkeit gelingen, da ihre Primärattribute insgesamt 6 Punkte unter den Voraussetzungen liegen. Würde die elfische Zauberin Morgaine Lindenholz den gleichen Zauber von einer Schriftrolle wirken wollen, müsste sie keinen kombinierten Schicksalswurf machen, da sie mit Stufe 4, Intelligenz 20 und Geschicklichkeit 14 die Voraussetzungen für Zauber der ersten Stufe erfüllt.* Bei einem Erfolg, wirkt der Zauber wie erwartet, bei einem Misserfolg passiert nichts und bei einem Patzer passiert etwas unerwartetes. Zauber mit von der Stufe abhängigen Wirkungen und Kosten (in den Zauberspruchlisten mit * und † gekennzeichnet), zählen als Zauber der Stufe, auf der sie gewirkt wurden und nicht als Zauber der Stufe, auf der man sie erlernen kann. *Ein Beispiel: Eine Schriftrolle mit dem Zauber Wirbelklinge auf Stufe 2 gilt in jeder Hinsicht als Zauber der Stufe 2, obwohl der Zauber selbst nur Stufe 1 ist. Jeder der diese Schriftrolle einsetzen will, muss Stufe 2 sein und eine Intelligenz von 12 und eine Geschicklichkeit von 9 haben, um keinen kombinierten Schicksalswurf ablegen zu müs-*

Magie

sen. Dafür wirkt der Zauber auch zwei statt einer Kampfrunde. Bei einer Schriftrolle mit einem NDDS auf Stufe zwei, werden Trefferpunkte in Höhe der doppelten Intelligenz des Benutzers verursacht, selbst wenn dieser nur Stufe 1 ist.

Man kann Zauber von Schriftrollen erlernen. Zum einen kann man sich mittels des Zaubers *Lektion* den Zauber der Schriftrolle selbst beibringen, wenn man die Voraussetzungen für den Zauber erfüllt. Es gibt aber auch Schriftrollen, auf denen zusätzlich der Zauber *Lektion* niedergeschrieben ist. Dies ermöglicht das Lernen eines Zaubers durch die Benutzung der Schriftrolle.

Zauberer und Kriegerzauberer können auch selbst Zauberschriftrollen herstellen. Dazu muss ihnen ein kombinierter Schicksalswurf der Stufe des Zaubers reduziert um die Differenz zwischen der Stufe des Zaubers und der Stufe des Zauberers auf Intelligenz und Geschicklichkeit gelingen. Die Stufe des kombinierten Schicksalswurfs kann dadurch auf 0 sinken. Bei einem Erfolg, wurde der Zauber erfolgreich niedergeschrieben, bei einem Misserfolg ist die Zauberschriftrolle unbrauchbar und bei einem Patzer wurde der Zauber mit dem Zauberer als Ziel ausgelöst. Die Herstellungskosten betragen ein Fünftel der normalen Lernkosten des Zaubers bzw. ein Fünftel der Lernkosten eines Zaubers der Stufe, auf der der Zauber gewirkt wurde, bei Zaubern mit von der Stufe abhängiger Wirkung und Kosten, aber mindestens 50 GS, und die vollen Zaubererkosten des niedergeschriebenen Zaubers. Hat der Zauber *variable* Zaubererkosten, bestimmt der Zauberer, wie viel er davon in die Schriftrolle investiert. Soll zusätzlich noch der Zauber *Lektion* enthalten sein, steigen die Herstellungskosten um 50 GS, die Zaubererkosten um 3 Punkte und der Schwierigkeitsgrad des Schicksalswurfs um eine Stufe. *Ein Beispiel: Morgaine Lindenholz will den Zauber Feuerball auf eine Schriftrolle schreiben. Da sie als Zauberin der vierten Stufe eine Stufe höher ist als der Zauber, muss sie nur einen kombinierten Schicksalswurf der zweiten Stufe ablegen. Auf der dritten Stufe hätte sie einen kombinierten Schicksalswurf der dritten Stufe ablegen müssen. Dies kostet sie 8 Punkte und 200 GS. Wenn sie auch noch den Zauber Lektion auf der Schriftrolle unterbringen wollte, würde sich die Stufe des Schicksalswurfs auf 3 und die Kosten auf 11 Punkte und 250 GS erhöhen. Wenn sie bei den Schicksalswurf patzen würde, die Chance liegt ungefähr bei 5½%, würde der Feuerball ihr um die Ohren fliegen, und sie 3W6 + ihren persönlichen Kampfusschlag einstecken müssen ...* Die Herstellung einer Schriftrolle dauert eine Woche pro Stufe des Zaubers.

7.3 NEUE ZAUBERSPRÜCHE

Stufe	Name	Beschreibung	Kosten/ Manapunkte	Reichweite in Fuß
1	* Dunkelheit	Hüllt einen Bereich mit einem Radius von 50' in eine magische Dunkelheit, die zwei Kampfrunden andauert.	3	–
1	† Doppelter Ärger	Verdoppelt die Angriffswerte aller Bögen für eine Kampfrunde	8	–
2	Innere Dämonen	Wirkt wie der Stufe-5-Zauber <i>Hirnpocken</i> (siehe S&D 2.22), ist aber auch einen Gegner beschränkt und wirkt auch nur eine Kampfrunde.	4	15
2	† Pfeilhagel	Verdoppelt die Anzahl der Angriffe des Ziels mit einem Bogen für eine Kampfrunde.	8	5
3	Donnerkeil	Erzeugt eine auf die Gegner gerichtete Druckwelle. Waffenwirkung: wie <i>Feuerball</i> (siehe S&D 2.22)	8	70
3	Steinschlag	Schleudert Massen an Steine und Geröll auf die Feinde. Waffenwirkung: wie <i>Feuerball</i> (siehe S&D 2.22)	8	70
4	* Fessel Dich!	Erzeugt ein Dickicht aus Gras und Schlingpflanzen in einem Gebiet mit einem Durchmesser von 5', die jeden der hineingerät für eine Kampfrunde aufhält.	10	50

7.4 UMRECHNUNG DER ZAUBERREICHWEITEN

In den Zauberspruchtabelle im Regelbuch (siehe *Schwerter & Dämonen* 2.22) wurden alle Reichweiten in Meter angegeben, ich verwende hier aber Fuß. Deshalb ist eine Umrechnungstabelle notwendig, auch wenn die Umrechnung nicht wirklich genau ist.

Meter	1m	3m	6m	10m	12m	15m	21m	30m	50m	80m	150m
Fuß	3'	10'	20'	30'	40'	50'	70'	100'	150'	250'	500'

Der Zauber **Höllengeist** sollte statt auf 10m³ nur auf 100 Kubikfuß (≈ 2,8m³) wirken. Die Zauber **Glupsch** und **Steinhart** auf 1000 Kubikfuß (≈ 28,3m³) und nicht auf 8m³.

8. ERGÄNZUNGEN UND VERFEINERUNGEN

8.1 FEEN-WAFFEN UND -RÜSTUNGEN

Feen haben wegen ihrer sehr geringen Körpergröße (zwischen 12 und 21 cm) ein Problem. Sie können eigentlich keine der hier vorgestellten Waffen und Rüstungen benutzen. Sowohl im *Sorcerer's Apprentice* als auch in der japanischen Fassung der Kurzregeln wurden Vorschläge gemacht, wie man dieses Problem lösen könnte. Mein Ansatz basiert auf beiden. Feenwaffen sind nur ein Zehntel so lang und wiegen auch nur ein Zweihundertstel von normalen Waffen. Die Mindestvoraussetzungen für ST und G werden mit den Anpassungen der beiden Primärattribute der Feen multipliziert. Der Angriffswert wird halbiert, wobei bei den Würfeln abgerundet und bei den Zuschlägen aufgerundet wird. Falls bei den Würfeln abgerundet wurde, werden die Zuschläge um zwei Punkte erhöht. Bei den Rüstungen wird die Anzahl der absorbierten Trefferpunkte ebenfalls halbiert. Der Preis bleibt aber unverändert. *Ein Beispiel: Ein Feenspeer wäre 18 cm lang und würde 0,25 GE wiegen. Er benötigt mindestens ST 2 und G 12. Der normale Angriffswert von $3 + 1$ reduziert sich über $1,5 + 0,5$ auf $1 + 3$, da der halbe Würfel zu einem zusätzlichen Zuschlag von 2 wird und die Zuschläge aufgerundet werden.*

8.2 MERKMALE VON MONSTERN

Zur Beschreibung von Monster ist der Monsterwert oft nicht ausreichend. Dazu kommt noch das Problem, dass Monster nach *S&D-Regelbuch 1.6* schlechter kämpfen, wenn sie verletzt werden. *S&D-Regelbuch 2.41* schlägt vor, dass man den Monsterwert in einen Kampfwert und einen Konstitutionswert aufspaltet, aber Monster haben oft noch Merkmale, die von diesen Regeln nicht behandelt werden. Hier ist eine Liste von einigen Merkmalen, die Monster haben können.

Attributsschaden	die Trefferpunkte des Monsters senkt nicht die Konstitution, sondern ein anderes Attribut; Rüstungen sind gegen diese Art von Schaden nutzlos und können Attributsschaden nicht absorbieren.
Berserker	das Monster verfällt in einen Berserkerrausch, wenn die Würfelergebnisse dies zulassen.
Fernkämpfer	kann statt eines Nahkampfangriffs einen Fernkampfangriff gegen einen Charakter durchführen und besitzt daher aus G
Fesselnd	ein gezielter Angriff bzw. Fernkampfangriff fesselt das Ziel und macht es handlungsunfähig; es kann sich erst frühestens in der nächsten Kampfrunde befreien, wenn ihm ein Schicksalswurf gelingt
gezielter Angriff	Angriff richtet sich gegen ein Ziel in Nahkampfreichweite; wird wie ein Fernkampfangriff auf ein Ziel in nächster Nähe behandelt; Monster besitzt daher auch G
Giftig	richtet zusätzlichen Schaden an, falls die Trefferpunkte nicht absorbiert werden; kann aber auch andere Auswirkungen (wie z.B. Lähmung, Schlaf, etc.) haben
Immun	der Angriffswert eines Angriffs, gegen das dieses Monster immun ist, ist 0
Panzerbrechend	Trefferpunkte des Monsters werden entweder nur teilweise von der Rüstung der Gegner absorbiert oder ignorieren diese sogar vollständig
Regeneration	Monster erhält am Ende der Kampfrunde einen Teil seines Monsterwerts bzw. Seiner Konstitution zurück, solange der betreffende Wert noch über 0 ist
Resistent	der Angriffswert eines Angriffs, gegen das dieses Monster resistent ist, wird halbiert
Rüstung	kann pro Kampfrunde die angegebene Anzahl von Trefferpunkten absorbieren
Schadensaura	alle Gegner des Monsters erleiden jede Kampfrunde Trotschaden, der nicht zum Angriffswert des Monsters hinzuaddiert wird
Verwundbar	der Angriffswert eines Angriffs, gegen das dieses Monster verwundbar ist, wird verdoppelt
Zauberer	kann zaubern und besitzt daher sowohl IQ als auch M; MW ersetzt Attributssumme

Die verschiedenen Merkmale lassen sich beliebig kombinieren.

8.3 MONSTERWERT VON CHARAKTEREN

Laut *S&D-Regelbuch 1.9* erhält man für den Kampf gegen Charaktere Abenteuerpunkte in Höhe der Summe aus Stärke, Intelligenz und Konstitution der unterlegenen Charaktere. Dies passt aber nicht zu den Regeln für die Abenteuerpunkte, die man für den Kampf gegen Monster erhält. Daher habe ich mir überlegt, dass man den Monsterwert der Charaktere bestimmen sollte, der dann als Abenteuerpunktbelohnung dient.

- 10 Abenteuerpunkte** pro Würfel der am häufigsten verwendeten Waffe des Charakters*
- 2 Abenteuerpunkte** pro Punkt Zuschlag der am häufigsten verwendeten Waffe des Charakters*
pro Punkt Kampfzuschlag des Charakters (bzw. Fernkampfzuschlag bei Fernkämpfern)
- 1 Abenteuerpunkt** pro Punkt Konstitution
pro Trefferpunkt, den die Rüstung des Charakters absorbieren kann
pro Punkt Intelligenz und Mana bei Charakteren, die zaubern können

* Kämpft ein Charakter mit zwei Waffen gleichzeitig, wird dieses Waffenpaar hier als eine Waffe gezählt.

Ein Beispiel: Die Hobb-Kriegerin Süßdorn Distelflaum hat einen persönlichen Kampfzuschlag von +12 bzw. +24 im Fernkampf, eine Konstitution von 12 und kämpft hauptsächlich mit ihren sehr leichten Kompositbögen (2W+2). Sie trägt nur eine wattierte Rüstung, die für sie als Kriegerin 6 Trefferpunkte absorbiert. Ihr Monsterwert wäre folglich 10×2 (Würfel der Waffe) + 2×2 (Zuschlag der Waffe) + 2×24 (pers. FK-Zuschlag) + 12 (K) + 6 (Rüstung) = 90. Wenn andere Charaktere sie im Kampf bezwingen würden, könnten sie 90 AP unter sich aufteilen.

8.4 NATÜRLICHE HEILUNG

Bis aus Konstitution erholt sich jedes Attribut um einen Punkt pro Spielrunde Ruhe. Aus einer Bewusstlosigkeit erwacht man erst bei einem Attributswert von 3 bzw. dem vollen Wert, wenn dieser niedriger ist. Konstitution heilt erst nach dem Abenteuer.

8.5 WAFFENLOSER KAMPF

Kämpft ein Charakter ohne Waffen, dann entspricht die Anzahl der verwendeten Würfel der Stärkeanpassung seines Volks (siehe *S&D-Regelbuch 2.34* und *2.41*). Dies ist bei den Völkern kein Problem, bei denen Stärkeanpassungen ganzzahlig ist, aber funktioniert nicht bei den Völkern, bei denen es sich dabei um einen Bruch handelt. Daher schlage ich folgendes vor. Bei Völkern mit einer ganzzahligen Stärkeanpassung ändert sich nichts. Ihr Angriffswert im waffenlosen Kampf entspricht der Stärkeanpassung ihres Volks in Würfeln. Bei allen anderen wird der ganzzahlige Anteil als Würfel und der Restbruch mit vier multipliziert und als Zuschlag verwendet. Ist die Stärkeanpassung des Volkes aber kleiner als 1, dann beträgt der Angriffswert 1 Würfel minus 4 plus dem vierfachen der Stärkeanpassung. Die obige Tabelle enthält die Angriffswerte für den waffenlosen Kampf für alle gängigen Völker (siehe **3.1 ALTE UND NEUE VÖLKER**). *Ein Beispiel: Ein Goblin-Charakter wurde im Kampf entwaffnet und kämpft waffenlos weiter. Da Goblins eine Stärkeanpassung von $\frac{3}{4}$ haben, entspricht sein Angriffswert ohne persönlichen Kampfzuschlag 1 Würfel - 1, da die Stärkeanpassung kleiner als 1 ist und mit 4 multipliziert eine 3 ergibt. Da davon 4 abgezogen wird, kommt man auf einen Zuschlag von -1. Ein Vampir hat eine Stärkeanpassung von $2\frac{1}{2}$ und kämpft daher waffenlos mit einem Angriffswert von 2 Würfeln + 2.*

Volk	Würfel + Zuschläge
Zwerg	2 Würfel
Halbzwerg, Zwelf	1 Würfel + 2
Zwergling	1 Würfel + 1
Mensch, Elf, Halbelf	1 Würfel
Gnom	1 Würfel - 1
Hobb, Wichtel, Hobbichtel	1 Würfel - 2
Fee	1 Würfel - 3

8.6 BERSERKER-KAMPF

Die folgenden Regeln erweitern die Regeln zum Berserker-Kampf (siehe *Schwerter & Dämonen 3.7*).

Obwohl während des Berserkerrauschs der Stärkewert jede Runde abnimmt, hat dies keine Auswirkungen auf den persönlichen Kampfzuschlag des betreffenden Abenteurers. Auch er erleidet er keine Nachteile beim Führer zu schwerer

Waffen (wie in *Schwerter & Dämonen* 2.35 beschrieben). Erst wenn der Berserkerrausch beendet ist, kommt der Stärkeverlust zum Tragen. Rüstungen (außer Schilde) im Rausch eher hinderlich. Sobald die Stärke während des Berserkerrausch unter die Mindeststärke ihrer Rüstung (ohne Schild) fällt, endet dieser.

Sollte während seiner Raserei die Konstitution des Abenteurers unter 0 sinken, kämpft er solange weiter, bis diese endet oder seine Konstitution auf -10 gefallen ist. In diesem Fall ist es aber nicht mehr möglich ein Ergebnis zu drehen.

8.7 SPRACHEN

Die Sprachentabelle aus dem *S&D-Regelbuch* zur zufälligen Bestimmung der beherrschten Sprachen hat den großen Nachteil, dass man einen W100 benötigt. Die folgende Tabelle benutzt stattdessen einen W666. Dafür wird mit je einem Würfel die Hunderter-, Zehner- und Einerstelle ermittelt. *Ein Beispiel: Morgaine Lindenholz, eine Elfenzauberin der ersten Stufe, hat eine Intelligenz von 17 und kann also fünfmal auf der Sprachentabelle würfeln, um zu ermitteln, welche Sprachen außer Elfish sie außerdem noch beherrscht. Der erste Wurf mit 3 Würfeln ergibt eine 1, eine 3 und eine 6, was als 136 gelesen bedeutet, dass sie die Gemeinsprache beherrscht. Für die zweite Sprache würfelt sie eine 5, eine weitere 5 und eine 6. Das Ergebnis dieses Wurfs wird als 556 gelesen, was laut Tabelle Hobbsch. Darauf folgt mit einer 442 Elfish, was sie schon beherrscht, mit 612 Wichtelsch und mit 546 Orcisch.*

Wenn man diese Tabelle mit der Originaltabelle (*S&D-Regelbuch* 3.4) vergleicht, stellt man schnell fest, dass es jetzt unwahrscheinlicher ist, die Zaubersprache oder Niedersprache zu lernen. Eine eigene Sprachentabelle lässt sich sehr leicht schnell erstellen. 1 Prozentpunkt entspricht genau 2,16 Augen auf W666. Eine Einerstelle des W666 ~0,463%, eine Zehnerstelle 2,7% und eine Hunderterstelle 16,6%.

W666	Sprache	Gesprochen von ...
Hochsprachen		
111 – 366	Gemeinsprache	Menschen
411 – 446	Elfish	Elfen, Feen, Waldgeister, Halbfelfen u.ä.
451 – 526	Zwergisch	Zwerge, Gnome, Kobolde, Halbzwerge u.ä.
531 – 542	Trollisch	Trolle
543 – 554	Orcisch	Orcs
555 – 566	Hobbsch	Hobbs
611 – 616	Wichtelsch	Wichtel, Gremlins
621 – 623	Riesisch	Riesen
624 – 626	Balrukhisch	Balruhks, Feuerdämonen
631 – 633	Ogrisch	Oger
634 – 636	Goblinisch	Goblins
641 – 643	Drakonisch	Drachen, Lindwürmer, Greifen u.ä.
644	Zaubersprache	Echte Telepathie; jedes intelligente Wesen kann sie verstehen und der Sprecher kann alle Sprachen verstehen.
Niedersprachen		
645	Canidisch	Hunde, Wölfe, Füchse u.ä.
646	Felinisch	Löwen, Tiger, Leoparden, Hauskatzen u.ä.
651	Serpentinisch	Alle Arten von Schlangen
652	Avianisch	Alle Arten von Vögeln
653	Ursisch	Bären, Vielfraße, Pandas u.ä.
654	Bovinish	Rinder, Büffel, Antilopen, Rotwild u.ä.
655	Saurisch	Alle kaltblütigen Reptilien mit Beinen
656	Simianisch	Alle Affen und Halbaffen
661	Rodentisch	Ratten, Biber, Hamster, Kaninchen u.ä.
662	Equinisch	Einhörner, Pferde, Zebras, Esel u.ä.
663	Pachydermisch	Elefanten, Mammuts, Nashörner u.ä.
664	Porcisch	Alle Arten von Haus- und Wildschweinen
665	Cetaceanisch	Wale, Delfine, Seehunde, Meermenschen u.ä.
Andere		
666	Andere	Eine beliebige hier nicht schon genannte Sprache

Es wäre sinnvoll, die auf dieser Tabelle erwürfelten Sprachen auf höheren Stufen nicht als gelernte Sprachen, sondern als Lernmöglichkeiten anzusehen. Um eine Sprache dann auch wirklich erfolgreich zu lernen, ist ein Schicksalswurf auf Intelligenz notwendig, der vierten Stufe für Niedersprachen, der dritten Stufe für Hochsprachen und der zweiten Stufe für die Gemeinsprache. Je mehr Sprachen man beherrscht, desto schwieriger wird es auch, neue Sprachen zu erlernen.

Ergänzungen und Verfeinerungen

Für alle drei Sprachen (außer Muttersprache und Gemeinsprache), die man beherrscht, steigt die Stufe des Schicksalswurfes um eins. Für jede weitere erwürfelte Lernmöglichkeit sinkt die Stufe um Eins. Zum Erlernen der Zauberersprache wird die Stufe des Schicksalswurfs verdoppelt. *Ein Beispiel: Die Elfenzauberin Morgaine Lindenholz hat beim Aufstieg in die zweite Stufe ihre Intelligenz um einen Punkte von 17 auf 18 verbessert. Dadurch erhält sie eine Möglichkeit, eine neue Sprachen zu erlernen. Der Wurf auf der Sprachentabelle ergeben Zwergisch, welches sie nicht beherrscht. Dafür muss ihr aber ein Schicksalswurf auf Intelligenz gelingen. Die Grundstufe des Schicksalswurfs ist drei. Da sie aber neben Elfisch und der Gemeinsprache mit Hobbsch, Wichtelsch und Orcisch drei weitere Sprachen beherrscht, steigt die Stufe auf vier. Das ist mit ihrer Intelligenz von 18 sehr schwer zu schaffen. Wollte sie die Zauberersprache erlernen, müsste sie sogar einen Schicksalswurf der achten Stufe auf Intelligenz schaffen.*

Statt es dem Zufall zu überlassen, welche Sprachen man erlernen kann, kann man mit Erlaubnis des Spielleiters auch selbst bestimmen, welche Sprachen man erlernen will. In einem solchen Fall kann man den Lernerfolg verbessern, indem man einen Teil der (oder sogar alle) erhaltenen Lernmöglichkeiten für eine Sprache verwendet, um mit jeder zusätzlichen Lernmöglichkeit, die Stufe des Schicksalswurfs um eins zu senken. *Ein Beispiel: Beim Erreichen der vierten Stufe steigert Morgaine ihre Intelligenz von 18 auf 20 und benutzt die beiden erhaltenen Lernmöglichkeiten, um erneut zu versuchen Zwergisch zu erlernen. Anders als beim ersten Versuch muss ihr jetzt aber nur noch ein Schicksalswurf der dritten Stufe gelingen, da die zusätzliche zum Lernen der Sprache verwendete Lernmöglichkeit die Stufe des Schicksalswurfs um eins senkt und somit die Erhöhung um eins aufhebt. Dass sollte für sie ohne Problem zu schaffen sein.*

8.8 SCHRIFTEN

Nicht jeder Charakter kann auch alle Sprachen, die er beherrscht lesen und schreiben. Jeder Charakter mit einer Intelligenz von mindestens 10 beherrscht neben seiner Muttersprache auch die dazu gehörende Schrift. Charaktere mit einer niedrigeren Intelligenz können nicht lesen und schreiben, können es aber lernen, wenn ihre Intelligenz auf mindestens 10 steigt.

Andere Schriften werden wie Sprachen behandelt. Ermittelt man auf der Sprachentabelle eine Sprache, die man schon beherrscht, lernt man die dazugehörige Schrift, außer bei Niedersprachen und der Zauberersprache, denn diese Sprachen sind alle schriftlos.

Spielt man mit der Variante der Lernmöglichkeiten (siehe **8.7 SPRACHEN**), dann gelten Schriften die gleichen Lernschwierigkeiten, wie für die dazugehörenden Sprachen. Sie gelten in diesem Fall aber nicht als Sprachen und werden daher nicht mitgezählt, wenn die Anzahl der beherrschten Sprachen bestimmt wird, um die endgültige Stufe des Schicksalswurfs zu bestimmen.

8.9 ZUFÄLLIGE ERSCHAFFUNG VON ABENTEURERN

Mit den folgenden Regeln und Tabellen ist es möglich, einen zufälligen Abenteurer zu erschaffen. Hier werden alle Sonderregeln verwendet

1. Die Primärattribute

Werfe einmal 3W6 für jedes der acht **Primärattribute** (**Stärke (S)**, **Konstitution (K)**, **Geschicklichkeit (G)**, **FLINKHEIT (FL)**, **Intelligenz (IQ)**, **Glück (GL)**, **MANA (M)** und **Charisma (CH)**) und notiere das Ergebnis. Die **DREIER-PASCH-REGEL** wird dabei befolgt.

2. Das Volk

Werfe zweimal ein Würfel, um auf der folgenden Tabelle die **Volkszugehörigkeit** des Abenteurers zu bestimmen, je einmal für Spalte und Zeile. Da man nicht durch den Zufall gezwungen sein sollte, Mitglieder exotischer oder sogar böser Völker zu spielen, fehlen diese hier. Das heißt aber nicht, dass es keine Abenteurer aus diesen Völkern gibt. Sie sind nur sehr selten.

Volk	1	2	3	4	5	6
1W6 ↓ / 1W6 →						
1 – 4	Mensch	Elf	Zwerg	Hobb	Wichtel	Fee
5 – 6	Halbelf	Halbzwerg	Zwelf	Gnom	Zwergling	Hobbichtel

Pass die Primärattribute an (siehe **3.1 ALTE UND NEUE VÖLKER** für die Anpassungen).

3. Der Klan

Bestimme den **Klan** des Abenteurers. Hatten alle Primärattribute vor der Anpassung an das Volk einen Wert von mindestens 12, ist der Abenteurer immer ein **Krieger-Zauberer**. Wenn der Abenteurer kein Wichtel ist, würfle mit einem Würfel auf folgenden Tabelle. Sollte der Abenteurer aber ein Wichtel sein, dann ist er auch immer ein **Zauberer**, selbst wenn IQ und G eigentlich zu niedrig sind.

<i>1W6</i>	<i>IQ ≥ 10 und G ≥ 8</i>	<i>Sonst</i>
1	Krieger	Krieger
2	Krieger	Krieger
3	Schelm	Krieger
4	Schelm	Schelm
5	Zauberer	Schelm
6	Zauberer	Schelm

Sollte der Abenteurer ein Krieger sein, würfle ein weiteres mal: **Barbar**¹ (1), **Krieger** (2-4), **Schütze** (5-6). Ignoriere dieses Ergebnis, wenn nicht dem ausgewürfelten zusätzlichen Klan (siehe **5.4 KLANS**) gespielt wird. In diesem Fall ist der Abenteurer ein Krieger.

4. Weitere Angaben

Bestimme die **persönlichen Kampfwürfel** für Nah- und Fernkampf.

Bestimme mit jeweils drei Würfeln **Geschlecht**, **Alter**, **Körpergröße** und **Gewicht** (ein Wurf für beide Werte) und mit einem Würfel den **Körperbau** des Abenteurers. Die Tabellen für Größe, Gewicht und Körperbau sind im Kapitel **3.3 TABELLEN FÜR GRÖSSE UND GEWICHT DER VÖLKER** zu finden.

<i>Geschlecht</i>	<i>Neuter</i>	<i>Männlich</i>	<i>Weiblich</i>	<i>Hermaphrodite</i>
<i>3W6</i>	3	4 – 10	11 – 17	18

Anmerkung zur Tabelle: Ein **Neuter** ist eine Personen ohne Geschlecht. Es hat keinerlei Geschlechtsorgane, schmale Hüften und Schulter, eine breite Taille und androgyne Gesichtszüge. Eine **Hermaphrodite** hingegen hat sowohl männliche als auch weibliche Geschlechtsorgane, breite Hüften und Schultern, schmale Taille, Brüste und androgyne Gesichtszüge.

Bestimme mit drei Würfeln das **Startkapital** des Abenteurers, wobei die **DREIER-PASCH-REGEL** gilt.

Kaufe ein und lass das Abenteuer beginnen!

¹ Aber nur bei $S \geq 6$ und $IQ \leq 16$, ansonsten **Krieger**

CHECKLISTE

✓ Kap.	✓ Kap.	✓ Kap.
2.1 Neue Waffen	4.2.1 Alternative Stufentabelle	— – schwächere Zauber möglich
2.3 Neue Rüstungen und Schilde	4.2.2 Meilensteinsystem	— – Jede Stufe eigener Zauber
2.3 Benötigte Stärke von Rüstungen	4.2.3 Stufenaufstieg ohne AP	7.2 Zauberschriftrollen:
3.1 Neue Völker:	4.2.4 Verbesserungspunkte	— – Einsetzen von Schriftrollen
— – Halbfelf	4.2.5 Gleichmäßige Verbesserungen	— – Zauber v. Schriftrollen lernen
— – Halbzwerg	4.2.6 Verbesserungspunkte für Abenteuerpunkte (____ AP)	— – Erschaffen von Schriftrollen
— – Zwelf	4.2.7 Verbesserungspunkte für Meilensteine	7.3 Neue Zaubersprüche
— – Gnom	5.1 Dreier-Pasch-Regel	7.4 Umrechnung von Reichweiten
— – Zwergling	5.2.1 Standardwerte	8.1 Feen-Waffen und -Rüstungen
— – Hobbichtel	5.2.2 Attributpunktekäufe (____ Punkte)	8.2 Merkmale von Monstern
3.4 Mischlinge	5.3.1 Neues Primärattribut: Flinkheit	8.3 MW von Charakteren
4.1.1 Schicksalswurf Stufe 0	5.3.2 Neues Primärattribut: Mana	8.4 Natürliche Heilung
4.1.2 Vergleichender Schicksalswurf	5.4.1 Krieger-Zauberer	8.5 Waffenloser Kampf
4.1.3 Offener Schicksalswurf	5.4.2 Neuer Klan: Barbar	8.6 Berserker-Kampf
4.1.4 Erweiterter Schicksalswurf	5.4.3 Neuer Klan: Schütze	8.7 Sprachen:
4.1.5 Kombinerter Schicksalswurf:	6.2 Trotschaden	— – W666-Sprachentabelle
— – Ein Wurf pro Primärattribut	6.3 Kampf mit zwei Waffen	— – Zufällige Lernmöglichkeiten
— – Wurf gegen Durchschnittswert	6.4 Meucheln	8.8 Lernmöglichkeiten wählen
4.1.6 Folge von Schicksalswürfen	7.1 Zauber auf höheren Stufen:	8.9 Zufällige Abenteuer erschaffen