

DSA – Professional

Schweizerischer
Dorf 1



Swiss
Dental
Association

Das Schweizerische
Dentisten-Verband

Professional-Spiel aus der Serie
Das Schwarze Auge

Das Regelbuch

Das Regelbuch

Schwertmeister

Set 1

von Ulfkristian Kasper

Illustrationen von Ulfkristian Kasper

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

Droemer
Knaur®



Das Regelbuch

Schwertmeister Set 1

von Ulrich Kiesow

unter Mitarbeit von Hadmar Wieser



Inhalt

Auf neuen Wegen in eine neue Welt	6	Die Ausweichen	24
Die Erschaffung eines Helden	8	Kämpfe mit mehreren Beteiligten	25
Die Eigenschaften	8	Der Bruchfaktor	27
Proben	9	Waffen und Rüstungen in Tharun	28
Lebensenergie (LE)	9	Rüstungen, Rüstungsschutz und Rüstungs- symbole	30
Astralenergie (AE)	10	Tauscheinheiten und Gewichte	32
Abenteuerpunkte (AP)	11	Die Waffen der Schwertmeister	32
Attacke/Parade (AT/PA)	11	Provisorische Waffen	34
Die Steigerung der Fähigkeiten	11	Rüstungen der Schwertmeister	34
Die Entwicklung jenseits der 21. Stufe	12	Die Runensteine	35
Der Kampf der Schwertmeister	13	Die 18 Runen	35
Ein Kämpfer in Tharun	14	Die Erschaffung eines Runen-Zaubers	36
Ein erstes Gefecht	16	Die Beschwörung	36
Wer beginnt den Kampf?	16	Das Auslösen	37
Die Attackenserie	16	Die Runenprobe	38
Die Rüstung	18	Die Kraft der Runen	38
Der Schild	19	Bestimmung und Wirkung eines Runen- zaubers	39
Behinderung durch Rüstung	19	Die ersten Kampfzauber in Stichworten	41
Das Ende des Kampfes	19	Bewohner	43
Zusätze und Verfeinerungen	21	Klugheit und Trefferplatzierung	46
Die Ermittlung der Trefferpunkte	21	Nachwort	47
Die Kampfunterbrechung	22		
Die Meisterattacke	22		
Die Meisterparade	24		
Die Finte	24		

Auf neuen Wegen in eine neue Welt

Knapp drei Jahre nach Erscheinen des Basis-Spiels hat sich *Das Schwarze Auge* endgültig als erfolgreichstes deutschsprachiges Rollenspiel durchgesetzt und nicht nur das: *Het Oog Des Meesters* (Holland) und *L'Œuil Noir* (Frankreich) sind in ihren Ländern auf begeisterte Zustimmung gestoßen. So sehr wir Autoren und Designer uns über diesen Erfolg freuen, so wissen wir doch, daß er nicht uns allein zu verdanken ist. Wir haben unsere Arbeit immer als eine Kooperation mit den Meistern und Spielern des Schwarzen Auges empfunden. Viele Regel- und Abenteuerideen gehen auf Spieler-Anregungen aus ganz Europa zurück. Ohne die Kreativität und Unterstützung der DSA-Spieler wäre *Das Schwarze Auge* nicht das geworden, was es heute ist.

Schwertmeister nun, das Spiel, das Sie jetzt in Händen halten, wurde von der Spielerschaft nicht nur angeregt, sondern geradezu eindringlich gefordert. Die Spieler-Helden wuchsen nämlich heran und entwickelten sich zu erfahrenen Veteranen, aber die Aufgaben, die *Das Schwarze Auge* ihnen stellen konnte, schienen nicht im gleichen Tempo mitzuwachsen. So wurde die Zeit reif für *Schwertmeister*, ein Rollenspiel für »Professionals«. Wer am *Schwertmeister*-Spiel teilnehmen will, muß gewisse Rollenspiel-Erfahrungen mitbringen. Das gilt für Helden, Spieler und Spielleiter gleichermaßen. Auch wenn *Schwertmeister* als Fortgeschrittenenspiel für *Das Schwarze Auge* konzipiert wurde, muß man DSA nicht kennen, um *Schwertmeister* spielen zu können. Gewisse Kenntnisse über Technik und Möglichkeiten des Rollenspiels sollten Sie jedoch bereits mitbringen, denn die Grundprinzipien dieser Spielsysteme werden in *Schwertmeister* nicht erklärt, da solche Basiswissensvermittlung nicht in ein Regelwerk für Fortgeschrittene gehört. Außerdem verzichten wir in *Schwertmeister* auf die vom Schwarzen Auge bekannte, sehr liebevolle, aber manchmal fast übertriebene Betreuung der Spielleiter. Nach unseren Erfahrungen lassen sich alte (Meister-)Hasen ohnehin nicht gern in ihre Spielführung hineinreden.

Nachdem Sie gerade gelesen haben, was *Schwert-*

meister alles *nicht* leisten will, werden Sie sich allmählich fragen, was das Spiel denn eigentlich zu bieten hat. Diese Frage aber wollen wir nicht gleich im Vorwort, sondern erst auf den folgenden Seiten beantworten. Immerhin sei gesagt, Sie werden ein Kampfsystem finden, das wahrlich echter Schwertmeister würdig ist: Die Regeln bieten Attacke- und Paradeserien, Finten, Ausweichmanöver, exakte Trefferplatzierung in Körperzonen, Behinderung durch Verletzungen, Rüstungsverschleiß usw. Dennoch kommt das System fast völlig ohne unhandliche Nachschlagetabellen aus, und die Würfelduelle können in einem Tempo ausgetragen werden, das fast dem eines realen Schwertkampfes entspricht. Im *Schwertmeister*-Gefecht regiert außerdem nicht einfach das Würfelglück: ständig sind taktische Entscheidungen zu treffen. Risikobereitschaft beeinflusst den Kampfverlauf ebenso wie Vorsicht und kaltblütige Geschicklichkeit.

Aber die Schwertmeister in der neuen Welt *Tharun* müssen nicht nur die Fechtkunst beherrschen. Sie leben in einem Reich der Runenmagie, und unser Spiel bietet den Einstieg in die Welt einer Zauberei, deren unerschöpfliche Vielfalt den Helden die Sprache verschlagen wird.

Ganz gleich, wie umfassend Ihre Rollenspiel-Erfahrungen sein mögen – und mit welchem Spielsystem Sie sie gemacht haben –, *Schwertmeister* wird Ihnen neue Dimensionen dieses Spielgenres erschließen.

Bei der Konzeption der ersten *Schwertmeister*-Box haben wir uns für einen neuen Weg entschieden: Die übliche Präsentationsform (ein Buch für die Spieler und eines für die Spielleiter) hat einen großen Nachteil: Wer immer die Spiel-Box ersteht, zahlt zwar für die ganze Box, kann sie aber nur zur Hälfte nutzen. Häufig wird ihm gar untersagt, eines der beiden Bücher zu lesen. *Schwertmeister* besteht aus einem Regelbuch, das Meister und Spieler lesen sollten, und einem Abenteuer, das ebenfalls Informationen für Meister *und* Spieler enthält. (Die Spieler sollten das Abenteuerbuch jedoch erst lesen, nachdem sie es gespielt haben.) Alles Wissenswerte über Kampf- und Zaubertechnik



steht im Buch der Regeln, alle Informationen über die neue Welt Tharun, das Reich der Schwertmeister, finden Sie im Abenteuerbuch.

Dieses Prinzip gilt auch für die folgenden Publikationen aus der *Schwertmeister*-Reihe. Der nächste Doppelband bringt – gekleidet in ein spannendes Abenteuer – den Einstieg in das faszinierend fremdartige Gesellschaftssystem Tharuns. Gleichzeitig bietet er im Regelteil eine Erweiterung der Runenmagie, Fernkampfswaffen, Stangenwaffen und ähnliche Dinge. So wird die neue Welt nach und nach vor den Augen und der Phantasie der Spieler entstehen. Wie Einwanderer in einem fremden Land lernen sie allmählich Tharuns Bewohner, ihre Magie und die Kampfgebräuche der Schwertmeister kennen, bis sie sich irgendwann in diesem wilden Reich zu Hause fühlen.

Mit dem gewaltigen Wissensvorsprung der Spielleiter ist es allerdings vorbei. Sie werden wieder zu Gefährten der Spieler-Helden und können mit ihnen auf Entdeckungsreise gehen. Auf diese Weise hat der Meister endlich wieder Teil an jener Span-

nung, die er Abend für Abend für die Spieler erzeugen muß. Zum Schluß ein guter Rat an alle Meister: Wir wissen, wie gern Sie selbstverfaßte Abenteuer spielen und daß viele Spielerrunden die eigenen Abenteuer ihrer Spielleiter vorfabrizierten Szenarien vorziehen. Wir wollen Ihnen auch ganz gewiß nicht empfehlen, keine eigenen Abenteuer auf Tharun anzusiedeln. Aber wir müssen Sie auf einen wichtigen Faktor hinweisen: Die *Schwertmeister*-Reihe schildert nicht nur eine neue Welt, sondern auch einen geschichtlichen Ablauf, der sich in dieser Welt vollzieht. Achten Sie also bitte darauf, daß Ihre Abenteuer keine Ereignisse von geschichtlicher Tragweite auslösen können oder gar die Welt Tharun von Grund auf verändern.

Weichen Sie mit Ihren Abenteuern auf »Nebenschauplätze« aus, damit Ihre Szenarien nicht mit der offiziellen Entwicklungsgeschichte der neuen Welt kollidieren. So halten Sie sich die Möglichkeit offen, immer wieder in den *Schwertmeister*-Zyklus einsteigen zu können, ohne häßliche Widersprüche überbrücken zu müssen.

Die Erschaffung eines Helden

In Tharun herrschen die Schwertmeister. Sie mögen als sogenannte Richter (oder Guerai) das Volk unterjochen oder es als freie Banditen (Brigantai) bestehlen – eines ist ihnen gemeinsam: Sie sind Virtuosen der Fechtkunst, und sie kennen bei der Ausübung ihrer Kunst keine Gnade.

Mahnende Worte wie diese mögen in vielen Spielerrunden nur ein müdes Lächeln auslösen. Die Helden haben solche Warnungen schon zu oft gehört, und unter der Leitung eines milden Meisters hat sich so mancher legendenumwobene Finsterling als leicht zu bezwingender Gegner entpuppt. Im Reich der Schwertmeister kann es tödlich sein, die warnenden Worte nicht ernst zu nehmen. Helden ohne eine wirklich überdurchschnittliche Kampferfahrung (solche unterhalb der 15. Stufe) werden sich in Tharun nicht lange halten können. Wenn die Spieler Ihren wohlgemeinten Rat in den Wind schlagen und unbedingt einen Krieger oder Elfen der 8. oder 10. Stufe auf die Reise in die neue Welt schicken wollen, dann tragen Sie »zum Spaß« ein Gefecht zwischen dem übermütigen Helden

und dem Richter aus dem beiliegenden Abenteuer aus. Es wird nicht lange dauern, bis sich in Ihrem Spieler eine gewisse Einsicht regt.

Kurz und gut, für die Fahrt nach Tharun werden Helden benötigt, die mindestens die 15. Stufe erklimmen haben. Falls Ihre Spielerrunde über solche Helden verfügt, fein! Falls der Runde aber geeignete Recken fehlen, dann müssen diese neu erschaffen werden. Eine komplette Neuschöpfung halten wir für besser als einen Helden, der sich mühsam auf die 7. Stufe emporgearbeitet hat und plötzlich mit einem »magischen Schub« auf die 15. Stufe gehoben wird. Schließlich hat sich der Held bisher getreu nach den Regeln des Schwarzen Auges entwickelt – er sollte noch eine Weile in Aventurien bleiben, bis seine Zeit gekommen ist. Immerhin gibt es zwischen dem Meer der Sieben Winde und dem Ehernen Schwert auch noch eine Menge Abenteuer zu erleben.

Die folgende »Heldenerschaffung« bietet auch denjenigen Spielern eine Einstiegsmöglichkeit, die das Basis- und das Ausbauspiel des Schwarzen Auges nicht kennen.

Die Eigenschaften

Eine Spielfigur im Reich der Schwertmeister (wir nennen die vom Spieler geführten Figuren »Helden« – im Sinne von Romanhelden, die keineswegs immer heldenhaft agieren müssen), ein Held also, besitzt fünf Eigenschaften, die ihn prägen und zugleich seine Spielstärke ausdrücken:

1. Mut (MU), 2. Klugheit (KL), 3. Charisma (CH), 4. Geschicklichkeit (GE), 5. Körperkraft (KK).

Die Skala dieser Eigenschaften reicht normalerweise von 0 bis 20. Bei einem gesunden Menschen (oder einem Mitglied einer menschenverwandten Rasse) beträgt der Mindestwert einer Eigenschaft 8. Einen Menschen mit KL: 8 kann man als ausgesprochen schlichtes Gemüt bezeichnen, mit KL: 7 gälte er als stumpfsinnig. KL: 4 ist ein Wert, den bereits intelligentere Tiere wie Menschenaffen erreichen können.

Der Höchstwert einer Eigenschaft beträgt für einen Menschen 20.

Die Festlegung der Eigenschaftswerte

Da ein Held im *Schwertmeister*-Spiel nicht als blutiger Anfänger erschaffen wird, sondern einen erfahrenen Abenteurer verkörpern soll, spielt bei seiner Geburt der Zufall (sprich Würfel) eine untergeordnete Rolle.

Der Spieler würfelt für jede Eigenschaft – beginnend mit Mut – mit dem sechsseitigen Würfel und notiert das Ergebnis. Zur Steigerung dieser Grundwerte hat er 49 Punkte zur Verfügung, die er nach eigenem Ermessen verteilen kann. Er muß nur berücksichtigen, daß kein Wert kleiner als 8 oder größer als 20 sein darf.

Beispiel für eine typische Heldenerschaffung

Das Würfelergebnis für die einzelnen Eigenschaften:

MU: 3, KL: 5, CH: 4, GE: 2, KK: 3.

Nun werden die 49 Punkte in etwa gleichmäßig auf die fünf Eigenschaften verteilt:

MU: 13, KL: 15, CH: 13, GE: 12, KK: 13.

Möglich wäre aber auch die folgende Verteilung:

MU: 10, KL: 20, CH: 20, GE: 8, KK: 8.

Jeder Spieler muß selbst entscheiden, ob er lieber einen Spezialisten oder einen gleichmäßig begabten Helden entstehen lassen will. Jede Eigenschaft hat ihre Bedeutung für das Spiel, aber es ist fast unmöglich vorauszusagen, welche von ihnen für das jeweils nächste Abenteuer besonders wichtig sein wird.

MUT

Manchen Monstern kann ein Held nur gegenüber treten, wenn er mit einem hohen MU-Wert ausgestattet ist, außerdem entscheidet dieser Wert über die Initiative beim Beginn eines Kampfes.

KLUGHEIT

Ein hoher KL-Wert ist sehr hilfreich bei der Beherrschung vieler Arten der Magie.

CHARISMA

Helden mit einem hohen CH-Wert genießen nicht nur Vorteile beim Feilschen und Verhandeln. Sie gewinnen leichter Freunde und Gefolgsleute, und ihren Worten wird eher Glauben geschenkt.

GESCHICKLICHKEIT

Ohne ausreichende Geschicklichkeit wird der Held kaum eine brenzlige Situation unbeschadet überstehen; außerdem kommt ihm ein hoher GE-Wert beim Gebrauch von Schuß- und Wurfaffen zugute.

KÖRPERKRAFT

Ein hoher KK-Wert bringt große Vorteile in bewaffneten und unbewaffneten Auseinandersetzungen. Manchmal ist die KK das letzte Mittel, nachdem alle Geschicklichkeit und Raffinesse versagt haben.

Proben

Während des Spiels können alle Eigenschaften eines Helden vom Meister »auf die Probe gestellt« werden. Immer wenn der Spieler behauptet, sein Held würde eine ungewöhnliche Tat vollbringen, kann der Meister verlangen, daß der Spieler durch einen Wurf mit dem 20seitigen Würfel (W20) den Erfolg des Helden nachweist. Der Spieler darf bei diesem Wurf den Eigenschaftswert des Helden nicht übertreffen. Bei besonders schwierigen oder unwahrscheinlichen Aktionen wird ein Zuschlag zur gewürfelten Zahl addiert. Wieder darf das Gesamtergebnis nicht höher als der Eigenschaftswert sein.

Beispiel: Ein Held legt eine KK-Probe +5 ab. Sein KK-Wert beträgt 13. Er würfelt eine 11, dazu addiert er 5, ergibt 16. Die Kraftprobe ist gescheitert.

Im Anschluß an eine Probe bekommt der Held vom Meister Abenteuer-Punkte, und zwar halb so viele, wie er Augen gewürfelt hat; ungerade Ergebnisse werden abgerundet.

Der Held aus dem obigen Beispiel bekäme also 5 AP. Daraus ist zweierlei zu ersehen: 1. Auch für gescheiterte Proben gibt es AP. (Gerade durch schlimme Erfahrungen lernt man dazu.) 2. Zuschläge auf den Probe-Wurf werden nicht in AP umgesetzt.

Selbstverständlich gibt es nur für solche Proben AP, die der Meister den Helden abverlangt oder zumindest gestattet. Wenn ein Held im Vorübergehen via KK-Probe eine Fensterscheibe zerdeppert, kann er dafür unmöglich Abenteuerpunkte erwarten.

Lebensenergie (LE)

Die LE ist die in Zahlen ausgedrückte Lebenskraft eines Helden. Sie sinkt bei Verletzungen und Krankheiten. Wenn sie auf 0 oder darunter fällt, ist der Held tot. Sinkt sie auf 5 oder noch tiefer, verliert der Held die Besinnung. Die Dauer der Bewußtlosigkeit richtet sich nach dem LE-Stand:

1: 60 min, 2: 40 min, 3: 20 min, 4: 5 min, 5: 1 min.
Ein *Schwertmeister*-Held beginnt das Spiel mit LE: 85.

Er gewinnt verlorene Lebensenergie durch *Heilung* zurück. Wir gehen davon aus, daß der Held zwischen zwei Abenteuern seine Wunden versorgt,



Verletzungen auskuriert und sich schont. Er kann dann das nächste Abenteuer wieder mit voller LE beginnen, aber nur unter der Voraussetzung, daß diese Abenteuer nicht unmittelbar aufeinander fol-

gen, sondern daß seit dem letzten mindestens 30 Tage verstrichen sind.

Die Lebensenergie eines Helden erhöht sich mit jeder neuen *Stufe*, die er erreicht. Er würfelt dann mit einem W6 und addiert das Resultat (1–6 LP) permanent zu seiner Lebensenergie. Mit Erreichen der 21. Stufe endet dieser Energiezugewinn.

Auch bei einem Runenzauber kann ein Held LE verlieren. (Siehe »Runenkraft und Lebensenergie«, S. 39.) Auf diese Weise verlorene LE baut sich ebenfalls durch *Heilung* wieder auf. Es gelten die gleichen Regeln wie für das Ausheilen von Verwundungen. Verlorene Lebenspunkte können auch durch hochwirksame magische Arzneien oder durch Runenzauber zurückgewonnen werden.

Astralenergie (AE)

Unter der Sonne der Neugötter in der Hohlwelt sind alle herkömmlichen (aventurischen) Zauberformeln und andere magische Techniken zur Wirkungslosigkeit verurteilt. Die magische Kraft eines Helden (seine Astralenergie) bleibt jedoch bestehen. Er kann sie in Verbindung mit den Runensteinen zur Wirkung bringen. (Siehe »Runenkraft und Astralenergie«, S. 39.)

Den meisten Magiern, die von der Außenwelt in die Hohlwelt kommen, ist es nicht möglich, verlorene Astralenergie zurückzugewinnen – die Macht der Neugötter verhindert die normale Regeneration. Das bedeutet, die Magier beginnen ein neues Abenteuer mit dem AE-Stand, mit dem sie das letzte beendet haben. Es gibt jedoch einen machtvollen Runenzauber, der der Kraft der Neugötter trotzt. Mit Hilfe dieses Zaubers können magiebegabte Wesen neue Astralenergie entstehen lassen. Doch dazu wird die Rune *Geist* benötigt. Diese Rune, die erst im Besitz einer magiebegabten Kreatur ihre volle Wirkung entfaltet und daher auch »Magier«- oder »Astral«-Rune genannt wird, ist in der Hohlwelt nur äußerst selten zu finden. Man weiß von Schwert-Hexenmeistern – den *Morguai* – die im Besitz von *Geist*-Runen sein müssen, aber die Morguai halten ihre Macht geheim, und den meisten Sterblichen dürfte es wenig nützen, einen Morguai zu enttarnen. Bisher ist es nur einem Morguai gelungen, einem anderen Morguai die *Geist*-Rune zu rauben.

Dennoch brauchen magiebegabte Wesen, die – von der Außenwelt kommend – in die Hohlwelt eindringen, nicht völlig die Hoffnung sinken zu lassen, denn hin und wieder fließt ihnen auch im Reich

der Neugötter frische Astralenergie zu: Dann nämlich, wenn sie eine neue Stufe erreichen.

Beim Aufstieg in eine neue Stufe gewinnt der Magier/Elf/Druide ASP im Wert der neuen Stufe hinzu.

Beispiel:

Ein Magier erreicht die 18. Stufe. Er darf 18 ASP zu seiner derzeitigen AE addieren.

Astralenergie eines neuerschaffenen Helden:

Magiebegabte Helden, die in Aventurien eine »normale« Laufbahn bis zum Helden der 15. (oder einer höheren) Stufe hinter sich gebracht haben, nehmen

ihre LE und AE in die neue Welt mit. Ein neuerschaffener, magiebegabter Held beginnt mit einer Gesamtsumme aus AE und LE, die er auf die beiden Energiearten verteilen kann.

Geweihte haben zeitweilig den Kontakt zu ihren Göttern verloren, sie beginnen das Spiel wie gewöhnliche Sterbliche. Magier beginnen das *Schwertmeister*-Spiel mit 120 ASP/LP; Elfen, Waldelfen und Druiden haben 100 ASP/LP zur Verfügung. Da es bei Spielbeginn äußerst ungewiß ist, ob ein Held seinen Astralenergie-Vorrat jemals wieder ergänzen kann, sollten alle magiebegabten Spielfiguren so sparsam wie möglich mit ihrer AE umgehen.

Abenteuerpunkte (AP)

Abenteuerpunkte werden vom Spielleiter an die Helden als Belohnung für gutes Rollenspiel vergeben. Eine Hilfestellung zur Bemessung der AP für das Bewältigen von schwierigen Problemen oder das Meistern brenzliger Situationen findet sich in den *Meisterinformationen* der Abenteuer.

Das Töten eines Gegners bringt zunächst einmal *keine* AP. Vielmehr entscheidet der Meister nach dem Kampf, ob der Held eben eine nützliche Erfahrung gemacht hat, die man in AP umsetzen könnte. Als Richtschnur kann die Schwere der Verwundungen dienen, die der Held hinnehmen mußte. Dabei wird ihm die Hälfte der Schadenspunkte als AP gutgeschrieben. Diese Regelung darf natürlich nicht für leichtsinnige Helden (oder gar für Selbst-

verstümmler) gelten, und auch die unblutige List sollte belohnt werden.

Jedesmal, wenn Ihr Held eine bestimmte Menge AP gesammelt hat, erreicht er eine neue Stufe, und damit erhöht sich seine Stärke als Spielfigur.

Stufe

Um am *Schwertmeister*-Spiel teilnehmen zu können, muß ein Held die 15. Stufe erreicht haben. Dazu benötigt er mindestens 10500 Abenteuerpunkte, die er sich normalerweise sauer verdienen müßte. Wenn wir jedoch einen »Instant«-Helden der 15. Stufe erschaffen, geben wir ihm die Punkte großzügig mit auf den Weg.

Angriff/Parade (AT/PA)

Jeder Held im *Schwertmeister*-Spiel besitzt einen Angriff- und einen Parade-Wert. Diese Werte geben an, wie gut sich der Held auf das Ausführen der Manöver Angriff und Parade versteht. Der Grundwert für die Angriff beträgt 10, der Grundwert für die Parade beträgt 8. Auf diese Werte kann der

Spieler zusätzlich 15 Punkte nach eigenem Gutdünken verteilen. Er muß jedoch folgende Einschränkungen beachten:

1. Der PA-Wert darf 17 Punkte nicht übersteigen.
2. Der AT-Wert darf 18 Punkte nicht übersteigen.

Die Steigerung der Fähigkeiten

Während des *Schwertmeister*-Spiels macht der Spieler-Held unablässig Erfahrungen, die für seine Entwicklung nützlich sind. Der Wert dieser Erfahrungen wird in Abenteuerpunkten gemessen. Die AP werden dem Helden während und nach Abschluß eines Abenteuers vom Meister zugeteilt.

Immer wenn der Held eine bestimmte Menge AP gesammelt hat, erreicht er eine neue Stufe; die Anzahl AP, die für das Erklimmen einer weiteren Stufe benötigt wird, erhöht sich von Aufstieg zu Aufstieg um jeweils 100 AP.

Ein Held, der auf der 15. Stufe mit 10500 AP in das

Spiel einsteigt, braucht 1500 AP, um die 16. Stufe zu erreichen. Sein AP-Gesamtkontostand beträgt bei Erreichen der 16. Stufe also mindestens 12000 AP. Bei 13600 AP ist die 17. Stufe erreicht, bei 15300 AP die 18. und bei 21000 schließlich die 21. Stufe. Wie Sie im folgenden sehen werden, stellt diese 21. Stufe einen wichtigen Wendepunkt in der Entwicklung eines Helden dar.

Die Steigerung der Spielstärke eines Helden ist natürlich ein stetiger Prozeß, aber beim Aufstieg in eine neue Stufe wird dieser Prozeß in greifbare Vorteile umgesetzt: Der Held kann einige auf seinem Dokument eingetragene Werte verbessern. Seine Macht ist merklich angestiegen.

1. Die Eigenschaften

Der Held hebt eine seiner Eigenschaften (MU, KL, CH, GE, KK) um einen Punkt an. Diese Steigerung ist so lange zulässig, bis er die 21. Stufe erreicht hat.

Die Entwicklung jenseits der 21. Stufe

Mit dem Erreichen der 21. Stufe ist aus dem Helden (der vor vielen Jahren als liebenswerter Tolpatsch seine Laufbahn begann) ein besonnener, machtvoller Veteran geworden. Es wird still im Raum, wenn er eine Schenke betritt – ihm fällt es niemals schwer, einen freien Tisch zu finden.

Eine rasante Entwicklung vom naiven Knappen zum kaltblütigen Schwertvirtuosen, vom neugierigen Zauberlehrling zum gewandten Beherrscher der Magie geht ihrem Ende entgegen. Dem ungestümen jungen Volk fällt es leicht, viele neue Dinge zu lernen, Fähigkeiten zu entdecken und zu entwickeln. Der abgeklärte Meister kennt nur noch ein Ziel: die Perfektion seiner Künste und seiner Lebensführung. Auf diesem Wege voranzuschreiten, fällt ungleich schwerer – und braucht seine Zeit.

Noch sechsmal im Leben kann der Held eine seiner Eigenschaften steigern: Bei Erreichen der 25., 30., 35., 40., 45., und 50. Stufe. Aber bei seinem Streben nach Vollendung ist es dem Helden gestattet, bei jeder neuen Stufe, *eine* Eigenschaft um einen Punkt zu senken und dafür eine andere Eigenschaft um einen Punkt zu erhöhen.

So mag ein Krieger feststellen, daß hohe Körperkraft (KK: 20) nicht jedes Problem lösen hilft – besonders dann nicht, wenn die Klugheit nur 9 Punkte beträgt. Folglich beginnt der Krieger, seinen Geist zu trainieren; zur Ertüchtigung des Körpers

2. Die Lebensenergie

Der Held würfelt mit dem W6 und addiert das Ergebnis zu seiner Lebensenergie. Dieser Prozeß ist mit Erreichen der 21. Stufe abgeschlossen. Der Held hat eine körperliche Robustheit erlangt, die sich nicht mehr steigern läßt.

3. Die Astralenergie

Magier steigern ihre Astralenergie um den Wert der eben erreichten Stufe. (Erklimmen der 18. Stufe erbringt 18 ASP.)

4. Attacke/Parade

Der Held hebt entweder seinen AT-Wert oder seinen PA-Wert um einen Punkt an. Diese Entwicklung ist beendet, wenn der PA-Wert 17 und der AT-Wert 18 Punkte erreicht.

und zum Erhalt der Muskelkraft bleibt ihm während dessen nicht so viel Zeit. Nachdem er vier weitere Stufen emporgestiegen ist, beträgt seine Klugheit 13, seine Körperkraft nur noch 16 – ein etwas gesünderes Verhältnis, sollte man meinen.

Die Lebensenergie hat ihren höchsten Stand erreicht – nur durch Wunder oder Magie läßt sie sich weiter erhöhen.

Astralenergie, die magische, in den Runen gebundene Kraft, strömt in der neuen Welt besonders dem reifen Helden zu, ganz gleich, ob er Krieger, Streuner, Zwerg oder Magier ist.

Jeder Held, der mindestens einen Runenstein besitzt, erhält, von der 21. Stufe an, bei Erreichen einer jeden neuen Stufe ASP im Wert der erreichten Stufe. Für magiebegabte Helden gilt diese Regelung schon vor der 21. Stufe. Wir wollen annehmen, daß die Helden durch die Beschäftigung mit der Zauberei für magische Strömungen empfänglicher geworden sind. Magiebegabte Helden erhalten in der Hohlwelt ASP bei jeder Stufe, die sie dort erreichen – also frühestens 16 ASP beim Aufstieg in die 16. Stufe.

Attacke und Parade können nicht dauerhaft über 18 bzw. 17 hinaus gesteigert werden. Nur durch die Runenmagie kann der AT- oder PA-Wert *für kurze Zeit* auch über 18 bzw. 17 erhöht werden.

Der Kampf der Schwertmeister

Ein Rollenspiel, in dem die Abwicklung von Kämpfen den größten Teil der Spielhandlung einnimmt, kann kein gutes Rollenspiel sein, denn während eines Kampfes bieten sich dem Spieler kaum Gelegenheiten, die Rolle seiner Spielfigur auszugestalten. Die Kreativität tritt zurück, alle Aktionen sind den strengen Regeln eines Würfelspiels unterworfen.

Andererseits bilden die Kampfregeln natürlich einen unverzichtbaren Bestandteil eines Fantasy-Spiels, und ein Spieler, der ein Regelset erwirbt, das sich ausdrücklich an fortgeschrittene Rollenspieler wendet, darf erwarten, eine anspruchsvolle Regeltechnik geboten zu bekommen.

Das sind die zwei Grundüberlegungen, die wir beim Design des Kampfsystems zu berücksichtigen hatten. Wir mußten uns ferner fragen: Wie können wir Realismus, Anschaulichkeit und schnelle Handhabung des Systems auf einen Nenner bringen, wie können wir es dem Spieler ermöglichen, echtes Rollenspiel auch in die Kämpfe hineinzutragen, wie können also die Charakterzüge der Spielfigur (Hitzigkeit, Zaghaftheit) den Ausgang eines Gefechtes beeinflussen?

Sie sehen, wir haben hohe Ansprüche an unser System gestellt. Prüfen Sie die folgenden Regeln, um festzustellen, inwieweit wir diese Ansprüche erfüllen konnten. Beziehen Sie dabei die Wesensmerkmale Ihres Helden ins Kampfgeschehen ein: Streifen Sie dem vorsichtigen Helden eine dicke Rüstung über, und lassen Sie den tollkühnen Kämpfer eine selbstmörderische Fintenserie nach der anderen schlagen. Sie werden bald bemerken, daß im *Schwertmeister*-Kampfsystem nicht allein das Würfelglück den Ausschlag gibt, sondern daß es eine Menge rollenspielgerechter Entscheidungen zu treffen gilt.

Das neue Kampfsystem wurde speziell für Veteranen, für Virtuosen der Fechtkunst, entwickelt. Es stellt eine Erweiterung des DSA-Systems dar, so daß Spieler des Schwarzen Auges viele bekannte Begriffe wiederfinden werden. Diese Leser mögen uns verzeihen, wenn wir hier einige Situationen erläutern, die ihnen bereits vom Studium der Grund-

regeln vertraut sind. Solche Wiederholungen sind leider nicht zu umgehen, da wir mit *Schwertmeister* auch Spieler ansprechen wollen, die keine DSA-Erfahrung haben.

Tharun ist ein Land, das keine bewaffneten Heere und keine Massenschlachten kennt. In Tharun bedeutet »Kampf« das Gefecht von Elitekriegern, von Schwertmeistern, die gegen Bezahlung oder aus freien Stücken zu einem rituellen Zweikampf gegeneinander antreten.

Solche Schwertmeister sind es auch, mit denen es die Spieler-Helden als Freunde oder Feinde zu tun bekommen werden. Die neuen Kampfregeln dienen vor allem zur perfekten Simulation dieser Zweikampfrituale. Im Schwertkampf Held gegen Held entfalten die Regeln all ihre überraschenden Möglichkeiten, und die Spielleiter sollten darauf achten, daß die Spieler die in Tharun üblichen Formen wahren.

Natürlich bieten wir auch Spielanweisungen für Gefechte mit mehreren Beteiligten, da diese Kampfesform niemals ganz auszuschließen ist; aber Ihre Spieler werden bald feststellen, daß der faire Zweikampf die spannendere und anspruchsvollere Art der Auseinandersetzung ist.

Zu Ihrer Orientierung einige häufig wiederkehrende Begriffe (in Klammern die Abkürzungen):

Attacke:

Hieb, Stoß, Stich, Schlag, geführt mit dem Ziel, einen Gegner zu verletzen.

Attacke-Wert (AT):

die Fähigkeit eines Kämpfers, Attacken auszuführen. Der AT-Wert ist eine Zahl zwischen 0 und 20. Ihre Höhe hängt von der Kampferfahrung ab. Bei jeder Attacke würfelt der Spieler mit dem W20. Die Attacke gelingt, wenn das Würfelresultat nicht höher ausfällt als der derzeitige AT-Wert der Spielfigur.

Parade:

jede Bewegung einer Waffe, mit der eine gegnerische Attacke abgewehrt werden soll. Tiere und Monster parieren evtl. mit Hörnern, Rachen, Hornplatten u. ä.

Parade-Wert (PA):

die Fähigkeit eines Kämpfers, gegnerische Attacken abzuwehren. Das Gelingen einer Parade wird sinngemäß nach dem gleichen Verfahren ermittelt wie bei der Attacke.

Treffer:

Gelingt eine Attacke und mißlingt die gegnerische Parade, landet der Angreifer einen Treffer. Dieser Treffer kann evtl. von der Rüstung des Verteidigers aufgefangen werden, muß also nicht unbedingt zu einer Verletzung führen.

Trefferpunkte (TP):

Mit den TP wird die Wirkung eines Treffers gemessen. Die Höhe der TP hängt ab von der verwendeten Waffe, der Körperkraft des Kämpfers und seinem Würfelglück.

Rüstungsschutz (RS):

Bei einem Treffer wird ein Teil der TP von der Rüstung aufgefangen. Der RS benennt die Anzahl dieser aufgefangenen TP.

Schadenspunkte (SP):

Alle TP, die nicht von der Rüstung aufgefangen werden, verursachen einen Körperschaden. Dieser Schaden wird in SP ausgedrückt.

Zonen (Z):

Um eine genaue Trefferlokalisierung zu ermöglichen, wird der Körper jedes Kämpfers, Tieres oder Ungeheuers in Körperzonen aufgeteilt. Für den Körper eines Menschen gelten sechs Zonen: zwei Beine, zwei Arme, Rumpf, Kopf. Treffer in den einzelnen Zonen wirken sich unterschiedlich stark auf die Kampffähigkeit des Getroffenen aus.

Ein Kämpfer in Tharun

Elborn



AT: 18; PA: 17; Waffe: Schwinge (TP: W+8)

Sie sehen hier die schematische Darstellung und die wichtigsten Daten eines typischen Kämpfers in Tharun.

Es muß sich um einen Meister in der Waffenkunst handeln, der weder von Verletzungen noch von einer schweren Rüstung in seiner Beweglichkeit eingeschränkt ist, denn die Kampfwerte sind recht eindrucksvoll:

AT: 18 – Immer wenn Elborn mit dem 20seitigen Würfel eine 1–18 würfelt, ist seine Attacke gelungen. 90% seiner Angriffsaktionen fallen so aus, wie er es sich wünscht.

PA: 17 – Ein Champion auch in der Verteidigung. Jede Zahl von 1 bis 17 bedeutet eine gelungene Parade: Erfolgswahrscheinlichkeit: 85%.

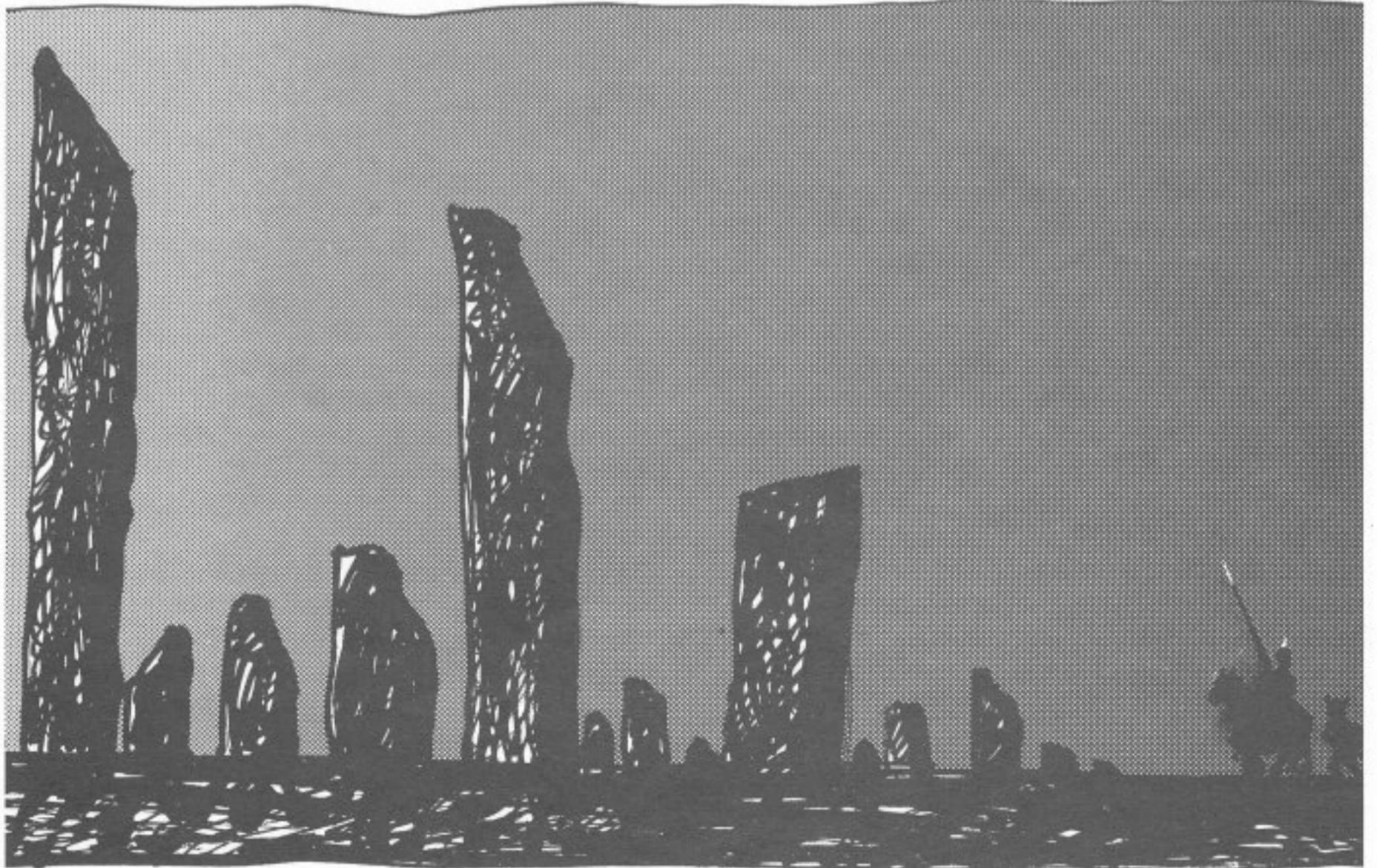
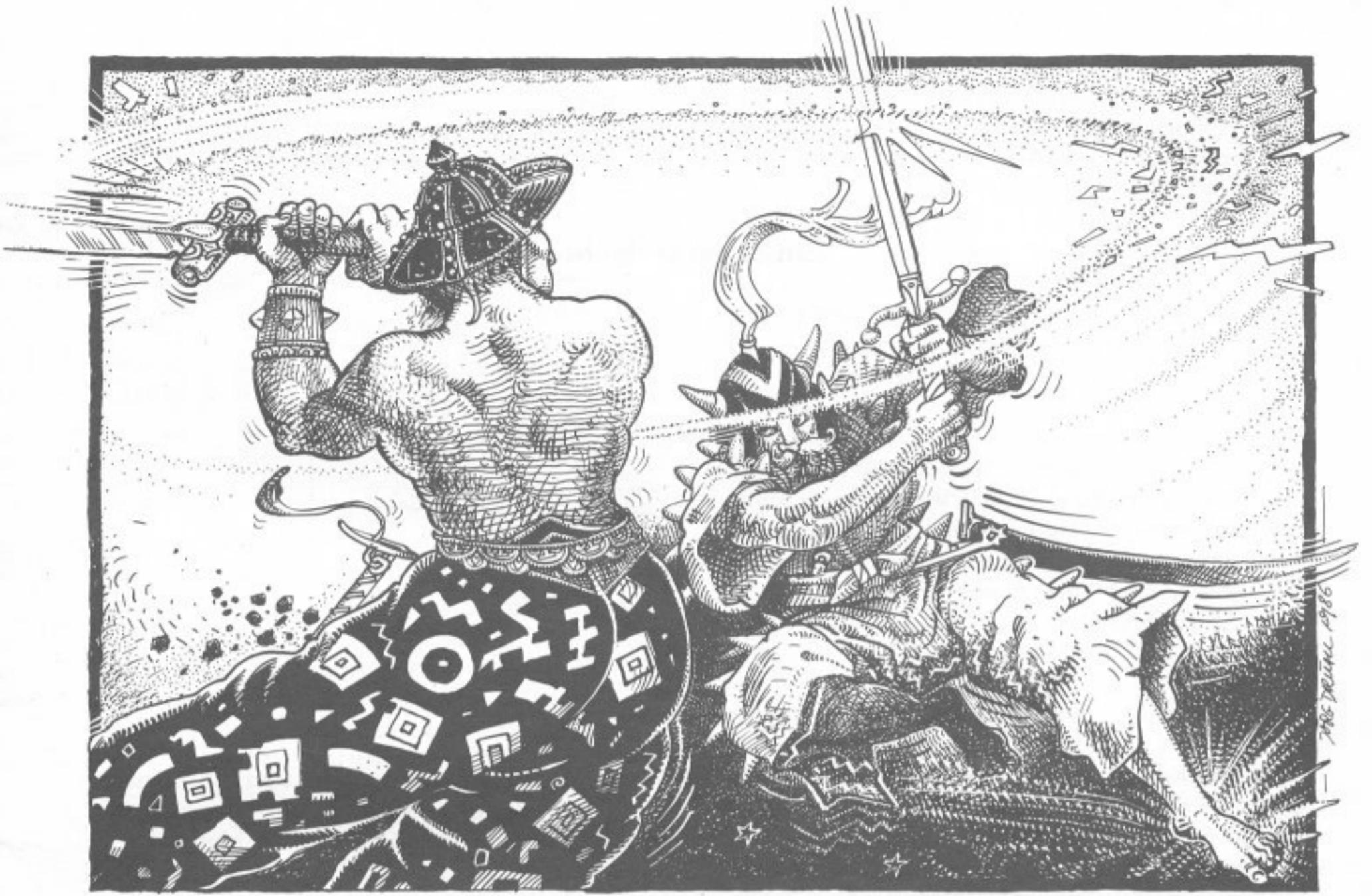
Waffe: Schwinge (TP: W+8) – In dieser Angabe stecken mehrere Informationen: Elborn führt eine Schwinge (eine dem Schwert vergleichbare Hieb-

waffe), die Waffe erbringt bei einem Treffer 9 bis 14 Trefferpunkte. Um die Trefferpunkte pro Treffer zu ermitteln, würfelt man mit einem 6seitigen Würfel oder addiert zum Resultat 8 Punkte als festen Zuschlag. In der Waffentabelle auf Seite 32 findet sich bei »Schwinge« die Trefferpunkte-Angabe W+5. Wenn unser Kämpfer für einen Treffer W+8 TP bekommt, so bedeutet das, er addiert einen zusätzlichen persönlichen Zuschlag zu den TP. Dieser Extrazuschlag ergibt sich aus seiner hohen Körperkraft. Elborns Körperkraft muß demnach 15 betragen, denn *jeder Körperkraft-Punkt, der über 12 hinausgeht, wird zu den TP addiert.*

KK-Bonus:		
0–12	–	+0
13	–	+1
14	–	+2
15	–	+3
..		
..		
20	–	+8

Zonen

Elborns Körperschema ist in sechs Zonen aufgeteilt, jede Zone ist mit einer Zahl versehen. Die Verteilung der Zonenzahlen weist Elborn als Rechtshänder aus. (Wäre er Linkshänder, würde der rechte Arm die 1 tragen, das rechte Bein die 2,



das linke Bein die 3 und schließlich der linke Arm [der Schwertarm] die 4.)

Wenn Elborn in einer der Zonen eine Verwundung erleidet, wird die Zonenzahl von seinem Attacke-

oder seinem Paradowert abgezogen. Also ist zu merken:

Gerade Zonenzahlen werden vom AT-Wert, ungerade vom PA-Wert subtrahiert.

Ein erstes Gefecht

Nachdem wir ein paar wichtige Dinge über Elborn erfahren haben, wollen wir ihn nun gegen Ilai antreten lassen.

Ilai

Wie Sie an den rechtsstehenden Werten sehen, führt Ilai seine Attacken und Paraden mit einer etwas niedrigeren Erfolgswahrscheinlichkeit aus, aber er ist kräftiger als Elborn; hinter seinen Hieben sitzt mehr Wucht.



AT: 17; PA: 15;
Waffe: Schwinge
(TP: W+10)

Wer beginnt den Kampf?

Über das Recht auf den ersten Schlag entscheidet der Mutwert der Gegner. Der mutigere der beiden kann wählen, ob er den Kampf mit einer Attackenserie eröffnet oder seinem Gegner den Vortritt läßt. Sollten beide Kontrahenten nicht bereit sein, den ersten Schlag zu tun, so kommt es nicht zum Kampf – ganz wie im richtigen Leben.

Falls beide Gegner gleich hohe Mutwerte besitzen, würfeln Sie um das Recht der Kampföffnung.

Natürlich können sich aus dem Spiel auch andere Kampföffnungen ergeben: Ein Kämpfer fällt einen nichtsahnenden Gegner von hinten an, er zückt mitten in einem scheinbar freundlichen Gespräch das Schwert, springt plötzlich aus einem Versteck hervor usw.

Über solche Situationen, die nur schwer in allgemeine Regeln zu fassen wären, entscheidet der Spielleiter nach eigenem Ermessen.

Die Attackenserie

Ilai ist mutiger als Elborn. Er eröffnet den Kampf, greift Elborn an und treibt ihn mit einer Serie von Attacken vor sich her. Das heißt, er rollt den 20seitigen Würfel (so schnell, als schlänge er mit dem Schwert). Ilai würfelt: 5, 7, 14, 13, 8. Elborn würfelt (im gleichen Tempo) nach jedem von Ilais Attackewürfen seine Paraden: 4, 14, 16, 17, 5. Ilai schlägt weiter zu: 14, 8, 10. Elborn hält dagegen: 3, 12, 18. 18? Ja, 18! Das bedeutet, Elborns letzte Parade ist mißlungen. Ilai hat ihn getroffen.

Der Treffer

Immer wenn nach einer gelungenen Attacke die Parade des Verteidigers mißlingt, hat der Attackierende einen Treffer erzielt. Die Wirkung dieses

Treffers hängt ab von der verwendeten Waffe und der Körperkraft des Angreifers. Ilai (TP: W+10) führt einen Trefferpunktewurf aus. Er würfelt eine 5, addiert die 10 und erzielt so 15 TP. Die TP werden als Schadenspunkte von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen.

Trefferplatzierung und Körperzonen

Wir wissen, welchen Schaden Ilais erfolgreiche Attacke verursachte, wichtiger noch ist aber die Frage, wo er seinen Gegner getroffen hat, in welcher Zone.

Während eines Gefechtes versucht der Kämpfer natürlich, seinen wertvollen und liebgewonnenen Körper gegen feindliche Attacken abzusichern,

aber er kann unmöglich ständig all seine Körperzonen gedeckt halten; zwei bleiben für gelungene Attacken verwundbar. Der Kämpfer entscheidet – normalerweise – selbst darüber, welche Zonen er feindlichen Attacken aussetzt.

Elborn teilt nun Ilai mit, daß er den linken Arm und das linke Bein nicht decken konnte. Ilai erwidert mitleidlos, daß er ihm die Klinge in den linken Arm gestoßen habe. Der Treffer wird durch ein + in der Zone markiert. Die Zonenzahl für den linken Arm (1) wird jetzt von Elborns PA-Wert abgezogen. Von nun an darf er beim Parieren nicht mehr als 16 würfeln.

Einschub für Genauigkeitsfanatiker – andere Leser sollten den nächsten Abschnitt überspringen.

Frage: »Wieso darf sich der Getroffene, *nachdem* feststeht, daß es ihn erwisch hat, die Stelle aussuchen, wo er gestochen werden möchte? Das ist doch total unrealistisch.«

Stimmt! – Aber nur auf den ersten Blick. Natürlich kann der Verteidiger auch *vor* jedem Schlag die nicht gedeckten Körperzonen benennen, aber das würde das Spiel gewaltig bremsen. Denn erstens werden die meisten Attacken pariert (dann ist es uninteressant, welche Zonen soeben nicht gedeckt waren) und zweitens sucht sich der Verteidiger sowieso immer die für ihn günstigsten Zonen aus – gleichgültig, ob vor oder nach einem Treffer. Also ist es unnötig, das flotte Duell von Attacke- und Paradewurf ständig durch Ansagen des Verteidigers zu unterbrechen. Der Verteidiger benennt seine ungedeckten Zonen nur dann, wenn es sinnvoll ist: wenn der Gegner ihn getroffen hat. So, nun zurück zum Kampfplatz!

Beflügelt durch den soeben erzielten Armtreffer, greift Ilai weiter an. Er würfelt: 16, 15. Elborn pariert zähneknirschend: 12, 17. »Da, wieder getroffen!« ruft Ilai. Damit hat er recht. Elborns PA-Wert ist ja inzwischen von 17 auf 16 gesunken. Da bedeutet eine 17 auf dem W20: Parade mißlungen. »Linker Arm und linkes Bein waren nicht gedeckt«, murmelt Elborn finster. »Wieder in den Arm!« entscheidet Ilai und würfelt mit zufriedener Miene die Trefferpunkte aus.

Der Treffer wird durch ein zweites + in der Zone »linker Arm« markiert, wieder wird Elborns PA-Wert um einen Punkt gesenkt. Von jetzt an muß Elborn seine Kampfaktik ändern, denn:

Drei Verwundungen in einer Körperzone führen zu sofortiger Bewußtlosigkeit!

Für Elborn bedeutet das: Wenn er den Kampf nicht verlieren will, darf er den linken Arm nicht noch einmal als ungedeckte Zone anbieten. Bei Ilais nächstem Treffer wird Elborn vermutlich linkes und rechtes Bein als ungedeckte Zonen benennen, eine Verwundung in einer dieser Zonen bringt jedoch einen höheren Abzug auf AT- oder PA-Wert mit sich (siehe *Zonen*).

Das Ende der Attackenserie

Nachdem er den zweiten Treffer gelandet hat, setzt Ilai seine Attackenserie fort. Warum sollte er sie auch abbrechen, gerade jetzt, wo er sich auf der Siegerstraße befindet. Theoretisch kann die Serie so lange dauern, bis dem Spieler die Würfelhand erlahmt. In der Praxis aber endet die Serie natürlich früher, nämlich in dem Augenblick, wo der Angreifer seinen Attackewurf verpatzt. Bei Ilais AT-Wert (17) ist das im Durchschnitt bei jedem achten oder neunten Wurf der Fall. Eine gescheiterte Attacke (der Held schlägt vorbei und stolpert vorwärts; seine Klinge bleibt an einem Hindernis hängen u. ä.) hat für den Angreifer böse Folgen: Er benötigt wertvolle Sekundenbruchteile, um von Attacke auf Verteidigung umzuschalten. Das heißt im Spiel:

Unmittelbar nach einer verpatzten Attacke muß der vormalige Angreifer seinen ersten PA-Wurf mit 2 multiplizieren, und darf dennoch seinen PA-Wert nicht übertreffen.

Der vormalige Verteidiger wird nun zum Angreifer und beginnt mit einer eigenen Attackenserie.

Die Attackenserie endet ebenfalls, wenn dem Verteidiger eine Meisterparade gelingt.

Eine *Meisterparade* ist ein Paradewurf, bei dem eine natürliche 1 oder 2 gewürfelt wird (also ohne Abzüge auf den Wurf).

Wird die Attackenserie durch eine *Meisterparade* gestoppt, so wechselt das Attackerecht auf den vormaligen Verteidiger.

In diesem Fall muß aber der vormalige Angreifer seinen ersten Parade-Wurf nicht mit 2 multiplizieren.

Die Rüstung

Kehren wir zu Ilai und Elborn zurück, die inzwischen die Lust verloren haben, im Adamskostüm aufeinander einzuschlagen, nur damit es uns leichter fällt, Ihnen die Kampfregeln darzulegen – sie haben sich gerüstet.

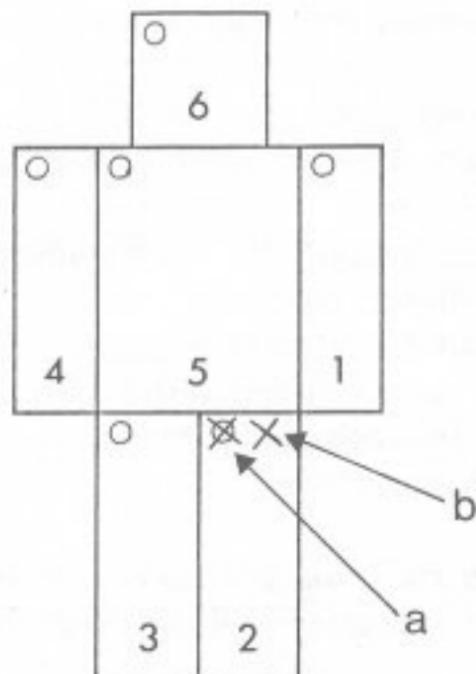
Der Rüstung kommen im Kampfgeschehen zwei Funktionen zu: Erstens wird der Rüstungsschutz (RS) von den Trefferpunkten (TP), die eine gegnerische Waffe verursacht, abgezogen und mindert so den Verlust an Lebensenergie (LE). Zweitens können durch eine Rüstung Körperzonen mit einem individuellen Schutz versehen werden. Auf diese Weise werden die im Abschnitt *Trefferplatzierung und Körperzonen* beschriebenen Abzüge auf AT und PA verhindert oder aufgeschoben.

Ein Kämpfer, der eine nicht parierte Attacke geschlagen hat, würfelt die TP für seine Waffe aus. Trägt der Gegner eine Rüstung, so wird der RS (eine Zahl, die die Wirksamkeit der Rüstung ausdrückt) von den TP des Angreifers abgezogen: Elborn (TP: W+8) schlägt mit seiner Schwinge zu, er bringt es auf 10 TP. Ilai trägt eine mittelschwere Rüstung (RS4). $10(\text{TP}) - 4(\text{RS}) = 6(\text{SP})$. Der Hieb verursacht 6 Schadenspunkte. Schadenspunkte sind Trefferpunkte, die die Rüstung durchdringen und direkt von der LE des Getroffenen abgezogen werden.

Rüstungsschutz der Körperzonen

Auf dem Körperzonenschema wird markiert, welche Zonen durch eine Rüstung geschützt sind. Diese Zonen sind mit einem RS-Symbol \bigcirc zu versehen.

Elborn



Das Schema zeigt Elborn in schwerer Rüstung (RS6). Sechs RS-Symbole wurden auf dem Schema verteilt. Wird gegen eine Körperzone, die mit einem \bigcirc versehen ist, ein Schadenstreffer erzielt, so erfolgt beim ersten solchen Treffer kein Abzug auf AT- oder PA-Wert. Der Treffer wird jedoch markiert: a.

Erst der nächste Treffer (b) in das linke Bein gilt als Verletzung, die zu einem AT-Abzug führt. Eine durch einen \bigcirc geschützte Körperzone muß *viermal* getroffen werden, um eine Bewußtlosigkeit des Kämpfers zu verursachen, bei zwei $\bigcirc \bigcirc$ sind fünf Treffer erforderlich usw.

Die Bedeutung des Schadenstreffers

Im Spiel kann es zu zwei Arten von Treffern kommen: leichten Treffern und Schadenstreffern.

Leichter Treffer: Die vom Angreifer erzielten TP sind geringer als der (oder gleich dem) Rüstungsschutz des Verteidigers. Der Treffer – ein harmloser Abpraller von der Rüstung – ist für das Spiel ohne Bedeutung.

Schadenstreffer: Die vom Angreifer erzielten TP sind höher als der RS des Verteidigers. Die Waffe dringt durch die Rüstung und beschädigt sie; sie verursacht außerdem eine Verwundung. Bedeutung für das Spiel: Der Verteidiger muß Schadenspunkte hinnehmen – er verliert Lebensenergie. Der Rüstungsschutz der getroffenen Zone sinkt oder geht ganz verloren.

Die Bedeutung des Rüstungsschutz-Wertes

Beachten Sie bitte, daß zweierlei Informationen in der RS-Zahl stecken: Einerseits gibt sie an, wie viele Rüstungsschutz-Punkte von den bei einem Schlag des Gegners erzielten TP abzuziehen sind, andererseits benennt sie die Anzahl der RS-Symbole \bigcirc , die auf dem Körperzonenschema verteilt werden dürfen.

Ein RS-Symbol ist jedoch *nicht* gleichbedeutend mit einem RS-Punkt. Wenn also z. B. sechs RS-Symbole auf die sechs Körperzonen verteilt werden, bedeutet das nicht, daß nun jede Zone nur noch mit einem RS-Punkt geschützt wäre, sondern jedes Symbol schützt »seine« Zone gegen Trefferpunkte mit dem vollen Rüstungsschutz 6.

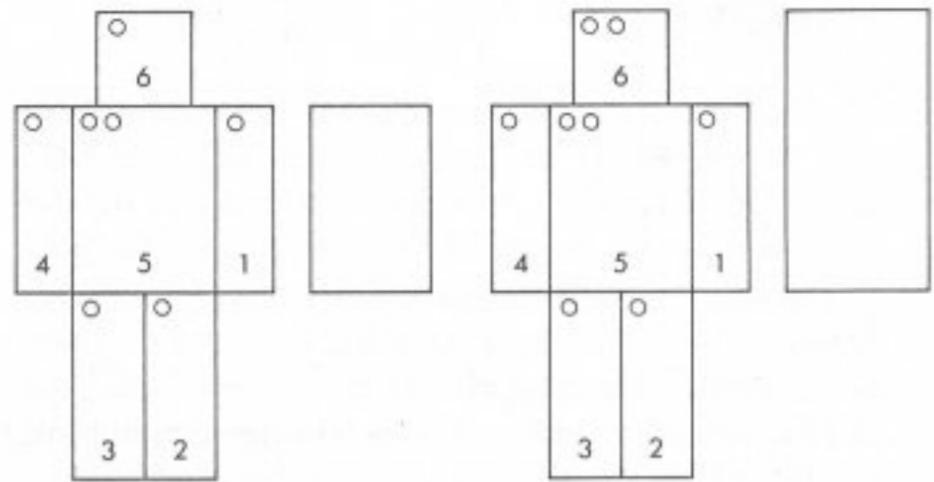
Der Schild

Ein Schild erhöht den Rüstungsschutz. Es gibt kleine Schilde (RS1) und Großschilde (RS2). Bei der Ermittlung von Schadenspunkten wird der RS des Schildes gemeinsam mit dem RS der Rüstung von den Trefferpunkten abgezogen.

Um den zusätzlichen Schutz der Körperzonen zu verdeutlichen, wird das RS-Symbol \bigcirc des Schildes auf Kopf und/oder Körper der Schemafigur eingezeichnet, der Schildtyp neben der Figur abgebildet.

Ein mit einem Schild gerüsteter Kämpfer braucht nur jeweils eine ungedeckte Körperzone zu benennen, wenn sein Gegner einen Schadenstreffer landet.

Der Schildarm darf nicht als ungedeckte Zone angeboten werden!



Ritter mit
kleinem Schild

Ritter mit
Großschild

Behinderung durch Rüstung

Je schwerer eine Rüstung ist, desto mehr hemmt sie die Beweglichkeit. Ein Kämpfer in der schwerstmöglichen Kombination von Rüstungsteilen wird feststellen, daß er kaum mehr den Arm zur Attacke heben kann. Jeder Spieler muß selbst entscheiden, wo für ihn das gesunde Mittelmaß zwischen Agilität und Sicherheit liegt.

Welche Beschwerden für Attacke und Parade dicke Körperpanzer mit sich bringen, ist aus der Tabelle zu ersehen.

Von Rüstungen über RS10 ist aus spieltechnischen Gründen abzuraten – *verbieten* wollen wir solche Art der Hochrüstung jedoch nicht. Da wir uns mit diesen Regeln an mündige Rollenspieler wenden, verzichten wir auch auf eine Vorschrift, wie die RS-Symbole auf die Körperzonen zu verteilen sind. Mit anderen Worten: Wer 10 RS-Symbole zu verteilen hat und sich alle zehn Symbole aufs Haupt stülpen will (Vollhelm aus 30 cm Gußeisen), kann das tun, darf sich aber nicht wundern, wenn er von der Spielerrunde nicht ganz ernst genommen wird.

Behinderungstabelle

Rüstungs- schutz	Abzug auf AT-Wert	PA-Wert
0	0	0
1	0	0
2	0	0
3	1	0
4	1	1
5	2	1
6	2	3
7	3	4
8	4	5
9	6	7
10	8	9
11	10	11
12	12	13
.		
.		
.		

Das Ende des Kampfes

1. Tod

Die Lebensenergie eines Kämpfers fällt auf 0 oder darunter. Für ihn ist nicht nur das gerade laufende Gefecht, sondern das Leben seiner Spielfigur beendet.

2. Bewußtlosigkeit

Die Lebensenergie eines Kämpfers fällt auf einen Wert von 5 bis 1. Der Kämpfer wird auf der Stelle bewußtlos. Eine Ohnmacht tritt ebenfalls ein, wenn ein Kämpfer während eines Gefechtes in ei-

ner Körperzone dreimal verwundet wird (Ausnahme: siehe Rüstungsschutz).

3. Aufgabe

Ein Kämpfer kann, während er mit einer Attackenserie an der Reihe ist, jederzeit den Kampf abbrechen. Der Gegner wird dann entscheiden, ob der Kämpfer die Waffe niederlegen muß, das Gefecht als »unentschieden« gewertet oder fortgesetzt werden soll. Während einer Attackenserie des Gegners kann sich der Kämpfer ebenfalls ergeben. In diesem Fall entscheidet der Spielleiter, ob der Gegner auf den Ruf »Ich gebe auf!« tatsächlich die Waffe sinken läßt.

4. Kampfunfähigkeit

Sobald AT- oder PA-Wert eines Kämpfers auf 0

oder darunter gesunken ist, gilt er als kampfunfähig. Er muß das Gefecht abbrechen.

5. Flucht

Ein Kämpfer kann während einer eigenen AT-Serie die Flucht ergreifen. Ob sie gelingt, hängt von seiner Schnelligkeit, der des Gegners und von örtlichen Gegebenheiten ab. Bei mehr als einem Beintreffer kann der Meister eine Flucht als unzulässig erklären.

Wendet sich der Kämpfer während der AT-Serie des Gegners zur Flucht, muß er mindestens eine unparierte Attacke über sich ergehen lassen. In diesem Fall sind alle sechs Körperzonen ungedeckt. Entweder sucht sich der Gegner die Zone aus, die er treffen will, oder der Meister läßt den W6 darüber entscheiden, welche Zone verwundet wird.

Zusätze und Verfeinerungen

Ob Sie die folgenden Regeln bei der Abwicklung Ihrer Spielgefechte berücksichtigen wollen, bleibt allein Ihrer Entscheidung überlassen. Sie sollten sie immerhin prüfen, denn bei unseren Spieltests hat sich erwiesen, daß erst die Regelverfeinerungen

dem Kampfsystem das richtige Flair verleihen. Betrachten Sie die Verfeinerungen also am besten als eine Art Gewürz. Bisher war in den Regeln von Hausmannskost die Rede – jetzt kommen wir zur feinen Küche!

Die Ermittlung der Trefferpunkte

Sie können mehr Spannung in ein Gefecht bringen und gleichzeitig das Spieltempo erhöhen, wenn Sie darauf verzichten, während des Kampfes nach jedem Treffer die erzielten Trefferpunkte zu ermitteln.

Voraussetzung für dieses Verfahren ist: Beide Kämpfer erzielen bei einem Treffer mit Sicherheit mehr Trefferpunkte, als der RS des Gegners auffangen kann.

Beispiel:

Ilai (TP: W+10) kämpft gegen Elborn (RS6). Immer wenn Ilai Elborn trifft, erzielt er 11 bis 16 TP. Elborns Rüstung fängt 6 TP auf. Elborn erleidet also »garantiert« 5–10 Schadenspunkte pro Treffer.

Da die meisten Kämpfer in Tharun hohe Körperkraftzuschläge zu den TP ihrer Waffen addieren können, kommt es häufig zu Kampfsituationen wie im obigen Beispiel. In einem solchen Fall werden während des Kampfes die Treffer einfach auf dem Körperzonenschema durch ein + markiert. Sobald ein Kämpfer das Gefecht abbricht oder kampfunfähig wird (weil AT- oder PA-Wert auf 0 gesunken ist), wird ein Trefferpunktewurf ausgeführt und mit der Anzahl der Treffer multipliziert.

Beispiel:

Elborn wurde sechsmal getroffen; er ergibt sich. Ilai würfelt mit dem 6seitigen Würfel (Resultat: 4) und addiert seinen Zuschlag (10): $4 + 10 = 14$ TP. Die 14 TP werden nun mit der Anzahl der Treffer multipliziert: $14 \times 6 = 84$. 84 TP? Hm, vielleicht hätte Elborn den Kampf doch früher abbrechen sollen ...

Bei unserem Beispiel hatten wir Elborns Rüstung nicht berücksichtigt. Der RS ist natürlich vor dem Multiplizieren abzuziehen. Das ergibt folgendes Bild:

14 (TP) – 6 (RS) = 8 Schadenspunkte. 8 (SP) \times 6 (Treffer) = 48 Schadenspunkte insgesamt. Diesen Schaden kann Elborn schon eher verkraften.

Sollte es sich erweisen, daß die Gesamtzahl der Schadenspunkte die Lebensenergie des Getroffenen übersteigt, so ist es um den Kämpfer geschehen. Diese Regelung mag überraschen, aber unrealistisch ist sie – bei näherem Hinsehen – nicht: Wer kann schon während eines Kampfes die Schwere seiner Verletzungen (auf den Lebenspunkt genau) einschätzen? Ein zu Tode Getroffener kann dennoch eine Zeitlang weiterkämpfen. Wenn der Kämpfer genau wissen will, wie es um ihn steht, muß er halt den Kampf abbrechen – entweder durch Aufgabe oder Flucht.

Das Verfahren, den Kämpfer über die Schwere seiner Wunden im Ungewissen zu lassen, erhöht nicht nur die Spannung während eines Gefechtes, sondern es erzieht die Spieler auch zur Vorsicht und fördert dadurch eine vernünftige Spielweise.

Die Trefferpunkte eines Kampfes können *nicht* durch einen Gesamtwurf ermittelt werden, wenn es ungewiß ist, ob ein Kämpfer mit jedem Treffer die Rüstung des Gegners durchdringt.

Beispiel:

Der Bandit Tatter (TP: 1W+2) greift Elborn (RS6) an. Tatter erzielt pro Treffer 3–8 TP. Es ist unwahrscheinlich, daß er Elborn bei jeder gelungenen Attacke Schadenspunkte beibringt. In diesem Fall

muß nach jedem Treffer ein Trefferpunktewurf durchgeführt werden.

Selbstverständlich können Sie die Methode (ein TP-Wurf nach jeder unparierten Attacke) auch bei Gefechten verwenden, in denen mit Sicherheit jeder Treffer ein Schadenstreffer ist. Allerdings

bremsen Sie dadurch das Kampf(Würfel)tempo und berauben das Duell des zusätzlichen Nervenzitels der Ungewißheit. («Kann ich mir überhaupt noch einen Schadenstreffer leisten, oder sollte ich allmählich daran denken, das Handtuch zu werfen?»)

Die Kampfunterbrechung

Spieler oder Spielleiter können jederzeit ein Gefecht unterbrechen, wenn sie der Ansicht sind, der Gegner habe schon so viele Lebenspunkte verloren, daß er eigentlich tot oder bewußtlos sein müßte. Das Gefecht wird ausgesetzt, die Schadenspunkte für beide Seiten werden ermittelt.

Sollte es sich erweisen, daß die Kampfunterbre-

chung zu Unrecht erfolgte (nach Abzug der SP von der LE ist der Gegner weder tot noch bewußtlos), wird der Kampf fortgesetzt. Die Partei, die um Unterbrechung bat, setzt den Kampf als Verteidiger fort – auch wenn sie sich zuvor in einer AT-Serie befand. Der erste Paradowurf wird mit 2 multipliziert.

Die Meisterattacke

Würfelt ein Kämpfer beim AT-Wurf eine 1 oder – aufgrund von Abzügen – weniger, so hat er eine Meisterattacke geschlagen. Die Meisterattacke kann nur durch eine *Meisterparade* (PA-Wurf 1 oder 2, hier sind keine Abzüge erlaubt) abgewehrt werden.

Geht die Meisterattacke unpariert durch, so bedeutet das: Alle TP, die der Angreifer erzielt, werden als SP direkt von der LE des Verteidigers abgezogen. (Der Rüstungsschutz wirkt nicht – der Angreifer hat einen Schwachpunkt in der Rüstung genutzt.)

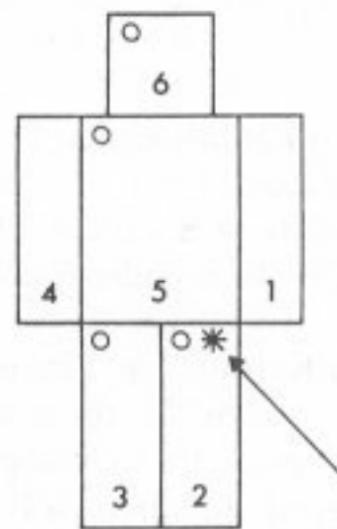
Spielt man nach dem System, bei dem die TP erst am Schluß des Kampfes durch einen Wurf ermittelt werden, so gilt folgendes: Es werden zwei TP-Würfe durchgeführt. Der Spieler entscheidet, welches Würfelergebnis für normale Treffer und welches für die Meisterattacke(n) gelten soll. Dann werden die Resultate separat errechnet (einmal mit, einmal ohne Abzug des Rüstungsschutzes), addiert und von der LE des Gegners abgezogen. Meisterattacken werden auf dem Körperzonenschema durch besondere Zeichen kenntlich gemacht.

Um eine Meisterattacke zu schlagen, muß man keine *natürliche* 1 würfeln. Man kann die Meisterattacke vielmehr durch eine Serie von *Finten* vorbereiten (siehe *Die Finte*).

Meisterattacke und Trefferplatzierung

Eine gelungene Meisterattacke wirkt sich auch bei der Trefferplatzierung auf dem Körperzonensche-

ma aus. Wird nämlich eine Körperzone getroffen, die ein RS-Symbol trägt, so bleibt das Symbol unberücksichtigt. Der Treffer wird so markiert, als ob die Zone nicht über einen Rüstungsschutz verfügte.



Um bei der späteren »TP-Endabrechnung« Meisterattacken von normalen Treffern unterscheiden zu können, sollte man die Meisterattacke durch ein * kennzeichnen.

Beispiel:

Ein Kämpfer wird Opfer einer gegen sein linkes Bein geführten Meisterattacke (Pfeil). Der Treffer wird neben dem RS-Symbol markiert und der AT-Wert des Getroffenen um 2 Punkte gesenkt. Erleidet der Kämpfer später noch einmal einen »normalen« Treffer in das linke Bein, dann wird das RS-Symbol abgestrichen, und der AT-Wert bleibt unverändert.



JOE PERRY 1985 ©

Die Meisterparade

Eine Meisterparade gelingt immer dann, wenn der Verteidiger eine *natürliche* 1 oder 2 würfelt. Mit einer Meisterparade kann eine *Meisterattacke* abgewehrt werden – in diesem Fall behält der Angreifer jedoch das Attackerecht und kann seine AT-Serie fortsetzen.

Folgt eine Meisterparade auf eine gewöhnliche Attacke, beendet sie die Attackeserie des Angreifers sofort.

Das Attackerecht geht auf den bisherigen Verteidi-

ger über, der bisherige Angreifer muß jedoch – anders als bei einer verpatzten Attacke – seinen ersten Paradedwurf *nicht* mit 2 multiplizieren. Wir empfehlen, die Möglichkeit zur Meisterparade (die auch *Glücksparade* heißen könnte) nur Spieler-Helden zu gewähren. So symbolisiert sie das Kampfesglück, das in einem Fantasy-Roman den Helden immer wieder zu Hilfe kommt. Ohne diesen Verbündeten hätten weder Frodo noch Conan oder Sigurd viel mehr als das Vorwort zu ihrem ersten Abenteuer überlebt.

Die Finte

Der Angreifer sagt *vor* dem AT-Wurf an: »Finte!«; dann würfelt er. Mißlingt der AT-Wurf »Finte«, wird der Kampf wie nach jedem gescheiterten AT-Wurf fortgesetzt, mit allen Nachteilen für den Angreifer (siehe: *Das Ende der AT-Serie*). Gelingt der Fintewurf, werden anschließend keine TP ausgewürfelt, denn die Finte sollte den Verteidiger ja nicht verletzen, sondern nur narren. (Ob nach einem Fintewurf der PA-Wurf gelingt, ist für das Spiel unbedeutend. Daher kann der PA-Wurf entfallen.)

Der Angreifer kann die Finten nutzen, um entweder eine eigene Attacke zu verbessern oder die gegnerische Parade zu erschweren. Wenn er auf eine Finte einen echten Attackewurf folgen läßt, sagt er vor dem Wurf an »Attacke minus 1« oder »Parade plus 1«. *Attacke minus 1* bedeutet, der Angreifer darf einen Punkt von seinem Attackewurf abziehen, *Parade plus 1*, der Verteidiger muß zum nächsten Paradedwurf 1 addieren.

Schlägt der Angreifer mehrere Finten hintereinander, kann er die Zuschläge (bzw. Abzüge) ansammeln.

Beispiel:

Nach drei erfolgreichen Finten sagt der Angreifer

an: »Parade plus 3« und würfelt eine echte Attacke, die auch gelingt. Nun muß der Verteidiger 3 Punkte zu seinem PA-Wurf addieren.

Nutzt der Angreifer die Finten, um seinen Attackewurf zu verbessern, kann er auf diesem Wege eine *Meisterattacke* herbeiführen.

Das folgende Kampfbeispiel mag illustrieren, welche interessante Kampfsequenzen durch die Verwendung von Finte und Meisterattacke möglich werden:

Ita (AT: 18) kämpft mit einem Messer (TP: 1W) gegen Brog in schwerer Rüstung (AT: 8/RS: 8). Mit einer gewöhnlichen Attacke könnte Ita Brogs Rüstung nicht durchdringen, nur eine Meisterattacke, die durch eine Schwachstelle in der Rüstung dringt, kann Brog gefährlich werden, aber eine Meisterattacke fällt im Schnitt auf 20 Würfe einmal. Also tänzelt Ita um den schwerfälligen Brog herum, fintet achtmal hintereinander, entdeckt endlich Brogs schwachen Punkt und stößt zu. (Ita sagt achtmal »Finte« an, würfelt jedesmal unter AT-Wert, dann sagt sie »Attacke minus 8« und würfelt anschließend eine 7. Von der 7 darf sie 8 abziehen. Das Ergebnis liegt deutlich unter der 1, die für eine Meisterattacke benötigt wird.)

Das Ausweichen

Statt eine gelungene Attacke zu parieren, kann der Verteidiger auch *ausweichen*. Bei diesem Manöver sagt er an: »Ich weiche aus.« Anschließend absolviert er seinen PA-Wurf und multipliziert das Ergebnis mit 2. Er darf dabei seinen PA-Wert nicht

übertreffen. Wenn das Ausweichen gelingt, gilt die letzte Attacke des Gegners als gescheitert. Das bedeutet: Das Attackerecht geht auf den Verteidiger über, der Gegner muß seinen nächstfolgenden PA-Wurf mit 2 multiplizieren.

Das Manöver Ausweichen ist nicht erlaubt:

1. nach einer mißlungenen eigenen Attacke,
2. direkt nach einem Ausweichmanöver des Gegners,
3. nach einer *Meisterattacke* des Gegners.

Mißlungenes Ausweichen wird gehandhabt wie eine mißlungene Parade.

Kämpfe mit mehreren Beteiligten

Bevor das Gefecht beginnt, teilt der Spielleiter die beiden verfeindeten Scharen so auf, daß die Mitglieder der zahlenmäßig unterlegenen Partei allein gegen zwei, drei oder vier Gegner stehen.

Beispiel:

Drei Guerai kämpfen gegen sieben Spieler-Helden. Guerai A und B kämpfen gegen je zwei Helden, Guerai C bekommt es mit drei Helden zu tun.

Über das Recht, den Kampf zu eröffnen, entscheidet wieder der Mutwert, wobei die Mutwerte der Mitglieder beider Gruppen addiert werden.

1. Die einfache Regel

Alle Beteiligten an einem Gefecht dürfen *einmal* attackieren und parieren. Für den einzelnen Kämpfer heißt das, er kann gegen *einen* Gegner einen Attackewurf ausführen, und er kann *eine* feindliche Attacke parieren. Gegen die Attacken der übrigen Gegner hat er keine Abwehrmöglichkeit. Nachdem der Einzelkämpfer seine Attacke und seine Parade ausgeführt hat und seine Gegner die ihnen zustehenden Schläge ausgeteilt haben (einer von ihnen würfelt einen Attacke- und einen Paradewurf, die übrigen brauchen nicht zu parieren, da sie ja nicht angegriffen werden), beginnt eine neue Schlagfolge.

2. Die verfeinerte Regel

Auch im Gefecht »einer gegen viele« wird die Attackenserie eingesetzt. Beide Seiten – sowohl der Einzelkämpfer als auch die Gruppe seiner Gegner – können sich der Attackenserie bedienen, der Einzelkämpfer muß natürlich einige Nachteile in Kauf nehmen.

A) Der Einzelkämpfer als Attackierender:

Er sucht sich aus der Gegnerschar das Opfer aus, gegen das er die Attackenserie vortragen will.

Ausweichen und Trefferplatzierung

Der Verteidiger, dem das Ausweichen mißlungen ist, muß drei ungedeckte Körperzonen benennen, in die der Attackierende seinen Treffer plazieren kann. Das gilt auch dann, wenn der Verteidiger einen Schild besitzt.

Dann würfelt er seine Serie. Die Attackewürfe werden vom Spielleiter mitgezählt, der das Spiel nach sechs Attacken unterbricht. Nun sind erst einmal *die* Gegner an der Reihe, gegen die die Attackenserie des Einzelkämpfers *nicht* gerichtet war. Für zwei Attacken des Einzelkämpfers dürfen sie nun je eine Attacke auswürfeln. Diese Attacken können vom Einzelkämpfer *nicht* pariert werden. Die Auswirkungen der Attacken werden ermittelt und notiert; sie beeinflussen den weiteren Kampfverlauf. Wenn sich z. B. durch Treffer in ungeschützte Körperzonen Abzüge auf den AT-Wert des Einzelkämpfers ergeben, muß dieser die Attackenserie mit dem niedrigeren Wert fortsetzen. Der Einzelkämpfer kann die Attackenserie so lange fortsetzen, wie ihm seine AT-Würfe gelingen, aber die Serie wird immer wieder nach sechs AT-Würfen unterbrochen, um die »Zwischenergebnisse« zu ermitteln.

B) Der Einzelkämpfer in der Verteidigung:

Aus der Gegnergruppe wird ein *Attackeführer* bestimmt. Dieser Kämpfer trägt die AT-Serie gegen den Einzelkämpfer vor, der nur gegen den Attackeführer pariert. Nach sechs Attacken wird die Serie unterbrochen, um die Mitkämpfer einzubeziehen. Diese würfeln wieder eine Attacke für zwei, die der AT-Führer geschlagen hat. Die Ergebnisse dieser Attacken, die nicht pariert werden dürfen, werden ermittelt, möglicherweise müssen AT- oder PA-Wert des Einzelkämpfers gesenkt werden, bevor der AT-Führer mit der Serie fortfährt.

Wechsel des Attackerechts

Wie beim Kampf Mann gegen Mann ist eine Attackenserie zu Ende, wenn der Angreifer einen AT-Wurf verpatzt. Er verliert das Attackerecht und muß bei seiner nächsten Parade den Wurf mit 2 multiplizieren.

Wenn eine AT-Serie endet, werden die zusätzlichen Attacken der Mitkämpfer ausgewürfelt, wieder im Verhältnis 1:2.

Beispiel:

Ein Guerai würfelt sechs erfolgreiche AT-Würfe gegen Held A, der fünfmal pariert, aber einen Schadenstreffer hinnehmen muß. Nun wird die Serie unterbrochen. Held B würfelt drei Attacken und erzielt einen Schadenstreffer bei dem Guerai; Held C würfelt drei Attacken und erzielt zwei Schadenstreffer. Dem Guerai werden 4 Punkte vom AT-Wert und 1 Punkt vom PA-Wert abgezogen. Jetzt setzt er seine AT-Serie fort. Er schafft noch einmal fünf AT-Würfe, den sechsten verpatzt er. Jetzt tragen Held B und C je zwei Attacken vor. Dann beginnt der Attackeführer der Heldengruppe seinerseits mit einer AT-Serie.

Bei der Umrechnung »eine Attacke der Mitkämpfer auf zwei Attacken des AT-Führers (oder Einzelkämpfers)« wird immer abgerundet. Endet die AT-Serie des AT-Führers z. B. schon nach drei Attacken, dürfen die Mitkämpfer nur je eine Attacke ausführen.

Wenn der AT-Führer einer Kämpfergruppe eine Attacke verpatzt, geht das AT-Recht nicht etwa auf einen Mitkämpfer, sondern wieder auf den Einzelkämpfer über.

Die Kämpfergruppe kann für jede ihrer AT-Serien einen neuen Attackeführer bestimmen.

Trefferplatzierung beim Kampf: einer gegen mehrere Gegner

Für die direkt an der AT-/PA-Serie Beteiligten gelten die gleichen Regeln wie beim Kampf Mann gegen Mann, die Mitkämpfer haben jedoch eine bessere Chance, den Einzelkämpfer empfindlich zu treffen: Ihnen stehen immer vier ungedeckte Körperzonen zur Wahl.

Falls der Einzelkämpfer einen Schild benutzt, kann er sich natürlich bedeutend besser schützen. In diesem Fall braucht er dem *ersten* Mitkämpfer nur drei ungeschützte Zonen anzubieten, wenn er einen kleinen Schild im Kampf einsetzen kann, und nur zwei, wenn er einen Großschild hält. Jeder weitere Mitkämpfer (der dritte oder vierte) hat jedoch vier Zonen zur Auswahl.

Es können immer nur vier Gegner gleichzeitig gegen einen einzelnen Kämpfer antreten. Die übrigen können natürlich für verwundete Kameraden einspringen. Außerdem kann der Spielleiter verfügen, daß die räumlichen Gegebenheiten nur eine begrenzte Anzahl gleichzeitig am Kampf Beteiligter zulassen.

Einige Erläuterungen zu den verfeinerten »Mehrkampfregeln«: Bei unserem Regelentwurf gehen wir davon aus, daß bei einem Gefecht mit mehreren Beteiligten die Aktionen nicht gleichmäßig auf alle Kämpfer zu verteilen sind. Es wird immer eine Art Hauptgefecht geben, in das Dritte vom Rande her eingreifen. Wir stellen uns vor, daß der Einzelkämpfer sich auf einen Gegner konzentriert. Deswegen Gefährten verfolgen derweil das Gefecht, und sie stoßen zu, wenn sie eine günstige Gelegenheit wittern, wobei sie aber darauf achten müssen, nicht aus Versehen ihren Kameraden zu verletzen. Darum billigen wir den Mitkämpfern eine geringere Attackenzahl zu, räumen ihnen aber eine bessere Möglichkeit ein, den einzelnen Gegner empfindlich zu treffen. Die Beschränkung, daß höchstens vier Kämpfer sich gleichzeitig auf einen Gegner stürzen dürfen, gilt nur für Gefechte unter menschenähnlichen (und menschengroßen) Wesen. Natürlich gibt es voluminöse Ungeheuer, die zehn Kämpfern genügend Angriffsfläche bieten. Es erscheint uns jedoch wenig sinnvoll, die Anzahl zulässiger Gegner in die Monsterbeschreibung aufzunehmen, hier sollte der Meister nach Lage der Dinge die notwendigen Entscheidungen treffen.

Gesamttrefferwurf am Schluß eines Kampfes mit mehreren Beteiligten

Natürlich können bei einem solchen Gefecht die Treffer- und Schadenspunkte unmittelbar nach jedem Treffer ausgewürfelt werden, aber auch hier erhöht sich die Spannung, wenn man diese Prozedur ans Ende des Gefechtes verlegt. Dabei taucht jedoch eine Schwierigkeit auf, die zum Glück leicht zu überwinden ist:

Häufig werden die am Kampf Beteiligten unterschiedliche Waffen benutzen und somit unterschiedlich viele Trefferpunkte erzielen. Man kann also nicht einfach alle auf dem Schema des Einzelkämpfers markierten Treffer zählen und mit einem Trefferpunktewurf multiplizieren; die Trefferpunkte für jeden seiner Gegner müssen vielmehr separat ermittelt werden. Darum sollte jeder Kämpfer individuelle Symbole, am besten aber einen eigenen Farbstift verwenden.

Dieses Verfahren – farbige »Degen« für die einzelnen Kämpfer – hat sich ja im Spiel überhaupt als Bereicherung erwiesen, denn es bietet eine schöne Möglichkeit, nach dem Kampf mit dem Riesenlindwurm die Anteile der Beteiligten an der Heldentat separat zu ermitteln.

Der Bruchfaktor

Auch die fein geschmiedeten Klingen der Schwertmeister von Tharun sind nicht unzerbrechlich; selbst das edelste Schwert trägt bei einem harten Gefecht unmerkliche Schäden davon, die irgendwann dazu führen, daß der scharf geschliffene Stahl zersplittert.

Immer wenn in einem Gefecht der natürliche AT-Wurf gleich dem unmittelbar folgenden, natürlichen PA-Wurf ist, rollt der Besitzer der Waffe mit dem höheren Bruchfaktor den W6: Bei 1 oder 2 zerbricht die Waffe.

Beispiel:

Elborn kämpft mit seiner *Schwinge* (Bruchfaktor:

2) gegen Ilai, der einen *Flammar* (Bruchfaktor: 4) benutzt.

Elborn (AT: 14) würfelt eine 9, Ilai (PA: 11) würfelt eine 9 und anschließend mit dem W6 eine 1. Ilais Flammar kann Elborns Schwinge nicht widerstehen und zerbricht. Elborn erhöht anschließend den Bruchfaktor seiner Schwinge um 1 Punkt auf 3.

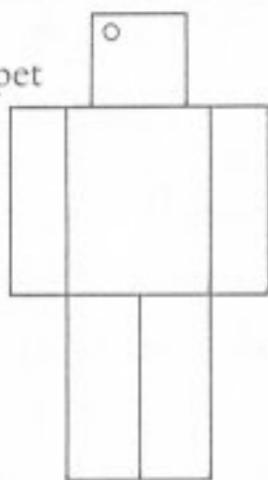
Nach einem solchen Zusammenprall steigt der Bruchfaktor der überlebenden Waffe um einen Punkt.

Dieser Materialverschleiß hat zur Folge, daß selbst legendäre Schwinge wie das Schwert *Gleißer* (Bruchfaktor: -4) irgendwann einmal daran glauben müssen.

Waffen und Rüstungen in Tharun

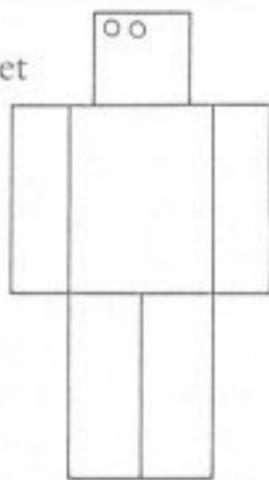
Wir stellen Ihnen die traditionellen Rüstungen der Schwertkämpfer von Tharun vor. Alle Angaben über Kombinationen der einzelnen Rüstungsteile beziehen sich auf den in Tharun üblichen Brauch. Die aus Aventurien zugewanderten Helden können ihre Rüstungen natürlich nach eigenem Geschmack zusammenstellen, falls es ihnen nichts ausmacht, hin und wieder Verblüffung bei der Bevölkerung auszulösen.

Toppet



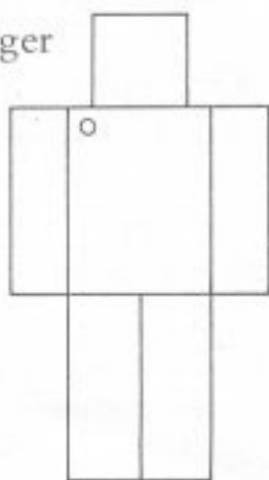
Der Toppet ist ein leichter Metallhelm mit umlaufender »Krempe«. Das Metall wird nur selten poliert, häufig sind dagegen glänzend rote oder schwarze Lackierungen.

Kuppet



Schwerer, meistens mit einem zusätzlichen Nasenschutz versehener Vollhelm. Der Kuppet bietet zwar einen guten Schutz, er beschränkt aber die Sicht. Darum wird er seltener getragen als der Toppet.

Spranger



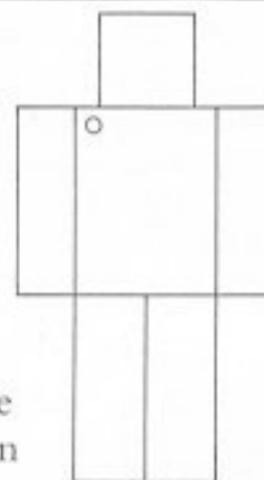
Ein schenkellanger Rock aus derbem Stoff. Schultern, Brust und Bauch sind mit bunten gehärteten Lederstücken besetzt. Der Spranger ist bei den Brigantai, denen es eher auf Beweglichkeit als auf Sicherheit ankommt, sehr verbreitet.

Boqueskinne (Boxkin)



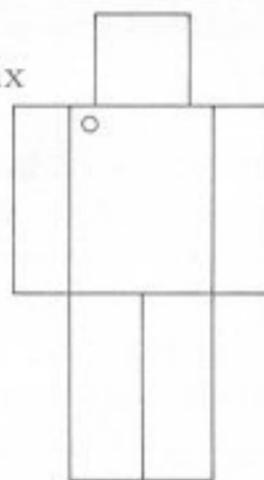
Eine klobige Rüstung aus dicken Ledersegmenten, die mit Seidenkordeln aneinandergeheftet sind. Die leise knarrenden Lederstücke erzeugen beim Gehen ein seltsames, bedrohliches Geräusch.

Kurze Bronn



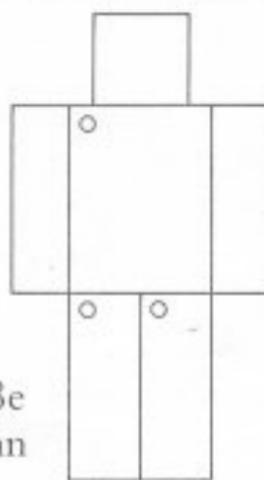
Tailenlanges Hemd aus Kettengeflecht oder kleinen Eisenschuppen. Zur kurzen Bronn wird gewöhnlich ein passender »Eisenrock« getragen. Die verwundbare Körpermitte wird dann durch einen breiten Gürtel geschützt.

Torax

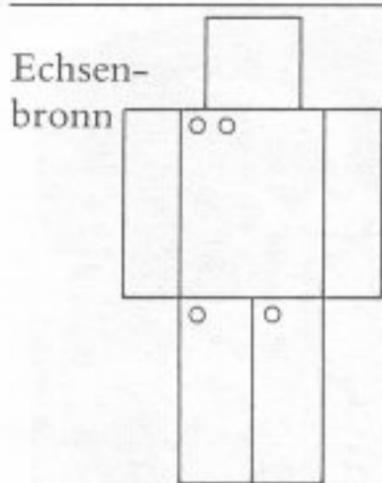


Brustpanzer aus zwei geschmiedeten Halbschalen, von denen eine die Brust und eine den Rücken schützt. Das Vorderteil trägt häufig das Reliefbild einer Fratze. Auch zum Torax wird meistens der Eisenrock getragen.

Große Bronn



Langer Kriegsmantel aus Kettengeflecht. Gelegentlich sind Schultern und Unterleib durch zusätzliche, aufgeheftete Eisenplatten geschützt.



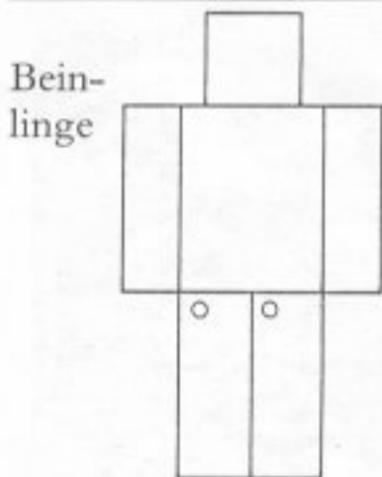
Eichenbronn

Langer Kriegsmantel aus dicken, durch Drahtösen miteinander verbundenen Eisenschuppen. Diese Schuppen sind zumeist rechteckig, aber auch andere Formen kommen vor.



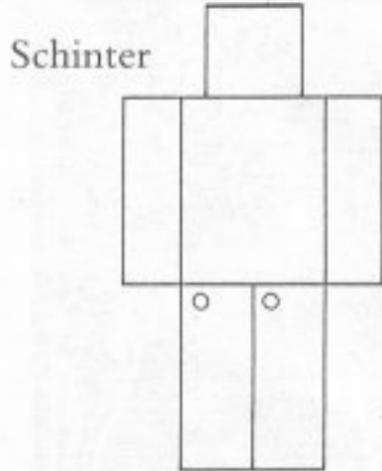
Eisenrock

Knielanger Rock, der aus Kettengeflecht oder eisenen, senkrecht herabhängenden Lamellen bestehen kann. Die letzte Form ist weniger verbreitet, da sie nicht so zuverlässig schützt wie die erste.



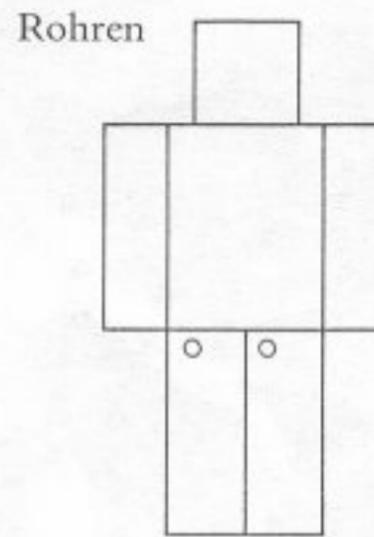
Beinlinge

Kettenstrümpfe, die bis zum Oberschenkel reichen. Sie sind mit ledernen »Strumpfhaltern« an einem Gürtel befestigt, der unter dem Obergewand getragen wird.



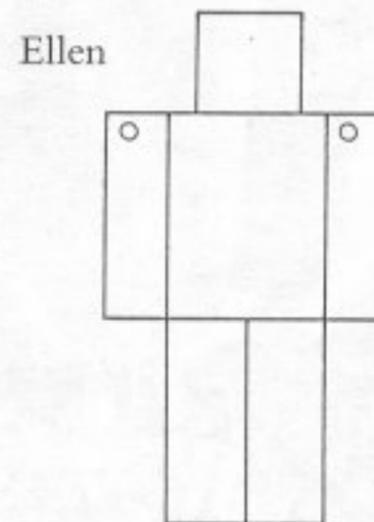
Schinter

Geschmiedete Schienbeinpanzer, die auf der Rückseite offen sind und von Lederriemen gehalten werden. Schinter werden sowohl zum Eisenrock als auch zur großen Bronn getragen.



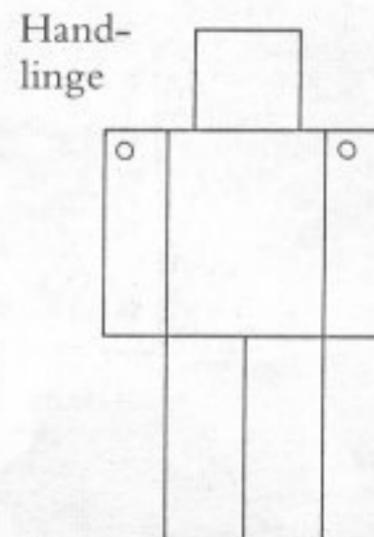
Rohren

Schwere Schaftstiefel aus derbem Leder, häufig mit einem Kniedorn bestückt. Die Rückseite der Kniekehle ist offen, um eine ausreichende Beweglichkeit zu ermöglichen.



Ellen

Armschützer aus gehärtetem, mit Nieten verstärktem Leder oder aus geschmiedetem Eisen. Normalerweise werden sie am Unterarm getragen, aber es gibt auch Panzerungen für den Oberarm.



Handlinge

Handschuhe mit langen, fast bis zum Ellenbogen reichenden Schäften. Handlinge lassen sich nicht mit Unterarmpanzern kombinieren.

Rüstungen, Rüstungsschutz und Rüstungssymbole

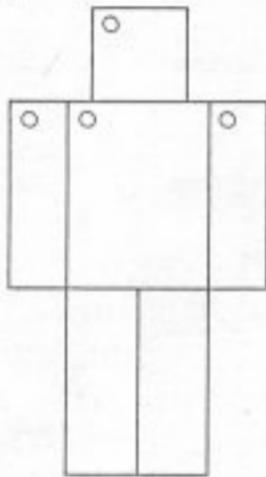
1. Die »schnellen« Regeln

Wenn Sie sich nach den einfachen Regeln rüsten wollen, gewinnen Sie Zeit, sowohl bei der Ausstattung Ihres Helden als auch später während des Spiels. Wie immer in einem Rollenspiel-Regelwerk geht dieser Zeitgewinn auf Kosten des Realismus.

Wir sind zwar der Meinung, daß allzuviel Realismus dem Spiel das Unerwartete und einen Teil der Spannung rauben kann. Dennoch bieten wir für die eingefleischten Rollenspiel-Perfektionisten ein zweites, komplexes Rüstungsschutz-System an, das eigentlich keine Wünsche mehr offenlassen sollte. Zunächst aber die vereinfachten Regeln:

Sie wählen die Rüstungsteile aus unserer Liste und übertragen die zugehörigen RS-Symbole auf das Körperzonenschema Ihres Helden. Am Ende addieren Sie alle RS-Symbole, die Sie auf dem Schema verteilt haben. So erhalten Sie den Rüstungsschutz des Helden.

RS4



Beispiel:

Der Schema-Held wurde mit Toppet, Spranger und Handlingen ausgestattet. Das Schema zeigt vier Symbole, also gilt für den Helden RS4.

Ganz gleich, wo der Held im Gefecht getroffen wird, von den TP ist immer RS4 abzuziehen. Das gilt auch für Treffer in Zonen, die nicht durch ein RS-Symbol geschützt sind. (Wir gehen einfach davon aus, daß ein Held auch solche nicht mit einem Symbol versehene Zonen angemessen gerüstet hat.)

2. Die »realistischen« Regeln

Mit Hilfe dieser Regeln kann für jede einzelne Körperzone der Rüstungsschutz individuell und exakt dargestellt werden. Außerdem sinkt mit jedem Treffer in eine Zone der jeweilige Rüstungsschutz. Wieder wählen Sie Rüstungsteile aus unserer Liste aus und staffieren die einzelnen Körperzonen damit aus. Diesmal steht jedes RS-Symbol für RS3. Ein Arm, der mit zwei \bigcirc versehen ist, genießt also RS6. Das heißt, bei einem Armtreffer werden von den Trefferpunkten 6 RS-Punkte abgezogen.

Sinkender Rüstungsschutz:

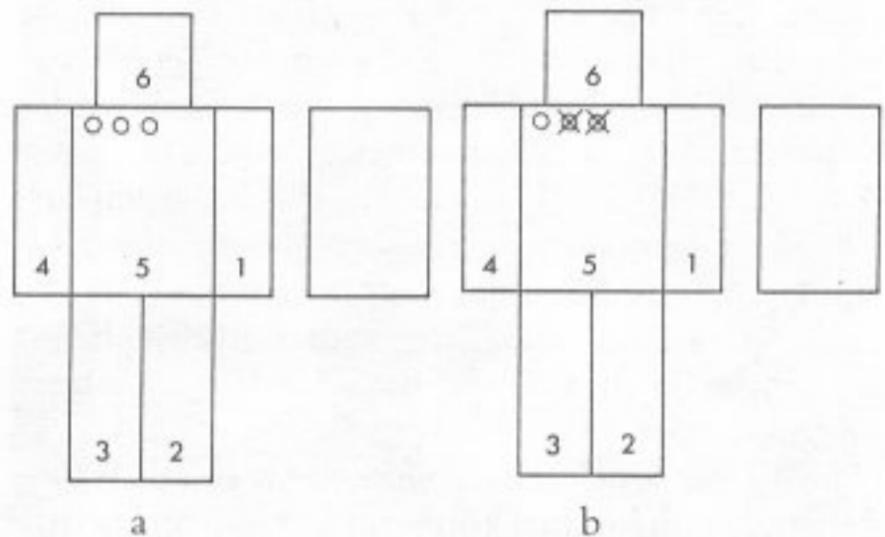
Bei einem Schadenstreffer in eine Zone wird wie gewohnt das RS-Symbol angekreuzt. Diesmal bedeutet das Kreuz jedoch außerdem: Der RS für die betroffene Zone wird um 3 Punkte gesenkt. Beim nächsten Treffer in dieselbe Zone kann nur noch der verminderte RS-Wert von den TP subtrahiert werden. Sind alle RS-Symbole einer Zone ausgekreuzt, gilt die Zone als ungeschützt. Alle TP in dieser Zone werden dann als SP von der LE abgezogen.

Schilde:

Trägt ein Kämpfer einen Schild und erleidet einen Treffer in der Zone »Rumpf«, muß er entscheiden, ob von dem Treffer der Schild zerstört wurde oder ob der Rüstungsschutz des Rumpfes selbst vermindert werden soll. Beschließt der Kämpfer, sich von seinem Schild zu trennen, kann er während des restlichen Kampfes die Vorzüge eines Schildes (nur eine ungedeckte Zone muß benannt werden) nicht mehr nutzen.

Beispiel:

Elborn trägt eine Echtenbronn und einen kleinen Schild.



Zu Beginn des Kampfes (Bild a) ist seine Rumpfzone durch drei Symbole (also RS9) geschützt. Während des Gefechtes muß er zwei Treffer in die Rumpfzone einstecken. Spätestens beim dritten Treffer steht Elborn vor der schwierigen Entscheidung: Entweder er erklärt, der dritte Treffer hat seinen Schild zerstört, und er verzichtet auf die Vorzüge eines Schildes, oder er stellt fest, daß wiederum seine Rumpfzone getroffen wurde. Das würde aber bedeuten, daß er 5 Punkte von seinem PA-Wert abziehen muß, denn da die beiden Rumpf-Symbole bereits abgestrichen worden sind, gilt diese Zone nun als ungeschützt.

Für den Großschild gilt im Prinzip die gleiche Regel wie für den kleinen Schild, sie ist jedoch auf zwei Zonen (Rumpf und Kopf) anzuwenden.

Behinderung durch Rüstung/Tabelle 2

Wenn Sie nach den verfeinerten Rüstungsregeln spielen, können Sie die Behinderungstabelle auf Seite 19 nicht verwenden, da die Gesamtbehinderung durch den Körperpanzer auf eine andere Weise ermittelt werden muß. Diesmal ist die Anzahl der RS-Symbole allein ausschlaggebend, der Gesamt-RS braucht nicht ermittelt zu werden.

Behinderungstabelle

RS-Symbole	0-3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
Abzug auf AT-Wert	0 1 1 1 2 3 5 7 9 11 13 15
PA-Wert	0 0 1 2 3 5 7 9 11 13 15 17

Ärgerliche Anmerkung für Regelfuchser: Wenn dem Kämpfer durch das Auskreuzen von RS-Symbolen Rüstungsschutz verlorengelht, darf er dennoch seinen AT- oder PA-Wert *nicht* anheben. Eine beschädigte Rüstung vermag den Körper nicht mehr zu schützen, *behindern* wird sie ihn dennoch!

Tauscheinheiten und Gewichte

Geld in Form von Münzen oder anderen wertvollen Kleingegenständen (z. B. Muscheln oder Perlen) ist in Tharun unbekannt. Die Schwertmeister zahlen nicht für Dinge des täglichen Bedarfs, sie nehmen sich beim Volk, was sie benötigen. Wertvolle Dinge erhalten die Guerai durch Tausch oder Raub von anderen Schwertmeistern.

Auch das einfache Volk kennt nur den Tauschhandel. Diese Handelsform bringt es mit sich, daß der Wert eines Gegenstandes nur sehr schwer festzulegen ist. Der Gegenwert Ihres Tauschobjektes hängt immer davon ab, wie sehr Ihre Handelspartner das Objekt benötigen.

(Einen Liter Quellwasser werden Sie in der Wüste günstiger eintauschen können, als wenn Sie ihn neben einem öffentlichen Brunnen feilbieten.)

Natürlich verläuft der Warentausch in Tharun nicht völlig willkürlich. Im Laufe der Zeit haben sich gewisse Standardwerte herausgebildet, so daß man den Warenumschat in etwa durch Tauscheinheiten darstellen kann. In der Tharuner Geschäftswelt werden Abschlüsse gelegentlich in Tauscheinheiten errechnet und niedergeschrieben – damit ist der erste Schritt zu einem Währungssystem getan. Eine Tauscheinheit (TE) entspricht dem Wert eines Brotlaibs.

Der Brotlaib (BL) dient auch zur Berechnung von Gewichten. Hierbei geht man vom Laib des Bitterbrottes aus, eines überall in Tharun verbreiteten schweren Graubrottes aus Sauerteig, dessen runde Laibe ziemlich genau 1 kg wiegen.

Also: 1 BL = 1 kg.

Die Waffen der Schwertmeister*

Einhandwaffen

Bezeichnung	TP	Gewicht	AT/PA	Bruchfaktor	Länge	Wert
Messer	1W	0,05	0/-5	5	25	8
Dolch	1W+1	0,15	0/-4	3	30	16
Kurzer Dorn	1W+2	0,20	0/-3	4	35	20
Schwerer Dolch	1W+2	0,50	0/-2	3	40	28
Paradet	1W+2	0,40	-1/-1	4	40	35
Langer Dorn	1W+3	1,20	0/0	4	90	70
Schwinge	1W+4	1,50	0/0	2	110	110
Richterstab	1W+4	2,00	-1/-3	2	80	100

Zweihandwaffen

Bezeichnung	TP	Gewicht	AT/PA	Bruchfaktor	Länge	Wert
Schwinge**	1W+5	1,50	0/0	2	110	110
Flammar	2W+1	3,00	-2/-3	3	160	150
Kreuzdorn	2W+3	3,50	-2/-4	4	140	150
Spälter	4W	6,00	-6/-6	3	140	175

* Schwertmeister-Waffen dürfen von dem gewöhnlichen Volk nicht geführt werden.

** Die Schwinge kann als Einhand- und als Zweihandwaffe benutzt werden.



Provisorische Waffen

Einhandwaffen

Bezeichnung	TP	Gewicht	AT/PA	Bruchfaktor	Länge	Wert
Messer	1W-1	0,05	0/-6	6	23	4
Knüppel	1W+1	0,80	-1/-3	6	70	1
Keule	1W+2	2,00	0/-3	4	70	5
Handhammer	1W+2	1,00	-2/-6	4	30	7
Beil	1W+3	1,50	0/-4	4	35	10
Sichel	1W+3	0,80	-2/-4	5	45	10

Zweihandwaffen

Bezeichnung	TP	Gewicht	AT/PA	Bruchfaktor	Länge	Wert
Vorschlag- hammer	1W+4	2,50	-3/-6	4	90	15
Axt	1W+5	2,00	-2/-6	4	95	18

Rüstungen der Schwertmeister

Bezeichnung	RS	Gewicht	Wert
<i>Helmtypen</i>			
Toppet	1	1,00	80
Kuppel	2	2,00	160
<i>Körperschutz</i>			
Spranger	1	2,00	50
Boqueskinne	2	4,00	140
Kurze Bronn	1	3,50	150
Torax	1	4,50	200
Große Bronn	3	7,00	350
Echsenbronn	4	10,00	600
Eisenrock	1	3,00	140
<i>Gliederschutz</i>			
Beinlinge (2 Stck.)	2	3,00	120
Schinter (2 Stck.)	2	2,80	130
Rohren (2 Stck.)	2	2,60	100
Ellen (2 Stck.)	2	1,40	40
Handlinge (2 Stck.)	2	1,20	100

Anmerkung zu den Tabellen »Waffen« und »Rüstungen«:

Trefferpunkte (TP): In der Tabelle ist die für den Waffentyp niedrigstmögliche TP-Zahl angegeben. Wertvollere Waffen können mehr TP erbringen.

Gewicht:

Bruchfaktor:

Länge:

Wert:

Alle Angaben in BL (Brotlaiben). 1 BL = 1 kg.

Siehe Seite 27.

Alle Angaben in Zentimetern. Alle Angaben in Tauscheinheiten (TE). Die TE-Angaben in den Tabellen sind die Mindestwerte.

Die Runensteine

Das größte Werk, das je in Ingerimms Schmiede entstand, war ohne Zweifel *Glost*, die Feuerkugel. Ingerimm, der Gott des Feuers, erschuf *Glost* im Auftrag der Zwölgötter. Die flammende Kugel wurde von den Göttern ins Herz der hohlen Welt gesetzt, damit sie dort leuchtete wie eine Sonne. *Glost* brennt schon lange nicht mehr. Als die Neugötter die Herrschaft über die Hohlwelt erlangen, zerstörten sie als erstes die magische Sonne der alten Weltbeherrscher. So wurde die Macht der Zwölgötter gebrochen. Die Neugötter stellten eine neue Sonne ins Zentrum der Welt. Ein Himmelslicht, das von ihrer göttlichen Kraft gespeist wird und die Hohlwelt vor der Macht der alten Götter schützen soll.

Bei ihrer Zerstörung zersprang *Glost* in Millionen Bruchstücke, kleine und große Scherben, die überall in der Hohlwelt zu Boden fielen. In jedem dieser Stücke steckt bis zum heutigen Tag eine ursprüngliche, un gelenkte magische Energie, eine Kraft, die – einst von den Zwölgöttern beherrscht – für Licht und Wärme in der Hohlwelt sorgte. Die Magie der Sonnenscherben kann immer noch in feste Bahnen gelenkt werden, dann nämlich, wenn man in die Bruchstücke geheime Zeichen ritzt, die aus grauer

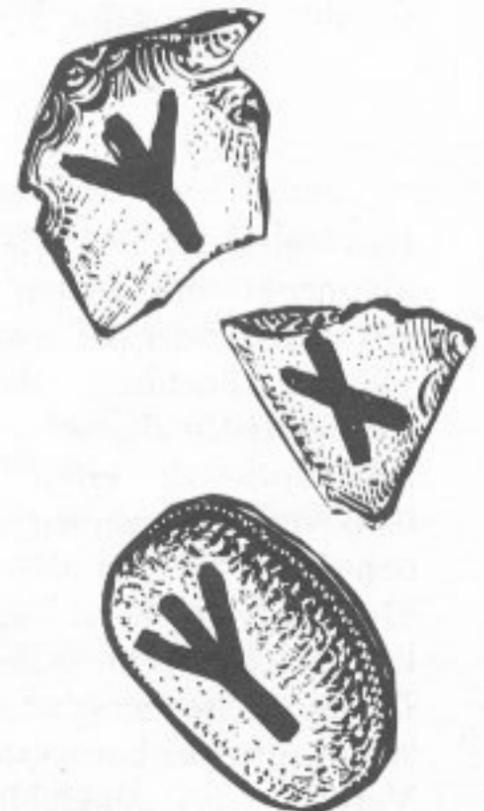
Vorzeit überliefert sind. Man erhält dann jene legendären Runensteine, die alle Magie in der Hohlwelt ermöglichen und lenken.

Theoretisch könnte man auch heute noch täglich neue Runensteine erschaffen, aber leider wurde seit mehr als 100 Jahren in der Hohlwelt keine Sonnenscherbe mehr gefunden. Die Bewohner von Tharun und den anderen Hohlweltreichen behelfen sich mit den Steinen, die sich bereits in ihrem Besitz befinden. Sie hüten sie als ihr kostbarstes Gut und vererben sie von einer Generation auf die nächste. Natürlich gilt der Raub eines Runensteins als ein verabscheuungswürdiges Verbrechen, das dennoch immer wieder begangen wird. Und oft kommt der Runendieb ungeschoren davon, denn der Besitz einer neuen Rune kann ihm eine ungeahnte Macht verleihen, eine Gefährlichkeit, die so leicht niemand herauszufordern wagt.

Auf Tharun kennt man 18 überlieferte Runenzeichen. Alle 18 Zeichen wurden irgendwann in Sonnenscherben geritzt. Das ist bekannt, aber niemand weiß, wer welche Runensteine besitzt, wie viele Exemplare es von jeder Rune geben mag und ob die Runen *Leben* und *Tod* tatsächlich im Besitz eines heute lebenden Tharuners sind.

Die 18 Runen

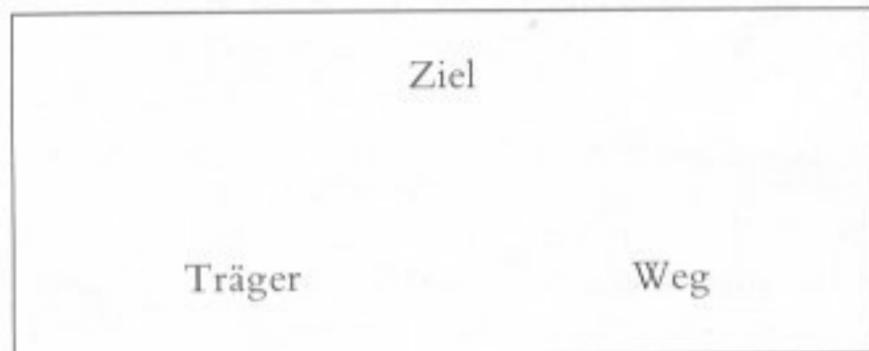
Runen-Nr.	Bezeichnung	Wert	Runen-Nr.	Bezeichnung	Wert
1	Frieden	2	10	Kampf	5
2	Licht	3	11	Finsternis	2
3	Härte	2	12	Weichheit	2
4	Geist	8	13	Körper	4
5	Leben	15	14	Tod	15
6	Feuer	5	15	Wasser	4
7	Luft	3	16	Erde	4
8	Sehen	2	17	Fühlen	2
9	Hören	2	18	Schmecken	2



Die Erschaffung eines Runen-Zaubers

Eine magische Wirkung entsteht aus der Kombination von drei Runensteinen, die zu einem Wirkungsdreieck geordnet werden müssen. Sobald die Steine zu dem magischen Dreieck ausgelegt worden sind, tritt der Zauber in die reale Welt, um den Runenherren von nun an zu begleiten. Der Zauber ist jetzt für den Runenherren verfügbar, aber er wirkt noch nicht. Um ihn zur Wirkung zu bringen, muß er vom Runenherren ausgelöst werden. Das *Erschaffen* des Zaubers kann nur in völliger Weltabgeschiedenheit gelingen und mehrere Stunden, ja, Tage dauern. Das *Auslösen* ist im Nu geschehen.

Das magische Dreieck



Träger, Weg und Ziel sind die drei Orte des magischen Dreiecks, die Stellen, auf denen die Runen zu plazieren sind. Welcher Zauber aus der Kombination dreier Runen entstehen wird, hängt nicht nur von der Auswahl der Runen ab, sondern auch von den Orten, auf denen jede einzelne Rune abgelegt wird.

Träger ist der Ort für jene Rune, die gewissermaßen der Ausgangspunkt des Zaubers sein soll. Auch

wenn eine Rune (oder vielmehr das, was die Rune symbolisiert) den Nutzen aus dem Zauber haben soll, wird sie auf den *Ort des Trägers* gelegt.

Ziel ist der Ort für das, was der Zauber bewirken soll oder für den Bereich, in dem er seine Wirkung entfalten soll.

Weg ist das Mittel, die Methode, der Prozeß, den *Träger* so mit Magie zu durchdringen, daß das *Ziel* erreicht werden kann. (Das mag Ihnen alles recht dunkel oder gar unverständlich erscheinen, aber vielleicht haben Sie schon davon gehört, daß die Magie nicht eben zu den einfachen Künsten gehört. Aber wenn Sie das nachfolgende Beispiel studieren, werden Sie bald begreifen, wie die Magie der Runen funktioniert.)

Beispiel:

Mit den Runensteinen *Luft*, *Schmecken* und *Tod* kann man einen schrecklichen Zauber erschaffen: Der Stein *Luft* wird auf den Ort des *Trägers* gelegt. Die *Luft* ist also das Medium, von dem der Zauber ausgehen soll; gleichzeitig soll ihr der Zauber zugute kommen, sie soll von Magie durchdrungen werden.

Ziel des Zaubers soll der *Tod* sein. Um einen (oder mehrere) Gegner zu töten, wird der Zauber eingesetzt.

Der *Weg* vom *Träger* zum *Ziel* führt über das *Schmecken*. (Man könnte auch sagen, Riechen oder Atmen.) Also wird die Rune *Schmecken* auf den Ort des *Wegs* gelegt.

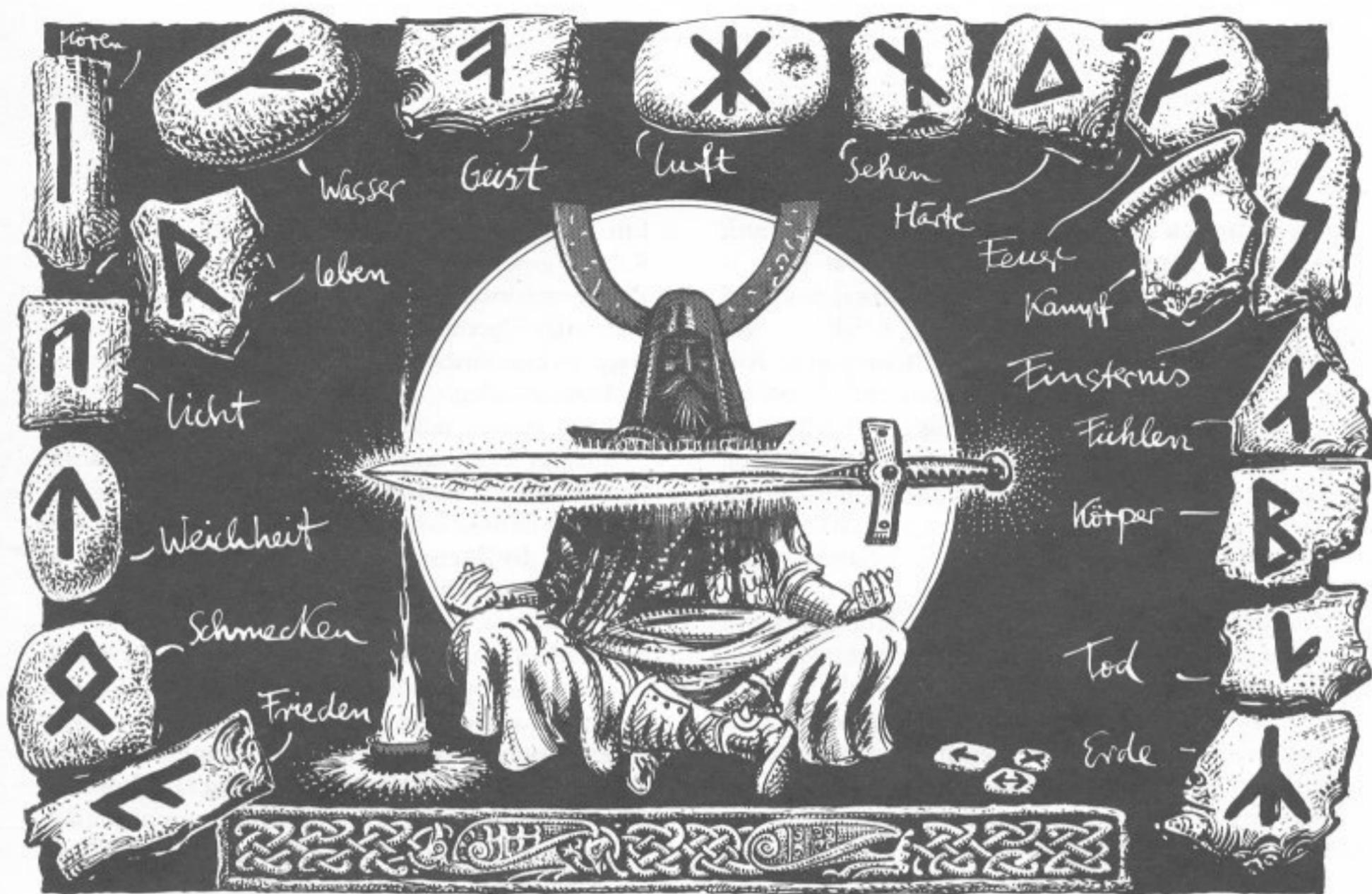
Wenn der Zauber ausgelöst wird, stirbt jeder Gegner, der *Luft* schmeckt (bzw. einatmet).

Die Beschwörung

Um einen Zauber wie den oben beschriebenen überhaupt einsetzen zu können, muß er zunächst erschaffen (oder beschworen) werden. Dazu sucht sich der Runenherren – der Besitzer der drei Runensteine – einen abgeschiedenen Platz, einen Ort der Meditation. Er befreit sich von allen lästigen Gedanken und konzentriert sich ganz auf den Zauber, den er beschwören will. (Dieser Prozeß kann unter Umständen mehrere Tage dauern, keineswegs aber läßt er sich in weniger als fünf Stunden bewältigen.) Der Spielleiter entscheidet über die Länge einer Beschwörung; er berücksichtigt dabei vor allem die Vergangenheit des Helden, seine Erfahrung mit der Magie und die Erfolge und Mißerfolge, die er in der

Zauberei in den letzten Monaten hatte. Mißerfolge senken das Selbstvertrauen des Runenherren und können die Meditation für ihn zu einer langwierigen, schmerzvollen Prozedur werden lassen.

Wenn der Runenherren sich innerlich eingestimmt hat, legt er die Runensteine auf ein vorher gezeichnetes oder in den Boden geritztes gleichseitiges Dreieck aus und wartet ab. Nach einer – schwer im voraus zu bemessenden – Weile leuchten die Verbindungslinien zwischen den drei Orten des Dreiecks plötzlich hell auf, und bald strahlen sie wie das Licht der zerstörten Sonne Glost. Jetzt ist für den Runenherren der Zeitpunkt gekommen, sich den Zauber zu eigen zu machen. Dies geschieht, indem



er ein selbstgewähltes Wort laut ausspricht. Nur in Verbindung mit diesem Wort kann der Zauber wirksam werden. Darum sollte der Runenherr das Wort tunlichst geheimhalten. Mit dem Aussprechen des Wortes ist der Zauber

aus dem magischen Jenseits in die Realwelt des Helden getreten. Er wird ihn begleiten, solange er die Runensteine besitzt. »Besitzen« bedeutet nicht, daß er die Steine ständig bei sich tragen muß. *Geliehene* Steine gelten nicht als Eigentum!

Das Auslösen

Durch die Beschwörung entsteht der Zauber zwar, aber er wirkt nicht. Seine Wirkung tritt erst ein, wenn er ausgelöst wird. Um die Runenmagie auszulösen, muß der Runenherr für einen Sekundenbruchteil das Bild des strahlenden Runendreiecks vor seinem inneren Auge erscheinen lassen und im gleichen Augenblick das geheime Wort laut aussprechen, mit dem er sich den Zauber zueigen gemacht, mit dem er ihn an die eigene Person gebunden hat.

Hinweis: Die Kenntnis dieses Geheimwortes ist für Gegenzauber von immenser Bedeutung.

Sobald das Wort erklingen ist, entfaltet der Zauber seine Wirkung.

Anmerkung: Natürlich ist es für den Runenherren

bitter, daß er bei jedem Auslösen des Zaubers sein geheimes Wort preisgeben muß, aber daran ist nichts zu ändern; die Gesetze der Runenmagie können von den Runenherren nicht umgestoßen werden.

Meistens sind die Opfer eines Zaubers durch die Wirkung der Magie so sehr in Anspruch genommen, daß sie das geheime Wort gar nicht beachten oder auf der Stelle wieder vergessen. Außerdem benötigt man, um einem Runenherrn einen Zauber zu stehlen, ja nicht nur das geheime Wort, sondern auch die Runensteine. Da ist es schon sinnvoller, die Runensteine zu entwenden, denn die Steine kann der neue Besitzer mit einem eigenen Zauber belegen.

Die Runenprobe

Leider gelingt das Auslösen eines Zaubers nicht automatisch. Ob die Runenmagie tatsächlich zur Wirkung kommt, hängt davon ab, ob es dem Runenherren gelingt, das innere Bild vom strahlenden Runendreieck zu erzeugen. Den Nachweis erbringt er durch Ablegen einer *Runenprobe*. Die Runenprobe ist ein kombinierter Würfelwurf, bei dem drei Eigenschaften gleichzeitig auf die Probe gestellt werden: Mut, Klugheit und Charisma. (Am effektivsten gerät die Probe, wenn mit drei verschiedenfarbigen W20 gleichzeitig gewürfelt wird, aber man kann natürlich auch nacheinander für jede der Eigenschaften würfeln.) Wenn eine der Einzelproben mißlingt, ist das Bild vom strahlenden Dreieck nicht entstanden, die Wirkung des Zaubers bleibt aus.

Die Runenprobe kann wiederholt werden, aber ein solcher zweiter oder gar dritter Versuch wird nur erfahrenen Runenherren gelingen.

Wie oft die Runenprobe wiederholt werden kann, hängt von der Stufe des Helden ab. Es gilt: Stufe geteilt durch 10; Zahlen hinter dem Komma werden abgerundet. Ein Runenherr der 27. Stufe darf die Runenprobe also zweimal wiederholen.

Die Einschränkung für das Wiederholen der Runenprobe gilt übrigens nur dann, wenn die beiden Versuche dicht oder unmittelbar hintereinander erfolgen sollen. Läßt der Runenherr zwischen zwei Proben mindestens 24 Stunden verstreichen, kann er ohne weiteres den zweiten Versuch wagen.

Das Gelingen der Runenprobe wird außerdem durch die äußeren Umstände beeinflusst. Je nach

Lage der Dinge kann der Meister die Würfelwürfe mit Zuschlägen oder Abzügen belegen.

Auch hierzu ein Beispiel:

Ein Held beschwört einen Zauber, der ihm im Kampf gewisse Vorteile verschafft. Er wird den Zauber auslösen, sobald er in ein Gefecht verwickelt wird. Dieser Kampf aber kann sich aus unterschiedlichen Situationen heraus entwickeln:

1. Dem Helden wird eine formelle Herausforderung zu einem Zweikampf zugestellt. Er kann sich in Ruhe auf den bevorstehenden Kampf vorbereiten und seinen Zauber rechtzeitig und voller Konzentration auslösen. In diesem Fall sollte der Meister die Runenprobe erleichtern, z. B. durch einen Abzug von 2 Punkten auf alle drei Würfe.
2. Der Held sitzt am Lagerfeuer, als ein Brigantai heranstürmt und ihn zu einem Kampf auf Leben und Tod fordert. Dem Helden bleibt wenig Zeit, sich auf das Duell einzustimmen. Hier wäre eine normale Runenprobe fällig.
3. Der Held wird ohne Vorwarnung – womöglich gar von hinten – angegriffen. Ihm bleibt keine Zeit zum Auslösen des Kampfzaubers, weil er sich sofort seiner Haut wehren muß. In diesem Fall sollte der Meister die Runenprobe mit einem Zuschlag belegen. Ein kluger Held würde jedoch wahrscheinlich auf das Ablegen der Probe verzichten und abwarten, bis sich – vielleicht in einer Kampfpause – eine bessere Gelegenheit bietet.

Die Kraft der Runen

In jedem Runenstein steckt eine gewisse Menge magischer Energie, die ihren *Wert* bestimmt. Die Werte der Runen sind in der Tabelle *Die 18 Runen* hinter der Runenbezeichnung angegeben.

Beispiel: Rune Nummer 10: *Kampf*, Wert: 5.
Auch die drei *Orte* des Dreiecks haben ihren Wert im Gefüge der Magie:

Ziel
Wert: 4

Ziel (4)
Kampf (5)

Träger
Wert: 2

Weg
Wert: 1

Träger (2)
Sehen (2)

Weg (1)
Körper (4)

Die Berechnung der Gesamtenergie:

$$4 \times 5 = 20$$

$$2 \times 2 = 4$$

$$20 + 4 + 4 = 28$$

$$1 \times 4 = 4$$

Bei dem Kampfzauber wird magische Energie im Gesamtwert von 28 Einheiten freigesetzt, man könnte auch von 28 Astral- oder Magiepunkten sprechen. Diese Energie steckt in der magischen Anordnung der Runen, sie braucht nicht vom Runenherren eingebracht zu werden.

Nach dem Auslösen des Zaubers ist die Kraft des Runendreiecks zunächst erloschen. Sie baut sich jedoch im Verlauf von 110 Tagen wieder auf. Erst dann kann der Zauber ein zweites Mal ausgelöst werden. Wenn das Auslösen des Zaubers mißlingt (die Runenprobe scheitert), bleibt die Runenkraft erhalten und steht weiter zur Verfügung.

Runenkraft und Astralenergie

Ein Runenherr, der über angeborene (oder im Laufe seines Lebens erworbene) Astralenergie verfügt, kann diese Energie nutzen, um die Runen mit neuer

Kraft aufzuladen. Er braucht also nicht abzuwarten, bis die Kraft von allein in die Runen zurückkehrt, sondern kann den Zauber immer wieder in kürzesten Abständen (Minimum: eine Minute) auslösen, so lange, bis seine persönliche Astralenergie aufgebraucht ist.

Dieses Aufladen des Runenzaubers kostet so viele Astralpunkte, wie der Wert des Zaubers beträgt. Im Falle des Kampfzaubers aus dem obigen Beispiel also 28 ASP.

Auch eine durch die Astralenergie eines magiebegabten Wesens »künstlich« aufgeladene Rune gewinnt in 110 Tagen (nach dem letzten Auslösen) ihre Kraft von allein wieder zurück.

Runenkraft und Lebensenergie

Ein Wesen, das einen Runenzauber vor der Zeit auslösen will, aber nicht über Astralenergie verfügt, muß einen Teil seiner Lebenskraft opfern, um den Zauber mit magischer Kraft zu versorgen.

Das Aufladen des Runenzaubers durch Lebensenergie kostet halb so viele Lebenspunkte, wie der Wert des Zaubers beträgt.

Im Fall des Kampfzaubers aus dem obigen Beispiel also 14 LP. (Bei ungeraden Ergebnissen wird aufgerundet.)

Bestimmung und Wirkung eines Runenzaubers

Sie wissen nun, wie ein Runenzauber erschaffen und ausgelöst wird, und Sie haben erfahren, wieviel magische Energie beim Auslösen freigesetzt wird beziehungsweise wieviel Energie eingesetzt werden muß, um ein vorzeitiges Auslösen des Zaubers zu ermöglichen. Zu klären bleibt noch, wie ein Runenzauber sich auf das Spiel auswirkt und wie diese Wirkungsweise festgelegt wird.

Vor ihrem Eintritt in den Herrschaftsbereich der Neugötter bekommen die Helden von den Göttern ihrer Heimat, den Zwölfgöttern, drei Runensteine zugespielt: *Sehen*, *Körper* und *Kampf*. Hier soll nun geschildert werden, welche Runenzauber mit diesen drei Steinen erschaffen werden können. Dazu rufen wir uns das magische Dreieck in Erinnerung:



Wir hatten gesagt, der Ort des *Trägers* sei der Platz, wo derjenige Runenstein abgelegt wird, der Ausgangspunkt und/oder Nutznießer des Zaubers sein soll. Hieraus ergibt sich, daß es wenig Sinn hat, den Stein *Kampf* auf dem *Träger*-Ort zu plazieren. Der *Kampf* ist ein Vorgang, eine Form der Auseinandersetzung, und als solcher unabhängig von der Existenz des Helden, der den Runenzauber einsetzt. Mit anderen Worten, wenn der Kampf der Nutznießer des Zaubers ist, hat der Held nichts davon. Hierzu ein Beispiel:



Ein Runenzauber, der aus dieser Anordnung der drei Steine entsteht, könnte bewirken, daß der *Kampf* mit Hilfe der *Körper* der beiden Streitenden die Fähigkeit des *Sehens* erlangt. Nun mag ein



Kampf, der *Sehen* kann, durchaus ein denkwürdiges Phänomen darstellen, es mag sogar Runen-Magier geben, die es interessiert, ein solches Phänomen zu erzeugen – und darum verbietet die Runen-Magie-Regel diesen Zauber auch nicht –, aber es ist für uns schwer vorstellbar, welche fühl- oder meßbare Auswirkung auf das Spiel ein »sehender Kampf« haben könnte. Darum können wir alle Runenkombinationen, die ganz offensichtlich zu unsinnigen Ergebnissen führen, zunächst einmal vernachlässigen.

Wir wählen eine Runenkombination, in der der Körper (des Helden) Ausgangspunkt des Zaubers ist:

Kampf

Körper

Sehen

Zielort dieses Zaubers ist der Kampf – hier also soll sich der Zauber auswirken und dem Auslöser der Runen-Magie einen Vorteil verschaffen. Dieser Vorteil kommt zustande, weil der *Körper* des Kämpfenden »sieht« – ohne Umweg über Pupille, Netzhaut, Nerven und Gehirn! Instinktiv entdeckt der Körper des Helden Schwächen in der Kampftaktik seines Gegners, die Lücken in seiner Verteidigung.

Der AT-Wert des Runenherren, der diesen Zauber auslöst, steigt für *einen* Kampf gegen *einen* Gegner um 1 Punkt (auch über 18 hinaus). Der Zauber hat einen Wert von 30 ASP.

Ebensogut kann sich aus der gewählten Kombination der drei Runen aber auch folgende Wirkung ergeben:

Der PA-Wert des Runenherren, der diesen Zauber auslöst, steigt für *einen* Kampf gegen *einen* Gegner um 1 Punkt (auch über 17 hinaus). Auch dieser Zauber hat einen Wert von 30 ASP.

Hierin liegt durchaus kein Widerspruch, denn der Runenherr legt bei der *Beschwörung* des Zaubers seine Wirkung fest. Diese Festlegung geschieht in Übereinstimmung mit dem Spielleiter. Kein Meister braucht einen Runenzauber zu akzeptieren, dessen Wirkung ihm übertrieben, unplausibel oder sonstwie unpassend erscheint. Der Runenherr seinerseits hat ein *Recht* auf alle Runenzauber, die im offiziellen Regelwerk und den offiziellen Abenteuern der *Schwertmeister*-Serie erscheinen. Insofern sind »unsere« Zauber nicht einfach als unverbindliche Beispiele zu verstehen. Sie stellen vielmehr den kleinsten gemeinsamen Nenner dar, auf den sich je-

de Spielerrunde einigen sollte, und sie bilden eine Art Standardwerk, auf das bei Turnieren oder Spielleiterwechseln zurückgegriffen werden kann. Wenn ein Runenherr die Wirkung einer bestimmten Kombination dreier Runensteine einmal festgelegt hat, so kann er sie nicht mehr verändern. Wer also den Kampfzauber aus unserem Beispiel als Parade-Zauber beschworen und mit seinem geheimen Wort belegt hat, kann ihn immer nur als PA-Zauber auslösen. Erst wenn die drei Runen auf einen anderen Besitzer übergehen, kann dieser aus der gleichen Kombination, aber mit einem anderen Zueignungswort eine neue Wirkung gewinnen.

Anmerkung: Gleiche Kombination bedeutet: Die gleichen Runen liegen an den gleichen Orten. Sobald zwei Runen auf anderen Orten plaziert werden, ist ein völlig neuer Zauber möglich. Aus drei Runensteinen ergeben sich immer sechs mögliche Kombinationen. Meistens aber führen nicht alle sechs zu einem sinnvollen Ergebnis.

Weitere Kampfzauber:

a) Körper

Sehen

Kampf

Auch aus dieser Kombination können sich mehrere Wirkungen ergeben: Der Zauber ermöglicht es dem Runenherren, durch die *Kampferfahrung*, den eigenen *Körper* besser *Sehen*, das heißt einschätzen zu können.

Wirkung A: Der Runenherr kann jederzeit während des Kampfes die Trefferpunkte ermitteln lassen, die er bisher erlitten hat, ohne die mit einer Kampfunterbrechung verbundenen Nachteile in Kauf nehmen zu müssen (siehe Kampfregeln S. 16 ff.).

Wirkung B: Der *erste* Schadenstreffer, den der Runenherr während des Kampfes erleidet, wirkt sich *nicht* nachteilig auf seinen AT- oder PA-Wert aus. AT- oder PA-Wert werden erst beim zweiten Schadenstreffer gesenkt.

Der Zauber hat einen Wert von 25 ASP.

b) Kampf

Sehen

Körper

Diesmal hat der Runenherr bei der Erschaffung des Zaubers die *Körper*-Rune für den Körper des Gegners eingesetzt. So kann es ihm gelingen, während des Kampfes den Körper seines Widersachers durch Rüstung und Schild hindurch zu sehen.

Wirkung: Der Runenherr kann im Verlauf *eines* Kampfes gegen *einen* Gegner eine *Meisterattacke* schlagen.

Der Held verkündet vor einem Attackewurf, daß der folgende Wurf als Meisterattacke gelten soll. Wenn anschließend ein normaler AT-Wurf gelingt, wird dieser wie ein Meisterattackewurf gewertet. Der Zauber hat einen Wert von 28 ASP.

Die ersten Kampfzauber in Stichworten

Im folgenden bieten wir Ihnen eine kurzgefaßte Übersicht über die »beispielhaften« Zauber, die sich aus den ersten drei Runensteinen bilden lassen, die den Helden in die Hände fallen.

Sie mögen Ihrer Spielerrunde als Richtschnur für die Erschaffung eigener Runenzauber aus diesen drei Runen dienen.

Wir raten dringend davon ab, den Helden während des ersten *Schwertmeister*-Abenteuers schon weitere Runensteine zugänglich zu machen.

Das Auffinden oder das Erbeuten einer Rune stellt nämlich für die Helden ein außerordentliches Ereignis dar, und ein Held sollte eigentlich zuerst eine Reihe von Prüfungen bestehen, bis er seine Runenmacht um einen weiteren Stein erhöhen kann.

1. Kampfzauber:

	Kampf	AT-Wert steigt um 1 Punkt bei einem Kampf gegen einen Gegner
Körper	Sehen	Wert: 30 ASP

2. Kampfzauber:

	Kampf	PA-Wert steigt um 1 Punkt bei einem Kampf gegen einen Gegner
Körper	Sehen	Wert: 30 ASP

3. Kampfzauber:

Körper	Kampf	Kampfunterbrechung zur Ermittlung erlittener Trefferpunkte ohne Nachteile
Sehen	Kampf	Wert: 25 ASP

4. Kampfzauber:

Körper	Kampf	Bei erstem Schadenstreffer kein Abzug auf AT- oder PA-Wert des Runenherren
Sehen	Kampf	Wert: 25 ASP

5. Kampfzauber:

Kampf	Körper	Ein normaler AT-Wurf wird als Meisterattacke gewertet
Sehen	Körper	Wert: 28 ASP

Anmerkung: Wie man sieht, lassen sich aus den drei Runensteinen eine Vielzahl von Zaubern erschaffen, und ein Held kann mehrere Zauber beschwören. Wenn er einen dieser Zauber auslöst, geht immer nur die Runenenergie *dieses* Zaubers verloren, die anderen Zauber stehen ihm weiter zur Verfügung. Beim Auslösen verlieren also nicht die Runensteine selbst ihre Kraft, sondern es erlischt immer nur die Energie *einer* magischen Anordnung.

Bewohner

Alle Wesen, denen die Helden im Rahmen der *Schwertmeister*-Abenteuer begegnen können, werden von den Autoren natürlich mit einer Kurzbeschreibung und den nötigen Spielwerten (Rüstungsschutz, Attacke, Parade, Körperzonen usw.) ausgestattet. Deshalb könnten wir eigentlich auf das folgende Kapitel verzichten. Da wir aber wissen, daß es für viele Spielleiter kein größeres Vergnügen gibt, als »selbstgemachten« Ungeheuern zu spektakulären Auftritten zu verhelfen (Frankenstein würde sich wundern, wenn er sehen könnte, wie viele Monster-Bastler inzwischen in seine Fußstapfen getreten sind), möchten wir Ihnen einen Leitfaden zur Einrichtung eines eigenen Monster-Labors an die Hand geben.

Um einem Ungeheuer nach den *Schwertmeister*-

Kampfgeregeln entgegentreten zu können, muß man neben seinen Kampferten vor allem seine Körperzonen, deren Empfindlichkeit und unterschiedlichen Rüstungsschutz kennen. Selbstverständlich ist zum Beispiel der Leib einer Schlange in andere Zonen aufgeteilt als der einer menschenähnlichen Kreatur. Bekanntlich unterscheidet sich die Anatomie eines Wellensittichs erheblich von der einer Weinbergschnecke; aber dennoch braucht man nicht für jedes erdenkliche Wesen ein eigenes Körperzonenschema zu entwickeln. Bei näherem Hinsehen lassen sich die meisten Kreaturen in eine der elf folgenden Gruppen einordnen:

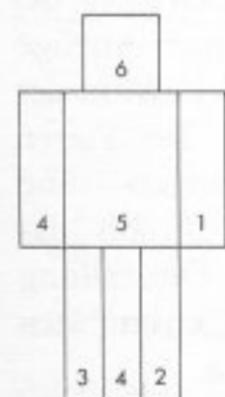
Mensch(enähnlich), Echsenmensch, Vierbeiner, geflügelter Vierbeiner, Vogel, Echse, Schlange, Fisch, Krebs/Spinne, Insekt, bizarre Körperform.



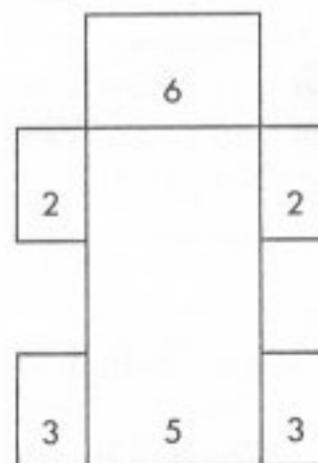
1. Menschenähnliche Wesen
Aufrecht gehende Wesen mit Links/rechts-Unterscheidung; die Gliedmaßen werden unterschiedlich bewertet: linker Arm PA -1, rechter Arm AT -4. Kreaturen dieses Körpertyps bedecken sich zumeist mit variablen Rüstungen, aber auch ein natürlicher Rüstungsschutz ist möglich.

Zur Erinnerung: Gerade Zonenzahlen werden vom AT-Wert, ungerade vom PA-Wert abgezogen. Dies gilt für alle Kreaturen in unserer Liste.

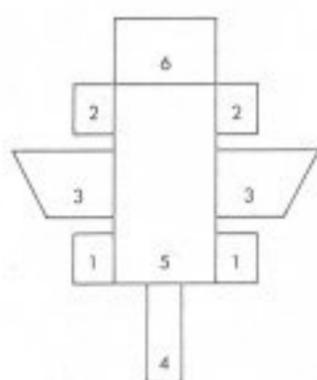
Wenn die Kreatur den Schwanz als zusätzliche Waffe benutzt und einen eigenen AT-Wert für ihn besitzt, wird bei Schwanztreffern nur der AT-Wert dieses Körperteils gesenkt.



2. Echsenmenschen
Bei diesem Typ wird das Körperzonenschema des Menschen um die Zone »Schwanz« erweitert. Diese Zone ist mit der Zahl 4 versehen, das bedeutet Abzug auf den AT-Wert.

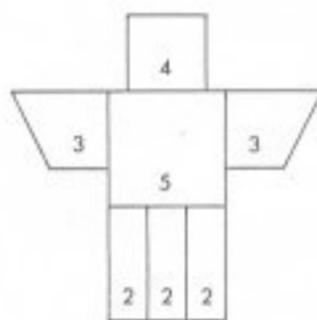


3. Vierbeiner
Die meisten Säugetiere, aber auch Schildkröten und Lurche fallen unter diesen Typ. Wenn die Kreatur einen Schwanz besitzt, ist er in der Regel für das Kampfverhalten ohne Bedeutung, so daß er im Körperzonenschema nicht dargestellt zu werden braucht. Normalerweise entfällt bei Vierbeinern die Rechts/links-Unterscheidung. Darum sind die AT-/PA-Abzüge gleichmäßiger verteilt.



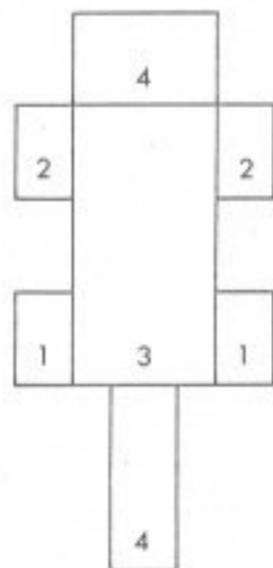
4. Geflügelte Vierbeiner

Dieser Ungeheuer-Typ besitzt acht bis neun Körperzonen. Der Schwanz wird dann als eigene Körperzone dargestellt, wenn er als Waffe benutzt wird. In diesem Fall erfolgt bei einem Schwanztreffer ein Abzug auf den AT-Wert dieses Körperteils. Ist der Schwanz für den Kampf ohne Bedeutung, kann seine Darstellung im Körperzonenschema entfallen.



5. Vögel

Gemeint sind *flugfähige* Vögel (also keine Strauße oder Pinguine), die ihre Gegner aus der Luft attackieren. Da der Vogelschwanz zwar niemals als Waffe benutzt wird, aber für das Manövrieren bei einer Attacke aus der Luft sehr wichtig ist, werden Beschädigungen dieses Körperteils als nachteilig für die Attacke gewertet.



6. Echsen

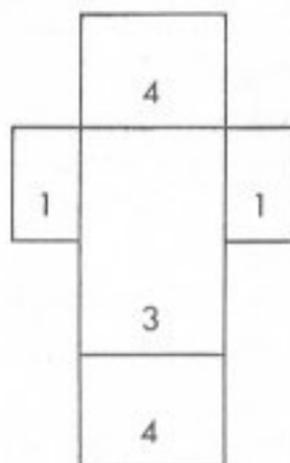
Dieser Typ umfaßt alle Vierbeiner, die mit einem schlagkräftigen, als Angriffswaffe verwendeten Schwanz ausgestattet sind. Wegen des einfacheren Körperbaus zeigen Kopf- und Rumpftreffer eine geringere Wirkung als bei anderen Lebewesen. Schwanztreffer senken nur den AT-Wert für diesen Körperteil.



7. Schlangen

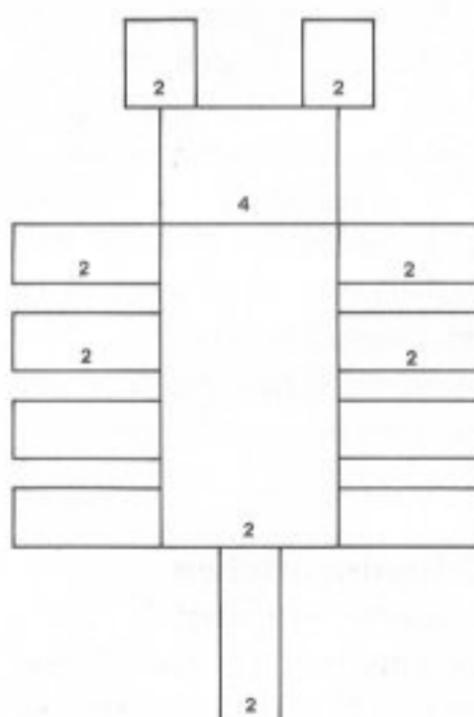
Da eine Schlange normalerweise nicht mit einem menschlichen Wesen kämpft (entweder greift sie es an oder sie flieht vor ihm), werden alle Verletzungen eines Schlangenkörpers als Abzug auf die

Attackefähigkeit gewertet. Die Anzahl der Körperzonen einer Schlange kann sich nach der Länge des Tieres richten. Bei der Erschaffung eines »intelligenten« Schlangenwesens kann man der Schlange auch eine Paradenfähigkeit (und somit PA-Abzüge) zubilligen.



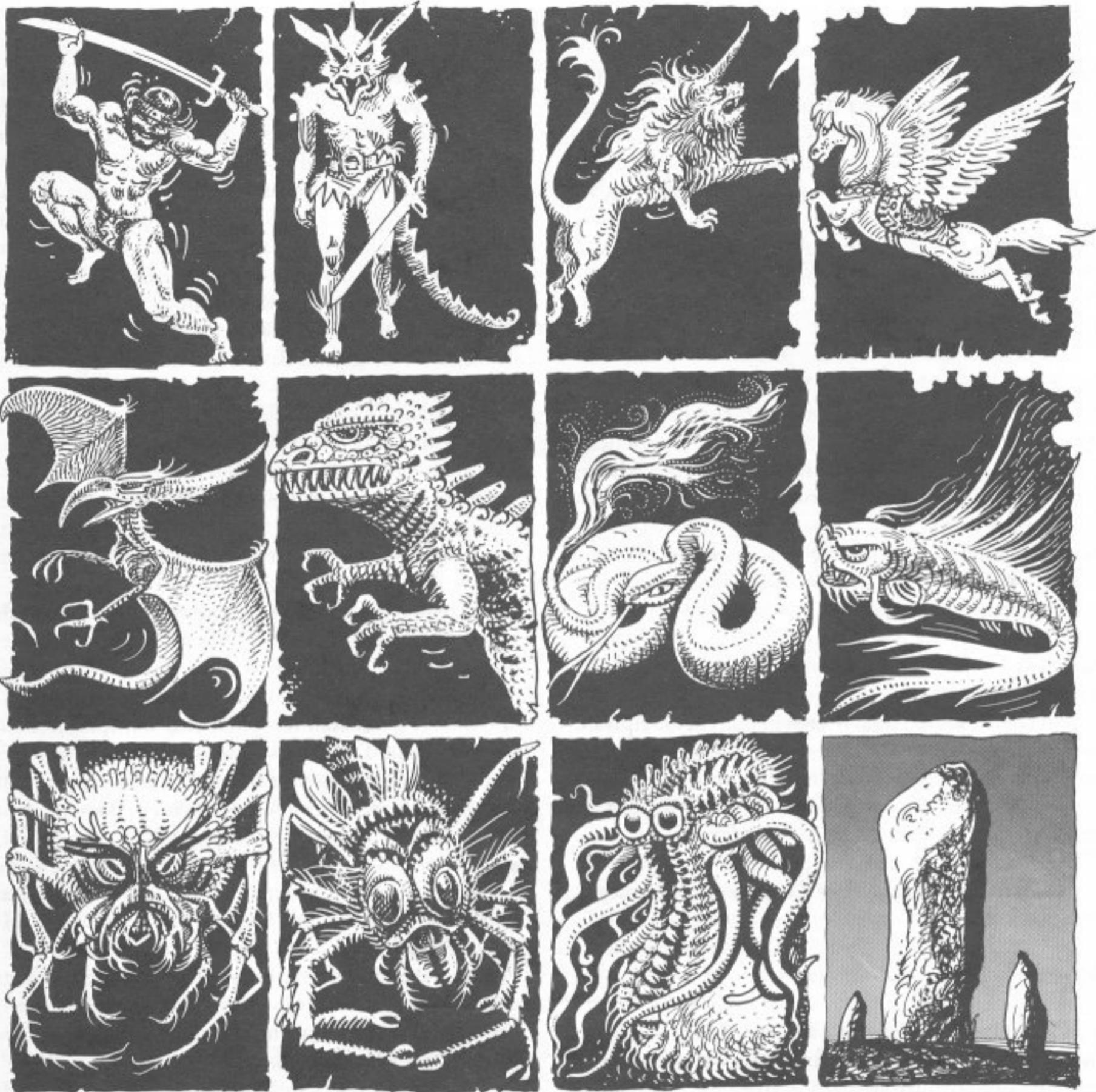
8. Fische

Da kaum ein Fisch seine Flossen als Waffen benutzt, kann die Darstellung dieser Extremitäten auf dem Körperzonenschema entfallen. Weil eine Beschädigung der Flossen andererseits die Manövrierfähigkeit dieser Tiere beeinträchtigt, haben wir sie bei unserer Darstellung berücksichtigt. Denkbar sind natürlich auch Fischwesen mit messerscharfen, höchst gefährlichen Flossen; für solche Kreaturen müßte dann jedoch ein anderes Schema entwickelt werden.



9. Krebse/Spinnen

Auch bei Wesen dieses Typs gehen wir davon aus, daß sie keine Gefechte (mit einem Wechsel von AT und PA) gegen Menschen austragen werden. Entweder sie betrachten menschliche Wesen als Beute oder sie ziehen die Flucht einem Kampf vor. Darum auch hier bei Treffern nur Abzüge auf den AT-Wert der Kreaturen. Bei Tieren ohne Zangen und Schwanz entfällt natürlich die Darstellung dieser Extremitäten im Schema.



10. Insekten

Auch bei der Darstellung von Insekten werden nur AT-Abzüge auf die Körperzonen verteilt. Selbstverständlich ist eine Aufteilung von Körperzonen nur bei Rieseninsekten interessant. Flugfähige und nicht flugfähige Kerbtiere wurden zusammengefaßt.

	4	
2		2
2		2
2		2
0	2	0

11. Bizarre Körperformen

Unter dieser Rubrik versammeln sich alle Kreaturen, die nicht in eine der »normalen« Gruppen passen wollen, so zum Beispiel fleischfressende Pflanzenarten, Rieseneinzeller oder Lebewesen mit einer unübersehbaren Vielzahl von Extremitäten.

2

Klugheit und Trefferplazierung

Das Kampfverhalten einer Kreatur – vor allem ihr taktisches Geschick – wird vor allem von der Klugheit (oder Intelligenz) des Wesens bestimmt. Darum wird in den *Schwertmeister*-Abenteuern der Klugheitswert in die Beschreibung einer jeden Kreatur aufgenommen. Im folgenden geben wir eine Übersicht über den Einfluß der Klugheit auf das Kampfverhalten:

KL: 5 und mehr

In diesem Bereich sind alle Wesen angesiedelt, deren Intelligenz der eines Menschen entspricht oder ihr doch zumindest nahekommt. Außer Menschen, Elfen und Zwergen gehören zum Beispiel auch die klassischen Orks, Oger, Trolle und Goblins in diese Gruppe.

Wesen mit KL: 5+ entscheiden in einem Gefecht selbst darüber, welche *zwei* Körperzonen sie jeweils ungedeckt lassen.

KL: 4

Intelligente Tiere wie Menschenaffen, Delphine und einige Fantasy-Raubtiere sind klug genug, um sich vor gegnerischen Waffen zu fürchten und zu versuchen, den Wirkungsbereich dieser Waffen zu meiden.

Wesen mit KL: 4 entscheiden in einem Gefecht selbst darüber, welche *drei* Körperzonen sie ungedeckt lassen.

KL: 3

In diese Gruppe fallen die meisten Landraubtiere, Wesen, die immerhin noch als relativ intelligent gelten können und sich im Kampf einigermaßen geschickt verhalten.

Wesen mit KL: 3 entscheiden in einem Gefecht selbst darüber, welche *drei* Körperzonen sie ungedeckt lassen, aber ihr Gegner kann diese Entscheidung durch einen Wurf mit dem W6 in Frage stellen. Würfelt er eine 5, kommt die Zone mit der entsprechenden Kennzahl (meistens der Kopf) zu den ungedeckten Zonen hinzu.

KL: 2

Mäßig intelligente Tiere wie das Gros der Säugetiere und Vögel begreifen zwar die Gefahr, können aber keine taktischen Überlegungen anstellen. Der

Zufall entscheidet über die Auswahl der ungedeckten Körperzonen.

Bei Wesen mit KL: 2 legt der Gegner durch einen Wurf mit dem W6 die Zahl der ungedeckten Körperzonen fest. Das Würfelresultat benennt gleichzeitig die ungedeckte Körperzone mit der höchsten Kennzahl. Beispiel: Der Würfel zeigt eine 5. Fünf Zonen sind ungedeckt, die wertvollste ungedeckte Zone ist die mit der Kennzahl 5 (meistens der Rumpf). Besitzt das Wesen keine Zone mit der Kennzahl 5, gelten fünf niedrigerwertige Zonen als ungedeckt.

KL: 0–1

Pflanzen oder primitive Tiere (Würmer, Rieseneinzeller) haben entweder kein Gefühl für Gefahren, die sie bedrohen, oder keine Möglichkeiten der sinnvollen Abwehr.

Der Gegner entscheidet selbst, wie viele Zonen als ungedeckt gelten.

Anmerkung: Die von uns beschriebenen Zusammenhänge zwischen Klugheit und Kampfverhalten sind nicht als Dogma, sondern als Richtschnur bei der Erschaffung eigener Monster zu verstehen. Mit anderen Worten: Ein Held, der einem Monster mit KL: 2 begegnet, hat keineswegs ein *Recht* darauf, daß ihm das Ungeheuer den ganzen Körper als ungedeckt anbietet. Die Kreatur kann zum Beispiel so groß sein, daß für einen Gegner immer nur eine Zone zu erreichen ist.

Andererseits kann man sich recht intelligente, aber wenig gewandte Tiere vorstellen (z. B. Elefanten), die wegen ihrer Plumpheit ihren Körper nur ungenügend decken können.

Letztlich muß wieder einmal der Spielleiter je nach Art der Kreatur und der allgemeinen Situation über die Frage der ungedeckten Körperzonen entscheiden. Hier wie in vielen anderen Fällen wäre die einzige Alternative zur Meisterentscheidung das Erstellen einer Flut von Sonder- und Ausnahmeregeln. Solche Regeln befreien den Spieler zwar von der Abhängigkeit vom Spielleiter, andererseits belasten sie durch ihre Kompliziertheit und ihren Umfang den Spielfluß bis zur totalen Lähmung.

Merke: Neue Regeln zu erfinden ist nicht schwer, unnötige Regeln zu erkennen und über Bord zu werfen erfordert bedeutend mehr Mut und Sachverstand.

Nachwort

Bei zahlreichen Begegnungen und Gesprächen mit Rollenspielern haben wir die Erfahrung gemacht, daß sich die meisten von ihnen in zwei Gruppen einteilen lassen. Sie, lieber Leser, müssen entscheiden, welcher Gruppe Sie sich zugesellen wollen:

Da ist zunächst die Schar der »Selbermacher«. Jene Spieler sind mit einer schier überwältigenden Kreativität gesegnet. Sie haben ständig neue Ideen, und kaum ein Regelwerk hält ihren Ansprüchen stand. Noch während die Selbermacher die eben erworbene Regelbox nach Hause tragen, beginnen sie bereits, die ersten Regeln umzuändern und zu erweitern. Auch wenn solche Spieler in ihrem Kreis gelegentlich Heiterkeit auslösen, sollte man nie vergessen, daß sie in ihrer Gesamtheit viel für das Rollenspiel getan haben. Manch ein sachkundiger Verbesserungsvorschlag aus diesem Spielerkreis ist in die Abenteuerkonzepte und Ausbauregeln des Schwarzen Auges eingegangen.

Die erste *Schwertmeister*-Box wurde durchaus mit Blick auf die kreativen Selbstgestalter konzipiert. *Schwertmeister I* enthält alle Grundbausteine, die zur Entwicklung eines eigenen RS-Systems benötigt werden. Wir haben völlig neue Ansätze für die Spieltechnik der Kämpfe und der Magie vorgestellt. Es dürfte nicht schwerfallen, aus unseren Vorschlägen zur Runenzauberei mit Hilfe der beiliegenden Runensteine ein komplettes Magiesystem zu erstellen, auch die Kampfregeln bieten unendliche Möglichkeiten der Verfeinerung (und Verkomplizierung). Alles in allem hoffen wir, daß das Konzept der *Schwertmeister*-Box bei den unabhängigen, schöpferischen Rollenspielern auf fruchtbaren Boden fallen wird.

Kommen wir nun zur zweiten, weitaus größeren Gruppe der Spieler: Ich denke an solche, die zwar auch ihr Spiel kreativ ausgestalten, sich aber dennoch innerhalb eines gewissen, von den Spieldesignern gesteckten Rahmens bewegen, die zum Beispiel die von uns beschriebene Alltags- und Götterwelt Aventuriens akzeptieren und eigene Spielideen vor diesem Hintergrund entwickeln. Wahrscheinlich brauche ich nicht zu versichern, daß diese Gruppe mir die liebere ist, denn für diesen spe-

ziellen Spieler- und Spielleitertyp entwickelte ich schließlich meine Ideen und verfasste meine Abenteuer.

Bei dieser zweiten Spielergruppe mag *Schwertmeister I* hier und da ein gewisses Gefühl der Unbefriedigung hinterlassen, denn wer vom Schwarzen Auge zu *Schwertmeister* stößt, für den bleiben nach der Lektüre der neuen Regeln einige Fragen offen: Wie regelt man den Schuß- und Wurfwaffengebrauch, den waffenlosen Kampf, die Gefechte mit Stangenwaffen? Wie wirken sich die *Talente* eines Helden auf das Spiel aus? Welche Rolle spielen die Neugötter im Gefüge der Neuen Welt, besitzen sie eine Priesterschaft, wie können sich die Geweihten der aventurischen Zwölfgötter in ihrer neuen Umgebung zurechtfinden? Welche Möglichkeiten für die Runenmagie tun sich mit dem Auffinden neuer Runen auf? Wie ist die Hohlwelt beschaffen, welche Reiche gibt es, wie funktioniert diese merkwürdige Gesellschaft? Wie sollen weibliche Helden auf die offenbar »frauenfeindliche« Kriegerkaste reagieren?

In der Menge dieser Fragen steckt zugleich die Begründung, warum wir sie nicht alle in der ersten *Schwertmeister*-Box beantworten wollten. Stellen Sie sich vor, für jedes der oben angesprochenen Problemfelder böten wir schon jetzt eine umfassende Erklärung. Damit hätten wir Ihnen nicht nur jede Spannung bei der Erforschung der geheimnisvollen Neuen Welt genommen – wir hätten Sie auch mit einer solchen Regelflut überspült, daß Spielleiter und Spieler wochenlange Vorarbeiten leisten müßten, bis sie sich zu einem ersten *Schwertmeister*-Abend zusammenfinden könnten. Ein souveränes Spiel wäre unmöglich, da ständig mit Hilfe des Regelbuches Gedächtnislücken geschlossen werden müßten. Und ein Letztes, das auch nicht unberücksichtigt bleiben sollte: Herstellungskosten und Preis der *Schwertmeister*-Box wären in astronomische Höhen geschneit. Wir hätten ein wundervoll komplettes Spiel produziert, das sich leider kein Mensch leisten könnte ...

Nach all diesen Überlegungen entschlossen wir uns, ein hochkomplexes Spiel wie *Schwertmeister*

schrittweise den Spielern vorzustellen. So wächst mit jedem neuen Abenteuer auf spielerische Weise die Regelkenntnis, jede Spielerrunde verfügt genau über das Wissen, das sie zur Ausgestaltung der Spielabende benötigt. Wie ein Expeditionszug dringt die Gruppe in die neue Umgebung ein – und nicht wie eine Schar von Prüfungskandidaten, die in einem Lesesaal geographische, technische oder historische Fakten büffelt.
Wir sind natürlich neugierig zu erfahren, wie Ihnen

unser neues Konzept gefällt. Wenn wir – bei über 50 Spielerzuschriften pro Tag – auch nicht jeden Brief beantworten können, so können wir Ihnen doch versichern, daß jeder gelesen und manch ein Ratschlag berücksichtigt wird.

Unsere Anschrift: Schmidt Spiel + Freizeit
Stichwort: »Schwertmeister«
Postfach 1165
8057 Eching