

EINFÜHRUNG IN AD&D

Das Spiel entwickelte sich irgendwann in den 70er Jahren hinter dem grossen Teich in Amerika, angeblich stark von Psychiatern beeinflusst, die es als Therapieform erprobten. Die führenden Leute sitzen in Lake Geneva, Wisconsin. Der AD&D-Papst schlechthin ist zweifellos Gary Gygax, der die wichtigsten Regelbücher veröffentlicht hat.

Inzwischen blüht eine ganze Industrie um die Rollenspiele und seit einigen Jahren kann man auch hier in Deutschland die Regelbücher kaufen. Neuerdings sogar auf deutsch (die zweite Edition). Das Spiel ist, wie schon gesagt, ein Rollenspiel. Das heisst, jeder Mitspieler übernimmt die Rolle einer (oder auch mehrerer) Spielfiguren. Diese Spielfiguren werden im AD&D Slang gerne Charaktere (von engl: characters) genannt.

An einer Session (einem Spiel) nehmen prinzipiell mehrere Spieler und ein sogenannter Spielleiter teil. Der Spielleiter verkörpert für die anderen Spieler den Rest der Welt, d.h. er beschreibt die Räume/Landschaften/Geschehnisse um die Charaktere der Spieler herum. Den Fortgang einer Session erfährt man also im Normalfall aus dem Mund des DM oder SL (=Dungeon Master oder Spiel-Leiter).

Dies macht das besondere, zum Beispiel im Vergleich mit einem 'normalen' Computeradventure aus: Die Aktionen und deren Folgen sind absolut offen, d.h. es gibt so viele verschiedene Möglichkeiten zu handeln, wie sie der DM zulässt. Natürlich kann der Gang eines Abenteuers nicht völlig offen sein, aber je besser der DM ist, desto weniger merken die Spieler, dass ihre Aktionen eigentlich schon längst von langer Hand geplant und berechnet sind. Ausserdem haben die Spieler in den meisten Fällen ein Ziel vor Augen, dass es zu erreichen gilt. Nur die Wege dorthin sind ihnen freigestellt.

Nun gut, als Spieler kümmert man sich also nur um seine Spielfiguren, und deren sinnvollen Einsatz innerhalb des Abenteuers. Muss ja auch nicht unbedingt sinnvoll sein, jedem ist selbst überlassen, welche Spielweise ihm am meisten gefällt. Allerdings die Sinnvollen überleben länger...

Es gibt nahezu unendlich viele verschiedene Arten, seine Figuren zu spielen und ihnen 'Leben' einzuhauchen, dies kommt eben auch auf den Spieler und seine Präferenzen an. Natürlich ist es angenehm für Spieler wie für den DM, falls sich die Charaktere einer Spielergruppe einigermaßen gut vertragen und nicht dauernd im Streit untereinander liegen.

Eine Spielerfigur ist durch einige Merkmale bestimmt: Da wäre z.B. die Charakterklasse (der 'Beruf' einer Figur): Man kann wählen zwischen Kleriker, Druide, Kämpfer, Waldläufer, Magiern, Illusionisten, Dieben, Assassin und Mönch. In neueren Büchern sind auch noch einige andere Charakterklassen angegeben, auf die ich jedoch hier verzichten will. Angenommen, ich will mir meine eigene (neue) Spielfigur zusammenstellen, dann ist die Wahl der Charakterklasse meist der erste Schritt. Dann folgt die Auswahl einer Rasse: Es gibt da Menschen, Elfen, Gnome, Halb-Elfen, Halblinge (Hobbits), Halb-Orks und Zwerge. Jede Rasse hat so ihre Eigenarten, Vorteile und Nachteile. Welche Rasse man wählt, ist wiederum reine Geschmackssache. Aber Vorsicht ! Nicht alle Rassen vertragen sich auch mit allen Berufen... (z.B. Halb-Orks können nicht Magier werden.)

So jetzt muss noch geklärt werden, welche Eigenschaften bzw Fähigkeiten meine Spielfigur mit ins Spiel bringt: Es werden die Ability Scores gewuerfelt: Sie liegen alle im Bereich von 3-18. Zu ihrer Ermittlung geben allerdings auch die Regelbücher sechs verschiedene Möglichkeiten an. Na ja, Hauptsache man hat dann etwas auf seinem Blatt stehen. (Sollte natürlich einen einigermaßen tragbaren Mittelwert aufweisen.) Die einzelnen Abilities folgen hier: Stärke, Weisheit, Intelligenz, Geschick, Konstitution und Charisma.

Jede Charakterklasse hat ihre Prime-Ability, nach deren Wert bestimmte Boni oder Abzüge auf typische Aktionen der Charakterklasse gegeben werden. Beispiel: Einem Kämpfer wäre mit einer 18 in Stärke besser bedient als mit einem hohem Score in Intelligenz, die ihm bei seiner Hauptbeschäftigung, dem Kämpfen, nicht besonders viel bringt.

Nachdem dass auch geklärt ist, muss noch die generelle Lebensphilosophie des Charakters festgelegt werden: Hat man eher Lust, einen Ritter nach dem Vorbild von King Artus zu spielen, wählt man als seine Gesinnung" rechtschaffen gut "aus. Spielt man jedoch nur auf den eigenen Vorteil bedacht und

legt auch sonst keinen grossen Wert auf geordnete Verhältnisse, wäre man vielleicht (nein, ganz sicher) mit "chaotisch böse" näher dran. Verschiedene Charakterklasse haben keine Wahl bezüglich der Gesinnung, ihre Gesinnung wird ihnen vom Berufsethos vorgeschrieben: Man denke nur an Assassins (sind bestimmt nicht gut...). Allgemein lässt sich zu den verschiedenen Gesinnungen sagen, dass alle Kombinationen von GUT bzw. BÖSE mit RECHTSCHAFFEN, NEUTRAL und CHAOTISCH zusammen denkbar sind.

Charaktere können im Lauf der Zeit (d.h. der Sessions) dazulernen, und auch in ihren Fähigkeiten, wie z.B. Kämpfen und Zaubersprüche sprechen, aufsteigen. Zu diesem Zweck werden nach jedem Abenteuer (jeder Session) eine bestimmte Anzahl Erfahrungspunkte (XP oder EP) vom DM gewährt. Die Spieler schreiben sich die XP zu ihren bis jetzt erworbenen XP, und wenn sie einen gewissen Stand (Level) erreicht haben, steigt der Charakter auf den nächsten Level. Er bekommt nun neue (zusätzliche) Trefferpunkte. Diese TP bestimmen, wie viele 'Wunden' (wieviel Schaden) ein Charakter aushalten kann, ohne gleich in die ewigen Jagdgründe abzufliegen. Sinkt der Punktestand eines Charakters im Laufe einer Session unter 0, dann stirbt der Charakter. Nur Magie oder eine 'Begnadigung' von Seiten des DM kann ihn dann noch retten...

Am Anfang der Karriere eines Charakters würfelt man sich seine TP mit einem Würfel. Nur tückischerweise, sind es von Ch.Klasse zu Ch.Klasse verschiedene Würfel ! So hat ein Kämpfer einen zehneitigen Würfel zu Verfügung, während ein Magier lediglich mit einem 4-seitigen sein Glück versuchen kann.

Also nochmal zusammenfassend: Für den Einstieg eines Charakters in eine Session müssten sein Name, seine Charakterklasse, seine Rasse, seine Gesinnung, seine Ability-Scores sowie sein Level (ist am Anfang immer 1) und seine Trefferpunkte feststehen. Alles andere kann sich der DM dann auch selbst zusammenreimen...

Nähere Erklärungen für bestimmte Spielprozeduren will ich hier lieber nicht geben, aber für unbedingt nötig halte ich das Folgende:

1) Zaubersprüche

Die stehen alle in dem SPIELERHANDBUCH, Spieler sollten sie genau kennen. Charaktere können mehr und kraftvollere Sprüche sprechen, desto höher sie im Level gestiegen sind. Kleriker haben generell mehr Sprüche zur Verfügung als Magier, dafür sind ihre Sprüche aber auch eher harmlos. Weiterhin besitzen auch Illusionisten und Druiden Sprüche, die auf ihre Klassen hin abgestimmt sind. Nach dem Sprechen eines Spruches muss erst mal eine bestimmte Zeit gebetet bzw. gelernt werden, bevor der nächste Spruch zur Verfügung steht. Nähere Regelungen trifft man mit dem jeweiligen DM.

2) Kämpfe

Das alles entscheidende in einem Kampf ist meist der 20seitige Würfel. Prinzipiell wird nach einem Angriff gewürfelt, ob der Schlag getroffen hat, und wenn ja, wieviel Schaden er seinem Empfänger verursacht. Je mehr Erfahrung ein Charakter hat, desto besser trifft er natürlich seine Gegner. Zu diesem Zweck existieren dem DM zugängliche Tabellen, die exakt über jede gewürfelte Augenzahl Auskunft geben. Des weiteren hängt die Trefferwahrscheinlichkeit von Stärke des Angreifers wie auch von der Panzerung des Angriffsziels ab. (Eine Lederrüstung ist leichter zu durchbohren als massives Eisen um den Bauch...) Der verursachte Schaden hängt auch wieder von verschiedenen Faktoren ab. Einer davon ist der zu verwendende Würfel, der für jede Waffenart genau definiert ist. (So verursacht man mit einem Dolch nur 1-4 TP Schaden (engl: damage), mit einem Langschwert aber 1-8 TP Schaden.) Die Stärke des Angreifers spielt auch hier eine gewisse Rolle, bei Pfeilen und allen sonstigen Geschossen spielt aber auch die Entfernung zum Ziel eine grosse Rolle. Alles in allem wurde versucht, eine möglichst an viele Faktoren angepasste und somit einigermaßen realistische Möglichkeit zu schaffen, Kämpfe auszutragen.

Das ist eine grobe Einführung in das AD&D Spielprinzip. Es ist bei weitem nicht alles erwähnt worden, aber es gibt einen groben Umriss in die Welt des AD&D Rollenspiels.

GLOSSAR

Angriffswurf: Ein Wurf mit 1W20, der bei der Abwicklung von Kämpfen darüber entscheidet, ob ein Angriff sein Ziel trifft oder fehlerhaft.

Anhänger: Ein Nichtspielercharakter, der einem Charakter gegen Bezahlung dient, ursprünglich aber von dessen Ruf angezogen wurde.

Attribut: Eine der sechs Eigenschaften, durch die ein Charakter grundlegend definiert wird: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Für einen Spielercharakter werden die Werte der verschiedenen Attribute zu Beginn des Spiels mit sechsseitigen Würfeln (W6) bestimmt. Im weiteren Spielverlauf bilden sie den Bezugswert für zahlreiche Probewürfe (s. dort), um festzustellen, ob eine Aktion des Charakters gelingt oder fehlerhaft.

Belastung: Das in Pfund gemessene Gesamtgewicht, das ein Charakter trägt. Wieviel er tragen kann und wie sich die Behinderung durch die Last auswirkt, hängt von seiner Stärke ab und ist den Tabellen 47 und 48 zu entnehmen. Das gesamte System stellt eine Zusatzregel dar.

Bewegungsfaktor (BF): Eine Zahl, die zur Berechnung des Bewegungstempos eines Charakters dient. Unter freiem Himmel beträgt die Geschwindigkeit in Metern pro Runde das Zehnfache des BF, in geschlossenen Räumen, Gängen usw. nur das Dreifache. Ein Charakter mit einem BF von 6 könnte also unter freiem Himmel in einer Runde 60 m zurücklegen, unter der Erde aber nur 18 m.

BF: Abkürzung für Bewegungsfaktor (s. dort).

Blickangriff: Die Fähigkeit mancher Wesen, wie z.B. eines Basilisken, ihrem Opfer durch bloßen Blickkontakt Schaden zuzufügen.

CH: Abkürzung für Charisma (s. dort).

Chance, daß Zauber versagt: Ein Prozentwert für die Wahrscheinlichkeit, daß ein Priesterzauber versagt, wenn er eingesetzt werden soll. Diese hängt von der Weisheit des Priesters ab.

Chance, Zauber zu verstehen: Ein Prozentwert für die Aussicht eines Magiers, die Technik eines unbekanntes Zaubers zu begreifen. Er richtet sich nach seiner Intelligenz

Charisma (CH): Ein Attribut, das die Überzeugungskraft, persönliche Anziehungskraft und Führungsbefähigung eines Charakters darstellt.

Entzug von Lebenskraft: Die besondere Fähigkeit einiger, insbesondere untoter Wesen, Charakteren zusätzlich zum normalen Verlust von Trefferpunkten Lebenskraft in Form von Erfahrungsstufen zu entziehen.

EP: Abkürzung für Erfahrungspunkt(e) (s. dort).

Erfahrungspunkte (EP): Punkte, die ein Charakter für das Bestehen eines Abenteuers, den besonders erfolgreichen Einsatz seiner Klassenfähigkeiten oder die Überwindung eines bedeutenden Hindernisses vom Spielleiter erhält. Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten erreichen Charaktere höhere Erfahrungsstufen, wie in Tabelle 14 für Krieger, Tabelle 20 für Magier, Tabelle 23 für Priester und Tabelle 25 für Spitzbuben angegeben.

ETWO: Abkürzung für den "erforderlichen Trefferwurf gegen Rüstungsklasse 0", der als Bezugswert für die Abwicklung von Kämpfen dient.

Fernkampf: Ein Kampf mit Waffen, die Geschosse abschießen, oder geworfenen Gegenständen. Da sich die Gegner nicht "Auge in Auge" gegenüberstehen, sind die Regeln hierfür etwas anders als für den Nahkampf.

Fertigkeit: Eine erlernte Fähigkeit eines Charakters, die nicht durch seine Klasse vorgegeben ist, ihm jedoch bessere Aussichten verleiht, bestimmte Aufgaben während eines Abenteuers zu bewältigen. Punkte für den Erwerb von Waffen- und andern Fertigkeiten erwirbt der Charakter durch den Aufstieg auf höhere Erfahrungsstufen. Das gesamte Fertigkeitensystem bildet eine Zusatzregel.

Fertigungswurf: Ein Wurf mit 1W20 zur Ermittlung von Erfolg oder Mißerfolg eines Charakters beim Einsatz einer Fertigkeit. Die gewürfelte Zahl wird mit dem Wert des Attributs verglichen, das für die jeweilige Fertigkeit entscheidend ist; liegt der Wurf unter dem modifizierten Wert oder gleich hoch, so ist der Versuch gelungen.

G: Abkürzung für Gesten als Komponente (s. dort) eines Zaubers.

GE: Abkürzung für Geschicklichkeit (s. dort).

Gefolgsleute: Nichtspielercharaktere die einem Spielercharakter hauptsächlich aus persönlicher Anhänglichkeit und Abenteuerlust folgen. Die Anzahl der Gefolgsleute, die ein Charakter haben kann, richtet sich nach seinem Charisma. Der Spielleiter und der betreffende Spieler teilen sich die Führung der Gefolgsleute eines Charakters.

Gegensätzliche Schule: Die Schule der Magie, die derjenigen eines bestimmten Magierspezialisten genau entgegengesetzt und daher für den Charakter unzugänglich ist.

Gemeinsprache: Die Sprache, die alle Spielercharaktere in der AD&D®-Spielwelt beherrschen. Für andere Sprachen müssen u.U. Fertigungspunkte eingesetzt werden.

Geschicklichkeit (GE): Ein Attribut, das für die Behendigkeit eines Charakters steht, für seine Reflexe, das Zusammenwirken von Auge und Hand usw.

Gesinnung: Ein Bestandteil der Charakterbeschreibung, der seine Grundeinstellung zur Gemeinschaft und zu den Kräften des Universums wiedergibt. Innerhalb des Beziehungsgeflechts von Ordnung gegen Chaos und Gut gegen Böse gibt es insgesamt neun verschiedene Gesinnungsgruppen. Die Gesinnung eines Charakters wird vom jeweiligen Spieler bestimmt, wenn er ihn erschafft.

Grad: Ein Maß für die Komplexität eines Zaubers. Die Erfahrungsstufe eines Magiers oder Priesters ist ausschlaggebend dafür, welchen Schwierigkeitsgrad er höchstens beherrschen kann. Bei den Magierzaubern gibt es neun verschiedene Grade bei denen der Priester sieben.

Grundloyalität: Ein Zuschlag oder Abzug, der die Wahrscheinlichkeit beeinflusst, daß Gefolgsleute in gefährlichen Situationen einem Charakter zur Seite stehen. Er beruht auf dessen Charisma.

Halbmenschen: Ein Spielercharakter, der kein Mensch ist, also ein Elf, Gnom, Halbelf, Halbbling oder Zwerg.

Hauptattribut: Das Attribut, das für eine bestimmte Charakterklasse am wichtigsten ist, z.B. Stärke für Kämpfer.

Immunität gegen Zauber: Ein besonderer Schutz vor Illusionen und einigen anderen Zaubern, den Charaktere aufgrund besonders hoher Intelligenz bzw. Weisheit genießen.

IN: Abkürzung für Intelligenz (s. dort).

Infravision: Die Fähigkeit bestimmter Charakter- und Monsterrassen, im Dunkeln zu sehen. Infravision reicht normalerweise 18 m weit.

Initiative: Das Recht, im Kampf als erster anzugreifen; geht in der Regel an denjenigen, der auf 1W10 am niedrigsten würfelt. Bei Überraschung (s. dort) ist ein Initiativewurf hinfällig.

Intelligenz (IN): Ein Attribut, das die Erinnerungskraft, Lernfähigkeit und Kombinationsgabe eines Charakters mißt.

Klassenkombination: Eine nur für halb menschliche Charaktere bestehende Möglichkeit, in zwei oder drei Klassen zugleich aufzusteigen, indem die gesammelten Erfahrungspunkte auf alle Klassen verteilt werden.

KO: Abkürzung für Konstitution (s. dort).

Komponenten: Verschiedene Bestandteile, deren Verbindung einen bestimmten Zauber auslöst. Im einzelnen sind es Worte (W), die gesprochen, Gesten (G), die genau ausgeführt, und Materialien (M) - Gegenstände oder Stoffe -, die in einer bestimmten Weise gehandhabt werden müssen, um die Kräfte des betreffenden Zaubers freizusetzen und zu steuern.

Konstitution (KO): Ein Attribut, das für den Körperbau, die Widerstandsfähigkeit und den allgemeinen Gesundheitszustand eines Charakters steht.

Körperlicher Schock: Ein Prozentwert für die Chance eines Charakters, massive magische Eingriffe in seine körperliche Natur zu überstehen, etwa einen Versteinerungszauber. Er hängt vom Konstitutionswert ab.

M: Abkürzung für Materialien als Komponente (s. dort) eines Zaubers.

Manövrierfähigkeit: Ein Merkmal zur Unterscheidung von Flugwesen nach ihrer Wendigkeit im Luftkampf. Für jede der entsprechenden Klassen, in der Reihenfolge abnehmender Beweglichkeit mit den Buchstaben A bis E bezeichnet, gelten bestimmte Kampfwerte.

Mehrklassiger Charakter: Ein Mensch, der nach dem Aufstieg über mehrere Erfahrungsstufen seine Klasse wechselt. Dies ist nur Menschen möglich.

Mietlinge: Nichtspielercharaktere, die einfach gegen Bezahlung für einen Charakter arbeiten und allein vom Spielleiter geführt werden.

Modifikation gegen magische Angriffe: Ein Zuschlag oder Abzug, der auf Rettungswürfe gegen Zauber angewandt wird, die auf den Geist zielen. Er richtet sich nach der Weisheit des jeweiligen Charakters.

Nahkampf: Ein Kampf, den die Beteiligten in unmittelbarem Kontakt austragen, z.B. mit Schwertern, Klauen oder Fäusten, im Unterschied zum Kampf mit Schuß- und Wurfaffen oder Zaubern.

Neutralität: Eine Weltanschauung oder Gesinnung eines Charakters, die zwischen Gut und Böse, Ordnung und Chaos die Mitte hält.

Nichtspielercharakter (NSC): Ein Charakter, der nicht von einem Spieler, sondern vom Spielleiter geführt wird.

NSC: Abkürzung für Nichtspielercharakter(e) (s. dort).

Odemwaffe: Die besondere Fähigkeit von Drachen und anderen Wesen, durch bloßes Ausatmen schädliche Stoffe zu "speien", ohne einen Angriffswurf durchzuführen. Alle, die sich im Wirkungsbereich befinden, müssen einen Rettungswurf durchführen.

Phase: Ein Zeitraum von etwa zehn Minuten Spielzeit, der vor allem dazu dient, die Wirkungsdauer bestimmter Zaubers zu messen. Im Kampf umfaßt eine Phase zehn Kampfrunden.

Probewurf: Ein Wurf mit 1W20 "gegen" den Wert eines bestimmten Attributes eines Charakters. Liegt das Ergebnis unter dem Wert oder gleich hoch, so ist die versuchte Aktion gelungen.

Prozentchance: Eine Zahl zwischen 1 und 100, welche die Wahrscheinlichkeit bezeichnet, mit der ein bestimmtes Ereignis eintritt. Besteht eine bestimmte Prozentchance für irgend etwas, so ist ein Prozentwurf (s. dort) erforderlich, um festzusetzen, ob das Ereignis eintritt oder nicht.

Prozentwurf: Zur zufälligen Ermittlung einer Zahl zwischen 1 und 100 nimmt man entweder einen von 1 bis 100 nummerierten Kugelwürfel, oder zwei verschiedenfarbige, zehneitige Würfel, von denen einer die Zehnerstelle, der andere die Einer ergibt.

Rasse: Die Spezies, der ein Charakter angehört: Elfen, Gnome, Halbelfen, Halblinge, Menschen oder Zwerge. Je nach seiner Abstammung kann der SC bei der Wahl seiner Klasse bestimmten Einschränkungen unterliegen.

Reaktionsmodifikation: Zuschläge oder Abzüge, die wiedergeben, a) wie schnell ein Charakter in überraschenden Situationen reagiert (Dieser Wert hängt von seiner Geschicklichkeit ab; b) wie andere intelligente Wesen auf einen Charakter reagieren.

Regeneration: Die besondere Fähigkeit, aufgrund hoher Konstitution schneller als normal zu heilen.

Rettungswurf: Ein Maß für die Aussicht oder Fähigkeit eines Charakters, bestimmten Angriffsarten, insbesondere Gift, Lähmung, Zauberei und Odemwaffen, zu widerstehen, "sich davor zu retten". Ob dies gelingt, wird jeweils mit 1W20 ausgewürfelt.

RK: Abkürzung für Rüstungsklasse (s. dort).

Runde: Im Kampf ein Zeitraum von etwa einer Minute, in der ein Charakter nur eine Haupthandlung durchführen kann. Zehn Runden sind eine Phase.

Rüstungsklasse (RK): Ein Zahlenwert für die Schutzwirkung einer bestimmten Art von Rüstung, der von 10 (keine Rüstung) bis 0 oder sogar bis -10 (die beste, magische Rüstung) reichen kann. Je höher die RK, desto verwundbarer ist ein Charakter.

SC: Abkürzung für Spielercharakter(e) (s. dort).

Schaden: Die Folge eines erfolgreichen Angriffes oder einer anderen Verletzung; wird in Trefferpunkten gemessen.

Schule der Magie: Eine der neun verschiedenen magischen Fachrichtungen, die sich durch die Art der magischen Energie, die sie einsetzen, unterscheiden. Magier, die ihre Arbeit ausschließlich einer bestimmten Schule widmen, werden als Spezialisten bezeichnet. Die Schule, zu der ein bestimmter Zauber gehört, ist bei der Beschreibung der Zauber am Ende eines Buches jeweils gleich nach der Bezeichnung des Zaubers angegeben.

Schußfolge (SF): Die Häufigkeit, mit der eine Schuß- oder Wurfwaffe in einer Runde eingesetzt werden kann.

SF: Abkürzung für Schußfolge (s. dort).

Spezialist: Ein Magier, der sich ganz einer bestimmten Schule der Magie widmet, im Unterschied zum Zauberkundigen, der Zauber aller Schulen studiert.

Spielercharakter: Jeder Rollenspielcharakter, der von einem Spieler geführt wird.

ST: Abkürzung für Stärke (s. dort).

Stangen verbiegen/Gatter anheben: Ein Prozentwert, der die Chance eines Charakters beziffert, Eisenstangen zu verbiegen, ein schweres Fallgitter hochzuheben oder einen ähnlichen Kraftakt zu vollbringen. Er hängt von der Stärke des Charakters ab.

Stärke: Ein Attribut, das Muskelkraft, Ausdauer und Durchhaltevermögen eines Charakteres mißt.

Stemmvermögen: Das Höchstgewicht, welches ein Charakter aufheben und über den Kopf hochstemmen kann. Es hängt ganz von seiner Stärke ab.

Stufe: Ein Maß für die Macht eines Charakters, der als junger Abenteurer auf der 1. Stufe beginnt und durch das Sammeln von Erfahrungspunkten bis zur 20. Stufe oder noch weiter aufsteigen kann. Mit jeder neuen Stufe erweitern sich seine Fähigkeiten.

Trefferpunkte: Ein Zahlenwert, der angibt,

a) wieviel Schaden ein Charakter hinnehmen kann, bevor er stirbt. Dieser Wert wird mit Hilfe der Trefferwürfel ermittelt. Verlorene Trefferpunkte können in der Regel durch Ruhe und Heilbehandlung wieder aufgebaut werden.

b) wieviel Schaden ein bestimmter Angriff anrichtet. Dieser Wert richtet sich nach der verwendeten Waffe oder nach der Eigenschaften des Monsters und wird von der Gesamtsumme der Trefferpunkte des Getroffenen abgezogen.

Trefferwurf: Andere Bezeichnung für den Angriffswurf (s. dort).

Trefferwürfel: Die Würfel, mit denen die Trefferpunkte eines Charakters ermittelt werden. Bis zu einer bestimmten Stufe kommt bei jeder neuen Stufe ein Trefferwürfel hinzu: Ein Kämpfer z.B. hat auf der 1. Stufe nur einen zehneitigen Trefferwürfel (1W10); wenn er die 2. Stufe erreicht, werden mit einem weiteren W10 zusätzliche Trefferpunkte aus gewürfelt.

Türen öffnen: Ob ein Charakter eine verklemmte oder schwere Tür o.ä. aufstoßen kann, wird mit 1W20 ausgewürfelt. Das erforderliche Ergebnis richtet sich nach der Stärke des Charakters.

Überraschungswurf: Ein vom Spielleiter durchgeführter Wurf mit 1W10, durch den bei einer Begegnung ermittelt wird, ob eine Seite die andere überraschen konnte. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 tritt dies ein, und für die erste Kampfrunde entfällt der Initiativwurf.

Umkehrbar: Bezeichnung eines Zaubers, der auch "umgekehrt" eingesetzt werden kann, so daß genau die entgegengesetzte Wirkung eintritt.

Vertreiben von Untoten: Mystische Kraft von Klerikern und Paladinen, die es ihnen erlaubt, Untote wie z.B. Skelette oder Vampire zu verjagen.

W (allein): Abkürzung für Worte als Komponente (s. dort) eines Zaubers.

W (in Verbindung mit Zahlen): Abkürzung für Würfel. Ein geforderter Wurf mit 2W6 z.B. bedeutet, das zwei sechseitige Würfel geworfen werden.

W3: Da es keine geometrische Form mit drei Flächen gibt, würfelt man bei dieser Formel mit 1W6 und wertet 1 oder 2 als 1, 3 oder 4 als 2 und 5 oder 6 als 3.

W4: Ein vierseitiger Würfel.

W6: Ein sechsseitiger Würfel.

W8: Ein achtseitiger Würfel.

W10: Ein zehneitiger Würfel. Zwei W10 können als Prozentwürfel (s. dort) eingesetzt werden.

W12: Ein zwölfseitiger Würfel.

W20: Ein zwanzigseitiger Würfel.

W100: Entweder ein Kugelwürfel mit 100 Stellen, oder zwei zehneitige Würfel von unterschiedlicher Farbe, die als Prozentwürfel eingesetzt werden.

Waffenfaktor: Ein Modifikator, der auf den Initiativwurf zu Beginn einer Kampfrunde angewandt wird, um die unterschiedliche Handlichkeit verschiedener Waffen zu berücksichtigen.

WE: Abkürzung für Weisheit (s. dort).

Weisheit (WE): Ein Attribut, das Willenskraft, Urteilsvermögen und "gesunden Menschenverstand" eines Charakters beziffert.

Wiedererweckung: Ein Prozentwert, der die Aussicht beziffert, einen Charakter vom Tode zu erwecken. Er hängt von dessen Konstitution ab .

Wirkungsbereich: Der Bereich, innerhalb dessen ein Zauber oder eine Odemwaffe auf alle Wesen wirkt, denen kein Rettungswurf gelingt.

Zusätzliche Zauber: Zauber verschiedener Schwierigkeitsgrade, die einem Priester aufgrund hoher Weisheit zusätzlich gewährt werden.

Zyklus: Eine der sechzehn Kategorien von Priesterzaubern, auf die ein Priester entweder vollen Zugriff (er kann mit der Zeit alle Zauber lernen) oder begrenzten Zugriff haben kann (er kann nur Zauber geringerer Schwierigkeit beherrschen). Der Zyklus, zu dem ein Zauber gehört, ist in der Beschreibung der Zauber jeweils als erste Eintagung angegeben.