

Philotomys Betrachtungen

Jason Cone

18

Philotomys Betrachtungen

von
Jason Cone



Eine Sammlung von
Interpretationen, Hausregeln, Erweiterungen
und eine allgemeine Abhandlung über
die Natur der Regeln des ersten Rollenspiels der Welt
von Gary Gygax und Dave Arneson.

Impressum

Amerikanische Ausgabe

Text

Jason Cone

Lektorat und Layout

Jason Vey

Deutsche Ausgabe

Redaktion

Daniel Neugebauer

Übersetzung

Adrian Lauer

Zusätzliche Texte

Andreas Melhorn

Lektorat

Andreas Melhorn

Korrektorat

Verena Busch, Laurens Kils-Huetten, Stephan Singer

Umschlag

Björn Lensig

Zusätzliche Grafiken

Public Domain Illustrationen gesammelt und publiziert von
The British Library (<http://www.bl.uk>)

Layoutdesign

Dominik Pielarski

Layout

Patrick Wittstock

Druck

Backnang, Deutschland

Deutsche Ausgabe von System Matters Verlag
mit freundlicher Genehmigung von Jason Cone.
Copyright © 2007 - 2020

www.system-matters.de

Jedamzik und Neugebauer GbR

Augustastr. 45

45888 Gelsenkirchen

Inhaltsverzeichnis

Vorwort des Herausgebers	6
Überblick	9
Eigenschaftswerte & Boni	10
Abstrakter Kampf	12
Rüstungsklasse	13
Brennendes Öl	13
Angesagte Treffer	15
Klasse & Volk	16
Wie man einen altmodischen Dungeon erschafft	18
Ihr zieht OE in Erwägung?	26
Kritische Treffer	27
Schaden & Trefferpunkte	28
Der Dungeon als eine mythische Unterwelt	30
Essentielles & Empfohlenes Material	33
Erfahrung & Stufenaufstieg	35
Blickattacken	36
Helme	38
Trefferwürfel	39
Initiative & Kampfsequenz	39
Stufenskalierung	45
Magische Rüstungen & Schilde	46
Magische Schwerter	47
Bewegung im Kampf	48
Bewegung beim Erkunden	50
Mehrfachangriffe	50
Spielerkönnen vs. Spielercharakterkönnen	51
Die rosarote Brille	53
Schriftrollen	53
Spezialeffekte von Zaubern	55
Überraschung	56
ETW0?	57
Diebe & Diebesfertigkeiten	59
Untote vertreiben	62
Mit zwei Waffen kämpfen	64
Magie nach Vance	64

Vorwort des Herausgebers

Was du, liebe Leserin und lieber Leser, hier in der Hand hältst, sind die Betrachtungen eines einzelnen Mannes über seine persönliche Art, Rollenspiel zu spielen. Sie wurden auf einer Webseite gesammelt und haben im Laufe der Jahre viel Aufmerksamkeit im Internet auf sich gezogen, wurden vielfach zitiert, verlinkt, neu formatiert und als Download angeboten. Im Abschnitt Überblick (s. u.) erklärt Jason Cone, worum es ihm geht und worum nicht. Mancher Absatz mag dem Leser eigenartig erscheinen. Warum sollte mich die Spielweise eines einzelnen Spielleiters interessieren?

Seine Überlegungen gehen viel weiter, als es zunächst vielleicht den Anschein hat, denn sie erklären nicht nur sein Spiel im Speziellen, sondern das altmodische Spiel im Allgemeinen. Wenn Cone erklärt, was für ihn die abstrakte Form des Kampfes bedeutet und zu welchen Folgerungen ihn das führt, erklärt er damit das ganze Prinzip und macht es Außenstehenden möglich, es zu verstehen und für sich selbst zu bewerten. Nicht zuletzt zeigen seine Hausregeln, wie einfach, sinnvoll, vielleicht sogar notwendig es ist, die Regeln an die eigenen Bedürfnisse anzupassen.

Für uns, die Herausgeber, sind *Philotomys Betrachtungen* die direkte Fortführung der OSR-Fibel, die wir 2017 zum Gratisrollenspieltag herausgebracht haben (und die es unter www.system-matters.de immer noch als kostenlosen Download gibt). Jason Cone ist ein guter Beobachter. Seine Überlegungen helfen uns, unser eigenes Spiel zu hinterfragen – egal, ob es „old-school“ oder „new-school“ ist.

Anmerkung: Der folgende Text ist eine Sammlung von Blogposts, die Cone in einer Datei zusammenfasste. Er brachte sie in alphabetische Reihenfolge. Wir behalten seine Reihenfolge bei, obwohl sie in der Übersetzung natürlich nicht mehr alphabetisch ist. Der Text ist kurz genug, so dass die Übersichtlichkeit erhalten bleibt und die Artikel stehen ohnehin größtenteils für sich.

Cone verwendet amerikanische Einheiten wie Fuß und Zoll. Die meisten Rollenspielübersetzungen rechnen in das metrische System um. Wir haben uns dafür entschieden, dies nicht zu tun. *Philotomys Betrachtungen* sind die sehr subjektiven Betrachtungen eines Rollenspielers, der in Fuß und Zoll misst. Dieser Subjektivität wollen wir Rechnung tragen, indem wir die Einheiten belassen, wie sie sind. Folgende Rundungen haben sich im Laufe der Zeit etabliert: 1 Fuß entspricht 30 cm, 3 Fuß entsprechen 1 m und 10 Fuß entsprechen 3 m. 1 Zoll entspricht 2,5 cm.

Die Editionen

Es kann unübersichtlich werden, wenn man sich über die verschiedenen Editionen des ersten Rollenspiels der Welt unterhält – besonders wenn man aus Markenrechtsgründen auf den eigentlichen Namen komplett verzichten will. Folgende Liste soll helfen, den Überblick zu behalten:

0E: 1974 erschienen drei kleine, braune Heftchen unter dem heute allgemein bekannten Titel des ersten Rollenspiels der Welt. Sie waren unorganisiert, amateurhaft produziert und setzten etwas in Bewegung, das bis heute einen riesigen Einfluss auf die komplette Spieleindustrie hat. Wie in Philotomys Text beschrieben, führten spätere Quellenbände viele verschiedene neue Regeln ein, die teilweise erheblichen Einfluss auf das Spielgeschehen hatten. Es gab in den drei ursprünglichen Heften beispielsweise keinen Dieb, der wurde erst später eingeführt. Autoren der 0E: Gary Gygax und Dave Arneson.

Holmes: Eric Holmes ist der Autor des 1977 erschienenen Basis-Sets für die Stufen 1–3, das die ursprünglichen Regeln veränderte, ordnete und anschaulicher erklärte.
B/X: B/X steht für *Basic Set* und *Expert Set* von Tom Moldvay, Dave Cook und Steve Marsh, erschienen 1981. Insgesamt wurden die Stufen 1–14 abgedeckt.

BECMI: Dies ist die Abkürzung für insgesamt fünf Regel-Sets: *Basic*, *Expert*, *Companion*, *Master* und *Immortals*. Das „B“ in BECMI erschien in deutscher Übersetzung als *Basis-Set*, gefolgt von drei weiteren Sets. Das *Immortals Set* wurde nicht übersetzt.

Enzyklopädie: Noch später erschien eine *Rules Encyclopedia* in einem dicken Band.

1E: Zwischendrin wurden „Advanced“ Regeln des ursprünglichen Spiels von Gary Gygax entwickelt. Es gab mehr Charakterklassen und detailliertere Regeln. Während die bisher beschriebenen Sets alle irgendwie als „Original D&D“ bezeichnet werden, so ist diese die „erste Edition“ der Entwicklungslinie, die bis heute zur 5E geführt hat. 1E hat sich als Bezeichnung durchgesetzt.

2E: Es gab eine zweite Edition der „Advanced“ Regeln. Ab dieser Zeit konzentrierte sich der Verlag mehr auf fortschreitende Geschichten und Weltenentwicklung.

3E: Lange geschah gar nichts. Dann kaufte *Wizards of the Coast* das Spiel und veröffentlichte das d20-System mitsamt der Open Gaming Licence. Die Lizenz ermöglichte später die Entwicklung sogenannter Retro-Klone, die die alten Regeln unter neuem Namen veröffentlichten.

4E: Die „vorletzte“ Edition des Spiels. Sie konzentrierte sich vermehrt auf taktische Aspekte und unterschied sich stark von den vorigen Editionen.

5E: Die aktuelle, 5. Edition näherte sich wieder den Wurzeln der alten Editionen.

Swords & Wizardry: Es gibt verschiedene Versionen dieses speziellen Retro-Klons, der die Regeln der 0E von 1974 teilweise mit und teilweise ohne Regelerweiterungen zusammenfasst. *System Matters* arbeitet zurzeit an der Übersetzung von *Swords & Wizardry Complete*, der letzten, vollständigsten und vermutlich beliebtesten Version des Spiels, die die alten Regeln um eine Menge Zusatzmaterial erweitert.

Es gibt außerdem eine vereinfachte, aber dennoch „komplette“ (auf jeden Fall voll spielbare) Version des Spiels, die sich *Swords & Wizardry Continual Light* nennt. Sie war Teil des Gratisrollenspieltags 2017 und bietet eine hervorragende Möglichkeit, in die spannende Welt des Old-School-Rollenspiels einzusteigen.

Andreas Melhorn



Überblick

Worum geht es in diesem Buch

In diesem Buch geht es um die „Nullte Version“ des ersten Rollenspiels der Welt (im Folgenden: 0E), wie es gespielt wird, wenn ich, der Autor dieser Zeilen, das Spiel leite. Wenn ich von „0E“ spreche, meine ich die Originalausgabe des Spiels von 1974, die drei Bände mit braunem Cover enthielten: *Men & Magic*, *Monsters & Treasure* und *The Underworld & Wilderness Adventures*. Für 0E wurden zahlreiche Regelerweiterungen veröffentlicht, darunter *Greyhawk*, *Blackmoor*, *Eldritch Wizardry* und *Gods, Demi-gods & Heroes*. Außerdem gibt es *Swords & Spells*, eine Reihe von Regeln für das Spiel mit Miniaturen, basierend auf den Rollenspielregeln, und *Chainmail*. Das Basis-Set von Holmes (1977) betrachte ich als einen engen Verwandten der 0E-Familie. Mein persönliches 0E-Spiel besteht aus den Regeln in den drei braunen Büchern und Hausregeln (d. h. ich benutze wenige Regeln aus den Erweiterungen). Außerdem verdanke ich vieles *Meepos Holmes Companion* (per Internetsuche zu finden), der mich erst auf den Pfad von 0E gebracht hat. Ich hoffe, dass meine Gedanken auf diesen Seiten für diejenigen hilfreich sind, die ein 0E-Spiel beginnen möchten.

Worum es hier nicht geht

Viele Menschen verwenden den Begriff 0E in einem viel weiteren Sinn, als ich es tue, und beziehen in die Definition spätere Ausgaben des Spiels mit ein. In diesem Heft geht es nicht um die B/X-Sets von 1981 (Moldvay/Cook/Marsh), die BECMI-Sets (beginnend mit dem 1983er Basis-Set von Frank Mentzer) oder die Regelenzyklopädie. Es geht auch nicht um die „Advanced“ Regeln des Spiels (1E) oder die 3. Edition (3E).¹ Ich habe diese ganzen Versionen gespielt und hatte mehr oder weniger Spaß mit ihnen. Am meisten Freude macht mir jedoch das Spiel mit den 0E-Regeln.

¹ Wenn man es mit den meisten Regeln aus den Erweiterungen spielt, ist die 0E vergleichbar mit 1E. Aber wie bereits erwähnt, verwende ich nicht viel aus den Erweiterungen.

Eigenschaftswerte & Boni

Eines der herausstechendsten Merkmale der 0E sind ihre Regeln für die Handhabung von Eigenschaftsboni und ihre generelle Einstellung zu Boni. Im Vergleich zu späteren Versionen des Spiels sind 0E-Boni selten. Das bedeutet, dass ein Bonus von +1 bei der 0E eine größere Sache ist, als ein Bonus von +1 bei B/X, BECM, 1E oder 3E; man muss einen signifikanten Vorteil haben, bevor man einen +1-Bonus erhält (z. B. ein magisches Schwert). Bedenkt, dass Stärke weder Treffer- noch Schadenswürfe beeinflusst. Geschicklichkeit beeinflusst nicht die Rüstungsklasse. Geschicklichkeit beeinflusst zwar den Trefferwurf bei Fernkampfwaffen, der höchste Bonus, den man dadurch erhalten kann, beträgt allerdings nur +1. Und so weiter.

Eine Folge dieses Ansatzes ist eine Verringerung der regelmechanischen Bedeutung von Eigenschaftswerten. Ein Kämpfer mit Stärke 17 und ein Kämpfer mit Stärke 10 sind mit ihren Schwertern gleich effektiv; der einzige regelmechanische Unterschied ist der, dass der stärkere Kämpfer schneller in den Stufen aufsteigt (es fällt ihm einfach leichter). In Spielbegriffen macht es keinen wirklichen Unterschied, ob man von einem schwertschwingenden Kämpfer mit Stärke 17 oder einem schwertschwingenden Kämpfer mit Stärke 10 getroffen wird. Manche Spieler lehnen das als völlig unrealistisch ab und behaupten, dass der stärkere Kämpfer einen großen Vorteil hätte. Man muss es jedoch mit dem Maßstab und aus dem Blickwinkel des Spiels betrachten. Bedenkt, dass ein 0E-Oger aufgrund seiner Größe und Stärke 1W6+2 Schaden anrichtet und größer und stärker als jeder Mensch ist. Selbst kleine Boni wie +1 oder +2 sind deshalb bei 0E eine große Sache.

Diese Verringerung der regelmechanischen Bedeutung von Eigenschaftswerten bedeutet nicht, dass Eigenschaftswerte nutzlos sind oder dass es zwingend überflüssig ist, eine Spanne von 3 bis 18 zu haben, wenn es wirklich um „niedrig, mittel oder hoch“ geht. Im Gegenteil, Eigenschaftswerte bleiben ein integraler Bestandteil bei der Beschreibung und Ausprägung der Spielercharaktere. Allerdings verlangt der 0E-Ansatz von den Spielern und dem Spielleiter Kreativität und Urteilsvermögen jenseits der festgelegten Regeln. Denkt zum Beispiel über dieses Zitat über die Auswirkungen von Charisma nach: „... der Charismawert kann verwendet werden, um Dinge zu entscheiden, wie etwa, ob die Hexe, die einen Spieler gefangen nimmt, ihn in ein Schwein verwandelt oder als ihren Geliebten verzaubert hält.“ In anderen Worten:

Eure Eigenschaftswerte sollen immer noch einbezogen werden, aber wie sie genau angewendet werden, bleibt den Spielern und dem Spielleiter überlassen. Ein weiterer Effekt bei diesem Ansatz ist, dass Boni aus anderen Quellen relativ an Wert gewinnen. Eine magische „Axt +1“ ist eine große Sache. Jeder Gegenstand, der die Chance des Gegners auf einen Treffer verringert (z. B. magische Rüstung) ist eine große Sache, auch wenn es nur ein +1-Gegenstand ist. Selbst der +1-Bonus durch einen normalen (nichtmagischen) Schild ist wichtig. Allgemein haben alle Arten von Erhöhungen (inklusive Steigerungen der Charakterstufe) eine größere Bedeutung in 0E, als in späteren Editionen des Spiels. Das betrifft auch Bereiche wie die Bedeutung von besserer Rüstung. Es ist sicher für einen Kämpfer der Stufe 1 möglich, das Spiel mit Kettenzeug oder sogar mit Plattenrüstung zu beginnen. Das ist ein gewichtiger Vorteil gegenüber den meisten Feinden, denen er begegnet; es gibt nicht viele Modifikatoren, die diesen Unterschied ausgleichen.

Bedenkt auch, wie die Philosophie von 0E das Auswürfeln von Eigenschaftswerten beeinflusst. Das ursprüngliche Konzept hinter den Eigenschaftswerten war eine Spanne von 3–18 mit einer Glockenkurven-Verteilung; das wird durch die Verwendung von 3W6 leicht erreicht. Spätere Versionen des Spiels fingen damit an, Boni höher und häufiger zu machen, was zu einer „Boni-Inflation“ geführt hat. Boni wurden in der Spielmechanik viel wichtiger, und damit stieg auch die Bedeutung von Eigenschaftswerten. Allerdings bedeutet die Verteilung von 3–18 in einer Glockenkurve, dass besonders hohe Eigenschaftswerte viel weniger wahrscheinlich sind, als durchschnittliche Eigenschaftswerte. Charaktere, die in den Originalregeln völlig akzeptabel und spielbar gewesen wären, wurden in den „inflationären“ Systemen unspielbar. Deshalb führten spätere Editionen neue Methoden ein, um Eigenschaftswerte zu erzeugen. Seht euch dieses Zitat aus dem 1E-Spielerhandbuch an: „Es ist normalerweise essentiell für das Überleben eines Charakters, dass er in nicht weniger als zwei Eigenschaften außergewöhnliche Werte hat (mit einem Wert von 15 oder höher).“ Das mag in der 1E mit ihren Boni und Mali stimmen, aber es gilt nicht für das originale 0E-System. Einen Charakter mit 3W6 auszuwürfeln ist ein völlig passender Ansatz für 0E.



Abstrakter Kampf

Der Kampf ist in 0E stark abstrahiert, was einer der Gründe ist, aus denen er selbst mit vielen beteiligten Kämpfern schnell abgewickelt wird. Ich verwende in meinem Spiel eine Kampfrunde von 10–12 Sekunden Länge.² In dieser Zeit kann eine Menge passieren. Die Kampfregeln gehen davon aus, dass Kämpfer im Kampf versuchen, ihre besten Treffer anzubringen, und verzichtet in Standardsituationen auf spezifische Trefferzonen. Der einzelne Trefferwurf des Spielercharakters stellt keinen einzelnen Hieb oder Stich dar, sondern vielmehr eine Reihe von Finten, Schlägen und Manövern. Ein fehlgeschlagener Trefferwurf bedeutet nicht, dass man einmal zuge schlagen und verfehlt hat. Es bedeutet einfach nur, dass er keine Wirkungstreffer anbringen konnte. Er könnte komplett verfehlt haben, da sein Gegner ausgewichen ist, oder auf ihn eingeschlagen haben, wobei der Gegner von seinem Schild vor Schaden bewahrt wurde; die „schmückende Beschreibung“ des Geschehens ist größtenteils Sache des Spielleiters, aber in Regelbegriffen kommt das gleiche Ergebnis heraus: es wurde kein Schaden verursacht. Ein erfolgreicher Trefferwurf bedeutet, dass ein oder mehrere Versuche, die Kampffähigkeit des Gegners zu beeinträchtigen, erfolgreich waren. Das kann bedeuten, dass der Gegner physisch verwundet wurde, müde wird, dass sein Glück und Können aufs Äußerste beansprucht werden oder dass sein Selbstvertrauen zu bröckeln beginnt. Wiederum ist es hauptsächlich Sache des Spielleiters, wie er den Verlust von Trefferpunkten im Kampf beschreibt.

Wegen der abstrakten Natur von Kämpfen bin ich generell gegen mehr als einen Nahkampfangriffswurf pro Runde (das mag jedoch nicht bei Fernkampf zutreffen; siehe Initiative & Kampfsequenz); schließlich stellt der Wurf nicht einen einzelnen Hieb dar, sondern die Chance, Schaden zu verursachen, unabhängig von der Anzahl der Schläge. Anstelle von zusätzlichen Würfeln ist es fast immer besser, eine verbesserte Chance auf Schaden durch Boni auf den Angriffswurf oder einen Schadensmodifikator darzustellen. In meinem 0E-Spiel erhalten Spielercharaktere einen einzelnen Wurf pro Kampfrunde. (Die einzige Ausnahme sind hochstufige Kämpfer, die Gegnern mit weniger als einem Trefferwürfel gegenüberstehen. Sie dürfen eine Anzahl Gegner gleich ihrer Stufe angreifen; aber auch dann erhält der Kämpfer für jeden Gegner, den er angreifen darf, nur einen Trefferwurf.) Monster erhalten manchmal mehrere Angriffe (wenn auch nicht so häufig, wie in späteren Editionen), aber Monster und Spielercharaktere müssen nicht zwingend den gleichen Regeln unterliegen. Falls das unfair wirkt, sollte man bedenken, dass man für Monster mit einer großen Anzahl an Angriffen auch mehr Erfahrungspunkte vergeben kann

² Standard bei 0E sind Kampfrunden von 1 Minute Länge.

(siehe z. B. die Erfahrungspunkteregel bei Holmes); die Diskrepanz zwischen Spielercharakteren und Monstern wird dadurch erklärt, dass die Fähigkeit zur Durchführung mehrerer Angriffe als Spezialfähigkeit von Monstern klassifiziert wird.

Rüstungsklasse

Bei 0E ist die Rüstungsklasse ein viel festerer Wert, als bei anderen Editionen. So, wie sie bei Spielercharakteren (und den meisten humanoiden Monstern) angewendet wird, ist sie mehr ein „Rüstungstyp“. Der Hauptgrund dafür ist, dass es nicht viele Modifikatoren für die Rüstungsklasse gibt. Geschicklichkeit modifiziert sie nicht. Magische Rüstung und Schilde modifizieren sie nicht (sie modifizieren stattdessen den Trefferwurf des Gegners). Schutzringe modifizieren sie nicht (sie funktionieren wie magische Rüstung). Und so weiter. Zusätzlich gibt es keine Überschneidung zwischen den Rüstungsklassen. Das heißt, dass Plattenrüstung RK 3 hat und keine andere Kombination RK 3 verleiht (z. B. nicht Schienenpanzer + Schild). Die Tatsache, dass Rüstungsklasse bei 0E so direkt mit dem Rüstungstyp zusammenhängt, macht eine Anwendung der Waffen-vs-RK-Regel aus dem *Supplement I* der ursprünglichen Regeln einfacher, falls man möchte.

Brennendes Öl

Brennendes Öl beim Rückzug oder beim Angriff auf einen Gegner einzusetzen, ist eine alte und beliebte Technik im Rollenspiel. Üblicherweise bereitet man dafür Flaschen voll Öl als Brandbomben vor, zündet die Stofffetzen an und schleudert sie auf den Gegner. Eine weitere bekannte Technik besteht darin, einfach eine Flasche voll Öl zu werfen und so den Gegner oder ein Gebiet mit Öl zu bedecken, um dann eine brennende Fackel oder eine andere Zündquelle hinterherzuwerfen. Öl wird auch einfach an einem strategisch wichtigen Ort auf den Boden gegossen und anschließend entzündet, entweder als Falle oder um eine Verfolgung zu verhindern.

In den meisten Editionen ist brennendes Öl eine mächtige Waffe. Tatsächlich bietet es niedrigstufigen Charakteren eine der besten Taktiken, um Schaden zu verursachen. Öl ist billig, leicht verfügbar und sehr effektiv. Es ist so wirkungsvoll, dass manche Spielleiter seinen Einsatz skeptisch sehen und festlegen, dass normales Lampenöl nicht geeignet ist, um Brandbomben herzustellen. Diese Spielleiter erlauben manchmal „griechisches Feuer“ als eine Variante, die für den Einsatz im Kampf gedacht und geeignet ist. Natürlich kostet die „Griechisches-Feuer“-Variante mehr als normales Lampenöl.

Ich mag den Einsatz von Öl als Waffe. Ich denke, dass es viele Möglichkeiten für interessante Taktiken und schreckliche Missgeschicke bietet. Deshalb zerbreche ich mir auch nicht den Kopf über die Qualität oder Effektivität von „normalem“ Lampenöl (besonders bei realem mittelalterlichem Lampenöl) beim Einsatz als brennendes Öl. In einer Kampagnenwelt voller fantastischer Flora und Fauna halte ich es für möglich, dass Lampenöl aus einer Quelle gewonnen wird, die wirkungsvollen Brennstoff liefert. Ich denke nicht, dass der Einsatz von brennendem Öl als Waffe die Spielbalance stört, wenn man die Umstände für seinen Einsatz in Betracht zieht. Ich handhabe brennendes Öl in meinem Spiel folgendermaßen:

- ❖ Eine Flasche Öl erzeugt eine Pfütze mit einem Durchmesser von 5–6 Fuß, die für ungefähr eine Kampfrunde brennt.
- ❖ Eine geworfene Flasche hat eine 90%ige Chance zu zerbrechen (man würfelt 1W10; eine 1 zeigt an, dass die Flasche nicht zerbrochen ist).
- ❖ Jeder innerhalb von 5 Fuß um den Aufschlagpunkt muss einen Rettungswurf gegen Todesstrahlen bestehen oder wird mit Öl bespritzt. Ein entzündeter Spritzer verursacht 1–3 Schadenspunkte.
- ❖ Ein direkter Treffer mit brennendem Öl verursacht für zwei Runden 1W6 Schaden. (Dabei gehe ich davon aus, dass das Opfer und seine Gefährten aktiv versuchen, das Feuer zu löschen und das Öl abzuwischen.)
- ❖ Ein fehlgeschlagener Wurf verfehlt um 1–10 Fuß. Die Richtung der Abweichung wird mit 1W8 festgelegt.

Überlegungen für den Einsatz von brennendem Öl:

- ❖ Aufbewahrung (Sperrigkeit und Gewicht) von mehreren Flaschen
- ❖ Relative Zerbrechlichkeit der Flaschen in Abenteuersituationen (z. B. bei Stürzen und so weiter)
- ❖ Benötigte Zeit, um eingepackte Flaschen hervorzuholen
- ❖ Benötigte Zeit, um eine Flasche bereitzumachen (Korken entfernen, Stofffetzen einführen und so weiter)
- ❖ Zündquelle
- ❖ Geruch/Qualm/wandernde Monster
- ❖ Gegner, die von den Taktiken der Charaktere lernen und sich anpassen

Angesagte Treffer

Ich denke, dass das Konzept der angesagten Treffer wegen der abstrakten Natur des Kampfsystems nur schlecht zu 0E passt. Solange es keinen speziellen Grund dafür gibt, eine spezifische Stelle ins Visier zu nehmen, geht das 0E-System davon aus, dass die Kämpfenden die besten Treffer anbringen, die ihnen möglich sind. Stellt euch zum Beispiel einen Spielercharakter-Kämpfer vor, der gegen einen Orkkrieger mit Kettenzeug und Helm antritt. Der Spieler könnte sagen: „Ich schlage mit meinem Schwert nach seinem Kopf.“ Da dieser Kampf eine völlig normale Spielsituation ist, folgt er auch den Grundgedanken der Regeln, und der Spielercharakter sollte keine speziellen Modifikatoren auf den Trefferwurf oder einen möglichen Schadenswurf erhalten. Vielmehr würde ich seine Absichtserklärung als ausschmückende Beschreibung behandeln. Ich würde erwidern: „Okay, mach einen normalen Trefferwurf ...“. Falls der Angriff erfolgreich ist, aber nur einen Schadenspunkt verursacht, würde ich sagen: „Du machst einen Schritt nach vorne und lässt Schläge auf den Kopf und die Schultern des Orks herabregnen; er schafft es, die meisten abzuwehren, aber einer prallt von seinem Helm ab und verursacht ein kleines Blutrinnsal, das seine Schläfe hinabläuft. Er grunzt und knurrt dich an.“ Falls der Angriff trifft und sechs Punkte Schaden verursacht, würde ich sagen: „Du machst einen Schritt nach vorne und lässt Schläge auf den Kopf und die Schultern des Orks herabregnen; er pariert hektisch und verzieht das Gesicht, als du ihm beinahe die Waffe aus der Hand schlägst. Dann trifft einer deiner Hiebe mit voller Wucht und lässt seinen gespaltenen Helm wie eine Glocke ertönen. Blut und Hirnmasse spritzen über deinen Schwertarm, und sein fallender Körper reißt dir beinahe das Heft aus der Hand, aber du packst fester zu und ziehst die Waffe heraus.“ Falls der Angriff fehlschlägt, würde ich sagen: „Du machst einen Schritt nach vorne und lässt Schläge auf den Kopf und die Schultern des Orks herabregnen; er pariert mühelos und lenkt deine Schläge zur Seite weg, während er seine gelben Hauer zu einem höhnischen Grinsen bleckt ...“

Trotzdem können spezielle Situationen auftreten, die außerhalb der Grundannahmen des Kampfsystems stehen. Etwa ein Pfeilschuss, um Kleidung an einer Wand festzunageln, oder ein Angriff mit dem Ziel, die Flasche mit dem Trank in der Hand des Gegners zu zerschmettern und so weiter. Es gibt bei 0E auch Präzedenzfälle für Angriffe auf spezielle Punkte bei bestimmten Monstern (z. B. das Auge eines Betrachters); typischerweise weist die Monsterbeschreibung diesem Punkt eine passende separate Rüstungsklasse zu. Ich denke, dass dieser Ansatz einem pauschalen Modifikator für angesagte Treffer (z. B. -4) überlegen ist. Statt einem Einheitsmodifikator für solche Aktionen sollte jeder angesagte Treffer einzeln behandelt werden, indem der Spielleiter die Schwierigkeit bestimmt und eine Rüstungsklasse oder einen Würfelmodifikator festlegt, die bzw. der ihm passend erscheint.

Klasse & Volk

Bei 0E gibt es drei Klassen: Kämpfer, Magier und Kleriker. Zusätzlich zu Menschen können Spielercharaktere auch Elfen, Zwerge und Halblinge sein. Menschen können jeder Klasse angehören. Elfen als Spielercharaktere sind eine Kombination aus Kämpfer und Magier. Zwerge als Spielercharaktere sind Kämpfer. Halblinge als Spielercharaktere sind ebenfalls Kämpfer. Ich mag das Drei-Klassen-Schema und insbesondere denke ich, dass eine fehlende Diebesklasse einen positiven Effekt auf das Spiel hat, da so die Spezialfertigkeiten eliminiert werden und alle Spielercharaktere aktive Teilnehmer beim Suchen, Schleichen und so weiter sind. Im Laufe der Zeit hat meine Begeisterung für die nichtmenschlichen Völker allerdings immer mehr nachgelassen. Ich verbiete es Spielern nicht, ein nichtmenschliches Volk zu wählen, aber ich neige dazu, menschliche Spielercharaktere in meinen Spielen zu bevorzugen (und stimme deshalb der Stufenbegrenzung zu, die für nichtmenschliche Spielercharaktere gilt).

Einige kurze Anmerkungen zu spezifischen Klassen und Völkern in meinen 0E-Spielen:

Kleriker: In meinem Spiel sind normale Priester keine Mitglieder der Kleriker-Klasse. Stattdessen sind Kleriker seltene und hingebungsvolle heilige Männer, die Wunder wirken können (sprich Klerikerzauber) und auf die eine oder andere Art kämpfen können. Kleriker findet man selten in gewöhnlichen Schreinen und Tempeln; sie neigen eher dazu, den Kampf zu suchen, wo sie das Böse zerschmettern und heilige Missionen erfüllen. Erfolgreiche und berühmte Kleriker gründen oft ihre eigenen Tempel und Orden, daher trifft man sie auch in der Führungsebene von kirchlichen Hierarchien. (Man beachte, dass nur Menschen Kleriker sein können. Das bedeutet nicht, dass die nichtmenschlichen Völker keine Priester oder heiligen Männer haben. Es heißt nur, dass diese nichtmenschlichen Priester keine Mitglieder der Kleriker-Klasse sind.)

Elfen: Die 0E-Regeln für Elfen lassen eine Menge Raum für Interpretation offen, und Spielleiter handhaben Elfen auf unterschiedliche Weise. In meinem Spiel beginnen Elfen als Kämpfer und Magier. Um die anfänglichen Trefferpunkte zu bestimmen, würfelt der Elf 1W6+1 (sprich den Trefferwürfel für den Veteranen) und 1W6 (Trefferwürfel des Mediums) und nimmt das höhere Ergebnis. Er hält für beide Klassen getrennt seine Erfahrungspunkte fest. Zu Beginn jeder Abenteuersitzung (grob gesagt vom Beginn eines Abenteuers bis zu dem Augenblick, in dem an einem sicheren Ort Erfahrungspunkte vergeben werden) erklärt der Elfenspieler, ob er als Kämpfer oder als Magier auf Abenteuer auszieht. Während dieser Sitzung fließen die von dem

Elfen verdienen Erfahrungspunkte in die festgelegte Klasse. Er kämpft und legt Rettungswürfe mit dieser Klasse ab. Unabhängig von der gewählten Klasse kann der Elf jede Waffe benutzen und Zauber sprechen, falls er keine Rüstung oder eine magische Rüstung trägt. Der Elf behält eine einzelne Gesamtzahl von Trefferpunkten. Wenn er eine Stufe aufsteigt, wirft er die gesamten Trefferwürfel für seine neue Stufe (falls er z. B. zum „Helden“ aufsteigt, würfelt er 4W6) und behält entweder das Wurfresultat oder seine derzeitige Gesamtzahl an Trefferpunkten (je nachdem was höher ist). Elfen sind natürlich beschränkt auf Kämpfer Stufe 4 (Held) und Magier Stufe 8 (Hexer). Die Fähigkeiten der Elfen aus den *Chainmail*-Regeln werden übertragen zu +1 auf Trefferwürfe gegen Kobolde, Goblins, Hobgoblins und Orks (die höheren Boni in *Chainmail* erklären sich aus magischen Waffen und durch Massenkampftaktiken gegen bestimmte Gegner). Elfen besitzen Infrarotsicht und können im Dunkeln sehen (allerdings könnte diese spezielle Sehfähigkeit in übernatürlichen oder mythischen Unterweltsettings nicht funktionieren). Auch wenn *Chainmail* elfische Unsichtbarkeit erwähnt, wird diese nicht als eine individuelle Fähigkeit übertragen, sondern auf den Einsatz von magischen Elfenmänteln oder Unsichtbarkeitszauber zurückgeführt.

Zwerge: Zwergische Spielercharaktere sind Kämpfer mit einer Beschränkung auf Stufe 6 (Myrmidone). Zusätzlich zu den Fähigkeiten, die in *Men & Magic* (Buch I der drei 0E-Bücher) aufgelistet sind, erleiden Zwerge nur halben Schaden durch Oger, Trolle und Riesen (das ist eine Übernahme des Bonus aus *Chainmail*). Zwerge verfügen über Infrarotsicht und können im Dunkeln sehen (allerdings könnte diese spezielle Sehfähigkeit in übernatürlichen oder mythischen Unterweltsettings nicht funktionieren).

Halblinge: Halbling-Spielercharaktere sind Kämpfer mit einer Beschränkung auf Stufe 4 (Held). Ihre „tödliche Genauigkeit mit Schusswaffen“ wird aus *Chainmail* als Bonus von +1 auf Trefferwürfe mit Schleudern übertragen. Sie sind sehr gut darin, sich im Unterholz und im Wald zu verstecken (was vom Spielleiter aufgrund der herrschenden Umstände bewertet wird).


Wie man einen altmodischen Dungeon erschafft

Du bist ganz gespannt darauf, ein Spiel in einem traditionellen, altmodischen Dungeon zu leiten. Du setzt dich mit Zeichenpapier und Stift hin. Du verbringst einige Zeit damit, eine hübsche Karte der ersten Ebene zu zeichnen und sie zu beschriften. Stunden vergehen. Deine Frau fragt, wann du ins Bett kommst. Plötzlich überwältigen dich Umfang und Menge der Aufgabe und bringen dich dazu zu stoppen. Wie kannst du je fertig werden? Wie kannst du die ganze Sache zum Abschluss bringen? Wie hältst du für die Spieler, die den Dungeon durchspielen, alles neu und aufregend? Wie fängst du überhaupt damit an, so ein Ding zu entwerfen?

Ich kann keine garantierte, einzig wahre Methode anbieten, aber ich habe einige hilfreiche Ratschläge. Das meiste davon ist nichts, was ich mir selbst ausgedacht habe, sondern Weisheiten, die ich aus verschiedenen Quellen gesammelt habe. Die Worte von Gary Gygax in den originalen OE-Regelbüchern sind eine der Primärquellen dafür, aber ich habe auch vieles aus Onlinequellen gesammelt, inklusive der Ideen von T. Foster (Trent Foster), Evreaux, Melan (Gabor Lux), Wheggi, Stormgiant, gro-dog und vielen anderen. Darüber hinaus ist das ein relativ breiter Überblick über das Thema, der sich nicht in den Details der Aufgabe verliert.

Eine Sache, die man im Kopf behalten muss, ist, dass man nicht den kompletten Dungeon von Beginn an entwerfen muss, bevor das Spiel beginnt. Tatsächlich führt dieser Ansatz vermutlich eher zu einem Fehlschlag. Man kann eine „Skull-Mountain“-artige Höhen- oder Seitenansicht des Dungeons und einige der tieferen Ebenen zeichnen, aber man muss nicht alles aufmalen und beschriften. Besser man beginnt stattdessen mit den ersten drei Ebenen und fängt an zu spielen. Man kann natürlich eine Vorstellung davon haben, was man in den tieferen Ebenen platzieren will, aber man muss diese Bereiche noch nicht fertig ausarbeiten oder zeichnen. Man entwickelt die tieferen Ebenen (genauso wie man die oberen Ebenen verändert und weiterentwickelt), während das Spiel läuft.

Das ist eine sehr coole und altmodische Herangehensweise. Euer Dungeon wird sich auf eine sehr natürliche Art und Weise entwickeln. Im Spiel werden die Spieler Fragen stellen und Dinge tun, die einen zum Nachdenken und auf Ideen bringen, auf die



man vorher nie gekommen wäre. Das tatsächliche Spiel wird das Design und die Entwicklungsrichtung des Dungeons oftmals auf unerwartete Weise beeinflussen. Der Spielleiter und die Spieler befinden sich in einer Art kreativen Rückkopplungsschleife, und der Dungeon wird dadurch besser.


Wenn man die ersten drei oder so Ebenen entwirft, sollte man einige grundlegende Konzepte im Auge behalten. Zuerst sollte man daran denken, den Spielern zahlreiche Auswahlmöglichkeiten zu bieten. Selbst beim Eingang zum Dungeon sollte man ihnen nicht nur einen Pfad geben, dem sie folgen müssen, sondern von Beginn an vier oder fünf Möglichkeiten zur Auswahl stellen. Was das betrifft, muss es auch nicht nur einen einzelnen Zugang geben. Legt mehrere Eingänge an, von denen einige direkt zu den tieferen Ebenen führen. Vielleicht werden neue Zugänge entdeckt oder geöffnet, während das Spiel vorranschreitet. Ein weiterer wichtiger Weg, um den Spielern Wahlmöglichkeiten zu geben, besteht darin, ihnen viele Möglichkeiten zu bieten, um zwischen den Ebenen zu wechseln. Die Spieler sollen entscheiden, wann sie in die tieferen Ebenen vordringen. Das ist kein Videospiel, in dem man das Level bis zum Endgegner durchspielt und dann eine Treppe findet. Falls sie eine Gruppe von Stufe-1-Spielercharakteren sind und ihr Glück und Können auf der vierten Ebene des Dungeons versuchen wollen, ist das ihre Entscheidung.

Denkt auch daran, dass Treppen nicht einfach nur eine einzelne Ebene hinauf- oder hinunterführen müssen. Bietet den Spielern Möglichkeiten, eine oder mehrere Ebenen zu überspringen. Vielleicht scheut ihr euch davor, eine Treppe, einen Tunnel oder Aufzug über mehrere Ebenen einzuführen, aus Angst davor, dass die Spieler in die noch ungeplanten Bereiche des Dungeons vordringen. Das ist natürlich möglich. Allerdings ist es viel wahrscheinlicher, dass sie Angst davor haben, zu tief vorzustoßen. Selbst wenn sie sich auf eine Ebene hinabwagen, die man noch nicht entwickelt hat, werden sie nervös sein und sich in der Nähe ihrer Rückzugsroute aufhalten. Man kann einen Raum oder eine Halle oder sogar eine Begegnung mit den passenden Tabellen für umherstreifende Monster improvisieren. Normalerweise wird eine Gruppe, die sich tiefer gewagt hat, als ihr lieb ist, schnell den Rückzug antreten, nachdem sie sich kurz umgeschaut und vielleicht einen kurzen Schreckmoment erlebt hat (selbst ein bedrohliches Geräusch kann ausreichen, um sie zum Rückzug in sichere Bereiche zu bewegen). Sobald man weiß, dass die Spielercharaktere sich in diese Bereiche hinabwagen, hat man auch einen Grund, sie zu entwickeln und auszuarbeiten. Es gibt keinen besseren Ansporn als normales Spielen, um die Schreibblockade eines Dungeonentwicklers zu brechen.

Wenn man seine Karten zeichnet, sollte man einerseits zahlreiche Wege und Möglichkeiten einbauen, andererseits aber auch im Hinterkopf behalten, dass man seinen Spielern die Möglichkeit für bedeutungsvolle Erforschung bieten möchte. Sie sollen ihren Verstand und ihre Fähigkeiten benutzen können, um echte Entdeckungen zu machen. Baut einige Sackgassen ein und lasst auf der Karte Raum, um später Türen, Tunnel und versteckte Bereiche hinzuzufügen, während sich der Dungeon im Spiel entwickelt. Andere erwünschte Dinge sind lange, gewundene Passagen, bei denen die Spieler das Ende nicht sehen können. Damit spielt man mit ihrer Furcht vor dem Unbekannten und bietet Möglichkeiten für interessante Verfolgungsjagden und Fluchtversuche. Ähnlich erwünscht sind Engpässe auf der Karte. Das sind Orte, an denen der Zugang zu einem größeren Bereich oder Abschnitt durch ein oder zwei Punkte kontrolliert wird. Das Wissen um und die Kontrolle über diese Engpässe kann für die Spielercharaktere ein wichtiger Faktor sein, falls sie verfolgt werden und einen Ort brauchen, an dem sie eine Verteidigungsstellung errichten können.

Verwandt mit den Engpässen ist das Konzept der Unterebene. Die Unterebene eines Dungeons ist ein Bereich, der von der Hauptebene isoliert ist, normalerweise durch eine Art geheimen Engpass. In vielen altmodischen Dungeons sind Unterebenen eine Art Belohnung in sich. Sie sind gewöhnlich kleiner als vollständige Ebenen und folgen einem bestimmten Thema, obwohl nichts davon eine Regel ist, die nicht gebrochen werden kann oder darf. Unterebenen enthalten oft fantastische Elemente und große Schätze, aber sie können auch gefährlicher sein als normale Ebenen. Das Tolle an Unterebenen ist, dass sie leicht zu einem existierenden Dungeon-Grundriss hinzugefügt werden können. Das ist außerdem ein guter Weg, um Module (Abenteuer) Dritter in den Dungeon einzubauen.

Eine wichtige Überlegung, wenn man Karten zeichnet, ist die Art der Darstellung. Üblicherweise wählt man kariertes Papier mit vier Feldern pro Quadratzentimeter, aber das kann je nach persönlichem Geschmack und der Größe der Dungeonebene variieren. Ich habe auch schon Dungeonkarten (besonders Karten von Höhlen) gesehen, die auf Papier mit Hexfeldmuster gezeichnet waren (das klassische Abenteuer *Ilse oft the Apes* verwendet zum Beispiel diesen Ansatz). Allerdings gibt es auch gute Argumente dafür, auf liniertes Papier zu verzichten und Karten auf simplem, weißem Papier zu zeichnen. Man befreit sich dadurch von den Einschränkungen der vorgezeichneten Muster und ist manchmal überrascht, dass das Kartenzeichnen einen völlig neuen Charakter annimmt. Die Ebenen erstrecken und verästeln sich plötzlich auf eine viel natürlichere Art und Weise. Für verschiedene Ebenen unterschiedliche Zeichenansätze zu wählen, ist eine weitere gute Möglichkeit, um die Dinge interessant und abwechslungsreich zu gestalten. Eine Ebene könnte sehr



labyrinthisch und rasterartig sein, mit relativ dünnen Wänden und wenig Fels, Stein und Erde zwischen den Bereichen. Eine andere Ebene könnte aus großen Kammern bestehen, die weit auseinanderliegen und durch breite Abschnitte aus Stein voneinander getrennt sind. Indem man verschiedene Methoden des Kartenzeichnens verwendet, erhält man verschiedene Kartenstile.

Wie groß man die Ebenen macht, ist eine weitere Frage, mit der man sich fast sofort befassen muss. Es gibt keine allein richtige Antwort dafür, aber die Überlegungen, die ich bereits aufgeführt habe, haben einen Einfluss darauf. Ebenfalls wichtig ist die „Dichte“ des Dungeons, die sich durch die Verteilung der Monster ergibt. Der traditionelle Weg besteht darin, einen Dungeon zu erschaffen, in dem ein Drittel der Begegnungsbereiche (z. B. Räume) Monster beinhaltet. Das mag wie ein sehr „leerer“ Dungeon wirken. Allerdings erfüllt dieser leere Raum mehrere Funktionen. Er dient als Puffer zwischen gefährlichen Bereichen. Er stellt für die Spieler einen Unsicherheitsfaktor dar und zwingt sie dazu, zwischen ihrem Verlangen, alles zu erforschen, und der Gefahr umherstreifender Monster abzuwägen. Er bietet den Vorteil, mehrfach gespielt werden zu können, da es eher unwahrscheinlich ist, dass die Spieler eine Ebene wirklich vollständig erforscht haben, bevor sie auf die nächste Ebene wechseln. Er bietet Bewegungsfreiheit und erlaubt damit bedeutsame Fluchtaktionen und Verfolgungsjagen, in denen die Spielercharaktere den verfügbaren Platz und die vielfältigen Wege zusammen mit Techniken wie dem Blockieren von Durchgängen oder dem Ablegen von Nahrung oder Schätzen verwenden können, um sich aus Situationen zu befreien, die ihre Fähigkeiten übersteigen. Er erlaubt es dem Spielleiter außerdem, Merkmale einer Ebene zu ändern oder neue hinzuzufügen (eine Geheimgangtreppe zu der neu fertiggestellten sechsten Ebene könnte beispielsweise in die staubigen und unerforschten Bereiche der ersten Ebene eingezeichnet werden).

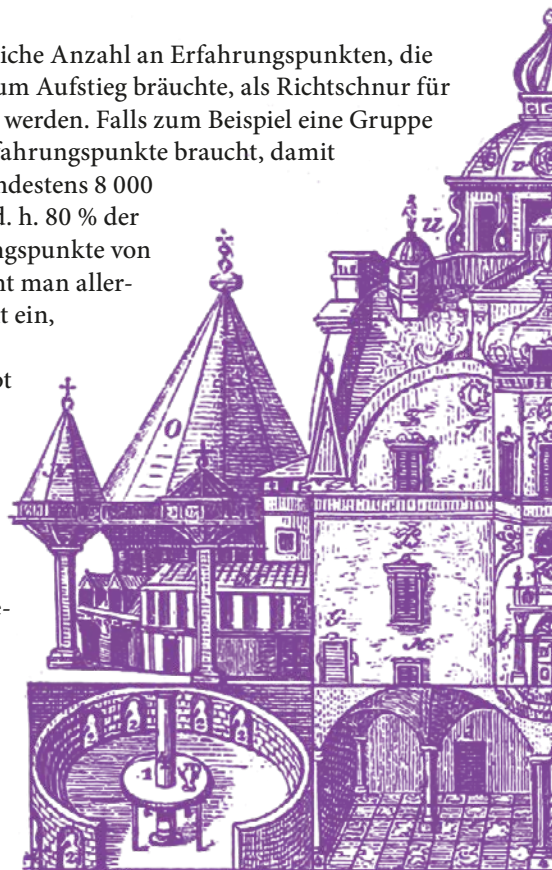
Nach der Verteilung der Monster stellt sich die Frage nach der Verteilung von Schätzen. Die traditionelle Richtlinie besagt, dass die Hälfte der Begegnungsbereiche mit Monstern Schätze bereithalten. Zusätzlich verfügen ein Sechstel der „leeren“ Bereiche über Schätze, wobei solche unbewachten Schätze ohne Frage gut versteckt und schon längst vergessen sind oder durch uralte Fallen und Magie geschützt werden. Schätze, die von Monstern bewacht werden, können von Fallen geschützt und versteckt sein oder auch nicht. Falls magische Gegenstände dazugehören, werden sie natürlich häufig von der Kreatur getragen oder verwendet. Eine wichtige Überlegung, die auch die Größe der Ebenen beeinflusst, ist, wie viele Schätze platziert werden sollen. Bei der großen Mehrheit der altmodischen Spiele sind Schätze das Hauptziel (d. h. die Spielercharaktere suchen nach Ruhm und Reichtum) und liefern einen Hauptteil der Erfahrungspunkte. Bei einer typischen, altmodischen Kampagne können 80 % der


Erfahrungspunkte von Schätzen stammen, während die übrigen 20 % durch das Besiegen von Monstern erzielt werden. Deshalb beeinflusst die Menge an Schätzen, mit der man seine Dungeons ausstattet, die Menge an Erfahrungspunkten, die die Spielercharaktere verdienen. Man muss ihnen genügend Erfahrungspunkte zur Verfügung stellen, damit sie sich entwickeln können.

Besonders für die erste Ebene sollte man im Hinterkopf behalten, dass die Spielercharaktere wahrscheinlich Erfahrungspunkte durch Abnutzung „verlieren“. Das heißt, dass sie Schätze (und damit Erfahrungspunkte) aus dem Dungeon plündern, aber dann in einer späteren Begegnung sterben. Sie werden einige Schätze übersehen, sie einfach nicht finden. Sie können außerdem Erfahrungspunkte aus unerwarteten Quellen, durch Nebenabenteuer außerhalb des Dungeons oder indem sie in tiefere Ebenen vorstoßen, erhalten. Die „richtige“ Menge an Schätzen (d. h. Erfahrungspunkten) zu finden, ist deshalb eher eine Kunst als eine Wissenschaft.

Ich schlage vor, dass man die durchschnittliche Anzahl an Erfahrungspunkten, die eine Gruppe von fünf Spielercharakteren zum Aufstieg bräuchte, als Richtschnur für die Menge an Schätzen benutzt, die verteilt werden. Falls zum Beispiel eine Gruppe von Stufe-1-Charakteren um die 10 000 Erfahrungspunkte braucht, damit jeder auf Stufe 2 aufsteigt, braucht man mindestens 8 000 Erfahrungspunkte in Form von Schätzen (d. h. 80 % der 10 000, wobei die Differenz durch Erfahrungspunkte von besiegten Monstern aufgefüllt wird). Bezieht man allerdings Abnutzung und verpasste Schätze mit ein, braucht man vielleicht die doppelte Menge oder sogar mehr. Nach dieser Richtlinie gibt es mehrere mögliche Vorgehensweisen. Man kann die Schatztabellen aus den Regelbüchern oder verschiedenen Sammlungen von Monstern und Schätzen benutzen. Die genaue Verteilung variiert natürlich. Falls man eine erste Ebene mit 100 Räumen oder Begegnungsbe-reichen hat, könnte so etwas dabei herauskommen:

- 20 Bereiche mit Monstern und Schätzen
- 15 Bereiche mit Monstern (ohne Schätze)
- 15 Bereiche mit Schätzen (ohne Monster)
- 50 Bereiche ohne Monster und ohne Schätze





Das würde 35 Schätze bedeuten, die sich im Wert von Hort zu Hort unterscheiden. Die wertvolleren Schätze wären besser versteckt oder würden von zäheren Monstern und gefährlicheren Fallen verteidigt werden. Das wären dann die Hauptbegegnungsbereiche, die die Spielercharaktere suchen würden.

Mit einer Vorstellung davon, welche und wie viele Schätze benötigt werden, muss man seine Aufmerksamkeit auf die Monster richten, die auf der Ebene platziert werden. Wie bei den Schätzen dienen auch hier die Tabellen aus den Regelbüchern und den Sammlungen, die nach Ebene organisiert sind, als ein sehr wertvolles Werkzeug für den Spielleiter. Ich schlage nicht vor, einfach alles zufällig auszuwürfeln, sondern die Tabellen vielmehr als Unterstützung für die eigene Kreativität zu nutzen. Außerdem erkennt man bei genauer Betrachtung der traditionellen Tabelle, dass nicht alle Monster der ersten Ebene auch wirklich „Stufe-1“-Monster sind. (Ein Teil des Spielerkönnens im altmodischen Spiel ist die Fähigkeit, eine Begegnung einzuschätzen und zu erkennen, wann man sich zurückziehen sollte). Zudem zeigen die Tabellen eine Wahrscheinlichkeit für mächtigere und gefährlichere Begegnungen. Der Spielleiter sollte eine Handvoll Monster, die er verwenden will, oder ein bestimmtes Thema auswählen, und dann vielleicht Zufallswürfe benutzen, um die Lücken zu füllen. Wenn man Zufallswürfe benutzt, sollte man sich nicht davor scheuen, Ergebnisse, die nicht funktionieren, zu ignorieren. Allerdings ist einer der Vorteile von Zufallswürfen, dass sie die Kreativität anregen. Falls man ein Ergebnis erhält, das seltsam wirkt, sollte man es nicht direkt ablehnen; stattdessen sollte man sich darüber Gedanken machen, ob man nicht doch eine Kombination oder Situation finden kann, die Sinn ergibt. Man wird überrascht sein, dass dabei gute Ideen und Begegnungen herauskommen können, die man vorher überhaupt nicht in Betracht gezogen hätte. Zuletzt sollte man sich durch die Monster in den Tabellen nicht gebunden fühlen. Die Tabellen liefern ein nützliches Maß für eine „passende“ Begegnungsschwierigkeit für eine bestimmte Ebene, aber natürlich kann man das Ergebnis gegen Monster mit einer ähnlichen Schwierigkeit oder in ähnlicher Anzahl auswechseln. Eine weitere nützliche Technik ist das „Neuverpacken“ von bekannten Monstern, indem man ihnen unterschiedliche Erscheinungen gibt, aber die gleichen Werte wie beim Original verwendet.

Zusätzlich zum Schwierigkeitsgrad der Monster sollte der Spielleiter auch bedenken, wie viel Rücksicht auf die Spielercharaktere er bei ihrer genauen Platzierung im Dungeon nimmt. So ist es zum Beispiel sehr wahrscheinlich, dass jeder Kampf auf der ersten Ebene die Gruppe ernsthaft erschöpft. Deshalb könnte zwischen Begegnungen auf der ersten Ebene ein recht großer Abstand liegen. Die Begegnungen könnten auch eher aus kleinen, abgetrennten Gruppen von Monstern bestehen,

anstatt aus großen Lagern, die nahe beieinanderliegen und koordiniert zusammenarbeiten. Diese Gruppen passen besser auf die tieferen Ebenen des Dungeons. Das heißt nicht, dass es auf der ersten Ebene kein gut organisiertes Lager geben darf, aber falls alle Begegnungen gut organisiert sind und nah beieinanderliegen, wird es für eine Gruppe der Stufe 1 sehr schwer werden.

Wenn man Monster auswählt, um den Dungeon zu bevölkern, sollte man nicht die Möglichkeit außer Acht lassen, gegnerische Gruppierungen, Spannungen und NSC einzuführen, die Möglichkeiten für cleveres Spiel, Dialogszenen und „Politik“ ermöglichen. Ein häufiger Kritikpunkt am dungeonbasierten Spiel ist, dass ihm die Raffinesse und die Möglichkeiten für interessante Interaktionen und Rollenspiel fehlen, die Schauplätze wie Städte und ähnliches bieten. Das muss nicht so sein. Es gibt keinen Grund, aus dem ein Dungeon, selbst wenn es eine mythische Unterwelt ist, die nach ihren eigenen Regeln funktioniert, ein zufallsbasierter Ort für simplizistisches und eindimensionales Spiel sein muss, dessen Sinn sich nicht erschließt. Ein Dungeon kann mit ebenso vielen Intrigen und Dialogmöglichkeiten gefüllt sein, wie der Hof des Königs. Es liegt an den Spielern und natürlich auch am Spielleiter, diese Möglichkeiten zu nutzen.

Wenn er sich über die zweite und weitere Ebenen Gedanken macht, kann der Spielleiter bei der Festlegung von Monstern und Schätzen einem ähnlichen Ansatz folgen. Er sollte jedoch im Hinterkopf behalten, dass es zu weniger Abnutzung durch die Spielercharaktere kommt, da sie an Trefferpunkten und Macht hinzugewinnen. Man muss daher den Schatzwert nicht verdoppeln, wie man es noch bei den oberen Ebenen getan hat. Die ersten paar Ebenen sind möglicherweise noch relativ groß, aber tiefere Ebenen können oft kleiner und weniger verzweigt sein, wobei das jedoch keine festgeschriebene Regel ist.

Ich habe kurz das Thema „umherstreifende Monster“ angesprochen. In einem altmodischen Dungeon ist es der Sinn von umherstreifenden Monstern, eine Herausforderung zu bieten, die gutes Spiel ermutigen soll. Sie stellen eine Gefahr dar, die Ressourcen einer Gruppe verbraucht (z. B. Trefferpunkte, Zauber, magische Gegenstände), ohne eine wirkliche Belohnung (d. h. Schätze) zu bieten. Da Monster, im Vergleich zu Schätzen, nicht viele Erfahrungspunkte wert sind, sind umherstreifende Monster etwas, dem man ausweichen sollte. Clevere Spieler versuchen, ihnen auszuweichen, sie zu umgehen, sie abzulenken oder sonst wie an ihnen vorbeizukommen. Sie wollen ihre Ressourcen nicht an umherstreifende Monster verschwenden, sondern lieber in Bereichen und bei Begegnungen nutzen, die eine größere Belohnung bieten. Sie werden versuchen, konzentriert zu bleiben und keine Zeit im

Dungeon zu verschwenden, da Begegnungen mit umherstreifenden Monstern im direkten Zusammenhang mit der Aufenthaltszeit im Dungeon stehen.

Umherstreifende Monster werden typischerweise für jede Ebene aus einer anderen Tabelle ausgewürfelt. Oft enthält die Tabelle die Chance, auf eine Tabelle für eine tiefere Ebene zu würfeln. Meine Tabellen für umherstreifende Monster enthalten normalerweise Folgendes:

- 1 Seltsame oder unerklärliche Geräusche, Gerüche oder Ereignisse.
- 2 Begegnungen mit Monstern aus den auf der Karte beschriebenen Bereichen der Ebene. Werden diese Monster getötet, reduziert sich die Gesamtanzahl der Monster in diesem Bereich.
- 3 Begegnungen mit tatsächlich umherstreifenden Monstern, die nicht aus den auf der Karte beschriebenen Bereichen stammen. Werden diese Monster getötet, wird die Gesamtanzahl der Monster in den beschriebenen Bereichen nicht reduziert.
- 4 Die Chance, auf eine schwierigere Tabelle zu würfeln.

Ich lege außerdem meine Tabellen für umherstreifende Monster in einer glockenförmigen Verteilungskurve an, damit ich sie in Ergebnisse unterteilen kann, die häufig, nicht häufig, selten und sehr selten sind.

Dieser kurze Abriss über altmodische Dungeonerschaft kratzt lediglich an der Oberfläche. Ich habe fast nichts zu Tricks gesagt und die Themen „Fallen“, „Umweltgefahren“, „Rätsel“, „Teleporter“, „Licht und Dunkelheit“, „Luft“, „Wasser“, „Pilze“, „Gruppierungen“, „falsche Fährten“, „Unterlevel“ und eine Unzahl ähnlicher Bereiche kaum angeschnitten. Trotzdem hoffe ich, dass diese Überlegungen einem Spielleiter dabei helfen, sich über die Erschaffung eines Megadungeons Gedanken zu machen und ihm bei der Durchführung nützlich sind. Für mehr Ratschläge und Details empfehle ich die verschiedenen altmodischen Foren, die eine große Menge an Wissen und Erfahrung im Bereich der Erschaffung und Leitung von interessanten und unterhaltsamen Dungeons bieten.



Ihr zieht OE in Erwägung?

Ihr denkt also darüber nach, die OE auszuprobieren? Das ist toll! Falls ihr mit anderen Versionen bereits Erfahrung gesammelt habt, habe ich hier einige Vorschläge, die euch helfen sollen, aus dem System das meiste herauszuholen:

GEHT ES GANZ NEU AN

Lest die Regeln und geht nicht davon aus, dass ihr wisst, wie die Dinge funktionieren. Es gibt Unterschiede, die euch überraschen werden.

SPIELT ES ALS DAS, WAS ES IST

Versucht nicht, es in die 3. Edition oder etwas anderes zu verwandeln, sondern geht es als eigenständiges Spiel an. Falls ihr euch sagt: „Diese Regel funktioniert nicht.“, solltet ihr bedenken, dass ihr sie möglicherweise aus einer völlig anderen Perspektive betrachtet, als die ursprünglichen Designer. Versucht zu verstehen, wie man die Regel so interpretieren könnte, dass sie nicht falsch wirkt. Ihr könntet zu eurer Überraschung feststellen, dass die Regeln gar nicht funktionsunfähig sind, sondern einfach nur unter anderen Grundannahmen operieren, als ihr sie gewohnt seid. Lasst euch auf die Annahmen der Designer ein und ihr werdet an dem Spiel mehr Spaß haben.

HALTET EUCH ZURÜCK

Das hängt mit „Spiel es als das, was es ist“ zusammen. Lasst mich zuerst sagen, dass ein Teil davon, was OE so großartig macht, darin liegt, dass man OE so leicht hausregeln und anpassen kann (tatsächlich würden manche argumentieren, dass man OE hausregeln muss). Allerdings solltet ihr am Anfang versuchen, eure Hausregeln auf ein Minimum zu beschränken. An den Stellen, an denen ihr hausregelt (was ihr sicher tun werdet), solltet ihr versuchen, die Änderungen klein zu halten (siehe „Eigenschaftswerte & Boni“). Entwickelt zuerst ein Verständnis für die Spielgrundlagen und seinen „Geist“, bevor ihr große Änderungen oder Zusätze einführt.

Kritische Treffer

Ich bin kein großer Freund von Systemen für kritische Treffer in 0E; ich finde nicht, dass sie gut zu dem abstrakten Kampf- und Schadenssystem passen. Außerdem neigen Systeme für kritische Treffer auf lange Sicht dazu, die Monster/Gegner zu bevorzugen, da der Spielleiter viel mehr Würfe durchführt. Trotzdem haben Spieler Spaß an einer Spielmechanik, die glückliche und hohe Würfelergebnisse belohnt, und deshalb benutze auch ich kritische Treffer in meinem 0E-Spiel. (Siehe die Ergänzung weiter unten.)

Als ich entscheiden musste, wie ich kritische Treffer in mein Spiel einbinde, wusste ich, dass ich keine zusätzlichen Würfe im Kampf wollte. Ich wollte mich auch nicht auf den Pfad der „Schaden-/Bonus-Inflation“ begeben, dem spätere Versionen des Spiels gefolgt sind. Ich wollte das ursprüngliche Konzept, das in 0E hinter dem Schaden steckt, beibehalten (d. h. 6 Schadenspunkte reichen aus, um den durchschnittlichen Menschen zu töten). Das hat mich direkt zu meiner Hausregel geführt: Ist der Trefferwurf eine natürliche 20, verursacht der Angriff maximalen Schaden. So erhält man, wenn man 1–6 Punkte Schaden verursacht und eine natürliche 20 beim Trefferwurf würfelt, die vollen 6 Punkte Schaden. Das stellt den „besten Treffer“ dar. Es werden keine zusätzlichen Würfe benötigt (tatsächlich braucht man einen Wurf weniger als normal), und das Ergebnis passt zu der Idee des kritischen Treffers und berücksichtigt gleichzeitig die zugrundeliegenden Spielphilosophien. Natürlich legen kritische Erfolge nahe, dass auch kritische Patzer möglich sind. Würfelt jemand bei einem Trefferwurf eine natürliche 1, erhält der Gegner deshalb einen freien Angriff gegen den Angreifenden, oder es passiert ein vom Spielleiter festgelegtes Missgeschick (z. B. wird die Waffe fallen gelassen, der Angreifer rutscht aus und fällt hin usw.).


Ein anderes System, das ich erwogen (aber wegen des zusätzlichen Würfelaufwands, des Potenzials für übermäßigen Schaden und der möglichen Komplexität verworfen) habe, sind „explodierende“ Schadenswürfel. Die Idee dahinter ist, dass kritische Treffer auf dem Schadenswurf basieren sollten, und nicht auf dem Trefferwurf, da es ja der Schadenswurf ist, der festlegt, wie gut der Treffer letztendlich war. Also würde das Maximalergebnis beim Schadenswurf einen kritischen Treffer anzeigen und den Wurf eines weiteren Schadenswürfels gestatten. Falls dieser das Maximalergebnis anzeigt, würde man einen weiteren erhalten usw. Allerdings bedeutet das bei einem W6-Schadenswürfel, dass ungefähr jeder sechste schadensverursachende Angriff ein kritischer Treffer wäre. Das könnte etwas viel sein. Falls ihr explodierende Würfel verwenden wollt, solltet ihr vielleicht sowohl die Schadenswürfel als auch den

Trefferpunktewürfel von W6 in W12 abändern; damit wären dann nur noch 8 % der schadensverursachenden Angriffe kritische Treffer. Eine andere Variante wäre, die explodierenden Würfel zu halbieren: falls ihr also mit einem W12 eine 12 würfelt, nehmt ihr einen W6 dazu, dann einen W3 und dann 1 Schadenspunkt. Obwohl ich explodierende Würfel für einen interessanten Ansatz halte, ziehe ich den „Maximaler-Schaden“-Ansatz insgesamt vor.

Nachtrag: Nachdem die Spieler in meinem 0E-Spiel selber kritische Treffer erlitten haben, haben sie dafür gestimmt, das System der kritischen Treffer abzuschaffen. Mir gefällt diese Entwicklung. Mein Spiel verwendet keine kritischen Treffer mehr, sondern nur noch normal ausgewürfelten Schaden.

Schaden & Trefferpunkte

In 0E sind Trefferpunkte ein abstrakter Maßstab für den Gesundheitszustand und die Kampfbereitschaft eines Spielercharakters. Trefferpunkte beinhalten Faktoren wie körperliches Wohlergehen, geistiges Wohlergehen oder Moral, wie müde ein Spielercharakter ist, wie viel Glück er hat und sogar seine Fähigkeiten. Wenn er im Kampf Schaden erleidet, stellen die sinkenden Trefferpunkte dar, wie seine Ressourcen im Kampf verbraucht werden. Dabei geht es nicht nur um körperlichen Schaden, sondern auch um seine nachlassende Muskelkraft, Schweiß, der ihm in die Augen läuft, Kurzatmigkeit, abnehmende Entschlossenheit, verlangsamtes Reaktionsvermögen und sein Vorrat an Glück und Können, der aufgebraucht wird. Das bedeutet, dass die Beschreibungen des Spielleiters diese Faktoren auch mit einbeziehen sollten. Stellt euch einen Krieger Stufe 10 mit 50 Trefferpunkten und einen Krieger Stufe 1 mit 5 Trefferpunkten vor. Beide bestreiten einen Kampf und beide erleiden von ihrem Gegner jeweils 6 Schadenspunkte. Dieser Schaden bedeutet, dass der Krieger Stufe 1 durchbohrt wurde und stirbt. Der Krieger Stufe 10 allerdings ist immer noch auf den Beinen, kämpft und ist noch nicht einmal furchtbar angeschlagen. Er ist nicht einfach zehnmal so zäh – körperlich gesehen –, sondern sein überlegenes Können und Glück haben es ihm ermöglicht, den Schlag, der den Krieger Stufe 1 getötet hätte, zu blocken oder ihm auszuweichen. Anstatt ihn zu töten, hat er nur einige seiner Ressourcen verbraucht.



In 0E hat ein normaler Mensch 1–6 Trefferpunkte und alle Waffen verursachen 1–6 Schadenspunkte. Anders gesagt kann ein Mensch mit einem einzigen Schadenswurf von jeder Waffe getötet werden. Im abstrakten Regelsystem ergibt das absolut Sinn: Ein Dolchstoß kann dich ebenso töten, wie ein Schlag mit einer zweihändigen Axt. Wenn ich bei 0E einen Kampf beschreibe, schildere ich erst dann schwere oder tödliche Wunden, wenn die letzten 6 Trefferpunkte erreicht wurden. Davor wird Schaden als knapp vorbeigegangene oder parierte Schläge, die einen schwächeren Krieger getötet hätten, Kratzer, blaue Flecken und so weiter beschrieben. Das bedeutet, dass die Spieler anhand der beschriebenen Effekte ihrer Schadenswürfe eine Ahnung von der Zähigkeit und Kampffähigkeit eines Gegners entwickeln können. Wenn ein Spielercharakter 14 Schadenspunkte verursacht hat, und ich beschreibe lediglich, dass der Gegner einen Kratzer am Unterarm erleidet und anfängt zu schwitzen, wissen die Spieler, dass dieser Kerl über ordentlich Trefferpunkte verfügt. Wenn aber andererseits die ersten 4 Schadenspunkte bereits eine offene, blutende Wunde verursachen und den Gegner vor Schmerz aufschreien lassen, wissen sie, dass sie es wahrscheinlich nicht mit einem Stufe-8-Superhelden zu tun haben.

(Ein häufiger Vorwurf an diese Sichtweise ist, dass Monster sich nicht an dieses Konzept zu halten scheinen, da die Trefferpunkte von Monstern normalerweise eine direktere Abbildung von der körperlichen Fähigkeit, Schaden zu widerstehen, zu sein scheinen. Das hat mich nie gestört; ich denke nicht, dass Monster und Spielercharaktere zwingend den genau gleichen Regeln und Konzepten folgen müssen. Wie in vielen anderen Bereichen sollte auch hier der Spielleiter sein Urteilsvermögen dafür einsetzen, was genau Trefferpunkte bei einer bestimmten Kreatur oder in einer bestimmten Situation bedeuten.)

In meinem 0E-Spiel würfelt man bei zweihändigen Waffen zwei Schadenswürfel und nimmt das höhere Ergebnis als tatsächlichen Schaden. Das verleiht den Spielercharakteren, die sich für eine zweihändige Waffe und gegen einen Schild entscheiden, einen Vorteil. Eine ähnliche Regel wird bei Spielercharakteren angewendet, die eine Waffe in jeder Hand führen.

Die meisten Monster verursachen ebenfalls 1–6 Schadenspunkte. Ausnahmen mache ich bei besonders großen oder starken Kreaturen (dort benutze ich die Schadenswerte aus *Monsters & Treasure* als Richtwert).

Der Dungeon als eine mythische Unterwelt

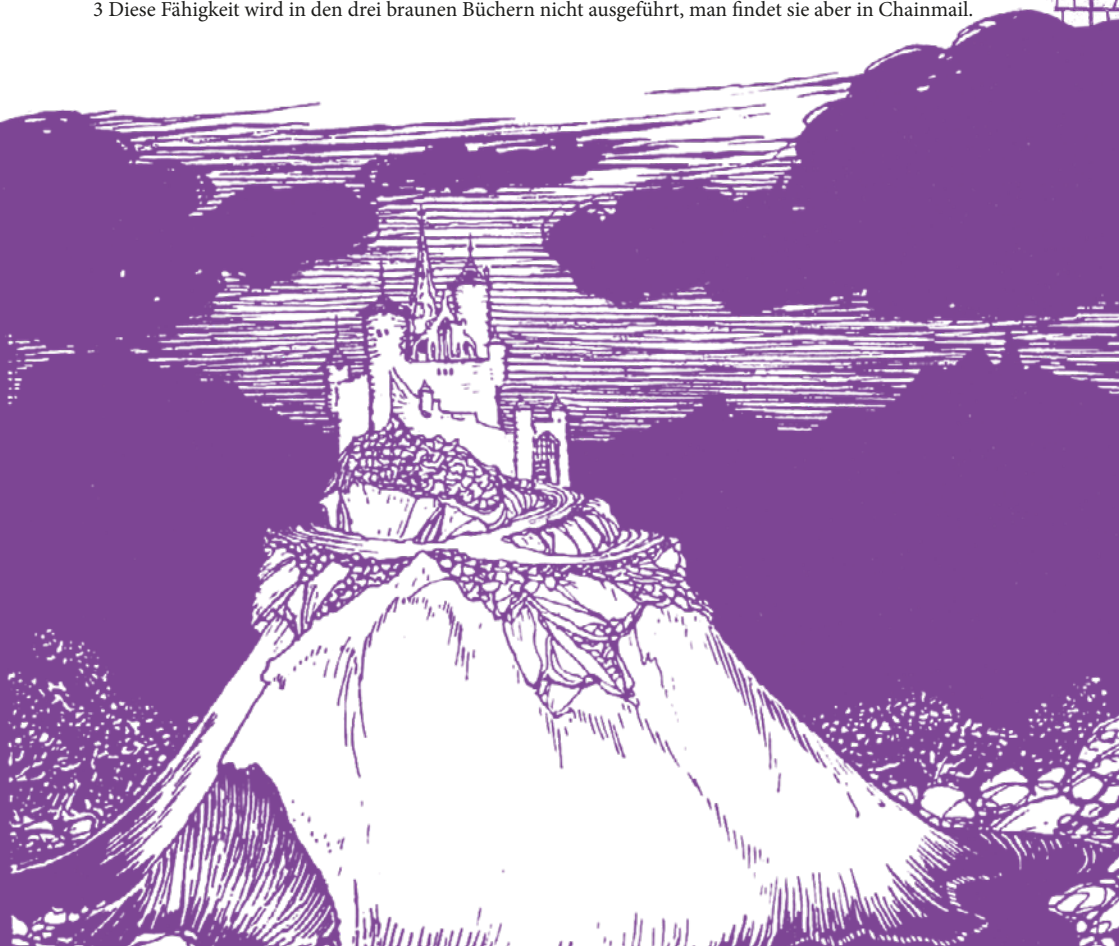
Im ersten Rollenspiel der Welt gibt es viele Interpretationen für den Begriff „Dungeon“. Speziell bei 0E gibt es einen bestimmten Typ von Dungeon, der oft als „Megadungeon“ bezeichnet wird und den ich „die Unterwelt“ nenne. In Bezug auf Dungeons gibt es eine bestimmte Denkschule, die besagt, dass sie zu einem bestimmten Zweck erbaut worden sein sollen, dass sie „Sinn ergeben müssen“, soweit es ihre Bewohner und deren Umwelt betrifft, und dass sie nicht zwingend den Mittelpunkt des Spiels darstellen sollen (schließlich waren ja auch die Minen von Moria nur ein Ort, der durchquert werden musste). Nichts davon muss für eine Megadungeon-Unterwelt gültig sein. Es mag einen Grund geben, aus dem der Dungeon existiert, oder es gibt ihn nicht; er könnte einfach da sein. Er kann, und sollte vielleicht auch, der Mittelpunkt des Spiels sein. Was die Umwelt betrifft, sollte ein Megadungeon ein gewisses Maß an Plausibilität und inliegender Konsistenz aufweisen, aber er ist auch eine Unterwelt: ein Ort, an dem die normalen Gesetze der Realität vielleicht gar nicht gelten oder gebeugt, verzerrt oder gebrochen werden. Die Unterwelt ist nicht einfach nur ein Ort unter Tage oder eine Monsterhöhle, und sie ist auch nicht normal. Vielmehr zehrt sie an der physikalischen Welt wie ein chaotisches Krebsgeschwür. Sie ist den Menschen gegenüber feindselig; der Dungeon selbst stellt sich den mutigen Abenteurern in den Weg und behindert sie bei der Erforschung. Bedenkt zum Beispiel den 0E-Ansatz für Türen und Sicht in der Unterwelt:

Im Allgemeinen lassen sich Türen nicht durch ein Drücken der Klinke oder einen Stoß öffnen. Türen müssen mit Kraft aufgestemmt werden. Die meisten Türen schließen sich automatisch, trotz der Schwierigkeiten, die man beim Öffnen hatte. Türen öffnen sich automatisch für Monster, solange sie nicht von den Spielercharakteren zugehalten werden. Türen können durch Keile offengehalten werden, aber es besteht eine Chance von einem Drittel (Ergebnis von 5–6 bei 1W6), dass der Keil verrutscht und sich die Tür schließt. In der Unterwelt muss eine Lichtquelle oder ein Zauber für Infrarotsicht benutzt werden. Fackeln, Laternen und magische Schwerter erleuchten zwar den Weg, erlauben es Monstern aber auch, ihre Benutzer zu sehen, sodass Monster nie überrascht werden, außer sie treten durch eine Tür. Fackeln können außerdem von einem starken Luftzug ausgeblasen werden. Bei Monstern wird davon ausgegangen, dass sie ständige Infrarotsicht haben, solange sie nicht in den Diensten eines Charakters stehen. (*The Underworld & Wilderness Adventures*, Seite 9)

Spezialfähigkeiten funktionieren im Allgemeinen so, wie in *Chainmail* beschrieben, solange nichts Anderslautendes im Folgenden erwähnt wird. Es ist auch wahr, dass jedes Monster und jeder Mensch außer den Spielercharakteren im Dungeon in völliger Finsternis sehen kann. (*Monsters & Treasure*, Seite 5)

Man beachte, dass alle Charaktere, einschließlich denen, die in normaler Dunkelheit sehen können (z. B. Elfen und Zwerge)³, in der Unterwelt eine Lichtquelle brauchen, während alle Bewohner der Unterwelt Infrarotsicht besitzen oder in völliger Finsternis sehen können. Noch bezeichnender ist, dass ein Monster, das in den Dienst eines Charakters tritt, diese Spezialsicht verliert. Genauso müssen Charaktere Türen mit Kraft aufstemmen und haben Schwierigkeiten, sie offenzuhalten; die gleichen Türen öffnen sich aber automatisch für Monster. Das ist ein klares Beispiel dafür, wie die normalen Regeln in der Unterwelt keine Anwendung finden und wie sich die Unterwelt selbst gegen die erforschenden Charaktere stellt.

³ Diese Fähigkeit wird in den drei braunen Büchern nicht ausgeführt, man findet sie aber in *Chainmail*.



Natürlich verlangt nichts davon, dass jeder Dungeon eine mythische Unterwelt sein muss; es könnte natürliche Höhlen geben oder erforschte Dungeons, die nicht in die „Unterwelt“-Kategorie fallen und den normalen Naturgesetzen folgen. Trotzdem profitiert der zentrale Dungeon der Kampagne von der fremdartigen Andersweltlichkeit, die eine mythische Unterwelt auszeichnet.

Eine mythische Unterwelt sollte nicht mit dem Konzept des „Unterreichs“ verwechselt werden. Das Konzept des Unterreichs umfasst eine unterirdische Wildnis, die aus kilometerlangen Netzwerken aus Höhlen, Tunneln, erforschten Schauplätzen und sogar ganzen Untergrundstädten besteht. Das ist ein cooles Fantasy-Konzept, unterscheidet sich aber vom Konzept einer mythischen Unterwelt, die ihren eigenen Gesetzen folgt und seltsam und andersweltlich ist und außerhalb der natürlichen Ordnung der Dinge steht. (Es gibt aber keinen Grund, aus dem ein Spielleiter die beiden Konzepte von Unterreich und Unterwelt nicht verbinden können sollte.)

Einige häufige Merkmale und Philosophien für einen Magedungeon oder eine mythische Unterwelt (behaltet sie im Hinterkopf, wenn ihr euren Dungeon erschafft):

1. Er/sie ist groß und hat viele Ebenen, tatsächlich kann er/sie endlos sein.
2. Er/sie folgt eigenen ökologischen und physikalischen Regeln.
3. Er/sie ist nicht statisch; die Einwohner und der Grundriss selbst können im Lauf der Zeit wachsen oder sich ändern.
4. Er/sie ist nicht linear, es gibt viele mögliche Pfade und Verbindungen.
5. Es gibt viele Wege, um zwischen den Ebenen nach oben und unten zu wechseln.
6. Der Sinn hinter ihm/ihr ist geheimnisvoll oder in Legenden gehüllt.
7. Er/sie ist denjenigen gegenüber, die ihn/sie erforschen, feindselig eingestellt.
8. Tiefer und weiter entfernt gelegene Ebenen sind gefährlicher.
9. Er/sie ist ein (das?) zentrales Element der Kampagne.

Falls ihr diese Konzepte annehmt, werdet ihr OE nach einigen der ursprünglichen Annahmen des Spiels spielen. Und Leute, das macht Spaß.

Essentielles & Empfohlenes Material

Essentiell

0E-Regeln (die drei kleinen, braunen Bücher)
Würfel

Besonders empfohlen

Chainmail

Judges Guild Ready Ref Sheets, Volume I

Monster & Treasure Assortment Sets One-Three

Best of Dragon Magazine Volume I

Fight On! Magazine

Zur Inspiration empfohlen

Supplement I: Greyhawk

Supplement II: Blackmoor

Supplement III: Eldritch Wizardry

Supplement IV: Gods, Demigods & Heroes

Judges Guild First Fantasy Campaign

Judges Guild Dungeoneer Compendium

Empire of the Petal Throne

Das einzig Essentielle sind ganz offensichtlich die 0E-Regeln. Allerdings ist *Chainmail* sehr hilfreich, um Lücken im Kampfsystem wie etwa Geschossreichweiten, Feuergeschwindigkeiten, Initiative usw. zu schließen (manche 0E-Spielleiter benutzen sogar das „Mann-gegen-Mann“-System aus *Chainmail* anstelle des „alternativen“ 0E-Kampfsystems). Frühe Ausgaben des *Dragon Magazine* sind ebenfalls eine Fundgrube an Informationen und Inspiration und bieten außerdem einen Blick darauf, wie das Spiel gespielt und entwickelt wurde. In *Best of Dragon Vol. 1* wurden einige der fraglichen Artikel gesammelt. Falls ihr eine Kopie des *Dragon*-CD-ROM-Archivs finden könnt, ist das noch besser. Die *Judges Guild Ready Ref Sheets Vol. 1* sind eine fantastische Hilfe voller Tabellen und Karten, die den Anhängen im *Dungeon Masters Guide* der 1E ähneln. Eine weitere unglaublich nützliche Ressource sind

Monster- und Schätzesammlungen. Dabei handelt es sich um Tabellen für Dungeonbegegnungen und Dungeonschätze für die Ebenen 1 bis 9. Sie bieten Spielleitern eine praktische Hilfe, um Dungeons zu füllen. Und vergesst nicht das *Fight On! Magazine*, eine zum Zeitpunkt, als dieses geschrieben wird, gedruckt erhältliche Zeitschrift, die sich auf 0E und altmodisches Spiel konzentriert. Ich bin von der ersten Ausgabe sehr beeindruckt; man kann erkennen, dass viel Liebe darin steckt und sie von Menschen gemacht wurde, die voller Enthusiasmus für das Spiel sind.

Die *Supplements I-IV* sind natürlich interessant und möglicherweise als Quelle für Inspirationen und Hausregeln nützlich. Falls ihr sie benutzt, empfehle ich, nur einzelne Dinge auszuwählen, anstatt einfach alles zu übernehmen. Viel von dem Material entstand als Erweiterungen und Hausregeln in verschiedenen einzelnen Kampagnen. Ähnlich ist es mit der *Judges Guild First Fantasy Campaign*; es ist ein Buch, das Dave Arnesons *Blackmoor*-Kampagne beschreibt, inklusive Dungeonkarten und einem groben Kartenschlüssel für den *Blackmoor-Dungeon*. *Titas House of Games* bietet einen Nachdruck des originalen *Empire of the Petal Throne*, ein Spiel, dessen Regeln aus 0E entwickelt wurden (ein PDF, mit Karten der Welt und der Stadt Jakállá, ist bei *DriveThruRPG* erhältlich). *Empire of the Petal Throne* ist ein weiteres Beispiel dafür, wie einzelne Spieler 0E für ihr Spiel angepasst haben. Es enthält außerdem einige interessante Regelerweiterungen und -auslegungen, die direkt auf 0E angewendet werden können (z. B. die Regel „Würfe alle deine Trefferwürfel, wenn du eine Stufe aufsteigst.“). Zuletzt sei noch der *Dungeoneer* genannt, ein Magazin, das von der *Judges Guild* herausgegeben wurde. Sie haben ein Kompendium der ersten sechs Ausgaben veröffentlicht, in dem sich einiges interessantes Material befindet (z. B. liebe ich den Artikel über Magie, der beschreibt, wie Zaubern funktioniert, *Supplement I* als „Beinahe-Kanon“ bezeichnet und damit endet, dass man ja vermutlich schon sein eigenes System für den Umgang mit Zaubern entwickelt hat und ihn deshalb ruhig ignorieren kann ...), besonders das großartige Abenteuer *Night of the Walking Wet*.



Erfahrung & Stufenaufstieg

Die 0E-Regeln legen zwei Arten fest, durch die Charaktere Erfahrungspunkte bekommen können: Monster besiegen und Schätze erbeuten. Erfahrungsbelohnungen werden durch das Hauptattribut der Charakterklasse und durch die relativen Stufen angepasst (z. B. erhält ein Stufe-6-Spielercharakter, der einer Bedrohung der Stufe 3 gegenübersteht, nur die Hälfte der normalen Erfahrungspunkte als Belohnung). Diese Anpassung übersteigt jedoch niemals ein Verhältnis von 1:1 (z. B. erhält ein Stufe-1-Spielercharakter, der einer Bedrohung der Stufe 3 gegenübersteht, nicht das Dreifache der normalen Erfahrungspunkte). Schätze verleihen einen Erfahrungspunkt für jede Goldmünze an Wert. Besiegte Monster geben 100 Erfahrungspunkte pro Trefferwürfel. Man beachte, dass das ein großer Unterschied zu der Art und Weise ist, mit der spätere Editionen Erfahrungspunkte für Monster vergeben. Das *Supplement I* für 0E bietet ein neues System (das von späteren Editionen übernommen wurde), das mit deutlich kleineren Belohnungen arbeitet und sogar das ursprüngliche Schema als „lächerlich“ bezeichnet. Ich finde es allerdings überhaupt nicht lächerlich. Das ursprüngliche Schema für die Verleihung von Erfahrungspunkten neigt dazu, Spielercharaktere zügiger durch die niedrigen Stufen aufsteigen zu lassen als die Greyhawk-Methode, verlangsamt sich dann aber bei den höheren Stufen. Ich mag diesen Effekt. Das originale Verleihungsschema für Erfahrungspunkte hat außerdem den Vorteil, unglaublich einfach zu sein.

Meine erste 0E-Kampagne benutzte das Greyhawk-Schema, als sie begann. Allerdings habe ich inzwischen alle meine Spiele auf das originale Schema umgestellt. Die Spielercharaktere neigen dazu, schneller aufzusteigen, aber bisher funktioniert das gut; wir spielen nicht so oft, wie die Lake-Geneva-Gruppen⁴ damals in den 70er Jahren, deshalb ist der schnellere Aufstieg kein Problem. Außerdem sehe ich die Formel „100 Erfahrungspunkte pro Trefferwürfel“ eher als veränderbare Richtschnur, als eine in Stein gemeißelte Regel.

Viele Spieler rümpfen die Nase bei dem Gedanken an Erfahrungspunkte, die für Schätze vergeben werden, da sie ziel- oder geschichtsbasierte Belohnungen oder ähnliches bevorzugen. Ich verstehe ihre Vorbehalte, aber ich finde nicht, dass etwas gegen Erfahrungspunkte für Schätze spricht. Im Gegenteil, ich sehe sie als Belohnung für die Geschichte. Ich sehe sie außerdem als eine bequeme Abstraktion, genauso wie

⁴ Anmerkung des Herausgebers: Lake Geneva war die Heimatstadt von Gary Gygax

Trefferpunkte. Ergibt es Sinn, dass ein Zauberkundiger Erfahrung dafür erhält, dass er Schätze aus der Erde hervorzerzt? Nein. Funktioniert es gut im Kontext des Spiels? Absolut. Falls ein Abenteuer wenige oder keine Schätze enthält, ersetze ich sie durch eine andere Art von Belohnung, aber in den meisten Fällen funktionieren Schätze einwandfrei.

Wie alle älteren Editionen verwendet auch 0E unterschiedliche Erfahrungsaufstiegstabellen für die verschiedenen Klassen. Das heißt, dass ein Krieger 2 000 Erfahrungspunkte braucht, um auf die zweite Stufe aufzusteigen, während ein Zauberkundiger 2 500 Erfahrungspunkte braucht und ein Kleriker nur 1 500. Das ist eine Art, auf die 0E eine Balance zwischen den Klassen hält, anstatt eine allgemeingültige Aufstiegstabelle einzuführen und dann zu versuchen, das Powerlevel jeder Klasse auf jeder Stufe anzugleichen. Manche Spieler wehren sich gegen dieses Vorgehen, aber ich mag es, eine unterschiedliche Dynamik für die verschiedenen Klassen zu haben (siehe hierzu auch meine Kommentare über Zauberkundige und Magieregeln nach Jack Vance). Ich wehre mich gegen die Idee, dass ein „Gleichzeitiger-Aufstieg-/Gleiche-Powerlevel“-Ansatz besser funktioniert (eine Behauptung, die ich oft höre). Ich denke, dass es in der Praxis schwierig in der Umsetzung ist, besonders wenn die Kräfte variabel sind (z. B. Talente oder Kräfte, die von den Spielern gewählt werden); man kommt immer bei Kombinationen heraus, die unausgeglichen sind, oder dass eine Klasse zu mächtig ist oder eine Kraft nicht funktioniert oder was auch immer. Die perfekte Balance ist ein scheues Wild, das sich denen, die es jagen, immer entzieht. Beide Ansätze haben Nachteile und beide Ansätze können eine Art „gefühlte Balance“ erreichen. Während beide Ansätze funktionieren, bevorzuge ich den unhomogenen Flair, den 0E bietet. Ich denke, dass es in Ordnung – und sogar interessant – ist, wenn die Klassen einen unterschiedlichen Verlauf beim Machtanstieg haben.

Wenn sie aufsteigen, verlange ich von den Spielercharakteren kein Training, aber ich verlange, dass sie dafür in einen sicheren Bereich zurückkehren; man kann z. B. nicht aufsteigen, während man sich im Dungeon befindet.

Blickattacken

0E-Spielleiter unterscheiden sich darin, wie sie Blickangriffe handhaben. Ich ziehe es vor, sie mehr als Blickeffekte denn als Blickangriffe zu sehen, da sie sich außerhalb des Spielraums normaler Angriffe bewegen. Tatsächlich ist kein Angriffswurf nötig; das Opfer muss lediglich der Medusa, dem Basilisken, dem Vampir oder einem anderen Monster, das diese tödliche Fähigkeit besitzt, in die Augen blicken. Anstelle eines Trefferwurfs ist der Rettungswurf die Spielmechanik, mit der Blickeffekte

gehandhabt werden. Ich betrachte Rettungswürfe als eine Art „letzte Chance“ oder als „Katastrophenvermeidung“. Das heißt, dass der Charakter sich zwar in einer katastrophalen Lage befindet, aber eine Chance erhält, um sich aus Umständen rauszuwinden, die für die meisten Menschen das Ende bedeuten würden. Daraus folgt, dass ich die „Rettungswurf-gegen-Blick“-Mechanik mehr als Blickvermeidung denn als Blickwiderstand sehe. Dem Blick zu begegnen bedeutet das sichere Ende; der Rettungswurf legt fest, ob der Charakter dem Blick überhaupt begegnet ist. Falls das passiert ist, erleidet er die Folgen; falls nicht, ist er gerettet. Ein Monster mit einem Blickeffekt zwingt Charaktere, die ihm gegenüberstehen, dazu, wie folgt jede Runde einen Rettungswurf abzulegen:

- ⊗ Vollständig überrascht: -2-Malus
- ⊗ Überrascht: -1-Malus
- ⊗ Das Monster wird gesehen: kein Modifikator
- ⊗ Normaler Angriff: +3-Bonus
- ⊗ Dem Blick ausweichen: +6-Bonus
- ⊗ Augen geschlossen/verbunden: kein Rettungswurf erforderlich, aber dafür gelten Abzüge im Kampf (z. B. -4 auf Trefferwürfe, Gegner erhält +4 auf Angriffe)

Der Spielleiter sollte die Modifikatoren an das jeweilige Monster und die momentane Situation anpassen.



Helme

0E führt Helme bei den Gegenständen auf, die Spielercharaktere kaufen können, erwähnt aber keine spielmechanischen Vorteile davon. Das legt nahe, dass Helme vorausgesetzt werden und deshalb zur allgemeinen Rüstungsklasse gehören. Das wirft allerdings die Frage auf: „Was passiert, wenn man keinen Helm trägt?“ Offensichtlich würde ein Gegner, der einem gepanzerten Menschen mit bloßem Kopf gegenübersteht, versuchen, den ungepanzten Kopf zu treffen. Gleichzeitig würde er aber auch keine Gelegenheit auslassen, um auch gepanzerte Körperteile zu treffen. Auf der anderen Seite würde der barhäuptige Krieger ganz offensichtlich wissen, dass sein Kopf verwundbar ist und versuchen, ihn zu schützen. Ich wende, im Einklang mit dem abstrakten Kampfsystem der 0E, die folgende Hausregel auf so eine Situation an:

Eine Rüstung (d. h. „nur Schild“ zählt nicht dazu) ohne Helm gewährt Angreifern einen +1 Bonus auf den Trefferwurf. (Ich habe mich an die 0E-Praxis gehalten, bei der ein Bonus/Malus durch Rüstung auf den Trefferwurf des Gegners anstatt auf die Rüstungsklasse des Charakters angewendet wird).⁵

Ein Helm ohne sonstige Rüstung gewährt keinen mechanischen Vorteil auf die Rüstungsklasse und verursacht keinen Abzug auf den Trefferwurf des Gegners. (Ein Abzug würde den Schutzwert eines Helmes mit dem eines Schildes gleichsetzen, und ich glaube nicht, dass das der Fall ist. Im Kampfgetümmel würde ich Helm und Schild haben wollen, aber wenn ich mich für eines entscheiden müsste, würde ich den Schild wählen.) Auch wenn ein sonst ungerüsteter Mensch durch einen Helm keinen normalen Vorteil erlangt, könnte er sich in manchen Situationen auszahlen. Zum Beispiel könnte der Spielleiter, falls Kobolde Körbe voller Steine von oben hinunterschütten, festlegen, dass der Spielercharakter durch den Helm nur halbierten Schaden erleidet. Falls grüner Schleim auf den Kopf des Charakters tropft, könnte ein Helm Vorteile bieten. Und so weiter.

⁵ Diese Praxis hilft dabei, das Konzept von Rüstungsklassen als Rüstungstypen zu erhalten. Das kann wichtig sein, falls man die Anpassungen für Waffen gg. Rüstungsklasse aus der Greyhawk-Erweiterung verwendet.

Trefferwürfel

In 0E reichen sechs Schadenspunkte aus, um einen durchschnittlichen Menschen zu töten (siehe Schaden & Trefferpunkte). Das Originalsystem verwendet einen W6 als den Basistrefferwürfel für alle Spielercharaktere und Monster und gewährt Modifikatoren (z. B. +1) oder zusätzliche Trefferwürfel (z. B. 2W6) beim Stufenaufstieg. In meiner ersten 0E-Kampagne habe ich das System aus der Greyhawk-Erweiterung (und den Holmes-Regeln) benutzt, bei dem jede Klasse ihren eigenen Trefferwürfeltyp erhält (z. B. W8 für den Kämpfer, W6 für Kleriker, W4 für Magier usw.) und Monster einen W8 als Basistrefferwürfel bekommen.

Meine derzeitigen 0E-Kampagnen verwenden die obigen Werte nicht. Stattdessen verwenden sie sowohl für Monster als auch für Spielercharaktere die originale Trefferwürfelentwicklung aus den drei kleinen Büchern. Spielercharaktere würfeln beim Stufenaufstieg alle ihre Trefferwürfel; falls das Ergebnis kleiner ist als die alte Gesamtzahl an Trefferpunkten, behalten sie die alte Zahl. Falls sie eine Stufe verlieren, würfeln sie alle Trefferwürfel für die niedrigere Stufe; falls die neue Gesamtzahl höher ist als die alte, behalten sie die alte Gesamtzahl. Also würfelt ein Kämpfer, der auf Stufe 2 aufsteigt, 2W6 und wählt, was höher ist: seine derzeitige Gesamtzahl oder der neue Wurf. Steigt er auf Stufe 3 auf, würfelt er 3W6 und wählt das Höhere, also seine derzeitige Gesamtzahl oder den Wurf, und so weiter. Das unterscheidet sich ziemlich von der Art, wie in späteren Editionen Trefferpunkte angesammelt werden, aber es funktioniert ganz gut mit den einzigartigen Werten, die Trefferwürfel bei 0E haben.

Initiative & Kampfsequenz

0E legt keine Regeln für Initiative fest (oder für eine Kampfrundensequenz, was das angeht) und überlässt es dem Spielleiter, wie er sie handhaben möchte. Häufige Lösung ist die Übernahme der Regeln aus *Chainmail* oder von späteren Versionen des Spiels. Eine andere Möglichkeit ist es, die Rundenabfolge aus *Swords & Spells* zu verwenden (mehr dazu weiter unten).

Ich habe Initiative und Kampfreiheitenfolge oft flexibel und unklar geregelt. Zuerst werden Absichten angesagt. Danach beurteilt der Spielleiter die Aktionen. Es ist oft

offensichtlich, dass gewisse Aktionen schneller als andere oder als erstes stattfinden. Wo es unklar ist, kann der Spielleiter die relativen Geschicklichkeitswerte oder die benutzten Waffen heranziehen, um eine Entscheidung zu fällen. Er kann aber auch Initiativwürfe verlangen. Ein Kampf beginnt oft, ohne Initiativwürfe zu benutzen. Aber sobald das Chaos des Handgemenges beginnt, werden Initiativwürfe häufiger. (Vergleiche auch Robert Fishers Gedanken zu dynamischem Kampf in späteren Ausgaben des klassischen Regelwerks.)

Zuletzt habe ich mir allerdings eine ausgefeiltere Methode gewünscht. Ich wollte eine Abfolge, die Miniaturen und taktische Positionierung und die unterschiedliche Dauer für das Sprechen verschiedener Zaubers berücksichtig (ähnlich der Verwendung von Segmenten bei 1E) und die herkömmlichen Feuerraten für Geschosswaffen mit einbezieht, die verschiedene Editionen des Regelwerks auführen. Ich habe eine mögliche Antwort in einem Forumspost von T. Foster im *Knights & Knaves Alehouse* gefunden, der vorschlägt, die Kampfabfolge aus *Swords & Spells* mit 0E zu benutzen. Das hat mir gefallen. Das System bietet die Elemente, nach denen ich gesucht habe, funktioniert gut mit anderen traditionellen Regelbestandteilen wie Waffenreichweite und „aus dem Kampf lösen“/Rückzug und entstammt direkt den *Chainmail*-Wurzeln des Spiels. Obwohl es mit dem Hintergedanken der Verwendung von Miniaturen entwickelt wurde, lässt es sich sehr leicht für das Spiel ohne Miniaturen anpassen (siehe dazu die Diskussion bei *Knights & Knaves*).

DETAILLIERTE KAMPFSEQUENZ

1. Initiative: Beide Seiten würfeln einen W6 für die Initiative, das höhere Ergebnis gewinnt.
2. Geschosß/Zauber: Beide Seiten feuern in Initiative-Reihenfolge Geschosße ab, wirken Zaubers usw.
3. Bewegung: Die Seite, die die Initiative hat, bewegt sich bis zu ihrer halben Bewegungsweite.
4. Bewegung: Die andere Seite bewegt sich bis zu ihrer halben Bewegungsweite.
5. Geschosß/Zauber: Beide Seiten feuern in Initiativreihenfolge Geschosße ab, wirken Zaubers usw.
6. Bewegung: Die Seite ohne Initiative bewegt sich ihre verbleibende halbe Bewegung.
7. Bewegung: Die Seite mit Initiative bewegt sich ihre verbleibende halbe Bewegung.
8. Geschosß/Zauber: Nicht im Nahkampf befindliche Kampfteilnehmer feuern Geschosße, wirken Zaubers usw.
9. Nahkampf: Im Nahkampf befindliche Teilnehmer tragen eine Nahkampfrunde aus.

REGELN FÜR GESCHOSSE/FERNKAMPFANGRIFFE

- ❖ Bogenschützen, die sich nicht bewegen, können zweimal feuern (in den Phasen 2 oder 5 und in Phase 8).
- ❖ Bogenschützen, die eine halbe Bewegung durchführen, dürfen einmal feuern (in Phase 2 oder 8). Allerdings dürfen Bogenschützen mit der Fähigkeit „Bewegen und Schießen“ (z. B. Elfen, berittene Bogenschützen), die eine halbe Bewegung durchführen, einmal in einer Geschosßphase ihrer Wahl (2, 5 oder 8) feuern.
- ❖ Bogenschützen, die eine volle Bewegung durchführen, dürfen nicht feuern. Allerdings dürfen Bogenschützen mit der Fähigkeit „Bewegen und Schießen“ (z. B. Elfen, berittene Bogenschützen) eine volle Bewegung durchführen und einmal in Phase 5 feuern.
- ❖ Schleuderer, die sich nicht bewegen, dürfen einmal feuern (in Phase 2, 5 oder 8).
- ❖ Schleuderer, die eine halbe Bewegung durchführen, dürfen einmal feuern (in Phase 2 oder 8).
- ❖ Schleuderer, die eine volle Bewegung durchführen, dürfen nicht feuern.
- ❖ Armbrustschützen, die sich nicht bewegen, dürfen einmal feuern (in Phase 2 oder 5) und anschließend nachladen.⁶
- ❖ Armbrustschützen, die sich nicht bewegen, dürfen nachladen und anschließend einmal feuern (in Phase 5 oder 8).
- ❖ Armbrustschützen, die eine halbe Bewegung durchführen, dürfen einmal feuern (in Phase 2 oder 8) oder nachladen.
- ❖ Armbrustschützen, die eine volle Bewegung durchführen, dürfen nachladen, aber nicht feuern.
- ❖ Kämpfer, die Äxte, Speere oder Hämmer werfen, dürfen einmal feuern (in Phase 2, 5 oder 8) und eine volle Bewegung inklusive Sturmangriff durchführen, wenn sie das wollen.
- ❖ Kämpfer, die Wurfdolche oder Wurfspeere werfen, dürfen einmal feuern (in Phase 2, 5 oder 8) und eine volle Bewegung mit Sturmangriff durchführen.
- ❖ Kämpfer, die Wurfdolche oder Wurfspeere werfen, dürfen zweimal feuern (in Phase 2, 5 oder 8) und eine volle Bewegung ohne Sturmangriff durchführen.

⁶ Schwere Armbrustschützen brauchen eine volle Runde (ohne Bewegung), um nachzuladen.

REGELN FÜR ZAUBER

- ☸ Ein Zauberkundiger kann sich nicht in der gleichen Runde bewegen und einen Zauber sprechen.
- ☸ Ein Zauberkundiger kann keinen Zauber sprechen, während er sich im Nahkampf befindet. Falls der Zauberkundige angegriffen wird, während er den Zauber spricht aber bevor der Zauber vollendet ist, wird der Zauber unterbrochen und ist verloren.
- ☸ Ein Zauberkundiger kann maximal einen Zauber pro Runde sprechen.
- ☸ Die Zeit, die für das Sprechen eines Zaubers benötigt wird, hängt von der Stufe und der Art des Zaubers ab.

Zauber der Grade 1–2, Worte der Macht, Heilige Worte, Wort der Rückkehr, Vorrichtungen, angeborene Fähigkeiten	sofort/keine Verzögerung
Zauber der Grade 3–6, Schriftrollen der Grade 1–2	+1 Zauberphase
Zauber der Grade 7–9, Schriftrollen der Grade 3–6	komplette Runde
Schriftrollen der Grade 7–9	komplette Runde +1 Zauberphase

REGELN FÜR NAHKAMPF & BEWEGUNG

(Siehe auch „Bewegung im Kampf“ und die Tabelle mit den Bewegungsraten.)

- ☸ Kämpfer, die eine volle Bewegung durchführen, dürfen nur dann im Nahkampf angreifen, wenn sie einen Sturmangriff durchführen.
- ☸ Kämpfer gelten als im Nahkampf befindlich, wenn die Distanz zwischen ihnen geringer als die längste Reichweite (z. B. Waffenreichweite usw.) ist. Alternativ kann man das auch auf 10 Fuß vereinfachen.
- ☸ Ein sich bewegnender Kämpfer, der angegriffen wird, darf diesen Kampf in der ersten Kampfunde weder verlassen noch seine Bewegung fortsetzen, um in die Flanke oder den Rücken des Gegners zu gelangen. Ein Kämpfer, der sich

nicht bereits im Nahkampf befindet, darf sich bis zu 5 Fuß nach rechts oder links bewegen, um einen Gegner, der ihn umgehen will, zu stellen.

- ❖ Falls ein Kämpfer im Nahkampf direkt zu seiner Rechten oder Linken Verbündete hat, die selbst nicht mit anderen Gegnern im Nahkampf sind, dürfen sich diese Verbündeten nach der ersten Nahkampfrunde in flankierende Position zu dem gemeinsamen Feind bewegen.
- ❖ Eine flankierende Position gewährt einen Bonus von +1 auf Trefferwürfe und negiert den Effekt eines Schildes, falls das Ziel einen führt.
- ❖ Eine Position im Rücken des Gegners gewährt einen Bonus von +2 auf Trefferwürfe und negiert den Effekt eines Schildes, falls das Ziel einen führt.
- ❖ Aus dem Nahkampf lösen: Ein Kämpfer, der einen ungehinderten Weg hat (d. h. durch einen Bereich außerhalb der gegnerischen Reichweite), kann versuchen, sich mit seiner halben Bewegung aus dem Nahkampf zu lösen.
- ❖ Rückzug: Ein Kämpfer kann sich mit mehr als seiner halben Bewegung aus dem Nahkampf zurückziehen. Allerdings verliert er den Bonus seines Schildes und sein Gegner erhält einen freien Angriff mit einem Bonus von +2 auf den Trefferwurf.

HINTERGRUND

Diese Kampfsequenz ist eine leicht modifizierte Version der Kampfregeln aus *Swords & Spells* (die wiederum auf den originalen *Chainmail*-Regeln für Kampf mit mittelalterlichen Miniaturen basieren). Ich finde diese Regeln aus einer Reihe von Gründen zufriedenstellend. Erstens verwenden sie Miniaturen und genaue Positionierung, um dem Kampf ein taktisches Gefühl zu geben. Zweitens bieten sie eine einfache Möglichkeit, um die Dauer für das Sprechen von Zaubern in den Kampf einzubauen. Drittens bieten sie Regeln, um in einer Kampfrunde mehrere Geschosse abzufeuern. Viertens gefällt es mir, wie die Bewegung aufgeteilt wird, sodass sich gegnerische Kräfte „in der Mitte treffen“, anstatt dass eine Seite mit ihrer Bewegung die komplette Distanz überbrückt. Und zuletzt gefällt es mir, wie diese Regeln mit klassischen Regelkonzepten ineinandergreifen (Feuerrate, Waffenreichweite, Ausrichtung, Zeit für das Sprechen von Zaubern usw.) und dass sie fest in den traditionellen Quellen des Spiels verwurzelt sind. Besonderer Dank geht an T. Foster (und seine Posts im *Knights & Knaves Alehouse*-Forum) für die Idee, diese Sequenz mit OE zu verwenden und für seinen Rat und seine Hilfe, diese Regeln zusammenzustellen und für den Kampf Mann gegen Mann anzupassen.

Für diejenigen, die für die Kampfabwicklung ein leichteres Regelset bevorzugen oder keine Miniaturen verwenden, kann eine vereinfachte Version dieser Regeln ausreichen.

EINFACHE KAMPFSEQUENZ

1. Beide Seiten würfeln 1W6 für Initiative, das höhere Ergebnis gewinnt.
2. Die Gewinnerseite feuert Geschosse ab und beginnt Zauber (Zauber der Grade 1–2 werden direkt beendet).
3. Die Verliererseite feuert Geschosse ab und beginnt Zauber (Zauber der Grade 1–2 werden direkt beendet).
4. Beide Seiten bewegen sich.
5. Zauber, die in den Phasen 2–3 begonnen wurden, treten jetzt in Kraft; Bogenschützen, die sich nicht bewegt haben und sich nicht im Nahkampf befinden, dürfen erneut schießen.
6. Nahkampf.

Offensichtlich kann diese vereinfachte Version der kompletten Kampfrundensequenz eine gewisse Auslegung und Bewertung durch den Spielleiter erfordern. Ich schlage vor, die Details aus der kompletten Sequenz zur Unterstützung heranzuziehen.



Stufenskalierung

Standardmäßig hat 0E keine Obergrenze bei den Stufen der Spielercharaktere, und so leite ich auch meine derzeitigen Spiele (siehe „Nachtrag“ weiter unten). Als ich allerdings damals damit anfang, 0E zu leiten, setzte ich de facto Stufengrenzen für alle Spielercharaktere als „weiche Grenze“ ein. In diesem Schema ist ein durchschnittlicher „normaler“ Mensch ein Charakter Stufe 0 mit 1W6 Trefferpunkten. Ein Spielercharakter Stufe 1 verfügt über mehr Erfahrung und Können als der Durchschnitt. Ein Spielercharakter der Stufe 4–7 ist eine heroische Gestalt mit einem Ruf. Ein Spielercharakter der Stufe 8–10 ist eine legendäre Superheldenfigur wie Conan oder John Carter. Deshalb ist Stufe 10 de facto das Limit in meinem Spiel, und alle Spielercharaktere und Nichtspielercharaktere können an diesem Maßstab gemessen werden. Man sollte beachten, dass ich Stufe 10 als De-facto-Limit bezeichnet habe, und nicht als de jure. Stufen über 10 sind bei diesem Schema möglich, aber für einen solchen Aufstieg sind besondere Umstände erforderlich.

Individuen, die über Stufe 10 aufsteigen, sind immer getrieben, ihre Ziele zu erreichen, und sie könnten auf die eine oder andere Art durchaus besessen oder verrückt sein. Derartige Macht verlangt immer eine Art von Opfer und für gewöhnlich auch magische Hilfe (z. B. Langlebigkeit, ein Dasein als Leichnam usw.) oder übernatürliche Hilfe durch göttliche oder infernalische Mächte. Deshalb definiert Stufe 10 ein „sterbliches Limit“, und diejenigen, die diese Barriere überwinden wollen, riskieren dabei sehr viel (vielleicht sogar ihre Menschlichkeit). Es ist kein Zufall, dass es so viele Geschichten über wahnsinnige Erzmagier und dämonenbesessene Antihelden gibt, die herausfinden, dass ihre Macht einen schrecklichen Preis fordert.

Ein Maßstab wie dieser kann dem Spielleiter dabei helfen, seine Kampagnenwelt auszubalancieren und die Macht seiner Nichtspielercharaktere und Kreaturen festzulegen. Außerdem hat dieser Maßstab eine Geschichte. Die 0E entstand aus dem *Chainmail*-Miniaturenkampfspiel, in dem ein „Held“ die Kampfkraft von vier Menschen hatte (d. h. Stufe 4), während ein „Superheld“ die Kampfkraft von acht Menschen hatte (d. h. Stufe 8). Der Maßstab 1–10 macht außerdem die Stufenbeschränkung der nichtmenschlichen Völker für die Spieler leichter akzeptabel, da sie ihr Maximum am unteren Ende der „hohen Stufen“ erreichen. Bei diesem Schema haben die nichtmenschlichen Völker folgende Limits:

Zwerg: Kämpfer Stufe 7

Elf: Kämpfer Stufe 4, Zauberkundiger Stufe 6

Halbling: Kämpfer Stufe 4, Dieb Stufe 6

Nachtrag: Ich habe weiter über die Stufenskalierung nachgedacht und frage mich, ob selbst die „weiche Grenze“ des De-facto-Stufenlimits nötig ist. Ich denke immer noch, dass Stufe 10 oder so der Gipfel bzw. ein Haltepunkt sein sollte, aber ich habe erkannt, dass das Standardvorgehen bei Stufen dies bereits mit dem Konzept der „Namensstufen“ tut, bei denen keine Trefferwürfel mehr hinzugewonnen werden. Namensstufen sind bereits eine Art „weiche Grenze“, es liegt nur am Spielleiter, seine Kampagne mit der Stufenskalierung im Hinterkopf zu entwerfen.

Magische Rüstungen & Schilde

0E verfügt über eigene Regeln, um magische Rüstungen und Schilde zu handhaben. Im Gegensatz zu späteren Editionen (mit der Ausnahme von Holmes) wird der magische Bonus nicht auf die Rüstungsklasse des Spielercharakters addiert, sondern vom „Trefferwürfel“ des Gegners abgezogen (was normalerweise als „Trefferwurf“ des Gegners interpretiert wird, wenn man das „alternative“ Kampfsystem – *Anm. der Redaktion:* Das ist das „normale“ Kampfsystem, in 0E wird es als Alternative zum in *Chainmail* verwendeten System angeboten. – verwendet). Das ist eine Unterscheidung, die dabei hilft, das Konzept von der Rüstungsklasse als ein bestimmter Rüstungstyp zu bewahren, anstatt dass sie einfach aussagt, wie schwer es ist, den Spielercharakter zu treffen. Außerdem sind die Boni von magischen Rüstungen und Schilden nicht kumulativ. Stattdessen legen die Regeln fest, dass der Bonus durch den Schild, falls er höher ist, mit einer Wahrscheinlichkeit von 1:3 bei einem Angriff verwendet werden sollte.

Ich mag den Gedanken, dass die magischen Boni von Rüstungen und Schilden nicht kumulativ sind, da er dabei hilft, die Tendenz zur Bonus-Inflation im System zu beschränken. Allerdings gefällt mir die 1:3-Wahrscheinlichkeit, mit der der Schildbonus verwendet werden soll, nicht; ich finde, dass das eine unnötige Verkomplizierung ist. In meinen 0E-Spielen habe ich das so gehausregelt, dass ein Spielercharakter einfach immer den höheren Bonus erhält, solange der Schild in einer Situation sinnvoll eingesetzt werden kann (z. B. im direkten Nahkampf).

Zuletzt sollte man beachten, dass Elfen Zauber sprechen können, während sie magische Rüstung tragen, aber nicht, während sie normale Rüstung tragen.

Magische Schwerter

Die 0E-Regeln für magische Schwerter unterscheiden sich von denen in späteren Versionen des Spiels. Bei 0E gewähren magische Schwerter einen Bonus auf den Trefferwurf, aber nicht auf den Schaden, solange sie keinen Bonus gegen eine spezielle Kategorie von Gegner liefern. Zum Beispiel verleiht ein Schwert +1 einen Bonus von +1 auf alle Trefferwürfe, aber nichts auf Schadenswürfe. Ein Schwert +1, +3 gegen Drachen, verleiht einen Bonus von +3 auf Treffer- und Schadenswürfe gegen Drachen, aber einen Bonus von +1 auf Trefferwürfe und +0 auf Schadenswürfe gegen andere Feinde. Man sollte außerdem beachten, dass das bei anderen Arten von magischen Waffen nicht so ist. Ein Kriegshammer +1 verleiht zum Beispiel einen Bonus von +1 auf Treffer- und Schadenswürfe gegen alle Feinde.

Die 0E-Regeln gehen davon aus, dass magische Schwerter wirklich besondere Gegenstände sind; aus welchen Gründen auch immer (nach Ermessen des Spielleiters) unterscheiden sie sich von anderen magischen Waffen. ALLE magischen Schwerter besitzen ein Bewusstsein und eine Gesinnung. Viele magische Schwerter können kommunizieren, und manche besitzen eine Persönlichkeit und ein Ego. Manche besitzen große magische Macht, die sie an ihren Träger weitergeben. Manche haben besondere Ziele, die sie erfüllen wollen. In 0E kann ein magisches Schwert sowohl Fluch als auch Segen sein, und jedes wird zuerst vorsichtig beobachtet werden. Selbst das bloße Hochheben eines magischen Schwertes kann gefährlich sein, da das Ergreifen einer Waffe mit der „falschen“ Gesinnung Schaden verursacht. Selbst Schwerter gleicher Gesinnung können gefährlich sein, da eine Waffe mit großem Ich-Bewusstsein ihren Träger in manchen Situationen überwältigen und beherrschen kann. In meinem 0E-Spiel tendieren magische Schwerter dazu, Kämpfer Dieben vorzuziehen. Während Diebe also rein technisch gesehen ein magisches Schwert führen können, wird der Dieb vermutlich mit der Waffe „Schwierigkeiten“ haben.

Ich liebe diese Regeln. Zuerst einmal machen sie magische Schwerter bemerkenswert; es gibt kein „+1-Schwert von der Stange“ in meinem 0E-Spiel. Zweitens bilden die Regeln ab, wie magische Schwerter in Geschichten beschrieben werden, und ich bringe diese Sicht gerne in mein Spiel ein. Wer könnte schon Klingen wie Sturmbringer, Excalibur, Andúril oder Terminus Est vergessen? Welcher Krieger, der diesen Namen verdient, würde sich die Chance entgehen lassen, eine von Zwergen geschmiedete Klinge zu führen, selbst auf die Gefahr hin, ihrem verderbten Einfluss zu verfallen? Außerdem legt der besondere Status von magischen Schwertern alle möglichen Plotelemente und Fragen nahe. Warum besitzen alle magischen Schwerter

Intelligenz? Warum nur Schwerter? Vielleicht sind die Antworten auf diese Fragen selbst für diejenigen ein Mysterium, die die Klingen schmieden und verzaubern. Vielleicht sind „Schwertkulte“ entstanden, die nicht nur von Kriegerethos getrieben werden, sondern auch von der Tatsache, dass etwas Einzigartiges an magischen Schwertern ist. Das alles gibt dem „Geheimnis des Stahls“ eine neue Richtung.

Bewegung im Kampf

Die standardmäßigen OE-Regeln gehen von einer einminütigen Kampfrunde aus, lassen die Bewegungsregeln aber unklar (vielleicht gehen sie davon aus, dass die Spielleiter Regeln aus *Chainmail* übernehmen würden). Die Belastungsregeln geben Lederrüstungen (leicht) eine Bewegungsweite von 12 Zoll, Kettenrüstungen (schwer) eine Bewegungsweite von 9 Zoll und Plattenrüstungen (gepanzert) eine Bewegungsweite von 6 Zoll. (*Anm. der Redaktion:* Hier geht es um Zoll auf dem „Spielbrett“. Die Tabletop-Wurzeln lassen sich in OE nicht verleugnen. 1 Zoll entspricht ungefähr 10 Fuß.) Allerdings gelten in den OE-Regeln diese Weiten nicht für Elfen und Zwerge (Zwerge in Kettenrüstungen und mit Schilden bewegen sich 6 Zoll und Elfen in Kettenrüstungen bewegen sich 12 Zoll) und legen somit nahe, dass diese Völker jeweils höhere bzw. niedrigere Grundbewegungsweiten haben. Ich habe die folgenden Weiten übernommen (leicht/schwer/gepanzert):

- ❁ Menschen 12/9/6 Zoll
- ❁ Elfen 15/12/6 Zoll
- ❁ Zwerge 9/6/3 Zoll
- ❁ Halblinge 9/6/3 Zoll

Es ist zu beachten, dass die Bewegungsweiten, die ich für Elfen benutze, von den meisten als Nicht-Standard angesehen werden würden. Ich mag die Vorstellung von leichtfüßigen Elfen, also habe ich ihnen eine unbelastete Weite von 15 Zoll gegeben (ziemlich schnell) und eine Weite von 12 Zoll, wenn sie Kettenrüstungen tragen. Allerdings gefällt mir die Vorstellung von einem gepanzerten Elfen (d. h. er trägt Plattenrüstung), der schneller als ein Mensch ist, nicht wirklich, weshalb ich sie in diesem Segment angeglichen habe. Das ist nur meine Auslegung. Es wäre wahrscheinlich mehr „nach den Regeln“, wenn man Elfen die gleichen Bewegungsweiten wie Menschen gäbe (d. h. 12/9/6 Zoll) und davon ausginge, dass die Bewegungsweite der Elfen ihre Verwendung von nicht belastender elfischer Kettenrüstung, die als „leicht“ anstatt „schwer“ zählt, widerspiegeln.

Meine 0E-Spiele verwenden eine 10–12 Sekunden dauernde Kampfrunde, also musste ich die obenstehenden Bewegungsweiten in Entfernungen für einen Maßstab in taktischen/normalen Begegnungen konvertieren (*Anm. der Redaktion: Im Regelwerk wird zwischen diesen beiden Begegnungsarten unterschieden; siehe nächster Abschnitt. In taktischen Begegnungen wird mit Miniaturen gespielt. Original: movement rates in tactical/encounter scale.*). Nachdem ich einige Berechnungen basierend auf einer durchschnittlichen Gehgeschwindigkeit von 4,5 Fuß pro Sekunde angestellt habe, kam ich zu dem Ergebnis, dass die Regel aus B/X, wonach die Geschwindigkeit bei Begegnungen gleich der Bewegungsrate geteilt durch 3 ist, eine vernünftige (und bequeme) Annäherung ist. Daraus folgt:

24 Zoll	80 Fuß pro Runde	(160 Fuß pro Runde mit Sturmangriff)
21 Zoll	70 Fuß pro Runde	(140 Fuß pro Runde mit Sturmangriff)
18 Zoll	60 Fuß pro Runde	(120 Fuß pro Runde mit Sturmangriff)
15 Zoll	50 Fuß pro Runde	(100 Fuß pro Runde mit Sturmangriff)
12 Zoll	40 Fuß pro Runde	(80 Fuß pro Runde mit Sturmangriff)
9 Zoll	30 Fuß pro Runde	(60 Fuß pro Runde mit Sturmangriff)
6 Zoll	20 Fuß pro Runde	(40 Fuß pro Runde mit Sturmangriff)
3 Zoll	10 Fuß pro Runde	(20 Fuß pro Runde mit Sturmangriff)



Bewegung beim Erkunden

0E handelt die Bewegung bei der Erkundung des Dungeons in 10 Minuten langen Runden ab. Ein Charakter erhält zwei Bewegungen (berechnet in Fuß) während einer 10-minütigen Runde. (Man sollte beachten, dass das im Vergleich zu späteren Editionen, in denen ein Charakter in einer 10-minütigen Runde nur eine Bewegung erhält, anders ist.) Damit würde sich ein Mensch in Plattenrüstung (Bewegungsweite von 6 Zoll) 60 Fuß x 2, also 120 Fuß weit bewegen. Dabei wird von vorsichtiger, erforderlicher Bewegung und gleichzeitigem Erfassen der Gegend mit einer Karte ausgegangen; Flucht- oder Verfolgungssituationen erlauben eine höhere Geschwindigkeit (d. h. verdoppelt), aber kein Kartenzeichnen mehr.

Das Grundregelbuch von Holmes bietet eine interessante Variante. Es verwendet die 0E-Weiten (z. B. bewegt sich ein Mensch in Plattenrüstung 120 Fuß pro Runde, während er erkundet), erlaubt aber doppelte Bewegungsweite bei „normaler Bewegung“ (d. h. nicht vorsichtig/kein Kartenzeichnen) und verdreifachte Bewegungsweite bei Flucht und Verfolgung. Es legt außerdem fest, dass eine „schwere Last“ die Bewegungsweite halbiert. Damit bewegt sich ein voll gepanzerter Mensch mit einer schweren Last an Ausrüstung/Schätzen mit 60 Fuß pro Runde, während er erkundet.

Mehrfachangriffe

Mehrfachangriffe durch einen einzelnen Spielercharakter kommen bei 0E nur selten vor; normalerweise erhält ein Spielercharakter nur einen Nahkampfangriff pro Runde.⁷ Eine große Ausnahme sind Kämpfer im Nahkampf mit Gegnern, die 1 Trefferwürfel oder weniger haben. Ein Kämpfer, der sich mit Gegnern im Nahkampf befindet, die alle 1 Trefferwürfel oder weniger haben, darf eine Anzahl Angriffe gleich seiner Stufe durchführen. Ein „Held“ (Stufe 4), der eine Gruppe Goblins bekämpft, darf also viermal pro Runde angreifen. Ein „Superheld“ (Stufe 8), der den gleichen

⁷ Das gilt auch für Monster. In den drei braunen Büchern erhalten die meisten Monster einen einzelnen Angriff im „fantastischen“ Kampf anstelle einer Angriffsabfolge (z. B. Klaue/Klaue/Biss). Der einzelne Trefferwurf stellt die gesamte Angriffsabfolge dar. Das schließt Monster wie Ghule und Trolle ein, die in späteren Erweiterungen und Editionen Mehrfachangriffe erhalten haben. Bei 0E nach den drei braunen Büchern erhalten nur sehr spezielle Monster, wie etwa die vielköpfige Hydra, mehr als einen Angriff im „fantastischen“ Kampf.

Goblins gegenübersteht, dürfte achtmal pro Runde angreifen! Ich betrachte dies als die „Mach-die-Mooks-fertig“-Regel bei 0E, ein höherstufiger Kämpfer ist eine Bedrohung, die normale Menschen zurecht fürchten. (Anm. der Redaktion: Mooks sind die namen- und gesichtslosen Kleingegner, die von den Helden der Literaturvorlagen normalerweise schnell aus dem Weg geräumt werden können, bevor sie sich dem eigentlichen Gegner stellen müssen.)

Man muss beachten, dass selbst ein einziger Gegner mit mehr als einem Trefferwürfel im Nahkampf diese Fähigkeit ausschaltet, da er kampferprobter und eine größere Bedrohung für den hochstufigen Kämpfer ist und deshalb seine Aufmerksamkeit beansprucht. Das ist ein wichtiger Vorteil für die Gefolgsleute und Mietlinge von Spielercharakteren, da so selbst ein Stufe-1-Kämpfer (1+1 Trefferwürfel) verhindern kann, dass schwächere Gruppenmitglieder abgeschlachtet werden, wenn sie einem gefährlichen Feind (wie etwa einem bösen Stufe-4-Kämpfer) gegenüberstehen. Diese Regel hat ihren Ursprung im *Chainmail*-Konzept vom fantastischen im Gegensatz zum nichtfantastischen Nahkampf (und ihr Einsatz wird in den 0E-FAQ, die ursprünglich in *Strategic Review* veröffentlicht wurden, aufgezeigt). Da Monster im nichtfantastischen Nahkampf bei *Chainmail* Mehrfachangriffe erhalten, erweitere ich bei 0E die Kämpfer-Regel für Mehrfachangriffe auch auf Monster. Das bedeutet, dass ein Oger, der eine Gruppe normaler Menschen angreift, viermal pro Runde angreifen wird. Falls allerdings ein Veteran unter diesen Menschen ist, gilt der Kampf als fantastisch und der Oger wird auf einen Angriff beschränkt.

(Diese Regel existierte auch für Kämpfer bei 1E, wurde dort aber so abgeändert, dass sie nur gegen Feinde mit weniger als einem Trefferwürfel funktionierte. Ich denke, es liegt daran, dass ein Stufe-1-Kämpfer bei 1E als Feind mit einem Trefferwürfel gilt, während ein Stufe-1-Kämpfer bei 0E als Feind mit 1+1 Trefferwürfeln gilt.)

Spielerkönnen vs. Spielercharakterkönnen

Die ursprünglichen 0E-Regeln beinhalten kein definiertes Fertigkeitensystem. Deshalb fordert 0E manchmal die Spieler dazu auf, die eigenen Fertigkeiten und die eigene Kreativität zu benutzen, wenn sie auf Abenteuer ausziehen. Das ist ein anderer Ansatz, als ihn viele Spieler gewohnt sind, und seine Verwendung kann ein paar Anpassungen erfordern, wenn man es gewohnt ist, alle Aktionen der

Spielercharaktere mit einem Fertigkeitensystem, das die Fähigkeiten der Charaktere abbildet, abzuhandeln. Manche Spieler mögen die Idee überhaupt nicht und argumentieren, dass das Spiel die Fähigkeiten der Charaktere auf die Probe stellen soll, und nicht ihre eigenen: Sich auf die Fähigkeiten der Spieler zu verlassen, verstößt gegen die Idee, einen Charakter zu haben. Sie haben nicht ganz unrecht, aber ich denke, es gibt genug Platz für einen anderen Ansatz im Rollenspiel. Es läuft darauf hinaus, dass es Spaß macht, sich in manchen Situationen auf das Können der Spieler zu verlassen. Ich denke auch, dass es kreatives Denken und die Immersion in die Situation, in der sich der Charakter gerade befindet, fördert.

Denkt über die folgenden Beobachtungen nach, die Mike Mearls (ein führender Entwickler der 4E) gemacht hat:

Ich denke, die offene Art von [0E] macht es wahrscheinlicher, dass die Spieler die Dinge im Spiel als Elemente von Fiktion betrachten anstatt als Elemente des Spiels. Die Spieler reagierten mehr mit dem Gedanken: „Was wäre für einen Abenteurer eine logische Handlung?“, anstelle von: „Was wäre den Regeln nach eine logische Handlung?“

[0E] und [4E] sind so unterschiedliche Spiele, dass sie sehr unterschiedliche Bedürfnisse befriedigen. Für mich sind die Dinge bei [0E] schnell, ungezügelt und improvisiert ... [0E-Spieler] sind möglicherweise gewillter, ein Spiel zu akzeptieren, das ein bisschen mehr deduktivisches Nachdenken erfordert („Ich schalte die Falle aus, indem ich einen Eisenstab unter den Schalter klemme, der sie auslöst.“) im Gegensatz zu [4E] („Ich schalte die Falle aus, indem ich den Schalter finde und dann einen Fertigkeitswurf mache.“).

Ich denke, dass Mike den Nagel auf den Kopf trifft, wenn er sagt, dass der Ansatz von 0E eine andere Klientel bedient, als der fertigkeitenorientierte Ansatz, der in manchen anderen Editionen verwendet wurde. Falls ihr nie versucht habt, das Spiel ohne Fertigkeiten zu spielen, ermutige ich euch dazu, es mal zu probieren. Es mag anders sein als das, was ihr gewohnt seid, aber es macht Spaß.



Die rosarote Brille

Wenn ich anderen Spielern erzähle, dass ich 0E (oder 1E, B/X usw.) spiele, höre ich aus irgendwelchen Gründen oft Kommentare über meinen „Hang zur Nostalgie“ oder meine „rosarote Brille“. Ich finde das sowohl seltsam als auch ärgerlich. Die Idee hinter der „rosaroten Brille“ ist ja, dass die Wahrnehmung verändert wird und man die Dinge nicht so sieht, wie sie wirklich sind. Falls man also etwas durch „die rosarote Brille“ betrachtet, heißt das, dass man die Dinge nicht klarsieht. Es wird impliziert, dass die Zeit meinem Gedächtnis einen Streich spielt und die Vergangenheit besser erscheinen lässt, als sie wirklich war. Man sieht nur die guten Dinge durch die rosarote Brille. Das ist also eine geschickte Redewendung, eine schnippische Ablehnung aller liebevollen Gefühle, die man für ältere Editionen wie die 0E hegt. Aber auch wenn die Redewendung sehr schlagfertig ist, passt sie trotzdem nicht auf mich und meinen Enthusiasmus für 0E.

Die rosarote Brille funktioniert nur, wenn man auf eine Erfahrung zurückblickt. Sobald man aber wirklich zurückgeht und die Erfahrung wiederholt, hört sie auf zu wirken. Ab diesem Zeitpunkt muss sich die Erfahrung an ihrem eigenen Wert (oder dem Mangel daran) messen lassen. Ich schaue nicht verklärt auf die 0E zurück, ich spiele sie gerade. Wenn ich sage, dass ich sie mag, liegt es nicht daran, dass die rosarote Brille meine Wahrnehmung der Vergangenheit verschoben hat, sondern daran, dass ich die Erfahrung mag, die ich gerade mache. Rosarote Brille? Sicher nicht.

Schriftrollen

Die Wurzeln meines 0E-Spiels liegen in einem Spiel, das die Basisregeln nach Holmes verwendet hat und deshalb eine ungewöhnliche Regel für die Erschaffung von Schriftrollen beinhaltet. Typische altmodische Kampagnen erlauben es Charakteren nicht vor der 7. Stufe, Schriftrollen zu erschaffen. Die Holmes-Regeln erlauben es hingegen Zauberkundigen aller Stufen, Schriftrollen zu erschaffen. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass sie die Kosten dafür zahlen (100 Goldstücke pro Zauberstufe), sich die Zeit dafür nehmen (1 Woche pro Zauberstufe) und den Zauber wirken können (d. h. er muss in ihrem Zauberbuch stehen). Die Holmes-Regeln decken nicht explizit die Erschaffung von Klerikerschriftrollen ab (allerdings erwähnen sie die Existenz von Klerikerschriftrollen); trotzdem räume ich Klerikern die gleichen Möglichkeiten ein. Die Fähigkeit, Schriftrollen zu erschaffen, gibt niedrigstufigen

Zauberkundigen zusätzliche Macht, was je nach persönlicher Ansicht wünschenswert sein kann oder nicht. In der Praxis kann diese Fähigkeit allerdings immer noch durch den Spielleiter reguliert werden, womit in der Kampagne eine „wundersame Schriftrollenvermehrung“ verhindert werden kann. Als Spielleiter verhindere ich folgendermaßen, dass Schriftrollen außer Kontrollen geraten:

- ☛ Ich setze die relative Anwenderunfreundlichkeit von Schriftrollen durch. Das heißt, dass sie schwer zu transportieren sind; man muss sie auspacken, wenn man sie braucht; sie dürfen nicht nass werden; man braucht Licht, um sie lesen zu können usw.
- ☛ Zauber von Schriftrollen dauern länger, bis sie gewirkt worden sind (siehe auch Initiative & Kampfsequenz).
- ☛ Ich achte streng auf die Zeit, die man für ihre Erschaffung braucht. Während die Spielercharaktere Schriftrollen herstellen, laufen die Ereignisse und damit verbundenen Veränderungen in der Kampagne weiter.
- ☛ Ich kontrolliere den Abstraktionsgrad der materiellen Voraussetzungen. Die 100 Goldstücke pro Stufe sind eine Abstraktion, die die seltenen und teuren Materialien repräsentiert, die für die Erschaffung einer Schriftrolle gebraucht werden: Zum Beispiel das hochwertigste Papier oder Pergament, die Tinte eines riesigen Tintenfischs, zu Pulver zerriebene Edelsteine, ein Federkiel aus dem Gefieder einer fantastischen Kreatur, Bestandteile von verschiedenen Monstern usw. Der Spielleiter kann nach Belieben Details zu diesen abstrakten Voraussetzungen hinzufügen. Eine einfache Möglichkeit ist es festzulegen, dass eine notwendige Komponente nicht käuflich zu erwerben ist und erst auf andere Weise (typischerweise im Rahmen eines Abenteuers) beschafft werden muss. Für Klerikerschriftrollen könnte das eine besondere Pilgerfahrt sein oder ein Abenteuer, um die Materialien für eine besondere Opferrgabe zu beschaffen.

Klerikerschriftrollen besitzen einige einzigartige Eigenschaften. In meinem 0E-Spiel handelt es sich bei diesen Schriftrollen um Gebete, die mit einer bestimmten Gesinnung oder Gottheit verbunden sind. Sie sind nicht in „magischer Sprache“ geschrieben, wie die Schriftrollen, die Zauberkundige benutzen, sondern in einer eher „normalen“ Sprache, was die Umgangssprache oder die kirchenspezifische Variante einer Gesinnungssprache sein könnte. Jeder, der fähig ist, die Sprache zu lesen, kann verstehen, welche Funktion eine Klerikerschriftrolle hat. Aber nur Kleriker können die darin liegenden Zauber wirken. Selbst dann möchte ein Kleriker vielleicht kein Gebet aussprechen, falls die Schriftrolle zu einer Gesinnung, Gottheit oder einem Ethos gehört, dem er entgegensteht. Er kann es trotzdem tun, muss aber bereit sein, die

möglichen Konsequenzen zu tragen (innerhalb der kirchlichen Hierarchie oder in der Beziehung zu seiner Gottheit usw.).

Spezialeffekte von Zaubern

In meinem 0E-Spiel haben Zauberkundige die Fähigkeit, kleine magische Effekte zu erschaffen, die mit den Zaubern verwandt sind, die sie gerade memoriert haben. Zum Beispiel könnte ein Zauberkundiger, der Feuerball memoriert hat, vielleicht seine Pfeife mit einer kleinen Flamme aus seinem Daumen anzünden, oder er lässt Rauch aus seinen Ohren hervorquellen, wenn er verärgert ist. Eine Zauberin, die Windstoß memoriert hat, könnte ihre Haare ständig in einer nichtexistenten Brise wehen lassen. Die Verwendung eines Spezialeffekts wirkt weder den Zauber, mit dem er verwandt ist, noch verbraucht er ihn; es handelt sich weniger um Zauber und mehr um greifbare Beweise dafür, dass der Zauberkundige einen Zauber memoriert hat. Ich schreibe diese Effekte nicht fest, sondern verlasse mich eher darauf, dass die Spieler etwas vorschlagen oder erbitten, und ich bejahe oder verneine es dann. Ich habe zwar keine feste Regel dagegen, dass Spezialeffekte regelmechanische Auswirkungen haben, aber Spezialeffekte sind immer kleine, zaubertrickartige Erscheinungen.

Ich mag diese Hausregel aus einer Reihe von Gründen. Erstens unterstreicht sie die seltsame Andersweltlichkeit von Zauberkundigen, und ich liebe seltsame und fantastische Elemente in meinem Spiel. Zweitens gibt es niedrigstufigen Zauberkundigen etwas zu tun, das arkan ist und ihren Archetyp unterstützt, ohne aber ihre memorierten Zauber aufzubrauchen oder das Konzept der Magie nach Vance (s. u.) aufzugeben. Drittens ist es einfach cool, einen Zauberkundigen zu spielen, dessen Augen glühen können oder der Rauchringe in unterschiedlichen Farben ausstoßen kann oder was auch immer. Ich weiß, dass Spieler diese Spezialeffekte gut finden und auch gerne versuchen, anhand der Spezialeffekte herauszufinden, welche Zauber ein Nichtspielerzauberkundiger hat. Die einzige echte Gefahr besteht darin, Effekte zuzulassen, die zu mächtig sind und deshalb das Gefühl der Magie nach Vance untergraben könnten. Es liegt am Spielleiter, das von Zauber zu Zauber zu entscheiden.

Überraschung

Mein 0E-Spiel benutzt ein Hausregelsystem für Überraschung, das sich aus dem Beispiel für Überraschung bei der Beschreibung des Lindwurms auf den Seiten 8–9 von *The Underworld & Wilderness Adventures*, den zusätzlichen Kampfregeln in *Eldritch Wizardry* und den 1E-Überraschungsregeln zusammensetzt. Es gibt zwei Kategorien von Überraschung: normale Überraschung und vollständige Überraschung. Normale Überraschung erlaubt nicht überraschten Gegnern eine einzelne Aktion. Vollständige Überraschung erlaubt nicht überraschten Gegnern zwei Aktionen (oder einem überraschten Gegner eine Aktion).

Würfelwurf	Ergebnis
1	Überraschung (1 Aktion)
2	vollständige Überraschung (2 Aktionen)
3–6	keine Überraschung

Beispiele für eine Aktion sind: sich auf Angriffsreichweite nähern (falls nötig), einen Nahkampfangriff ausführen, einen Pfeil in einen Bogen einlegen und abfeuern, eine geladene Armbrust abfeuern usw. Zauber können als Überraschungsaktion begonnen werden. Ob sie vor Beginn der normalen Runde in Kraft treten, hängt von den Umständen ab. Zauber der Stufe 1–2, die Zauber *Worte der Macht*, *Heilige Worte* und *Rückruf*, magische Gegenstände und angeborene Fähigkeiten treten sofort in Kraft. Andere Zauber treten zu ihrer normalen Zeit innerhalb der Runde in Kraft. Unabhängig von der Überraschung darf ein Zauberkundiger nur einen Zauber während der Runde wirken.

Die obige Tabelle gibt die Ergebnisse für eine gewöhnliche Überraschungssituation wieder. Die Umstände können diese Ergebnisse verändern. Zum Beispiel überraschen manche Monster bei 3 von 6 statt 2 von 6. In diesem Fall würde ein Ergebnis von 3 bedeuten, dass das Monster drei Überraschungsaktionen erhält. Ebenso könnten manche Monster oder Charaktere nur bei 1 von 6 überrascht sein. In diesem Fall würde ein Ergebnis von 1 eine normale Überraschung anzeigen und ein Ergebnis von 2 würde keine Überraschung bedeuten.

ETW0?

So ziemlich jeder, der eine der von TSR herausgebrachten Versionen des Spiels gespielt hat, ist mit dem Konzept des ETW0 vertraut, auch wenn er es vielleicht nicht benutzt hat. Selbst viele der „neuen“ Spieler wissen, was der ETW0 ist. Für diejenigen, die mit dem Begriff nichts anfangen können, kurz zur Erklärung: er bedeutet „Erforderlicher Trefferwurf für Rüstungsklasse 0.“⁸ Der ETW0 ist eine Zahl, die angibt, welches Wurfresultat der Spielercharakter auf einem W20 erzielen muss, um einen Gegner mit Rüstungsklasse 0 zu treffen. Um herauszufinden, was er würfeln muss, um andere Rüstungsklassen zu treffen, zieht er die Rüstungsklasse des Gegners vom ETW0 ab. (Falls der ETW0 z. B. 17 ist und man einen Gegner in Kettenrüstung angreift (Rüstungsklasse 5), muss man mindestens $17-5=12$ würfeln.)

Die Meinungen zum ETW0 und seinem Nutzen gehen in der Community auseinander. Manche finden es einfacher, komplett auf Formeln zu verzichten, und benutzen deshalb weiterhin die Angriffstabellen, anstatt einen Rechenschritt durchzuführen (das ist besonders für die Spieler einfach, da sie nur eine einzelne Zeile aus der passenden Tabelle auf ihren Charakterbogen schreiben müssen und dort schnell und einfach nachlesen können). Spieler der originalen 1E müssen außerdem das Problem mit den „wiederholten 20en“ beachten, was das Konzept des ETW0 stört. Allerdings ist das eine Art Grenzfall. Viele bevorzugen den Ansatz „höhere Rüstungsklasse ist besser“ und „Grundangriffsbonus“, den d20 verfolgt. In diesem System addiert man einen Angriffsbonus auf den Würfelwurf, und das Ergebnis zeigt an, welche Rüstungsklasse man getroffen hat (Beispiel: der Bonus ist +3 und man würfelt eine 12, was bedeutet, dass man eine Rüstungsklasse von 15 oder weniger getroffen hat). Man muss nur addieren, was manche einfacher finden.

Für mich ist diese Frage nicht wirklich kritisch. Die Formeln stellen verschiedene Wege dar, um an das generell gleiche Ziel zu kommen. Trotzdem neige ich dazu, die traditionellen Rüstungswerte im Sinne „niedriger ist besser“ zu bevorzugen. Teilweise geschieht das aus Gewohnheit; ich habe diese Werte für lange Zeit benutzt, und es scheint mir einfach normal, dass eine Plattenrüstung mit Schild Rüstungsklasse 2 ist und eine Kettenrüstung Rüstungsklasse 5. Teilweise hat es auch damit zu tun, dass die Werte in den meisten Spielmaterialien, die ich benutze, für den traditionellen Rüstungsklassen-Ansatz ausgelegt sind. Zuletzt mag ich aber auch das angedeutete Modell, in dem die Rüstungsklasse 0 einen zentralen Punkt und eine negative Rüstungsklasse eine Art „übernatürlicher“ Verteidigungsfähigkeit darstellt. (Tatsächlich

⁸ Im Englischen war es der THAC0: „To Hit Armor Class 0“.

verlangen manche 0E-Spielleiter magische Waffen, um negative Rüstungsklassen treffen zu können.) Ich denke, dass Rüstungsklassen dadurch eine Art Maßstab und somit ein angedeutetes Limit bekommen. Ich ziehe das dem anderen, gefühlt flexibleren System vor.

Ich verwende eine leicht abgewandelte Formel anstelle des ETW0. Sie behält das traditionelle Rüstungsklassensystem bei (d. h. Rüstungsklasse 2 ist Plattenrüstung und Schild), verwendet aber einen steigenden Angriffsbonus, wie die Formel beim d20-System. Spielercharaktere und Monster haben einen Angriffsbonus (der sich aus $20 - \text{ETW0}$ ergibt, wobei ich jedoch eine „geglättete“ Steigerung verwende). Bei einem Trefferwurf addiert man Würfelerggebnis + den Angriffsbonus + die Rüstungsklasse des Gegners. Falls das Ergebnis 20 oder mehr beträgt, ist es ein Treffer.

Nachfolgend stehen die (geglätteten) Angriffsboni, die ich benutze:

Stufe	Kämpfer	Zauberkundiger	Kleriker
1	+1	+1	+1
2	+2	+1	+1
3	+2	+1	+2
4	+3	+2	+2
5	+4	+2	+3
6	+5	+3	+3
7	+6	+3	+4
8	+7	+4	+5
9	+7	+4	+6
10	+8	+5	+6
11	+8	+6	+7
12	+9	+6	+7
13	+10	+6	+8
14	+11	+7	+8
15	+12	+7	+9
16	+13	+8	+9

Monster Trefferwürfel	Bonus
Bis 1	+1
1+1	+2
2 bis 3	+3
3+1 bis 4	+5
4+1 bis 6	+6
6+1 bis 8+x	+7
9 bis 10+x	+9
11+	+11

Diebe & Diebesfertigkeiten

Die Diebesklasse ist kein Bestandteil der ursprünglichen drei 0E-Bücher, wurde aber in *Supplement I* hinzugefügt. Das Hauptmerkmal dieser Klasse, die schwach im Kampf ist und keine Zauber wirkt, sind die besonderen Fertigkeiten wie blanke Wände erklimmen, kleine mechanische Fallen entschärfen, sich lautlos bewegen, im Schatten verstecken, überraschende Angriffe aus dem Hinterhalt ausführen usw. Im Laufe der Zeit habe ich festgestellt, dass ich das Spiel ohne die Diebesklasse bevorzuge (d. h. ich benutze nur die drei ursprünglichen Klassen). Die Rolle, die der Dieb normalerweise innehat (Aufklärer/Schleicher), kann leicht von den anderen Klassen ausgefüllt werden. Jeder kann versuchen, sich unauffällig zu bewegen, nach Fallen suchen usw. Wenn kein Dieb mit seinen Spezialfähigkeiten anwesend ist, werden diese Aktionen außerdem häufig von einem Spieler ausgeführt, der beschreibt, wie er die Sache angeht, anstatt einfach auf eine Fertigkeit zu würfeln. Ich denke, dass das sehr viel Spaß macht.

Das folgende Zitat von Mike Mearls (ein führender Entwickler der 4E) fasst es für mich ganz gut zusammen:

Ich habe für mein 0E-Spiel viel darüber nachgedacht und mich dann entschieden, bei den ursprünglichen drei [Klassen] ohne Dieb zu bleiben. Wie andere bereits erwähnt haben, ist der Dieb eine sich selbst rechtfertigende Klasse. Viel wichtiger ist aber, dass es mir lieber ist, wenn die Spieler kritisches Denken und Deduktion benutzen, um eine Falle zu entschärfen, eine Tür zu öffnen usw. Ich ziehe es vor, es jedem Spieler mit genügend Kreativität und Grips zu erlauben, einen Weg an einem Hindernis vorbei zu finden. Für mich ist das der Reiz [der originalen 0E].

Obwohl ich es bevorzuge, ohne den Dieb zu spielen, habe ich ihn in einigen Kampagnen erlaubt. Wenn ich ihn zulasse, werden seine Klassenfähigkeiten als außergewöhnliche Fähigkeiten behandelt. Das bedeutet, dass sich jeder verstecken kann, aber der Dieb kann mit den Schatten verschmelzen. Jeder kann sich leise bewegen, aber der Dieb bewegt sich lautlos, ohne auch nur einen Ton zu erzeugen. Jeder kann klettern, aber der Dieb kann bloße Wände erklimmen. Und so weiter.

Man denke zum Beispiel an das Anschleichen von hinten an eine menschliche Wache. Der Kämpfer zieht seine Rüstung und seine schweren Stiefel aus und bemüht sich, möglichst leise zu sein. Ich würde ihm vielleicht eine erhöhte Chance geben, die Wache zu überraschen, vielleicht 3 oder 4 von 6, abhängig von den jeweiligen Umständen. Falls ein Dieb die gleiche Aktion versuchen würde, würde er seine Schleichen-Fähigkeit einsetzen. Falls der Dieb seinen Wurf schafft, bewegt er sich ohne ein vernehmbares Geräusch, und da er außerhalb der Sichtlinie der Wache ist (d. h. hinter ihr), würde ich ihm automatische Überraschung zugestehen. Falls der Dieb seinen Wurf für Schleichen nicht schafft, würde er zwar Geräusche verursachen, sich aber immer noch leise bewegen; ich würde ihm die gleichen Chancen auf Überraschung geben wie dem Kämpfer (d. h. 3 oder 4 von 6).

Ich habe hier und da einige Ideen für eine alternative 0E-Diebesklasse gepostet. Der Hauptunterschied besteht darin, dass die Regelmechaniken einen eher 0E-artigen Ansatz verfolgen, und die Beschreibungen klarmachen, wie sich die Fähigkeiten zu ähnlichen, aber weniger außergewöhnlichen Aktionen von anderen Klassen verhalten.

Stufe/Trefferwürfel/Angriffe – Wie der Dieb aus dem *Supplement I*.

Schleichen – Wenn er sich aktiv versteckt oder schleicht, erhält der Dieb +1 Überraschung (z. B. hat der Dieb eine Chance von 3:6 auf Überraschung anstelle der normalen 2:6 Chance). Auf Stufe 9 erhöht sich dieser Bonus auf +2. (Man beachte, dass eine Gruppe die Chance auf Überraschung des auffälligsten Mitglieds verwendet.)

Aufmerksam – Der Dieb ist nur bei 1:6 überrascht, anstelle der normalen 2:6. Er kann Geheimtüren bei einem Wurf von 1–3 entdecken. Wenn er lauscht, hört er Geräusche bei einem Wurf von 1–2. Auf Stufe 6 steigt diese Hörfähigkeit auf 3–6.

Schlösser knacken/Fallen entschärfen – Mit den richtigen Werkzeugen hat der Dieb eine Chance, mechanische Schlösser zu öffnen, ohne sie zu beschädigen, oder kleine mechanische Fallen wie federgetriebene Giftnadeln oder ähnliches zu entschärfen oder zu entfernen. (Man beachte, dass Fallen auch durch andere Vorkehrungen, die im Spiel beschrieben werden, entschärft oder überbrückt werden können.) Seine Chancen dafür sind wie folgt:

Stufe 1–4 = 2:6 (ein Wurf von 1–2 auf 1W6)

Stufe 5–8 = 3:6 (ein Wurf von 1–3 auf 1W6)

Stufe 9+ = 4:6 (ein Wurf von 1–4 auf 1W6)

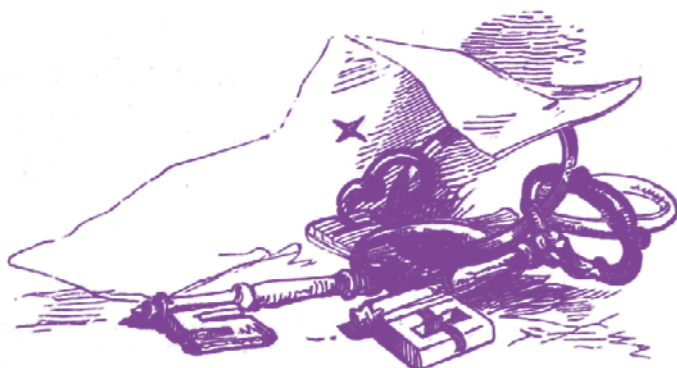
Hinterhältiger Angriff – Ein erfolgreicher Nahkampfangriff gegen einen Gegner, der den Spielercharakter nicht bemerkt hat, verursacht maximalen Schaden. Auf Stufe 5 erhöht sich das auf maximalen Schaden + 1W6. Auf Stufe 9 erhöht es sich auf maximalen Schaden + 2W6.

Erstaunlicher Kletterer – Der Dieb kann nackte Oberflächen erklimmen, die die meisten ohne Seile oder andere Kletterausrüstung als unbezwingbar betrachten würden. Seine Chancen dafür sind wie folgt:

Stufe 1–4 = 17:20 (ein Wurf von 4–20 auf 1W20)

Stufe 5–8 = 18:20 (ein Wurf von 3–20 auf 1W20)

Stufe 9+ = 19:20 (ein Wurf von 2–20 auf 1W20)



Untote vertreiben

Die Fähigkeit des Klerikers, Untote zu vertreiben, ist einer der Bereiche der Regeln, die dem Spielleiter viel Raum für Interpretation lassen. Häufige Fragen zu dem Thema sind:

- ❖ Was genau passiert, wenn er Erfolg hat?
- ❖ Hat der Kleriker mehrere Versuche?
- ❖ Wie lange halten die Effekte einer erfolgreichen Vertreibung an?
- ❖ Gibt es ein Reichweitenlimit?

Die Regeln geben keine erschöpfenden Antworten auf diese Fragen, aber ich handhabte es folgendermaßen: Ich sehe die Vertreibung als eine Fähigkeit, die dem Glauben des Klerikers entspringt und es ihm erlaubt, göttliche Macht gegen den Untoten einzusetzen. Ein erfolgreicher Vertreibungsversuch bringt betroffene Untote dazu, vor dem Kleriker zu fliehen. Die 0E-Regeln besagen, dass ein erfolgreicher Versuch 2W6 Untote betrifft. Ich erlaube einen Vertreibungsversuch pro Runde. Bei gemischten Gruppen von Untoten sind die schwächeren zuerst betroffen. Ich gestatte es dem Kleriker, in nachfolgenden Runden solange weitere Versuche durchzuführen, um mehr Untote zu vertreiben, bis er bei einem Vertreibungsversuch scheitert. An diesem Punkt wird sein Glaube erschüttert, und er darf keine weiteren Versuche durchführen.

Ich verwende eine Regel aus einer späteren Edition (d. h. 1E), um die Dauer des Vertreibungseffekts festzulegen: 3W4 Runden. Wenn die Wirkungsdauer endet, kann der Kleriker versuchen, die Untoten erneut zu vertreiben (er kann es solange versuchen, bis einer seiner Versuche fehlschlägt). Allerdings muss der Kleriker den Effekt für die Dauer der Wirkung aufrechterhalten; d. h. er muss seinen Einfluss weiterhin aktiv ausüben und darf keine anderen Aktionen wie die Anwendung von Zaubern oder Angriffe durchführen. Ich verwende kein strenges Reichweitenlimit, sondern entscheide das lieber von Fall zu Fall.

Abgesehen von dem Fall, dass der Kleriker den Effekt nicht mehr aufrechterhält, verwende ich keine Mechanismen, die es den Untoten erlauben, die Vertreibung abubrechen. Stattdessen gehe ich davon aus, dass die Untoten unter dem starken Zwang stehen, vor dem Kleriker zu fliehen. So handeln sie dann auch. Das hilft dabei, Situationen zu entscheiden, in denen Untote in die Enge getrieben werden. Nehmen wir an, eine Gruppe von Ghulen befindet sich in einem 9 x 9 Meter großen Raum mit

einer Tür. Der Kleriker steht in der Tür und vertreibt sie. Die Ghule würden sich von ihm wegbewegen und sich wahrscheinlich in einer Ecke an der gegenüberliegenden Wand drängeln und mit ihren Klauen an der Mauer kratzen, während sie zischen und stöhnen. Falls sie weiterem Druck ausgesetzt werden, reagieren sie darauf, stehen aber dabei trotzdem unter dem Zwang der Vertreibung.

Falls der Kleriker zum Beispiel anfangen würde, sich ihnen zu nähern, wichen die Ghule zurück und versuchten vielleicht, zur Tür zu gelangen, während sie ihn möglichst weit umgehen. Falls sich der Kleriker bewegt, um einem den Weg zu versperren, wird ihn dieser angreifen, allerdings nur im Vorübergehen, während er versucht vorbeizukommen und zu fliehen.

Ein anderes Beispiel könnte sein, dass der Kleriker seine Position in der Tür hält, während seine Gefährten mit Fernkampfwaffen auf die Ghule schießen. Die Ghule sind intelligent; sie wissen, dass das eine unhaltbare Situation ist, und sie bleiben nicht einfach stehen. Allerdings bleiben sie unter dem Zwang, vor dem Kleriker zu fliehen. Es könnte eine Runde geben, in der sie verwirrt sind, aber danach würde ich festlegen, dass der Druck die Ghule dazu bringt, die Tür in einem Fluchtversuch zu stürmen, wobei sie jeden angreifen oder versuchen zu überwinden (inklusive des Klerikers), der ihnen im Weg steht. Ihr Hauptziel wäre es nicht zu töten – sie wollen vor dem Kleriker fliehen.

Ich behandle einfache Untote wie Skelette oder Zombies auf ähnliche Weise, behalte dabei aber ihre fehlende Intelligenz im Hinterkopf. Sie würden eher als Individuen statt als Gruppe handeln, und auf Drucksituationen (wie Angriffe) langsamer reagieren. Man ersetze die Ghule aus dem vorherigen Beispiel durch Zombies. Falls der Kleriker in der Tür steht, während der Kämpfer Pfeile auf einen Zombie schießt, würde nur dieser Zombie auf den Angriff reagieren. Ich gebe magisch erschaffenen Untoten einen begrenzten, durch die Magie hervorgerufenen „Selbsterhaltungstrieb“. Der Zombie würde versuchen, die unmittelbare Bedrohung durch Flucht aus der unhaltbaren Situation zu beenden – möglicherweise, indem er den Bogenschützen tötet. Ein Untoter ohne Intelligenz, der sich plötzlich aus irgendwelchen Gründen in der Nähe des Klerikers aufhält, könnte versuchen, an ihm vorbeizukommen, um zu fliehen (besonders, falls er hinter ihm einen langen Fluchtweg sieht). Es ist aber wahrscheinlicher, dass er sich einfach wieder zurückzieht.

Mit anderen Worten bricht also situationsbedingter Druck nicht die Vertreibung, kann aber die vertriebenen Untoten dazu bringen, dass sie sich dem Kleriker zeitweilig nähern oder ihn sogar angreifen, um vor ihm zu fliehen.

Mit zwei Waffen kämpfen

In meinem OE-Spiel erhalten Spielercharaktere normalerweise einen einzelnen Nahkampfangriffswurf pro Runde (siehe auch „Abstrakter Kampf“), also brauchte ich eine Regel für Charaktere, die mit einer Waffe in jeder Hand kämpfen. Ich nehme an, dass es zwar schwieriger ist, zwei Waffen effektiv einzusetzen, diese aber bei richtigem Gebrauch mehr Schaden anrichten. Meine Hausregel besagt, dass Kämpfer, Diebe, Elfen und Halblinge in jeder Hand eine Waffe führen können, sie aber jede Runde einen einzelnen Angriffswurf machen. Falls sie treffen und eine Geschicklichkeit von 13+ haben, würfeln sie zwei Schadenswürfel (d. h. 2W6) und verwenden das höhere Ergebnis als Schadenswert. Charaktere mit einer Geschicklichkeit von 12 oder weniger verursachen normalen Schaden (es fehlt ihnen die Geschicklichkeit, um durch die beiden Waffen einen deutlichen Vorteil zu erhalten).

Nachtrag: Mir geht auch noch eine andere Idee für das Kämpfen mit zwei Waffen im Kopf herum. Anstatt die Art, mit der Schaden gewürfelt wird, zu ändern, könnte das Führen von zwei Waffen zu einer besseren Trefferchance führen (d. h. +1). Dieser Weg gibt einem drei grundsätzliche Optionen: Waffe + Schild (erhöhte Verteidigung), Waffe + Waffe (erhöhte Trefferchance) oder zweihändige Waffen (erhöhter Durchschnittsschaden), was aus regelmechanischer Sicht okay ist.





Magie nach Vance

Das System der Magie nach Vance (d. h. Zauber, die memoriert und dann „vergessen“ werden, nachdem man sie gewirkt hat) ist ein essentieller Bestandteil des Spiels. Ich gebe zu, dass man das Spiel auch mit einem anderen Magiesystem spielen kann (Spruchpunkte oder was auch immer), aber meiner Ansicht nach verliert man damit einen großen Teil des Spielgefühls, das das Spiel (egal ob 0E, 1E oder neuer) zu dem macht, was es ist. Ich liebe Magie nach Vance. Ich liebe grandiose Namen für Zauber; tatsächlich mag ich sie umso mehr, je grandioser und fantastischer sie sind (und ich ermutige meine Spieler dazu, diese Namen zu verwenden). Ich liebe die Vorstellung von Zauberkundigen, die Ränke schmieden, um an eine bestimmte Verzauberung oder einen Talisman zu kommen. Ich liebe das Konzept, dass sich ein Zauberkundiger mit einem bestimmten Satz an Zaubern „ausrüstet“, wenn er morgens aufbricht. Für ein Beispiel des echten Vance'schen Flairs solltet ihr euch *Just so you know, THIS is Vancian magic*⁹ anschauen.

Mein 0E-Spiel wird immer Magie nach Vance benutzen. Beschwerden, dass es für niedrigstufige Zauberkundige zu einschränkend ist, beeindrucken mich nicht. Es besteht kein Zweifel, dass es eine Herausforderung ist, einen niedrigstufigen Zauberkundigen zu spielen. Allerdings ist die Belohnung später auch groß, da hochstufige Zauberkundige unglaublich mächtige Charaktere sind. Kommt damit klar, zahlt euer Lehrgeld und diese Macht kann euch gehören. Ich bin nicht bereit, die dichte Atmosphäre und das Gefühl, das Vance'sche Magie ins Spiel bringt, zu opfern, um die Dinge für niedrigstufige Zauberkundige einfacher zu machen. Nebenbei bemerkt erlaubt es mein derzeitiges Spiel niedrigstufigen Zauberkundigen, magische Schriftrollen zu erschaffen (eine Regel, die aus den Wurzeln des Basisspiels von Holmes stammt). Außerdem gestatte ich kleine Spezialeffekte auf Basis der Zauber, die man gerade memoriert hat. Sogar im System nach Vance haben also Zauberkundige (und Kleriker) immer noch einige Optionen, die nicht von ihnen verlangen, „ihre eine Chance zu versuchen und dann bis zum nächsten Tag zu warten.“

Man kann im ersten Rollenspiel der Welt einfach nicht auf Vance'sche Magie verzichten.

⁹ <http://jrients.blogspot.de/2008/06/just-so-you-know-this-is-vancian-magic.html>





SYSTEM MATTERS
VERLAG

WWW.SYSTEM-MATTERS.DE