

Very Simple D20 - Ein Rollenspiel-System

Was ist VSD20?

VSD20 ist der Versuch, eine Brücke zwischen den leider oft sehr simpel geratenen (aber dennoch genialen!) Brettspielen wie zum Beispiel HeroQuest und den "großen" Pen&Paper Rollenspielen mit ihren riesigen, oft kaum verständlichen Handbüchern zu spannen:

Es erlaubt den Spielern, praktisch beliebige Aktionen auszuführen (selbst, wenn diese in den Regeln nicht explizit aufgeführt sind!) und diese auch rollenspieltechnisch umzusetzen - *ohne* sich mit einem Charakterblatt von 2 DIN A4 Seiten herumschlagen zu müssen! VSD20 eignet sich damit als erweitertes Regelwerk für Brettspiele - und für alle, die RPGs zwar faszinierend finden, aber keine Lust auf stundenlanges Regelstudium haben.

VSD20 bietet darüber hinaus eine breite Basis für eigene Hausregeln und Regelerweiterungen, dies ist durchaus beabsichtigt und erwünscht.

Vorteile des Systems:

Das Regelwerk ist sehr einfach zu verstehen und logisch nachzuvollziehen, erlaubt aber dennoch die Umsetzung praktisch jeder vom Spieler gewünschten Aktion oder Handlung auf Basis einiger weniger Charakterwerte und einer kleinen Anzahl besonderer Fähigkeiten. Damit eignet es sich als Reglersatz für alle Arten von meist sehr kampflastig ausgelegten Fantasy-Brettspielen ebenso wie als Einstieg in "größere" Systeme.

Nachteile des Systems:

"Komplexe" Regelbücher sind sicher in vielen Situationen realistischer und erlauben eine differenziertere Umsetzung der Spielwelt. Darüber hinaus beinhaltet VSD20 bis jetzt noch keinen Mechanismus für "Stufenaufstiege" der Helden, wie sie in anderen Systemen üblich sind.

Welche Würfel - und wozu?

W20:

Das Spiel basiert im wesentlichen, wie der Name schon sagt, auf dem bekannten 20-seitigem Würfel, einem "W20": Mit ihm wird bei (fast) allen Aktionen eines Helden gewürfelt.

Das Konzept ist einfach: Der Spielleiter nennt einen Schwierigkeitsgrad (Zahl), den der Spieler erreichen muss. Dabei wird das Ergebnis des W20 zu seinem passenden *Charakterwert* addiert. Wird der geforderte Schwierigkeitsgrad mindestens erreicht (Gleichstand), ist die Aktion erfolgreich durchgeführt!

Ein Beispiel: Zum Überspringen eines Hindernisses legt der Spielleiter einen Schwierigkeitsgrad von 18 fest. Springen fällt unter "Akrobatik"; der Spieler hat hier einen Grundwert von 8 - und würfelt eine 10: Die Aktion ist (gerade so) gelungen!

Sonderfälle: Glückskind und Pechvogel!

Würfelt man eine 1, gilt die Aktion in jedem Fall als misslungen. Würfelt man dagegen eine 20, gilt sie immer als Erfolg!

Es steht dem Spielleiter aber frei, offensichtlich unmögliche Aktionen abzulehnen; wie etwa einen 50 Meter breiten Abgrund überspringen zu wollen; mit der Axt eine massive Felswand einreißen, oder sich als Dieb an einem "unknackbaren" Schloss zu versuchen.

Verdeckter Wurf:

In bestimmten Situationen kann es vorkommen, dass der Spieler nicht sofort erfahren soll, ob eine Aktion erfolgreich war oder nicht. In so einem Fall lässt sich der Spielleiter vom Spieler den für die Aktion benötigten Charakterwert nebst Boni nennen und würfelt ausnahmsweise selbst, ohne das Würfel-Ergebnis preiszugeben! Er teilt dem Spieler lediglich die ggf. mutmaßlichen Folgen seiner Aktion mit (siehe Beispiel unter *Suche nach Fallen*).

W12:

Zusätzlich wird ein W12 benötigt, denn mit diesem lassen sich bestimmte Wahrscheinlichkeiten, wie sie etwa für einige Waffen benötigt werden, besonders einfach darstellen. Der Vorteil des W12 ist, dass sich 12 ganzzahlig durch 2, 3, 4 und 6 teilen lässt, was folgende Wahrscheinlichkeitstabelle ergibt; die markierten Zahlen repräsentieren einen Erfolg:

17%*	1/6	1-2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10, 11-12
25%	1/4	1-3, 4-6, 7-9, 10-12
33%*	1/3	1-4, 5-8, 9-12
50%	1/2	1-6, 7-12

*) gerundete Werte

Unter *Kampf* werden besondere Regelungen erklärt, die z.B. den *Schaden* betreffen, den bestimmte Waffen verursachen.

Charaktere und ihre Werte

Vorwort:

Fast alle Aktionen eines Helden basieren auf den körperlichen und geistigen Grundwerten seines Charakters, sowie den Kampfwerten: Sie beeinflussen die Wahrscheinlichkeit, ob eine bestimmte Aktion gelingt oder nicht.

Die Zuordnung von Aktionen zu den Charakterwerten ist bewusst extrem verallgemeinert. Das Ziel war, dass jeder Held (fast) alles versuchen darf - aber nicht jeder Held die gleiche Chance hat, die Aktion erfolgreich abzuschließen! Es gibt deshalb nur wenige, spezielle Boni oder Einschränkungen, die ggf. Berücksichtigt werden müssen.

Die Referenz: Der „Standard-Mensch“

Die Referenz für alle Rassen und Spezialisierungen ist der durchschnittliche, normal aus- und gebildete Mensch. Alle Grundwerte dieses „Standard-Menschen“ liegen bei 10; damit hat er bei einem mittleren Schwierigkeitsgrad von 20 unter Verwendung des W20 eine ~ 50%ige Chance auf die erfolgreiche Durchführung seiner Aktionen.

Erklärung der Charakterwerte

Kraft:

Alle Aktionen, die den Einsatz der Muskeln erfordern. Dazu gehören das Heben schwerer Gegenstände, das Aufbrechen von Türen und Schlössern mit reiner Gewalt, das Wegräumen von Hindernissen, etc.

Kraft ist auch maßgeblich für die Verwendung bestimmter Waffen und Rüstungen. Die Fähigkeit, eine Waffe überhaupt hochheben zu können, heißt aber noch nicht, dass man auch mit ihr umgehen kann. Kraft alleine hat deshalb keinerlei Einfluss auf den Verlauf eines Kampfes.

Es gibt keine Kraft-basierte Einschränkung bezüglich der Ausrüstung: Jeder Held kann so viele Gegenstände mit sich führen, wie er will. Allerdings ist Kraft die Basis für die Ausdauer ("Gesundheit") eines Helden.

Akrobatik:

Alle Tätigkeiten, die ein besonders hohes Maß an Körperbeherrschung erfordern. Dazu gehören Klettern, Springen, Schwimmen, Balancieren oder auch Schleichen.

Intelligenz:

Intelligenz umfasst zum Einen das Allgemeinwissen; darunter fallen z. B. Kenntnisse in Fremdsprachen, Schriften und Alchemie - aber auch analytisches Denken, die generelle Auffassungsgabe und die Fähigkeit, Zusammenhänge zu verstehen. Sie ist auch notwendig, um "gelernte" Magie anzuwenden.

Charisma:

Charisma ist die Fähigkeit, andere in einem Dialog zu manipulieren. Dazu gehört zum Beispiel: Drohen, Bluffen, Sammeln von Informationen (jemanden "Ausfragen"), mit einem Händler über Preise verhandeln und ähnliches. Charisma ist auch notwendig, um "natürliche" Magie anzuwenden.

Fingerfertigkeit:

Alle Arten manueller Tätigkeit: Das Bedienen von Mechanismen, das Entschärfen komplexer Fallen, das Öffnen („knacken“) von Schlössern, etc.

Ausdauer:

Die Lebensenergie in Punkten, die der Held zu Spielbeginn hat. Fällt dieser Wert auf 0, wird der Charakter bewusstlos; er kann aber noch von seinen Gefährten gerettet werden (Heiltrank, Magie etc.). Fällt der Wert jedoch unter 0, stirbt er. Die Ausdauer entspricht dem doppelten der Kraft (Kraft x2)!

Tempo:

Das Tempo legt fest, um wie viele Felder sich ein Held pro Runde über das Spielfeld bewegen darf.

Angriff:

Mit dem eigenen "Angriff" muss der Verteidigungswert des Gegners erreicht werden, um ihm Schaden zuzufügen.

Verteidigung:

Der statische Wert, mit dem man sich gegen alle Angriffe von Feinden zur Wehr setzt, zu dem aber evtl. Boni wie Rüstung addiert werden.

Initiative:

Beeinflusst, ob man beim ersten Zusammentreffen mit Feinden „auf dem linken Fuß“ erwischt wird; kurz: Wer wen zuerst angreifen darf.

Das dominante Attribut

Die Verwendung bestimmter Ausrüstungsgegenstände und bestimmte Fähigkeiten sind an das „dominante“ Attribut eines Charakters gebunden - oder erfordern zumindest, dass in einem der Attribute ein bestimmter Mindestwert erreicht wird. Dominante Attribute können Kraft, Akrobatik, Intelligenz und Charisma sein: Krieger sollten Kraft wählen, Diebe Geschicklichkeit und Magier Intelligenz oder Charisma. Mehr dazu im Kapitel zur *Charakter-Generierung*.

Gesundheit und Lebenspunkte

Normalerweise verfügt ein Held über eine *Ausdauer* von Kraft x2 Lebenspunkten. Durch gegnerische Treffer erleidet er Schadenspunkte (SP), diese werden von den aktuellen Lebenspunkten abgezogen. Wie oben schon geschildert, fällt er bei 0 LP ins Koma, kann aber von einem anderen Helden noch gerettet werden. Fällt sein Wert unter 0, stirbt er. Unter bestimmten Bedingungen, z. B. durch Magie, kann seine Ausdauer vorübergehend höher sein als Kraft x2. Um den Unterschied zwischen seiner aktuellen Gesundheit (tatsächliche Anzahl LP) und seiner maximal möglichen Anzahl LP hervorzuheben, wird deshalb meist die Formulierung *maximale Ausdauer* verwendet. Die entsprechenden Effekte und Zusammenhänge sowie ihre Umsetzung sind im Anhang *Magie* ausführlicher erklärt.

Es gibt aber auch Effekte, welche die Ausdauer temporär oder auch permanent verringern können - oder sich in sonstiger Weise auf die Attribute niederschlagen:

Gifte und Krankheiten:

Gifte sind alchemistische Substanzen, die auf verschiedenste Weise in den Kreislauf geraten können (Spinnenbiss, eingeatmetes Gas, etc.). Krankheiten werden durch Kontakt mit anderen Kranken übertragen - oder von böswilligen Zauberern als Fluch auf ihr Opfer gesprochen.

Obwohl ihre Ursachen denkbar unterschiedlich sind, haben sie in der spieltechnischen Umsetzung die selbe Wirkung: Sie verringern alle Attribute um den Wert X; und zwar so lange, bis die Krankheit oder Vergiftung durch einen geeigneten Zauber oder Heiltrank aufgehoben wird!

Da ein Verlust von Kraft einen negativen Einfluss auf die Ausdauer hat, kann dieser auch Verlust von LP zur Folge haben - und zwar dann, wenn die aktuellen LP höher wären, als es die neue, reduzierte Ausdauer es zulässt.

Ein Beispiel: Ein Held hat Kraft 11 (Ausdauer: 22) und verfügt aktuell über 20 LP. Er erleidet eine Vergiftung -2. Seine Kraft (wie auch alle anderen Attribute) reduziert sich dadurch auf 9, was einer maximalen Ausdauer von 18 entspricht. Da er niemals mehr LP als Ausdauer besitzen kann, verliert er 2 LP.

Wichtig: Durch Attributs-Verluste z. B. bei Kraft kann es vorkommen, dass ein Kämpfer seine Rüstung oder 2-händige Waffe nicht mehr tragen kann! Auch können Magieanwender unterhalb von 10 CHAR bzw. INT nicht mehr zaubern. Dies gilt auch für Magie-ähnliche Effekte oder Gebete.

Heilung:

Wird ein Held von einer Krankheit oder Vergiftung geheilt, werden alle Attribute auf ihren normalen Charakterwert zurückversetzt. Durch die wieder gestärkte Kraft steht ihm jetzt auch wieder seine normale Ausdauer zur Verfügung; allerdings müssen ggf. fehlende LP noch durch entsprechende Heilung aufgefüllt werden.

Nimmt ein Held z. B. einen Heiltrank zu sich, können die LP niemals über seinen aktuellen Ausdauer-Wert steigen.

Der Spielablauf

Die Runde beginnt beim Spieler (Helden) links vom Spielleiter und verläuft im Uhrzeigersinn; der Spielleiter ist also als letztes an der Reihe. Allerdings kann diese Reihenfolge unterbrochen werden, wenn ein Held Monster „aufscheucht“ - in diesem Fall können möglicherweise die Monster außerhalb der Spielreihenfolge einen Angriff auf den Helden durchführen (siehe: „Monster: Initiative“).

Die Runde eines einzelnen Spielers besteht immer aus einer Bewegungs- und einer Aktionsphase. Es ist egal, ob der Held sich zuerst bewegt und dann eine Aktion durchführt, oder umgekehrt - er darf seine Bewegung aber nicht für eine Aktion unterbrechen. Mehr dazu unter „Aktionsphase“.

Bewegungsphase

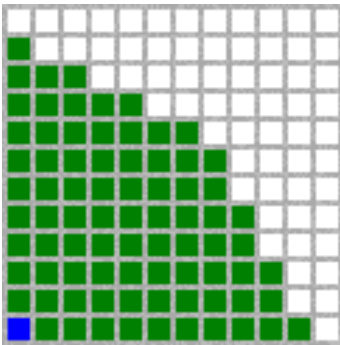
Reichweite:

Die Reichweite eines Helden (gemessen in in Feldern auf dem Spielplan) entspricht seinem Tempo (siehe Charakterwerte). Er muss natürlich nicht alle Bewegungspunkte verbrauchen, sondern kann jederzeit stehen bleiben - allerdings verfallen dann die verbliebenen Bewegungspunkte. Das gilt auch, wenn er sich entscheidet, sich nicht zu bewegen. Der Verzicht auf die Bewegung gewährt jedoch keine 2. Aktionsphase!

Bewegungsrichtung:

Ein Held bewegt in gerader Linie oder diagonal und darf dabei die Richtung beliebig oft wechseln.

Diagonale Züge kosten 1.5 Bewegungspunkte. Verbleibt am Ende des Zuges ein "halber" Bewegungspunkt, verfällt dieser.



Hier wird am Beispiel eines Helden mit einem Tempo von 10 gezeigt, welche Felder durch eine Kombination von geraden und diagonalen Bewegungen maximal erreicht werden können - vorausgesetzt, der Charakter muss keine Hindernisse umlaufen.

Für Helden mit mehr oder weniger Tempo ergibt sich ein ähnliches, im weitesten Sinne kreisförmiges Bild.

Türen und Hindernisse:

Türen werden als Bestandteil der Bewegungsphase geöffnet; dies zählt also nicht als Aktion. Dies gilt auch für verschlossene Türen, wenn der Held im Besitz des passenden Schlüssels ist. Andere Hindernisse oder versperrte Türen müssen ggf. durch eine Aktion überwunden oder beseitigt werden. Die Bewegung endet an einem solchen Hindernis.

Wichtig: Egal ob Held oder Gegner - steht jemand (oder "etwas") auf dem ersten Feld vor oder nach einer Tür, kann niemand anderes die Tür passieren! Zwar kann ein geübter Kämpfer so eine größere Menge Gegner in Schach halten - aber man steht auch sehr leicht der eigenen Gruppe im Weg!

Enge Durchgänge:

In engen Gängen (Breite: 1 Feld) dürfen Helden, die direkt auf benachbarten Feldern stehen, die Plätze tauschen - solange sich keiner von beiden in einem Kampf befindet! An Gegnern kann man grundsätzlich nur vorbei, wenn neben ihnen 1 Feld frei ist (gilt auch während des *Schleichens*). Das Passieren eines Gegner gewährt diesem keine Vorteile.

Sturz und Aufstehen:

Wer aus welchen Gründen auch immer zu Boden fällt (z. B. Stolperfalle, Ohnmacht, etc.) ist für 1 Runde handlungsunfähig ("aussetzen") und erleidet in dieser Runde einen Malus von V-4. Durch das Aufstehen in der folgenden Runde verliert er 50% seines Tempos (abgerundet).

Eingeschränkte Bewegung:

Die Reichweite kann in Abhängigkeit von der Umgebung um X Felder verkürzt werden; dies gibt der Spielleiter bekannt. Diese Einschränkung kann für den gesamten Spielplan gelten (global), oder nur für bestimmte Bereiche (lokal). Eine globale Beschränkung gilt für alle Helden; bei lokalen Effekten (Sumpf, Kanalisation) können sich Helden mit entsprechendem Bonus (z. B. Zwerge) mit ihrer normalen Geschwindigkeit weiterbewegen. Die Behinderung wird beim Betreten des Terrains wirksam und endet mit dem Verlassen dieses Bereichs.

Ein Beispiel: Hat der Held 6 von 10 Punkten verbraucht und betritt mit dem 7. Punkt ein Gebiet, welches das Tempo um 2 reduziert, so verliert er von den verbliebenen 3 Punkten 2; er kann sich also nur noch ein Feld weiterbewegen. Hätte er nur noch zwei oder einen Punkt/e, müsste er auf dem ersten Feld mit Beschränkung stehen bleiben. Beim Verlassen des Bereiches wird entsprechend umgekehrt gerechnet.

Schleichen:

Eine besondere Form der Bewegung, mit der man sich unbemerkt an Gegnern vorbei bewegen kann, wenn man nicht in einen Kampf verwickelt werden will.

Schleichen basiert auf der Akrobatik und ist Bestandteil der Bewegungsphase, also keine Aktion - dennoch muss gewürfelt werden, ob der Versuch erfolgreich ist oder nicht!

Voraussetzungen zum Schleichen:

"Schleichen" muss vom Spieler angesagt werden, und zwar vor dem ersten Schritt seiner Bewegungsphase. Er darf pro Runde nur einen Versuch unternehmen. Voraussetzung ist allerdings: Er steht zu diesem Zeitpunkt nicht unmittelbar in Nahkampfreichweite eines Gegners.

Wirkung des Schleichens:

Der "Schleichwert" berechnet sich aus dem Charakterwert *Akrobatik* + W20 + eventuellen Boni. Der Held kann, nachdem dieser Wert ermittelt wurde, alle Gegner innerhalb seiner *Reichweite* passieren, deren *Initiative* kleiner oder gleich diesem Wert ist: Keiner dieser Feinde darf ihn angreifen - Gegner mit einer *höheren* Initiative jedoch schon!

Es gilt:

- Eine [1] ist in jedem Fall ein Fehlschlag, eine [20] macht den Helden annähernd "unsichtbar".
- Der Held kann während des Schleichens ausschließlich Standard-Aktionen durchführen; also solche, für die nicht gewürfelt werden muss. Ausgenommen sind die Aktionen "Suchen" (z.B. nach Fallen) und "Taschendiebstahl".
- Während des Schleichens erhält er einen Initiative-Bonus +4, der z.B. beim Ausspähen unbekannter Räume greift.
- Hat der Held die *Initiative* gegen alle anwesenden Feinde gewonnen, kann er sich unbemerkt zurückziehen. Die Gegner bleiben also an Ort und Stelle, ohne in der nächsten Runde anzugreifen.
- Während des Schleichens kann sich der Held nur mit halber Geschwindigkeit (ggf. abgerundet) bewegen.

Wichtig: Einige Helden erhalten während des Schleichens einen Bonus auf Ihren Angriff ("hinterhältiger Angriff").

Dauer des Schleichens:

Schleichen hat keine zeitliche Begrenzung - der Held darf so lange Schleichen, wie er will bzw. kann. Es dauert aber mindestens 1 Runde - frühestens in der nächsten Runde kann er sich also wieder mit normalem Tempo bewegen.

Es endet vorzeitig, wenn der Heroe einen Gegner angreift; wenn er in einen Kampf mit einem Feind verwickelt wird, der eine höhere Initiative hatte, oder wenn er sonstige Aktionen vornimmt, die eine Würfelprobe erfordern.

Beispiel: Er darf nach Fallen suchen und diese markieren, sie jedoch nicht entschärfen!

Auch ist es nicht möglich, sich während des Schleichens an Einrichtungsgegenständen zu schaffen zu machen (Schränke durchsuchen etc.). Unverschlossene Türen öffnen oder verschlossene mit einem Schlüssel aufsperrern ist dagegen erlaubt; ein Dieb kann sich also in einen Raum hineinschleichen.

Wichtig: Kommt der Held in eine Situation, in der er einige - jedoch nicht *alle* Gegner! - überlisten konnte, dürfen ihn in der aktuellen Spielrunde (zur Erinnerung: Die Runde endet beim Spielleiter!) nur die Feinde angreifen, die ihn auch bemerkt haben! Für die anderen bleibt er bis zur nächsten Runde "unsichtbar".

Aktionsphase

Als Aktion zählt jede aktive Handlung eines Helden. Eine Aktion kann vor oder nach der Bewegung durchgeführt werden, aber niemals währenddessen; sie beendet also immer die aktuelle Bewegungsphase.

Standard-Aktionen:

Zum durchführen von Standard-Aktionen muss nicht gewürfelt werden, sie sind also immer erfolgreich. Diese sind: Einen Trank zu sich nehmen, Ausrüstungsteile (z.B. Waffe) wechseln und Gegenstände mit einem Mitspieler tauschen (dazu müssen sie auf benachbarten Feldern stehen).

Besondere Aktionen:

Alle Handlungen, für die gewürfelt werden muss; also zum Beispiel der Angriff beim Kampf, der Versuch, ein Schloss zu knacken, über ein Hindernis zu springen, eine Mauer zu erklettern, etc.

Bei allen besonderen Aktionen legt der Spielleiter einen Schwierigkeitsgrad fest - und ggf. den speziellen Charakterwert, mit dem diese Aufgabe erledigt werden muss, soweit dies nicht offensichtlich ist.

Versucht der Spieler etwas unvorhergesehenes und ist nicht eindeutig klar, unter welchen Charakterwert diese Aktion fällt, liegt die letzte Entscheidung - auch über die Zulässigkeit der Aktion (manche Spieler kommen auf die absurdesten Ideen!) - beim Spielleiter.

Beispiele:

Klettern, Balancieren, Schwimmen, Springen	Akrobatik
Schwere Gegenstände heben	Kraft
Schriftrollen entziffern, fremde Sprachen	Intelligenz

Manche Aktionen können auch Kombinationen verschiedener Charakterwerte erfordern: Die Funktion einer unbekannteren Maschine zu *verstehen* würde zum Beispiel Intelligenz erfordern, sie zu *bedienen* aber Fingerfertigkeit! Hier dürfen sich die Helden natürlich gegenseitig helfen.

Wichtig: Befindet sich ein Spieler in einem *Kampf*, kann natürlich nicht die komplette Rüstung gewechselt oder ähnlich komplexe Aktionen durchgeführt werden, die mehr als einen Handgriff erfordern! Das gilt auch z.B. für das Knacken von Schlössern oder Entschärfen von Fallen, wenn der Spieler direkt von einem Feind bedroht wird oder sich bereits im Zweikampf mit ihm befindet.

Das Wechseln der Waffe oder das Einnehmen eines Trankes etc. sind erlaubt und gewähren dem Gegner auch keinen Vorteil ("Gelegenheitsangriff").

Schwierigkeitsgrad von Aktionen:

Der mittlere Schwierigkeitsgrad ("SG") einer beliebigen Aktion, für die mit dem [W20] gewürfelt werden muss, liegt bei 20 - unter der Annahme, dass der passende Charakterwert des Helden inklusive eventueller Boni 10 beträgt. Für Helden, deren Wert unter 10 liegt, erscheint die Aktion entsprechend schwerer; für Helden mit einem hohen Charakterwert erscheint sie leichter. Bestimmte Aktionen sollten also an Charaktere delegiert werden, deren Wert für diese Aktion möglichst hoch liegt!

Als Empfehlung an den Spielleiter gilt folgende, allgemeine Schwierigkeitstabelle:

leicht	einfach	durchschnittlich	schwierig	schwer
15	17	19	21	23

Die Spielwelt erkunden

Der Spielplan

Gespielt wird auf einem Plan, der in quadratische Felder mit einer Kantenlänge von ca. 2,5 cm (1 Inch) eingeteilt ist. Solche Pläne sind in großer Auswahl sowohl im Handel als auch im Internet zum Downloaden und Ausdrucken verfügbar. Das gilt auch für im Maßstab passende Spielfiguren aus Kunststoff oder Zinn.

1 Feld horizontal/vertikal auf dem Spielplan entspricht 1 Bewegungspunkt, ein diagonaler Zug 1.5 Punkte (siehe Bewegung).

Auf dem Weg über den Spielplan lauern zahlreiche Gefahren auf die Helden; sie sollten also jede Gelegenheit nutzen, sich genau umzusehen!

Sichtbereich:

Der Held kann, wenn der Spielleiter es nicht anders festlegt (Dunkelheit, Nebel, große Außenterrains), immer bis zur nächsten Wand oder der Spielfeldbegrenzung sehen; sowie alles, was sich im aktuellen Raum befindet. Ist die Sicht eingeschränkt, kann dies z. B. negative Folgen auf Fernkämpfe (Angriffs-Malus) haben.

Betrifft ein Held einen neuen Bereich des Spielfeldes (beim Durchschreiten von Türen ist dies das erste Feld hinter der Tür), werden alle Türen und Gegenstände im Sichtbereich aufgestellt oder markiert. Der Spieler unterbricht dazu kurz seine Bewegung; er „sieht sich um“. Anschließend darf er seine restlichen Bewegungspunkte verbrauchen. Eventuelle Feinde im Sichtbereich sind ein Sonderfall, siehe das Kapitel über Monster (*Initiative*).

Suchen:

Befindet sich die Gruppe nicht in einem Kampf, kann der aktuelle Raum, Gang oder Bereich durchsucht werden; und zwar nach „Fallen“, „Geheimtüren“ oder „Schätzen“. Dies ist pro Bereich grundsätzlich nur 1x möglich; und zwar 1x insgesamt, nicht pro Spieler!

Suche nach Fallen und Geheimtüren:

Fallen und Geheimtüren sind versteckt; den Schwierigkeitsgrad, sie zu finden (ihre "Tarnung") legt der Spielleiter vorab fest. Der Wert der Tarnung muss mit einem Wurf auf Intelligenz erreicht werden, um sie aufzuheben und die Falle oder Tür sichtbar werden zu lassen.

Diebe können aufgrund ihrer Erfahrung anstelle von Intelligenz ihre (meist deutlich höhere) Fingerfertigkeit mit allen Boni als Basis verwenden, was die Erfolgchancen natürlich deutlich erhöht!

Wichtig: Die mögliche Existenz von Fallen und Geheimtüren wird natürlich nicht vorab preisgegeben oder auch nur angedeutet. Und: Der "Suchen"-Wurf wird vom Spielleiter verdeckt vorgenommen! Warum?

Beispiel: Wenn der Spielleiter z.B. mit nichtssagender Pokermiene ansagt, "Du glaubst, dass keine Fallen im Raum sind!", darf der Spieler nicht wissen, ob er nur den Wurf "vergeigt" hat, oder der Raum tatsächlich sauber ist! Wüsste der Spieler, dass z. B. nur eine [2] gefallen ist, hätte dies entsprechende Auswirkungen auf das Verhalten der gesamten Gruppe.

Hinweis 1: Beim Suchen nach Fallen in einem Raum oder Gang werden nur die Fallen entdeckt, die das Bewegen in diesem Bereich erschweren. Einrichtungsgegenstände wie etwa Truhen müssen separat untersucht werden.

Hinweis 2: Ist das Auffinden einer Geheimtür für den Spielverlauf unerlässlich, kann der Spielleiter dank des verdeckten Wurfes "Gnade vor Recht" ergehen lassen - oder zusätzliche Hinweise verstecken, die eine Wiederholung des Wurfs rechtfertigen oder ihn überflüssig machen.

Suche nach Schätzen:

Der Spielleiter kann Goldmünzen oder Ausrüstung im Rahmen der Spielvorbereitung gezielt verstecken, z. B. in bestimmten Einrichtungsgegenständen.

Zusätzlich empfiehlt es sich, eine Tabelle mit verschiedenen Gold-Werten, Tränken und sonstiger Ausrüstung zu erstellen, die er bei Bedarf für einen "Glückswurf" heranzieht.

Tip: Die Tabelle sollte 12 oder 20 Einträge enthalten, passend zu einem der Würfel. Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad sind davon ca. die Hälfte als "Nieten" zu kennzeichnen. Außerdem sollte man 1 oder 2 "streunende Monster" in der Tabelle unterbringen - die Suche nach Schätzen ist schließlich eine riskante Angelegenheit!

Durchsuchen toter Gegner:

Gefallene Feinde werden aus dem Spiel genommen (siehe *Kampf*). Am Ende dieses Kampfes, also wenn kein Gegner mehr in der Nähe ist! - kann für jeden getöteten Feind 1x nach Schätzen gesucht werden; unabhängig davon, ob der Bereich zuvor schon durchsucht wurde.

Rasten:

Auch Helden benötigen gelegentlich etwas Ruhe: Einige von Ihnen müssen hin und wieder eine Pause einlegen, um ihre Kräfte zu regenerieren oder bestimmte Aktionen durchzuführen. Generell kann jeder Held pro Rast 1 verlorenen LP regenerieren.

Eine Rast wird gemeinschaftlich von der Gruppe beim Spielleiter angemeldet und ist nur möglich, wenn man sich entweder auf zweifelsfrei sicherem Terrain befindet, oder zumindest keine Feinde weit und breit sichtbar sind. Keinesfalls kann gerastet werden, so lange sich die Helden im Kampf befinden (siehe "*Kampf: Dauer eines Kampfes*")!

Rasten die Helden in einem gefährlichen Bereich, besteht das Risiko, während der Rast von einem streunenden Monster erwischt zu werden. Wie hoch dieses Risiko ist, legt der Spielleiter anhand der aktuellen Situation fest und würfelt - natürlich verdeckt, da die Helden nicht wissen dürfen, wie gefährlich der aktuelle Bereich ist. Wird die Rast unterbrochen, gilt sie als nicht stattgefunden.

Wichtig: Es kann nicht mehrfach nacheinander gerastet werden, um so z.B. die Zaubersprüche eines Magiers komplett wiederherzustellen oder mehrere besondere Aktionen wie "Heilung" durchzuführen!

Fallen und Schlösser

Nicht jede Tür und jede Truhe lässt sich bereitwillig öffnen, und viele sind mit gefährlichen Fallen versehen. Auch in Räumen und Gängen lauern Fallen! *Wie* Fallen gefunden werden, wissen wir schon; aber was passiert, wenn die Helden sie nicht finden? Und wie kann man Fallen und Schlösser überwinden?

Fallen:

Fallen werden vom Spielleiter versteckt und - wie unter *Suchen* beschrieben - (hoffentlich) gefunden. Sie haben Werte, die einem Monster ähneln - und auch so behandelt werden.

Es gibt Fallen, die sehr klein und kompliziert sind, z. B. an Türen oder Schlössern von Truhen. Andere jedoch sind unter Trittplatten, in der Decke oder den Wänden versteckt! Magische Fallen sind ein Sonderfall, auf den im Anhang *Magie* näher eingegangen wird.

In eine Falle tappen:

Löst ein Held eine Falle aus, würfelt der Spielleiter einen W20 und addiert den Wert zu dem vorher festgelegten Angriffswert der Falle. Erreicht die Summe mindestens den Verteidigungswert des Helden, erleidet dieser den ebenfalls vorher festgelegten Schaden. Fallen an Türen, Truhen etc. werden übrigens erst durch das Öffnen ausgelöst; nicht während ggf. das zugehörige Schloss geknackt wird.

Wurde die Falle jedoch rechtzeitig gefunden, kann sie entschärft werden!

Eine Falle entschärfen:

Fallen können zwar theoretisch von jedem gefunden werden; sie zu entschärfen ist jedoch Dieben vorbehalten!

Um die Falle zu entschärfen, würfelt der Dieb einen W20 und zählt das Ergebnis sowie seine Boni zu seiner Fingerfertigkeit hinzu

Erreicht die Summe aller Punkte mindestens den genannten Schwierigkeitsgrad (der hier im weitesten Sinne auch als Verteidigungswert interpretiert werden könnte), ist die Falle entschärft. Der Spielleiter nennt den Schwierigkeitsgrad und den potentiellen Schadenswert der Falle vor dem Würfeln.

Gelingt das Entschärfen nicht mit max. 3 Versuchen, oder würfelt der Held beim Entschärfen eine [1], löst die Falle aus und richtet sofort den genannten Schaden an. Es muss in diesem Fall kein Angriffswert gewürfelt werden, da das Opfer beim Entschärfen 100% Kontakt zum Mechanismus hat und somit seine Verteidigung nicht zum tragen kommt. Es wird aber ggf. die Schadensstärke ermittelt, wenn die Falle z. B. 50% Wahrscheinlichkeit für 2 Schadenspunkte (SP) hat.

Zusammenfassung: Werte von Fallen

Tarnung:	Der Wert, der erwürfelt werden muss, um die Falle zu finden (INT oder FF +Boni bei Dieben/Zwergen)
Schwierigkeit:	Dieser Wert (Fingerfertigkeit) muss erreicht werden, um sie zu entschärfen.
Angriff:	Der "Kampfwert", mit dem die Falle einen Helden attackiert.
Schaden:	Wie viel Schaden die Falle dem Helden zufügt

Wichtig 1:

Das Entschärfen von Fallen ist Diebescharakteren vorbehalten! Ein Dieb sollte also auf jeden Fall Mitglied der Gruppe sein!

Wichtig 2:

Befindet sich der Held in einem Zweikampf, kann er keine Falle entschärfen!

Tipp: Sonden sind zum Entschärfen von Fallen nicht zwingend notwendig, erhöhen aber die Erfolgchance.

Schlösser:

Das Knacken von Schlössern an Türen oder z. B. auch Truhen funktioniert nach dem selben Prinzip wie das Entschärfen von Fallen: Es gilt, den geforderten Schwierigkeitsgrad mit Fingerfertigkeit zu erreichen. Im Gegensatz zu Fallen können Schlösser aber auch von Helden geknackt werden, die über die besondere Fähigkeit "Mechaniker" verfügen; üblicherweise Zwerge.

Wie bei Fallen gilt ebenfalls: Gelingt das Öffnen nicht nach dem 3. Wurf, oder würfelt man eine [1], misslingt der Versuch. Dies hat Konsequenzen:

- Mit 50% Wahrscheinlichkeit wird das Schloss irreparabel beschädigt, die Tür/Truhe/etc. lässt sich nur noch mit roher Gewalt öffnen (siehe unten).
- Ein ggf. verwendeter Dietrich wird zerstört.

Türen und Truhen aufbrechen:

Wenn alles andere versagt, kann versucht werden, eine Tür, Truhe oder sonstiges mit roher Gewalt aufzubrechen. Der Spielleiter legt einen Schwierigkeitsgrad fest, der dann mit "Kraft" überwunden werden muss; dies kann beliebig oft versucht werden. Der Einsatz von Gewalt birgt aber unwägbar Risiken:

- Beim Aufbrechen etwa einer Truhe besteht ein 50% Risiko, dass der Inhalt (z. B. Tränke) zerstört wird. Ausgenommen davon sind natürlich Gegenstände, die für das Abenteuer unerlässlich sind.
- Beim Aufbrechen von Türen besteht ein 50% Risiko, dass ein *streunendes Monster* vom Lärm angelockt wird und im Rücken der Gruppe auftaucht.
- Eventuelle Gegner hinter der Tür werden in *Alarm*-Zustand versetzt.

Zusammenfassung: Werte von Schlössern

Schwierigkeit: Muss mit Fingerfertigkeit (notfalls Kraft) erreicht werden, um das Schloss zu "knacken" oder aufzubrechen.

Schlüssel:

Manche Türen sind mit so komplexen Schlössern ausgestattet, dass sie nicht geknackt werden können, sondern man den passenden Schlüssel finden muss. In diesem Fall nützt auch eine gewürfelte [20] nichts!

Eine Tür absperren:

Türen, die unverschlossen waren, sowie solche mit "geknackten" Schlössern, lassen sich nicht versperren. Lediglich Türen, für die man einen passenden Schlüssel besitzt, können wieder abgesperrt werden; zum Beispiel um Gegner zu Blockieren. Dies erfordert keine Aktion (ist Bestandteil der Bewegung). Alternativ könnte man auch versuchen, die Tür mit anderen Einrichtungsgegenständen zu blockieren, wenn vorhanden.

Wichtig: Befindet sich der Held in einem Zweikampf, kann er keine Tür knacken!

Tipp: Dietriche sind zum Öffnen von Türen und Truhen nicht zwingend notwendig, erhöhen aber die Erfolgchance!

Begegnungen mit Feinden und Monstern

Die Welt der Helden ist voller Gefahren. Man sollte sich gut überlegen, ob man blindlings um die nächste Ecke stürmt - und eventuell mitten in die offenen Arme eines Orks! Die Frage ist dann: Wer „überrascht“ wen?

Initiative:

Monster werden auf den Spielplan gestellt, wenn sie in den Sichtbereich eines Helden kommen, z. B. beim Betreten eines Raums (das erste Feld hinter der Tür) oder hinter einer Ecke des Ganges. Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, muss jetzt zunächst seine Bewegung unterbrechen (verbliebene Bewegungs- und Aktionspunkte merken!). Die Gegner werden vom Spielleiter so aufgestellt, dass sie mit dem Rücken zum Helden stehen: Sie sind „passiv“, haben den Helden also noch nicht bemerkt.

Jetzt führt der Held pro Gegner einen Initiative-Wurf durch. Das Ergebnis wird mit dem Initiativwert des jeweiligen Feindes verglichen: Seine eigene Initiative + W20 + evtl. Boni muss mindestens die des Gegners erreichen, damit dieser nicht aktiv wird. Ist der Wert des Monsters höher, wird es mit dem Gesicht zum Helden gedreht - es wird „aktiviert“.

Hinweis: *Das separate Würfeln pro Gegner erscheint aufwändig; hat aber den Sinn, zu verhindern, dass bei einem Patzer gleich alle anwesenden Feinde gleichzeitig aktiviert werden!*

Steht für alle Gegner fest, wer die Initiative gewonnen hat, gilt folgender Ablauf:

Wurde mindestens 1 Monster aktiviert, muss der Held stehen bleiben, und die aktivierten Feinde greifen ihn (sofern er in ihrer Reichweite ist) je 1x an. Danach kann der Held seine verbliebenen Bewegungspunkte verbrauchen und (so noch nicht geschehen) seine Aktion durchführen. Er könnte also z. B. fliehen, den Weg (Tür!) für seine Gefährten frei machen, ein Monster in Reichweite angreifen, einen Trank zu sich nehmen, einen Zauber wirken, etc.

Hat kein Monster den Helden bemerkt, kann dieser seinen Zug ganz normal fortsetzen.

Schleichen:

Ein Held, der während des Schleichens auf Feinde trifft (z.B. beim Betreten eines Raumes) erhält einen Initiative-Bonus von +4. Dieser Bonus ist nicht zu verwechseln mit dem "normalen" Schleichen, das es einem Helden erlaubt, Gegner kampflös zu passieren! Gewinnt ein schleichender Held die Initiative gegen alle anwesenden Feinde, und befinden sich keine anderen Helden im Sichtbereich der Gegner, kann er sich unbemerkt zurückziehen: Die Monster werden in ihrer Runde nicht aktiv und greifen nicht an. Treffen die Helden später erneut auf diese "inaktiven" Feinde, gilt die normale Reihenfolge: Wer zuerst am Zug ist, darf zuerst angreifen.

Wichtig: Die Initiative spielt nur für diese eine, erste Begegnung eine Rolle. Hat der aktive Spieler seinen Zug beendet und ist der nächste Spieler (schlimmstenfalls der Spielleiter) an der Reihe, werden alle Monster aktiv!

Alarm:

Befinden sich die Gegner eines Gebietes im Alarmzustand, erhöht sich ihre Initiative um 4! Ein Alarm könnte zum Beispiel durch eine nicht gefundene Falle oder sonstige, vom Spielleiter vorher festgelegte Aktionen der Helden ausgelöst werden.

Taktischer Tip:

Die Reihenfolge, in der die Helden am Zug sind, ist in diesem Zusammenhang besonders wichtig: Das Erkunden von Räumen sollte von Helden mit hoher Initiative oder Kampfkraft erfolgen - und es sollte nicht der letzte Spieler in der Runde sein, bevor der Spielleiter an der Reihe ist!

Streunende Monster:

... sind der Alptraum jeder Abenteurergruppe, denn sie tauchen immer genau dort auf, wo man sie gerade am wenigsten erwartet!

Die Aufmerksamkeit eines Monsters kann man auf viele Arten erregen: Durch Lärm, durch einen Alarm, wenn man es in seinem Versteck ertappt... Vorsicht: Diese Monster bedrohen nicht immer denjenigen, der ihr Erscheinen provoziert hat; sie schleichen sich oft von hinten an die Gruppe an. Und: In jedem Fall hat das Monster die Initiative!

Die Entscheidung, wo ein streunendes Monster auftaucht, liegt letztlich beim Spielleiter. In der Regel wird er versuchen, das Monster bei dem Helden zu platzieren, der es aufgescheucht hat. Wäre die Situation jedoch zu sehr an den Haaren herbeigezogen, wird die Gruppe "von hinten" angegriffen; der Gegner taucht also in der Nähe des am weitesten entfernt stehenden Helden auf. Ist dieser nicht eindeutig zu ermitteln, ist es der Fairness halber ratsam, das "Opfer" durch einfachen Würfelwurf zu bestimmen.

Wichtig: Die Art des streunenden Monsters wird vor dem Spiel festgelegt oder durch Würfeln ermittelt. Zur Auswahl sollten hier natürlich nur "leichte" bis "mittelschwere" Gegner stehen.

Kampf

Was wäre ein echtes Abenteuer ohne Feinde und Kämpfe? Hier sind die Regeln dafür:

Dauer eines Kampfes:

Ein Kampf beginnt, sobald mindestens 1 Monster am Spielfeld auftaucht und endet, wenn keine Monster mehr auf dem Spielplan stehen. Das bedeutet nicht unbedingt, dass es keine Monster mehr im Spiel *gibt*, die Helden befinden sich aber nicht in einer unmittelbaren Bedrohungssituation. Diese Definition ist nötig, da zum Beispiel nicht während eines Kampfes gerastet werden kann (siehe *Die Spielwelt erkunden*).

Trefferwahrscheinlichkeit:

Ziel ist es, mit dem eigenen Angriffswert + W20 + Boni den Verteidigungswert des Gegners zu erreichen oder zu übertreffen. Gelingt dies, nimmt der Gegner mindestens 1 Schadenspunkt (SP) hin. Mögliche Boni auf die Trefferwahrscheinlichkeit können aus Tränken und Zaubern stammen, aber auch von besonders hochwertigen Waffen. Bei einer [1] ist der Angriff in jedem Fall ein Fehlschlag; bei einer [20] ein Treffer, bei dem automatisch der höchstmögliche Schadenswert der Waffe zum Tragen kommt (so vorhanden).

Schaden:

Waffen fügen dem Gegner zwischen 1 und 3 SP zu, in Abhängigkeit von der verwendeten Waffe.

Kämpfe ohne Waffen enden grundsätzlich nicht tödlich, sondern mit einem KO des Gegners für 1 Runde. Nach einer Rast verfügt er wieder über alle LP (max. Ausdauer).

Wichtig: Monster werden bei 0 LP nicht bewusstlos (wie Helden), sondern sterben!

Waffen-Boni:

Besonders hochwertige (und folglich seltene!) Waffen können den Angriff in verschiedener Weise beeinflussen:

Entweder erhöhen sie aufgrund ihrer ausgewogenen Konstruktion die Trefferwahrscheinlichkeit, oder sie verursachen in Abhängigkeit von der Größe zusätzlichen Schaden.

Wenn Waffen mehr als einen SP verursachen können (maximal 3), wird die tatsächliche Schadenshöhe mit dem W12 erwürfelt - es gibt keine Waffe, die bei jedem Treffer volle 2 oder gar 3 SP verursacht. Eine [20] beim Angriff macht den W12 allerdings überflüssig, dann wird die max. Schadenswirkung erzielt.

Die Ergebnistabellen für den W12 sind im Anhang *Waffen und Ausrüstung* aufgeführt.

Kampf unter erschwerten Bedingungen:

Es wird oft vorkommen, dass Kämpfe z. B. durch eine Tür hindurch ausgetragen werden. In dieser Enge ist es nur möglich, in gerader Richtung zu kämpfen (also keine Gegner diagonal hinter der Tür anzugreifen). Außerdem verlieren alle Waffen ihre Boni auf zusätzlichen Schaden.

Andere, situationsbedingte Erschwerungen können vom Spielleiter festgelegt werden; z. B. reduzierte Sicht (Fernwaffen!), Kampf bei verminderter Bewegung (Sumpf: Malus auf Angriffswert), etc. Diese müssen der Gruppe in jedem Fall rechtzeitig mitgeteilt werden!

Nahkampf:

Der Nahkampf mit Schwertern, Äxten und ähnlichem. Jeder Gegner, der sich auf einem direkt benachbarten Feld befindet (auch in der Diagonalen), kann angegriffen werden. Es gelten nur die allgemeinen Einschränkungen.

Betäuben eines Gegners:

Es kann sinnvoll sein, einen Gegner nicht gleich zu töten, sondern ihn nur KO zu schlagen; zum Beispiel, um ihn zu Befragen (siehe *Dialog-Optionen*). Dies geht natürlich nicht bei untoten Kreaturen wie z.B. Skeletten.

Der aktive Held muss den KO-Schlag vor seinem Angriffswurf ansagen. Er verliert bei diesem Angriff (Faust, Knauf der Waffe, etc.) natürlich alle Waffenboni, greift also nur mit seinem normalen Grundangriffswert + W20 an - die Wirkung von Tränken oder Zaubern bleibt aber bestehen. Gilt der Angriff als erfolgreich, verliert der Feind 1 LP. Fällt er auf 0 LP, stirbt er jedoch nicht, sondern geht für 1 Runde KO - und kann gefesselt, eingesperrt oder von den anderen Helden festgehalten werden werden.

Bewusstlose Gegner - Coupe de Grâce:

Das töten eines bewusstlosen oder benommenen Gegners (unglücklicherweise auch eines bewusstlosen Helden!), der sich nicht wehren kann, wird als Coupe de Grâce bezeichnet; wörtlich also Gnadenstoß. Paladine und Druiden bevorzugen jedoch das Wort "Mord".

Der Coup de Grâce ist eine Aktion - für die aber nicht gewürfelt werden muss.

Kampf mit 2 Waffen:

Der Kampf mit 2 Waffen erlaubt 2 Angriffe pro Runde. Leichte Zweitwaffen (Parierwaffen) gewähren zusätzlich einen Verteidigungs-Bonus. Voraussetzung ist allerdings, dass beide Waffen einhändig sind, also max. mittlere Größe haben; und es darf kein Speer oder Kampfstab darunter sein. Gleichzeitig einen Schild zu tragen ist natürlich nicht möglich.

Da es schwieriger ist, sich auf 2 Waffen zu konzentrieren; müssen alle, die mit 2 Waffen kämpfen wollen, ein Angriffs-Malus hinnehmen. Dieser wird ggf. mit Waffen-Boni auf A verrechnet.

Für Kämpfer (dom. Attribut: Kraft) gelten folgende Kombinationen:

Hauptwaffe	Malus	Zweitwaffe	Malus	Bonus
mittel	A-2	mittel	A-3	-
mittel	A-2	leicht	A-2	V+1
leicht	A-1	leicht	A-2	V+1

Für Charaktere mit dominantem Attribut AKR kommt nur die Kombination leicht/leicht in Frage. Wegen ihrer besseren Körperkoordination gilt für sie: A-1 / A-1, V+1

Fernkampf:

Das größte Problem beim Kampf mit Fernwaffen ist nicht der Angriffsmalus, den alle Fernwaffen aufgrund ihrer naturbedingten Ungenauigkeit mit sich bringen (den aber nicht jeder Held im gleichen Maße erleidet!), sondern die exakte Flugbahn und die effektive Reichweite zu bestimmen: Theoretisch wäre diese kreisförmig rund um den Helden mit einem Radius von X - aufgrund der quadratischen Spielfelder ist dies aber nicht 1:1 umsetzbar.

Grundsätzlich gilt, was bereits zur Bewegung erklärt wurde: Die "Schusslinie" in gerader Richtung entspricht 1 Punkt, in der Diagonalen 1.5 Punkte: Jeder Gegner, der sich zweifelsfrei durch eine beliebige Kombination von gerader und diagonalen "Flugbahn" des Projektils erreichen lässt, ist ein zulässiges Ziel.

Voraussetzungen:

- Das Ziel darf sich nicht im Nahkampfbereich (benachbartes Feld) befinden, sonst blockiert es die Waffe.
- Die Reichweitenpunkte müssen ausreichen. Wenn auch nur ½ Punkt fehlt, ist das Ziel nicht erreichbar.
- Das Geschoss schlägt keinen Zickzack-Kurs ein oder fliegt einen Bogen. Im Zweifelsfall legt der Spielleiter einen Stift oder ein Lineal vom Helden zum Ziel und bestimmt die benötigten Felder.
- Der Flugkorridor für das Projektil muss groß genug sein: Es dürfen keine Felder auch nur ansatzweise geschnitten werden, auf denen sich potentielle Hindernisse befinden. *)
- Schräg an Hindernissen vorbei oder zwischen ihnen hindurch zu schießen ist nicht möglich. Durch offene Türen kann z. B. nur in gerader Richtung geschossen werden.
- Man kann **niemals** über andere Helden oder Monster hinweg schießen! Nein, auch nicht über Zwerge und Halblinge. Nein, selbst dann nicht, wenn der Vordermann sich duckt/hinlegt. Besteht der aktive Spieler auf diese Aktion, würfelt der Spielleiter eine 50%ige Chance, dass das Geschoss diesen Helden trifft.
- Die Waffe kann Hindernisse kleiner als ca. 1 Meter Höhe überwinden, also zum Beispiel Tische und Truhen, aber keine Stühle (Lehne!) oder Schränke. Ausgenommen davon sind Geschosse, die von Zwergen und Halblingen abgefeuert werden - diese können generell keine Hindernisse überwinden.

*) Das "ansatzweise Schneiden von Feldern" kann leicht zu Streit führen, da es z. B. beim Legen des Stiftes natürlich zu Ungenauigkeiten kommen kann. Solche strittigen Felder gelten diskussionslos als blockiert - im Zweifelsfall wird also gegen den Schützen entschieden!

Fernkampfwaffen nachladen:

Das Spannen der Waffe und Auflegen eines Pfeils oder Bolzens zählt nicht als Aktion; der Held kann pro Runde einen Schuss abfeuern.

Magischer Kampf:

Dies betrifft nur Hexer und ist im Anhang *Magie* beschrieben.

Charakter-Generierung

Jeder Held wird spieltechnisch durch eine Reihe von Charakterwerten repräsentiert, auf weiter oben bereits ausführlich eingegangen wurde. Einige der vorgegebenen Ausgangswerte für die einzelnen Rassen, die in den unten folgenden Tabellen beschrieben sind, können durch die Vergabe von Punkten vor Spielbeginn modifiziert werden.

Definitionen von Attributsgruppen:

Attribute werden zu unterschiedlichen Gruppen zusammengefasst, je nach Priorität oder ihrer Abhängigkeit zueinander.

Physische Attribute:

Alle Attribute, welche direkte Körpereigenschaften und Fähigkeiten repräsentieren. Auf diese Attribute (außer Tempo) dürfen Attributs-Punkte vergeben werden.

- Kraft, Akrobatik, Intelligenz, Charisma, Fingerfertigkeit und Tempo

Vitale Attribute:

Physische Werte, die auch *dominantes Attribut* sein können:

- Kraft, Akrobatik, Intelligenz, Charisma

Kampfattribute:

Alle Attribute, die für einen Kampf wichtig sind:

- Angriff, Verteidigung und Initiative

Primäre Attribute:

Dies sind die am häufigsten benötigten Attribute mit dem größten Einfluss auf den Charakter und die Spielmechanik. Diese Gruppe wird in Verbindung mit *Magie* benötigt.

- Kraft, Akrobatik, Intelligenz, Charisma, Angriff und Verteidigung

Sekundäre Attribute:

Attribute mit geringem Einfluss auf die Spielmechanik bzw. solche, die spezielle oder situationsbedingte Fähigkeiten betreffen. Auch diese spielen vor allem in Verbindung mit *Magie* eine Rolle.

- Fingerfertigkeit, Tempo, Initiative

Ausdauer / maximale Ausdauer:

Ausdauer ist in dem Sinne kein eigenständiges Attribut, da es lediglich das Produkt aus Kraft x2 darstellt.

Allerdings können z. B. durch *Magie Boni* zur Ausdauer hinzukommen (Kraft x 2 +X). Da die aktuelle Lebensenergie nicht notwendigerweise der Ausdauer entspricht (wenn ein Held oder Feind bereits Schaden genommen hat), ist mit Ausdauer normalerweise die max. Anzahl an LP gemeint, die eine Figur haben kann.

Dominantes Attribut:

Jeder Charakter verfügt über ein sogenanntes dominantes Attribut, welches elementare Grundeigenschaften des Helden festlegt. Es handelt sich dabei immer um eines der vier *vitalen* Attribute.

Das dominante Attribut muss von diesen vier zum Zeitpunkt der Charaktergenerierung den höchsten Wert aufweisen; im Spielverlauf kann sich dies durch magische Ausrüstung oder Tränke natürlich ändern. Menschen dürfen das dominante Attribut frei wählen, bei allen andere Rassen ist es fest vorgegeben.

Vergabe von Punkten:

Beim Erschaffen eines Charakters können Punkte auf die Attribute Kraft, Akrobatik, Intelligenz, Charisma und Fingerfertigkeit vergeben werden; sowie auf die Kampffähigkeiten Initiative, Angriff und Verteidigung. Es werden keine Punkte auf das Tempo vergeben; die Ausdauer entspricht Kraft x2.

Wie viele Attributs- und Kampfpunkte verteilt werden dürfen, ist auf den Charakterbögen aufgeführt; pro Attribut können max. 5 Punkte vergeben werden.

Das *dominante Attribut* muss nach der Punktevergabe den höchsten Wert der *vitalen* Attribute haben.

Auf den Charakterbögen werden die modifizierten Attributswerte nach der Punktevergabe in die leere, unteren Zeile der Attributs-Tabelle eingetragen.

Tipp für Diebe und Halblinge: *Fingerfertigkeit ist kein vitales Attribut und darf deshalb den selben oder sogar einen höheren Wert als ihr dominantes Attribut Akrobatik haben!*

Hinweis: *Einige Charaktere verfügen über besonders viele oder mächtige Boni (z. B. *Magie*) und erhalten deshalb zu Spielbeginn weniger Attributs- und/oder Kampfpunkte als vergleichbare Charaktere. Außerdem müssen sie teilweise bestimmte Voraussetzungen erfüllen; z. B. trotz dominantem Attribut Kraft eine Akrobatik von 10. Die Verwendung bestimmter Waffen und Rüstungen stellt evtl. weitere Anforderungen; diese sind im Anhang Waffen und Ausrüstung aufgeführt.*

Besondere Fähigkeiten:

Grundsätzlich kann jeder Held im Rahmen seiner Charakterwerte jede beliebige Aktion durchführen. Dennoch gibt es einige Helden, die in bestimmten Dingen besonders "geübt" sind und deshalb für diese speziellen Aktionen einen Bonus erhalten. Diese Aufstellung ist exemplarisch; sie kann und soll vom Spielleiter bei Bedarf oder in Abhängigkeit von der Situation und den typischen Eigenheiten des Spielcharakters ergänzt werden. Im Kapitel *Charaktergenerierung* finden diese praktische Anwendung.

Handwerk Schmied:

Attribut: Kraft

Ein Schmied kann mit passendem (und in der Menge ausreichendem) Material Waffen und Rüstungen reparieren und herstellen. Zur Verarbeitung von Fellen, Leder und Holz ist kein besonderes Werkzeug erforderlich; zur Verarbeitung von Metall wird eine vollständig ausgerüstete Schmiede benötigt.

Im Anhang *Waffen und Ausrüstung: Schmiedekunst* wird auf die möglichen Optionen ausführlich eingegangen.

Handwerk Mechaniker:

Attribut: Fingerfertigkeit

Der Held ist geübt im Umgang mit mechanischen Geräten ("Maschinen") und kann versuchen, diese zu bedienen; selbst wenn er diese Maschine noch nicht kennt. Ggf. muss zuvor noch ein INT-Wurf geschafft werden, um den Mechanismus zu begreifen; hier kann sich der Charakter aber von einem Mitspieler helfen lassen. Zwerge können diese Fähigkeit einsetzen, um anstelle eines Diebes Schlösser zu knacken und Fallen zu entschärfen.

Wissen:

Attribut: Intelligenz

Grundsätzlich werden alle Fragen, die mit gelerntem oder Allgemeinwissen zu tun haben, über eine INT-Probe gelöst. Manche Charaktere haben aber besondere Fachkenntnisse und erhalten dafür einen Bonus. Solche Kenntnisse können z. B. beim Bestimmen von Pflanzen, Verstehen von Sprachen und Schriften oder auch in der Geschichtskunde nützlich sein. Sie sind im Kapitel "*Charakter-Generierung*" bzw. den Charakter-Bögen bei den jeweiligen Helden aufgeführt und sollten selbsterklärend sein.

Schleichen:

Attribut: Akrobatik

Dieser Bonus wird Helden zugestanden, die im Schleichen besonders geübt sind; z.B. Waldläufer, Elben oder Dieben.

Taschendiebstahl:

Attribut: Fingerfertigkeit

Voraussetzung: Erfolgreiches Schleichen

Bei Erfolg erhält der Dieb von der Zielperson 1 Gegenstand. Das selbe Ziel kann nicht mehrfach bestohlen werden.

Ob und welche Gegenstände ein Gegner, Tavernengast, Händler oder Passant dabei hat, legt der Spielleiter vorab fest oder würfelt es anhand einer Tabelle ähnlich *Suche nach Schätzen* aus. In jedem Fall können nur kleine Gegenstände etwa bis zur Größe eines Trankes, einer Spruchrolle oder eines Dolches gestohlen werden. Scheitert der Versuch, endet das Schleichen; es passiert sonst jedoch nichts.

Sonderfall [1] ("Pechvogel"-Regelung): Die Zielperson wird zum Feind und greift sofort an. Gehört das Ziel zu einer Gruppe von Personen, wird die gesamte Gruppe zu Feinden. Über weitere Konsequenzen (z. B. Ärger mit der Stadtwache: Bußgeld, Gefängnisaufenthalt) entscheidet der Spielleiter.

Jäger:

Jäger verfügen über das notwendige Wissen, einem Tier - falls möglich - das Fell abzuziehen und zu präparieren. Dafür wird keine Probe benötigt. Felle von Wölfen, Wildschweinen und Bären können von Schmieden zu Fell-Rüstungen verarbeitet werden.

Besondere Kampftechniken:

Einige Helden beherrschen spezielle Kampftechniken, die zumeist einen Vorteil mit einem Nachteil erkaufen. Kurzfassungen der Kampftechniken und deren Effekte sowie die Zahlenwerte sind bei den Beschreibungen der Helden im Kapitel *Charaktergenerierung* aufgeführt; hier sollen die Techniken an sich näher betrachtet werden. Soweit bei den einzelnen Charakteren nicht anders aufgeführt, können die Techniken beliebig oft eingesetzt werden.

Der beabsichtigte Einsatz einer Kampftechnik muss vom Spieler angesagt werden, sobald er an der Reihe ist; noch bevor der Held sich bewegt oder eine Aktion durchführt. Alle Boni wie Mali gelten von diesem Moment an für 1 Runde, also bis er wieder an der Reihe ist.

Befreiungsschlag:

Ein Befreiungsschlag deckt 3 nebeneinander liegende Felder im Nahkampfbereich des Helden ab. Er ist nur mit schweren Waffen (bzw. dem Zwerg mit seiner zwergischen Streitaxt) möglich, senkt den Schaden der Waffe aber auf 1 SP. Da nur 1 Hieb ausgeführt wird, wird auch nur 1x gewürfelt - auch wenn max. 3 Gegner von dem Schlag betroffen sein können. In einer Runde, in der ein Befreiungsschlag durchgeführt wird, darf der Held sich nicht bewegen.

Defensiver Kampfstil:

Bei diesem Kampfstil konzentriert man sich auf Verteidigung, kann dadurch aber schlechter Angreifen. Der Spieler kann beliebig zu Beginn seiner Runde in den defensiven oder zurück in den "normalen" Kampfstil wechseln.

Finte:

Der Held täuscht im Nahkampf ein Angriffsmanöver vor, um den Gegner abzulenken. Der nachfolgende, "echte" Angriff trifft dann eine besonders empfindliche Stelle und umgeht dabei sowohl die Schadensreduktion von Rüstungen als auch von Schilden (jedoch nicht die von Zaubern wie "Steinhaut").

Der Held würfelt unmittelbar vor dem eigentlichen Angriff auf Basis seiner AKR gegen die INIT des Gegners. Wenn diese mindestens erreicht wird und der nachfolgende Angriff erfolgreich ist, verursacht der Held +1 SP. Der Angriff ist 1x pro Gegner möglich, da der Trick danach als "durchschaut" gilt.

Hinterhältiger Angriff:

Attribut: Akrobatik

Voraussetzung: Erfolgreiches Schleichen

Gelingt es einem Helden mit dieser Fähigkeit, sich in den Rücken eines Gegners zu schleichen, erhält er einen Bonus +2 auf seinen nächsten Angriff. (Schleichen-Regeln sind zu beachten!). Bei einem Treffer kommt eine evtl. Schadensreduzierung nur zum tragen, wenn sie magisch ist (also nicht durch Rüstungen oder Schilde).

Klingenwirbel:

Ein Held darf in der selben Runde einen 2. Nahkampf-Angriff auf den aktuellen Gegner ausführen. Bei diesem 2. Angriff erleidet er einen Malus von A-2 und verursacht unabhängig von der Waffe max. 1 SP. Der 2. Angriff geht zu lasten der Bewegungsphase. Wird der Gegner bereits durch den 1. Angriff getötet und befindet sich ein 2. Gegner in Nahkampfreichweite, kann dieser attackiert werden. Ansonsten verfällt der 2. Angriff.

Offensiver Kampfstil:

Die offensichtliche Umkehrung des defensiven Stils: Besserer Angriff, dafür schlechtere Deckung.

Schemen:

Durch schnelle, tänzelnde Bewegungen wird der Held schwerer zu Treffen. Eine Verletzung beendet den Effekt.

Scharfschütze:

Voraussetzung: Schütze

Ein Scharfschütze verzichtet auf seine Bewegung und visiert hochkonzentriert eine besonders verletzliche Stelle am Gegner an, was ihm einen SP-Bonus einbringt. Da die Konzentrationsübung sehr anstrengend ist, kann die Aktion nicht beliebig oft nacheinander ausgeführt werden.

Schütze:

Trainierte Schützen erleiden keine Mali auf die Verwendung von Fernwaffen oder Wurfgeschossen. Dies gilt aber evtl. nur für bestimmte Waffentypen.

Waffenlose Kampfkunst:

Waffenlose Kampfkunst bedeutet, dass der Held zu Beginn jeder Runde entscheiden kann, ob er den offensiven, defensiven, oder ausgeglichenen Kampfstil verwenden will ("ausgeglichen" heißt A/V +/-0). Beim offensiven Stil können z. B. gezielte Hiebe oder Tritte ausgeführt werden; beim defensiven Stil konzentriert sich der Held dagegen auf schnelle Ausweichbewegungen oder er lenkt den Waffenarm des Gegners ab.

Wutschlag:

Bei einem Wutschlag legt der Held seine ganze Kraft und seine volle Konzentration in einen gezielten, heftigen Schlag und verursacht dadurch 1 SP zusätzlich zum gewürfelten Waffenschaden. Er darf sich in dieser Runde aber nicht bewegen. Ein Wutschlag ist nur mit schweren Waffen möglich.

Dialoge

Dialoge können z. B. mit überwältigten Gegnern geführt werden, etwa um Informationen über die gegnerischen Kräfte zu erhalten.

Die Helden befinden sich aber nicht immer im Kampf, sondern bereiten sich gelegentlich auch in einem Dorf oder einer Stadt auf ihr nächstes Abenteuer vor - oder das Abenteuer selbst findet an einem solchen Ort statt. Es ist selbstverständlich, dass dann auch Gespräche mit anderen Stadtbewohnern geführt werden können, um wichtige Fragen zum weiteren Vorgehen zu klären oder Ausrüstung einzukaufen.

Ob eine Dialog-Option erfolgreich ist, wird durch eine CHAR-Probe festgestellt; den Schwierigkeitsgrad für das jeweilige Ziel legt der Spielleiter fest. Soweit nicht anders angegeben, hat man pro Option und Zielperson 1 Versuch.

Diese Aufstellung ist exemplarisch; sie kann und soll vom Spielleiter bei Bedarf oder in Abhängigkeit von der Situation ergänzt werden. Der Schwierigkeitsgrad ist ebenfalls der Situation anzupassen, im Normalfall zwischen leicht und mittel.

Drohen, Einschüchtern:

Wie man es auch nennt: Man versucht zum Ziel zu kommen, indem man das Ziel z. B. mit Gewalt bedroht. Ob diese bei Misserfolg auch angewendet wird, ist dem Spieler überlassen.

Bluffen:

Der Held versucht, sein Gegenüber mit einer Lüge zu beeindrucken. Ein Misserfolg hat keine weiteren Folgen.

Überreden, Überzeugen:

Der Held versucht, sein Gegenüber mit "schönen Worten" (sprich: Rhetorik) zu beeinflussen. Ein Misserfolg hat keine weiteren Folgen.

Handeln:

Der Held kann versuchen, günstigere Preise bei einem Händler zu erlangen. Als Faustregel gilt: Die Preise des Händlers sinken auf 90% des normalen Wertes; der Verkaufswert von Waren erhöht sich von 50% Listenpreis auf 60%. Der Versuch, zu Handeln, ist pro Händler nur 1x möglich.

Wichtig: Händler kaufen nur Waren der Art an, die sie auch selbst verkaufen!

Informationen sammeln:

Die hohe Kunst, Personen auszufragen, ohne sich verdächtig zu machen:

Der Held hat 3 Versuche, die Zielperson gesprächig zu stimmen (in einer Taverne kann man durch ein spendiertes Bier einen +2 Bonus erhalten): Gelingt dies, wird die Person alle Fragen beantworten, zu denen Sie die Antwort aufgrund ihrer Position kennen kann. Dem Spielleiter ist es natürlich freigestellt, Lügen zu verbreiten (z. B. um den Helden eine Falle zu stellen).

Gelingt die CHAR-Probe nicht, ist das Ziel genervt und beendet den Dialog dauerhaft.

Bestechung:

Bestechung ist eine Sonderform von "Informationen sammeln" bzw. "Überreden", die Dieben und ähnlichen Charakteren vorbehalten ist. Es werden die jeweiligen Boni angewendet, wenn der Held über solche verfügt. Sie kann eingesetzt werden, wenn ein normales "Ausfragen" nicht zum gewünschten Erfolg führt; die Helden aber überzeugt sind, dass das Ziel die benötigte Information kennt - oder in der Lage ist, der Gruppe einen "Gefallen" zu erweisen.

Die Bestechung wird ebenfalls über eine CHAR-Probe gewürfelt. Ist sie erfolgreich, nennt die Zielperson ihren Preis, der vom Spielleiter angemessen zum Wert der Information oder der zu leistenden "Gefälligkeit" sowie der Stellung des Ziels (Bettler oder Adelige) festgelegt wird. Kann oder will der Held die geforderte Summe zum jetzigen Zeitpunkt nicht aufbringen, bleibt das Angebot offen und kann später angenommen werden. Scheitert der Bestechungsversuch, ist das Ziel genervt und beendet den Dialog dauerhaft.

"Ehrenwerte" Persönlichkeiten (z. B. Priester) können nicht bestochen werden und verweigern auf den Versuch hin ggf. andere Dienste.

Händler und Dienstleistungen:

In allen Orten und erst recht Städten gibt es Händler und andere Personen, die spezielle Dienstleistungen anbieten. Den Umfang des Sortiments oder die Qualität der Dienstleistung legt der Spielleiter anhand des Ortes fest, an dem sich die Helden befinden: In größeren Städten wird es mehr und bessere Ausrüstung geben, als in einem kleinen Bauerndorf. Die Preise der Ausrüstungsliste im Anhang *Waffen und Ausrüstung* bleiben davon aber unberührt.

Natürlich gibt es wesentlich mehr Arten von Händlern als hier aufgeführt, diese sind für das Spiel aber ohne Belang.

Währung:

Die Standard-Währung im Spiel sind Goldstücke. Mit einem Kurs von 1:100 können auch Silber oder Platinmünzen Verwendung finden: 100 Silber = 1 Gold, 100 Gold = 1 Platin.

Taverne:

Eine Taverne gibt es praktisch in jedem Ort: Man kann dort Essen, Trinken - und natürlich Schlafen:

Halten sich die Helden in einem Dorf oder einer Stadt auf, muss zur Übernachtung ein Tavernenzimmer gemietet werden, wenn verfügbar - das Nächtigen auf der Straße wird von der Stadtwache als Landstreicherei betrachtet. Die Miete beträgt 2 Gold pro Held in kleinen Ortschaften, 4 Gold in größeren Siedlungen, und 6 Gold in den Städten. Dies beinhaltet die Verpflegung für 1 Tag (siehe *Reisen und Transportmittel*).

Kräuterhexen:

In vielen Orten findet man die Stände der "Kräuterhexen", die vor allem einfache Heiltränke, Gegengifte oder Heilmittel gegen Krankheiten anbieten. Gegen einen Obolus (halber Preis eines vergleichbaren Trankes) führen sie auch selbst sämtliche Heilungen an Helden aus, wenn dies akut notwendig sein sollte.

Schmiede:

Schmiede finden sich fast in jeder Siedlung; sie können defekte Waffen und Rüstungen reparieren und bieten diese auch teilweise zum Verkauf an. Reparaturen kosten 20% des Kaufpreises eines Gegenstandes. Für 2 Gold pro Tag kann man selbst in der Schmiede arbeiten.

Waffenhändler:

In allen größeren Siedlungen kann man sich mit dem notwendigsten an Waffen und Rüstungen eindecken. Hochqualitative Ware findet man aber nur in den Städten.

Magierbedarf:

Nur in großen Städten findet man niedergelassene Magier, die eine gute Auswahl an Tränken, Spruchrollen und Zauberstäben sowie sonstige Magier-Utensilien führen.

Priester:

Priester finden sich in den Tempeln aller größeren Orte. Sie verfügen über die Macht, einen Helden mit nur einem Gebet von allen Wunden, Krankheiten, Vergiftungen und sonstigen Unbillen zu erlösen - natürlich gegen eine "kleine Spende" an den Tempel (100 Gold).

Reisen und Transportmittel:

Im Verlauf der Geschichte, welche die Helden erleben, kann es notwendig sein, größere Entfernungen zurück zu legen. Sofern halbwegs brauchbare Straßen oder zumindest Wege vorhanden sind (etwa zwischen allen Städten), können die Helden pro Tag eine Strecke von ca. 30 Km zurücklegen. Entfernungen werden vom Spielleiter deshalb in "Tagesmärschen" angegeben.

Verpflegung:

Die Helden können sich teilweise unterwegs durch Jagd selbst versorgen, und auch Wasser ist normalerweise kein Problem. Dennoch wird pro Reisetag und Held 1 Goldstück an Proviant berechnet.

Kutschen und Pferde mieten:

Zwischen den größeren Städten verkehren Kutschen, und fast überall kann man Pferde mieten. Pferde sind teurer, dafür sind sie etwas schneller. Dauer und Kosten werden an der Anzahl Tagesmärsche gemessen, welche die Helden zu Fuß zurücklegen müssten. Es zählt jeder "angefangene" Tagesmarsch; Dauer und Kosten werden also ggf. aufgerundet.

Reisen mit	Reisedauer	Kosten
Kutsche	Tagesmärsche / 2	Tagesmärsche * 10 Gold pro Held
Pferd	Tagesmärsche / 3	Tagesmärsche * 20 Gold pro Pferd

Hinweis: Pferde werden beim Anmieten bezahlt und bei der Ankunft am Ziel abgegeben; sie müssen nicht "zurückgebracht" werden. Hat die Reise länger gedauert als erwartet, wird am Ziel entsprechend nachbezahlt.

Pferde kaufen:

Wenn es sich die Helden leisten können, dürfen Sie für je 500 Gold eigene Pferde kaufen (inkl. Sattel und Zaumzeug). Die Reisedauer verkürzt sich für die Gruppe aber nur, wenn jeder Held (Halblinge ausgenommen) ein eigenes Pferd besitzt.

Die Kosten für Reiseproviant erhöhen sich durch Pferde nicht, diese können sich unterwegs sehr gut selbst versorgen. Nächtigt die Gruppe allerdings in einer Taverne, oder will sie die Pferde für einen Auftrag zurücklassen, müssen diese für 1 Gold pro Nacht einem Stall untergebracht werden (zu finden bei jeder Taverne oder Bauernhof).

Wichtiges zu Pferden:

- Ein Pferd kann einen Helden nebst Ausrüstung tragen. Lediglich Halblinge dürfen als Sozium mitgenommen werden, brauchen also kein eigenes Pferd.
- Reiten ist eine alltägliche Art der Fortbewegung, und praktisch jeder erlernt diese Kunst schon in der Kindheit. Es gibt deshalb keine "Probe" auf erfolgreiches Reiten.
- Zwerge verwenden statt Pferden kräftige Ponys; auf die Werte hat das aber keinen Einfluss.
- Pferde können für max. einen Tag "unbeaufsichtigt" zurückgelassen werden, ohne dass ihnen Gefahr droht; z. B., wenn eine Höhle oder ein Gebäude erkundet wird. An jedem weiteren Tag besteht für jedes Pferd ein 25% Risiko, von einem wilden Tier (Wolf etc.) getötet zu werden. Das Risiko, zu verhungern, besteht für Pferde nur in absoluten Ausnahmen; der Spielleiter hat die Spieler in diesem Fall rechtzeitig zu warnen.
- Pferde können nicht in extrem unwegsames Gelände mitgenommen werden; z. B. größere Sümpfe oder steinige Gebirgspfade. Sie sind ggf. vorher unterzubringen. Auch dies ist vom Spielleiter rechtzeitig mitzuteilen.

Gefahren einer Reise:

Eine Reise an sich wird normalerweise nicht "ausgespielt"; es sei denn, die Reise selbst ist das Abenteuer, das die Helden erleben. Aber auch, wenn die Helden nur im Rahmen der Geschichte den Standort wechseln, ist eine Reise mit Gefahren verbunden - es kann zu *unliebsamen Begegnungen* kommen.

- Auf den gut ausgebauten Handelsstraßen zwischen den größeren Städten patrouillieren regelmäßig Wachen und Soldaten. Sie sind sicher, hier gibt es keine Begegnungen.
- Auf den Nebenstraßen zwischen den kleineren Siedlungen und Dörfern tauchen gelegentlich Straßenräuber auf. Pro tatsächlichem Reisetag (Reisedauer mit Kutsche oder Pferd beachten!) besteht ein 17% Risiko eines Überfalls (W12: [11-12]). Das Risiko wird vom Spielleiter für jeden Tag separat gewürfelt; ein folgender Kampf wird ausgespielt.
- Bei Reisen abseits der größeren Straßen und erst recht durch Wälder steigt das Risiko, insbesondere wilden Tieren zu begegnen, von 25% über 33% auf bis zu 50% pro Tag - abhängig davon, wie tief die Helden sich in die Wildnis vorwagen. Auch diese Kämpfe werden ausgespielt.

Unliebsame Begegnungen:

Der Spielleiter sollte ein oder zwei kleine Spielpläne vorbereiten, die entlang von Straßen oder in Wäldern als improvisierter Kampfschauplatz dienen; diese dürfen natürlich mehrfach verwendet werden. Kommt es zu einer Kampfsituation, werden die Helden an einem Ende dieses Plans frei aufgestellt (soweit möglich, in Linie nebeneinander); die Feinde am anderen Ende. Bei einem Überfall hat grundsätzlich der Angreifer die Initiative, eröffnet also den Kampf.

Wichtig: Bei unliebsamen Begegnungen können die Helden nicht sterben, sondern werden nur bis zum Ende des Kampfes Bewusstlos. Nach dem Kampf können sie ihren Weg mit 1 LP fortsetzen.

Werden bei einer unliebsamen Begegnung mit Räubern alle Helden besiegt, kommt das der Gruppe teuer zu stehen. Sie verliert:

- 50% (aufgerundet) allen Goldes
- 50% (aufgerundet) aller Heiltränke (LP-Regeneration; hochwertige Tränke zuerst)
- 1 zufällig ausgewählte Waffe (elbische und zwergische Waffen ausgenommen)
- 1 zufällig ausgewählter, magischer Gegenstand (wenn vorhanden)

Anhänge

1. Waffen und Ausrüstung
2. Magie
3. Buch der Monster
4. Hintergrundmaterial
5. Charakterbögen
6. Landkarten

Versionshinweise:

27.12.2013: Version 1.0.3

Anpassung im Kampfsystem:

Regel für "Finte" überarbeitet, da der Schwierigkeitsgrad zu hoch angesetzt und unter normalen Umständen nicht zu schlagen war.

24.06.2011: Version 1.0.2

Anpassung im Kampfsystem:

Der Schaden durch einen "hinterhältigen Angriff" oder eine "Finte" kann weder durch Rüstungen noch Schilde abgewehrt werden, nur durch Magie ("Steinhaut"). Dies gilt auch für Gegner, die über eine "natürliche" *generelle Schadensreduzierung* verfügen.

18.06.2011: Version 1.0.1

Fehlerkorrektur Charaktergenerierung:

Es dürfen max. **5** Punkte pro Attribut/Kampfwert vergeben werden, nicht 4.

10.06.2011: Version 1.0

Lizenz (Copyright)

Die Regeln des VSD20 und der verbundenen Anhänge sind Freigegeben unter den Creative Commons Lizenzbedingungen 3.0 "BY NC SA". Der Vollständige Text der Lizenz kann hier eingesehen werden:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/legalcode>

Das Wichtigste daraus in Kürze:

Nutzungsrechte:

VSD20 darf privat kostenfrei genutzt werden. Eine kommerzielle Verwendung in Gänze oder Teilen ist untersagt.

Kopieren und Weitergeben von Kopien:

Es dürfen beliebig viele Kopien erstellt und auch weitergegeben werden. Dazu gehört auch die Verbreitung über Print-, Internet- oder sonstige Medien. Es darf für diese Kopien kein separates Entgelt erhoben werden, die Weitergabe muss kostenlos erfolgen. Ausgenommen sind Kosten, die für die Bereitstellung des Mediums entstehen; zum Beispiel der Kaufpreis einer Zeitschrift, wenn VSD20 dort in gedruckter Form oder auf einer "Heft-CD" beinhaltet ist.

Verändern:

Wer VSD20 Regeln verändert, darf diese unter den selben Lizenzbedingungen wie das Original weitergeben. Auf die Tatsache, dass es sich nicht um die Originalregeln handelt, muss hingewiesen werden. Empfohlen ist, die Original- und die geänderten Regeln grundsätzlich gemeinsam weiterzugeben.

Nennung des Urhebers:

Wer VSD20 weitergibt oder verändert hat und weitergibt, muss auf den Urheber hinweisen. Dies kann z.B. durch Nennung des Domain-Namens (worldofbelushi.de) oder einen Link zu www.worldofbelushi.de geschehen.

© 2011 Dieter Rausch
www.WorldOfBelushi.de

Inhaltsverzeichnis

Very Simple D20 - Ein Rollenspiel-System.....	1	Kampf unter erschwerten Bedingungen:.....	12
Was ist VSD20?.....	1	Nahkampf:.....	12
Vorteile des Systems:.....	1	Betäuben eines Gegners:.....	12
Nachteile des Systems:.....	1	Bewusstlose Gegner - Coupe de Grâce:.....	12
Welche Würfel - und wozu?.....	1	Kampf mit 2 Waffen:.....	13
W20:.....	1	Fernkampf:.....	13
Sonderfälle: Glückskind und Pechvogel!.....	1	Voraussetzungen:.....	13
Verdeckter Wurf:.....	1	Fernkampfwaffen nachladen:.....	13
W12:.....	1	Magischer Kampf:.....	13
Charaktere und ihre Werte.....	2	Charakter-Generierung.....	14
Vorwort:.....	2	Definitionen von Attributsgruppen:.....	14
Die Referenz: Der „Standard-Mensch“.....	2	Physische Attribute:.....	14
Erklärung der Charakterwerte.....	2	Vitale Attribute:.....	14
Das dominante Attribut.....	3	Kampfattribute:.....	14
Gesundheit und Lebenspunkte.....	3	Primäre Attribute:.....	14
Gifte und Krankheiten:.....	3	Sekundäre Attribute:.....	14
Heilung:.....	3	Ausdauer / maximale Ausdauer:.....	14
Der Spielablauf.....	4	Dominantes Attribut:.....	14
Bewegungsphase.....	4	Vergabe von Punkten:.....	14
Reichweite:.....	4	Besondere Fähigkeiten:.....	15
Bewegungsrichtung:.....	4	Handwerk Schmied:.....	15
Türen und Hindernisse:.....	4	Handwerk Mechaniker:.....	15
Enge Durchgänge:.....	4	Wissen:.....	15
Sturz und Aufstehen:.....	4	Schleichen:.....	15
Eingeschränkte Bewegung:.....	5	Taschendiebstahl:.....	15
Schleichen:.....	5	Jäger:.....	15
Voraussetzungen zum Schleichen:.....	5	Besondere Kampftechniken:.....	16
Wirkung des Schleichens:.....	5	Befreiungsschlag:.....	16
Dauer des Schleichens:.....	5	Defensiver Kampfstil:.....	16
Aktionsphase.....	6	Finte:.....	16
Standard-Aktionen:.....	6	Hinterhältiger Angriff:.....	16
Besondere Aktionen:.....	6	Klingenwirbel:.....	16
Beispiele:.....	6	Offensiver Kampfstil:.....	16
Schwierigkeitsgrad von Aktionen:.....	6	Schemen:.....	16
Die Spielwelt erkunden.....	7	Scharfschütze:.....	16
Der Spielplan.....	7	Schütze:.....	16
Sichtbereich:.....	7	Waffenlose Kampfkunst:.....	16
Suchen:.....	7	Wutschlag:.....	17
Suche nach Fallen und Geheimtüren:.....	7	Dialoge.....	17
Suche nach Schätzen:.....	7	Drohen, Einschüchtern:.....	17
Durchsuchen toter Gegner:.....	7	Bluffen:.....	17
Rasten:.....	8	Überreden, Überzeugen:.....	17
Fallen und Schlösser.....	9	Handeln:.....	17
Fallen:.....	9	Informationen sammeln:.....	17
In eine Falle tappen:.....	9	Bestechung:.....	17
Eine Falle entschärfen:.....	9	Händler und Dienstleistungen:.....	18
Zusammenfassung: Werte von Fallen.....	9	Währung:.....	18
Schlösser:.....	10	Taverne:.....	18
Türen und Truhen aufbrechen:.....	10	Kräuterhexen:.....	18
Zusammenfassung: Werte von Schlössern.....	10	Schmiede:.....	18
Schlüssel:.....	10	Waffenhändler:.....	18
Eine Tür absperren:.....	10	Magierbedarf:.....	18
Begegnungen mit Feinden und Monstern.....	11	Priester:.....	18
Initiative:.....	11	Reisen und Transportmittel:.....	19
Schleichen:.....	11	Verpflegung:.....	19
Alarm:.....	11	Kutschen und Pferde mieten:.....	19
Taktischer Tip:.....	11	Pferde kaufen:.....	19
Streunende Monster:.....	11	Wichtiges zu Pferden:.....	19
Kampf.....	12	Gefahren einer Reise:.....	19
Dauer eines Kampfes:.....	12	Unliebsame Begegnungen:.....	20
Trefferwahrscheinlichkeit:.....	12	Anhänge.....	21
Schaden:.....	12	Versionshinweise:.....	21
Waffen-Boni:.....	12	Lizenz (Copyright).....	22

Das Wichtigste daraus in Kürze:.....	22
Nutzungsrechte:.....	22
Kopieren und Weitergeben von Kopien:.....	22

Verändern:.....	22
Nennung des Urhebers:.....	22

Stichwortverzeichnis

Aktionen	
Aktionsphase.....	6
Besondere Aktionen.....	6
Standard-Aktionen.....	6
Beispiele.....	6
Klettern, Balancieren, Schwimmen, Springen.....	6
Schriftrollen entziffern, fremde Sprachen.....	6
Schwere Gegenstände heben.....	6
Suchen.....	7
Durchsuchen toter Gegner.....	7
Fallen.....	7
Geheimtüren.....	7
Schätze.....	7
Besondere Fähigkeiten	15
Handwerk Mechaniker.....	15
Handwerk Schmied.....	15
Jäger.....	15
Schleichen.....	15
Taschendiebstahl.....	15
Wissen.....	15
Besondere Kampftechniken	16
Befreiungsschlag.....	16
Defensiver Kampfstil.....	16
Finte.....	16
Hinterhältiger Angriff.....	16
Klingenwirbel.....	16
Offensiver Kampfstil.....	16
Scharfschütze.....	16
Schemen.....	16
Schütze.....	16
Waffenlose Kampfkunst.....	16
Wutschlag.....	17
Bewegung	
Bewegungsphase.....	4
Bewegungsrichtung.....	4
Diagonale Züge.....	4
Eingeschränkte Bewegung.....	5
Enge Durchgänge.....	4
Reichweite.....	4
Schleichen.....	5
Dauer.....	5
Voraussetzungen.....	5
Wirkung.....	5
Sichtbereich.....	7
Sturz und Aufstehen.....	4
Türen und Hindernisse.....	4
Charakter-Generierung	14
Attributsgruppen.....	14
Dominantes Attribut.....	14
Kampfattribute.....	14
maximale Ausdauer.....	14
Physische Attribute.....	14
Primäre Attribute.....	14
Sekundäre Attribute.....	14
Vitale Attribute.....	14
Vergabe von Punkten.....	14
Charaktere und ihre Werte	2
Charakterwerte.....	2
Akrobatik.....	2
Angriff.....	2
Ausdauer.....	2
Charisma.....	2
Fingerfertigkeit.....	2
Initiative.....	2
Intelligenz.....	2
Kraft.....	2
Tempo.....	2
Verteidigung.....	2
Das dominante Attribut.....	3
Die Referenz: Der „Standard-Mensch“.....	2
Gesundheit und Lebenspunkte.....	3
Gifte und Krankheiten.....	3
Heilung.....	3
Dialoge	17
Bestechung.....	17
Bluffen.....	17
Drohen, Einschüchtern.....	17
Handeln.....	17
Informationen sammeln.....	17
Überreden, Überzeugen.....	17
Fallen	9
Eine Falle entschärfen.....	9
In eine Falle tapen.....	9
Werte von Fallen.....	9
Händler und Dienstleistungen	18
Kräuterhexen.....	18
Magierbedarf.....	18
Priester.....	18
Schmiede.....	18
Taverne.....	18
Waffenhändler.....	18
Währung.....	18
Kampf	12
Alarm.....	11
Dauer eines Kampfes.....	12
Fernkampf.....	13
Fernkampfwaffen nachladen.....	13
Voraussetzungen.....	13
Initiative.....	11
Schleichen.....	11
Kampf unter erschwerten Bedingungen.....	12
Magischer Kampf.....	13
Nahkampf.....	12
Betäuben eines Gegners.....	12
Bewusstlose Gegner.....	12
Coupe de Grâce.....	12
Kampf mit 2 Waffen.....	13
Schaden.....	12
Streunende Monster.....	11
Trefferwahrscheinlichkeit.....	12
Waffen-Boni.....	12
Reisen und Transportmittel	19
Gefahren einer Reise.....	19
Kutschen und Pferde mieten.....	19
Pferde kaufen.....	19
Unliebsame Begegnungen.....	20
Verpflegung.....	19
Wichtiges zu Pferden.....	19
Schlösser	10
Eine Tür absperren.....	10
Knacken von Schlössern.....	10
Schlüssel.....	10
Türen und Truhen aufbrechen.....	10
Werte von Schlössern.....	10
Spielablauf	4
Rasten.....	8
Runde.....	4

Very Simple D20 - Ein Rollenspiel-System.....	1	Konzept.....	1
Nachteile des Systems.....	1	Schwierigkeitsgrad.....	1
Vorteile des Systems.....	1	Sonderfälle: Glückskind und Pechvogel.....	1
Was ist VSD20.....	1	Verdeckter Wurf.....	1
Würfel.....	1	W12.....	1
		W20.....	1