

FÄHIGKEITEN EINES DIEBES IN AD&D

Taschendiebstahl: Diese Fähigkeit setzt der Dieb ein, wenn er Kleinigkeiten aus anderer Leute Taschen, Ärmeln, Gürteln Rucksäcken usw. entwendet, wenn er Gegenstände in der Hand verschwinden lässt oder einfache Taschenspielertricks vorführt.

Bleibt der Versuch eines Taschendiebstahls ohne Erfolg, bedeutet dies nur, dass der Dieb den begehrten Gegenstand nicht bekommt, nicht, dass er bemerkt wurde. Ob das Opfer den Dieb entdeckt, richtet sich nach seiner Erfahrungsstufe: Die dreifache Stufe des Opfers (bzw. die dreifache Anzahl seiner Trefferwürfel) wird von 100 abgezogen; hat der Wurf des Diebes diesen Wert erreicht oder überschritten, so ist sein Versuch aufgefallen. Ein Opfer der Stufe 0 würde den versuchten Diebstahl also nur bei einem Wurf von 00 bemerken, ein Charakter der 13. Stufe dagegen bereits bei einem Ergebnis von 61 oder mehr. In einigen Fällen kann der Diebstahl zwar gelungen, aber dennoch bemerkt worden sein.

Ein Dieb kann seinem Opfer beliebig oft in die Tasche greifen: Weder Erfolg noch Misserfolg verhindern weitere Versuche - nur wenn er erwischt wird, dürfte vorerst Schluss sein!

Schlösser öffnen: Ein Dieb kann versuchen, normale Schlösser zu knacken, die Kombinationen von Zahlenschlössern herauszufinden (sofern solche existieren) und Geheimmeechanismen (verschiebbare Täfelungen, versteckte Hebel oder Schlüssellöcher) zu enträtseln. Für das Knacken eines Schlosses braucht man Werkzeug; typisches Diebeswerkzeug gewährleistet die normale Erfolgchance. Muss improvisiertes Werkzeug benutzt werden (ein Stück Draht, ein schmaler Dolch, ein Stöckchen o.ä.), so gibt es Abzüge auf die Erfolgchance, die vom Spielleiter festgesetzt werden und von 5 Prozentpunkten für ein improvisiertes, aber brauchbares Werkzeug bis zu 60 Prozentpunkten für ein unhandliches und ungeeignetes Hilfsmittel wie etwa einen Stock reichen. Der Zeitaufwand für das Öffnen eines Schlosses beträgt 1W10 Runden. Ein Dieb kann sich auf einer bestimmten Erfahrungsstufe nur einmal an einem Schloss versuchen: Im Falle eines Fehlschlags ist das Schloss einfach zu schwierig für den Charakter, solange er nicht mehr über das "Schlosserhandwerk" gelernt hat.

Fallen finden/entschärfen: Ein Dieb ist geübt im aufspüren von kleinen Fallen und Warnvorrichtungen wie Giftnadeln, federgelagerten Klingen, tödlichen Gasen und Alarmglockchen. Diese Fähigkeit hilft ihm nicht, herabstürzende Deckenteile oder andere Fallen größeren Maßstabs zu entdecken. Um eine Falle zu entdecken, muss der Dieb in der Lage sein, das betreffende Objekt zu berühren und zu untersuchen. Normalerweise wird der Prozentwurf vom Spielleiter durchgeführt: Lautet seine Auskunft "Du hast keine Fallen gefunden.", so muss der Spieler des Diebes entscheiden, ob er sicher sein kann, dass keine Fallen vorhanden sind, oder ob vielleicht Fallen da sind, die sein Charakter nicht entdeckt hat. Mit dem Entdecken einer Falle gewinnt der Dieb eine grobe Vorstellung von ihrer Wirkungsweise, aber keine genaue Kenntnis ihres Aufbaus. Ein Dieb kann einen Gegenstand einmal pro Erfahrungsstufe auf Fallen untersuchen; diese Suche nimmt 1W10 Runden in Anspruch.

Wenn eine Falle einmal gefunden ist, kann der Dieb versuchen, sie auszubauen oder zu entschärfen, wozu er ebenfalls 1W10 Runden benötigt. Zeigen die Würfel einen Fehlschlag an, so übersteigt die Konstruktion der Falle die augenblicklichen Fähigkeiten des Diebes: Er kann erst wieder versuchen, sie zu entschärfen, wenn er eine höhere Erfahrungsstufe erreicht hat. Liegt der Prozentwurf bei 96 bis 100, so hat der Charakter die Falle versehentlich ausgelöst und erleidet den entsprechenden Schaden. Manchmal ist es für den Dieb sinnvoller, eine Falle absichtlich auszulösen, statt sie zu entschärfen zu wollen (z.B. weil seine Erfolgchance sehr gering ist). Ein solches Auslösen ist bei jeder entdeckten Falle automatisch möglich, kann aber zu bösen Überraschungen führen, wenn die Vorrichtung nicht ganz so funktioniert, wie der Dieb gedacht hatte, und er an der falschen Stelle steht...

Wenn es sich um magische oder unsichtbar gemachte Fallen handelt, hilft diese Fähigkeit sehr viel weniger; Diebe können zwar auch solche Fallen zu entschärfen versuchen, ihre Erfolgchance ist dabei jedoch nur halb so hoch wie bei normalen Fallen.

Leise bewegen: Der betreffende Spieler kann jederzeit ankündigen, dass ein Dieb versucht, sich lautlos zu bewegen. Sein Bewegungstempo verringert sich dabei auf ein Drittel des normalen Wertes. Der Spielleiter führt einen Prozentwurf durch, um den Erfolg des Diebes zu ermitteln: Der Dieb selbst glaubt immer, dass ihn niemand gehört hat. Durch erfolgreiches leises Vorgehen erhöht sich die Chance des Diebes, einen Gegner zu überraschen, selbst unentdeckt zu bleiben oder für einen hinterhältigen Schlag in Stellung gehen zu können. Ein Dieb, der mitten im Blickfeld seiner Gegner vorsichtig umherschleicht, verschwendet natürlich seine Zeit.

Im Schatten verstecken: Ein Dieb kann versuchen, im Schatten oder hinter jeder Art von Deckung, Büschen, Vorhängen oder in sonstigen Schlupfwinkeln zu verschwinden, solange ihn dabei niemand beobachtet. Er bleibt unentdeckt, wenn er sich nicht bewegt. (Kleinere, langsam und vorsichtig vollzogene Bewegungen wie das Entkorken eines Fläschchens mit Zaubertrank oder das Ziehen einer Waffe sind möglich.) Unter den Augen einer Wache kann ein Dieb sich in keinem Fall auf diese Weise verstecken - für den Posten ist klar, wo er sich befindet. Sich vor einem in einen Kampf verwickelten Wesen zu verbergen, ist dagegen möglich, da sich dessen Aufmerksamkeit auf andere Dinge richtet. Auch hier würfelt der Spielleiter: Der Dieb hält sich stets vollkommen verborgen. Da diese Fähigkeit größtenteils auf Augentäuschung beruht, kann sie bei völliger Dunkelheit nicht angewandt werden. Im Schatten versteckte Charaktere sind allerdings für Infravision ebenso verborgen wie bei normale Sicht. Zauber, magische Gegenstände und besondere Fähigkeiten bestimmter Wesen, die unsichtbare Dinge aufdecken, lassen auch den Standort eines versteckten Diebes erkennen.

Geräusche hören: Ein guter Dieb achtet auch auf die geringste Kleinigkeit, und hört insbesondere auch schwache Laute, die anderen entgehen würden. Seine Fähigkeit, leiseste Geräusche wahrzunehmen (z.B. durch dicke Türen hindurch oder von einem Ende eines langen Ganges zum anderen), ist bedeutend besser als bei gewöhnlichen Leuten. Dieses Gehör ist allerdings nicht automatisch: Der Dieb muss eine Runde lang still stehen bleiben und sich aufs Lauschen konzentrieren; er braucht dazu Ruhe in seiner näheren Umgebung und muss seinen Helm oder Hut abnehmen. Was an Lauten durch Türen oder andere Hindernisse dringt, ist bestenfalls undeutlich.

Wände erklimmen: Zwar kann jeder versuchen, Felswände und steile Hänge hinaufzuklettern, doch Diebe sind darin geübter als andere Charaktere. Nicht nur, dass ihre Erfolgchance höher liegt, sie benötigen meist auch keine Geräte, Seile oder sonstige Hilfsmittel; insbesondere können nur sie sich ohne Kletterausrüstung an glatte und sehr glatte Wände wagen. Natürlich ist der Dieb während des Kletterns in seinen Bewegungen stark eingeschränkt und nicht in der Lage, zu kämpfen oder sich wirkungsvoll zu verteidigen.

Sprachen lesen: Diebe schnappen notwendigerweise die verschiedensten Dinge auf; hierzu gehört auch die Fähigkeit, fremde Sprachen zu lesen, vor allem im Hinblick auf Schatzkarten, Urkunden, geheime Aufzeichnungen usw. Bei Erreichen der 4. Stufe hat ein Dieb normalerweise genug Erfahrung auf diesem Gebiet gesammelt, um bei den meisten nichtmagischen Schriftstücken wenigstens eine Chance zu haben, den Inhalt zu verstehen; der Spielleiter kann allerdings bestimmen, dass einige Sprachen, denen der Dieb noch nie begegnet ist, für ihn unverständlich bleiben. Der erfolgreiche Einsatz dieser Fähigkeit wird jedes Mal überprüft, wenn der Dieb ein neues Schriftstück untersucht - nicht nur einmal für jede Sprache. Ist der Prozentwurf erfolgreich, kann der Dieb die Aussage des Geschriebenen in etwa ersehen; sein Verständnis ist ebenso groß wie die Erfolgchance: Ein Wert von 20% für Sprachen verstehen bedeutet auch, dass der Charakter im Erfolgsfall etwa 20% des Inhalts mitbekommt. Da für jedes Schriftstück neu gewürfelt wird, ist es nicht notwendig, festzuhalten, welche Sprachen der Dieb bereits vom Lesen kennt. Für jedes Schriftstück darf auf einer bestimmten Erfahrungsstufe nur einmal gewürfelt werden; misslingt der Versuch, kann man ihn auf einer höheren Erfahrungsstufe wiederholen.

Diebe besitzen außerdem die folgenden, in Tabelle 26 nicht aufgeführten Fähigkeiten:

Hinterhältiger Angriff: Diebe sind im Getümmel des Kampfes Mann gegen Mann nicht besonders stark, dafür aber Meister des Dolchstoßes in den Rücken. Kann ein Dieb seinen Gegner überraschend und von hinten angreifen, so erhöhen sich die Trefferchance und der angerichtete Schaden beträchtlich.

Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, muss der Dieb sich im Rücken seines Opfers befinden, und dieses darf nichts von dem bevorstehenden Angriff ahnen: Wenn der Gegner den Dieb kommen sieht oder hört, oder er durch Zuruf gewarnt wird, ist der Überraschungseffekt aufgehoben und der Angriff wird normal gehandhabt (allerdings gelten immer noch die Modifikatoren für einen Angriff von hinten). In ein Gefecht verwickelte Gegner werden den sich anschleichenden Dieb oft bemerken: Schließlich ist eine der ersten Regeln im Kampf, dem Gegner nie den Rücken zuzukehren! Ein Charakter, der nicht mit einem Angriff rechnet (ein Freund oder Verbündeter etwa), kann jedoch evtl. überrumpelt werden, obwohl er weiß, dass der Dieb hinter ihm steht.

Bei einem hinterhältigen Angriff erhält der Charakter einen Zuschlag von +4 auf seinen Trefferwurf; außerdem gelten für die Rüstungsklasse des Gegners weder Geschicklichkeitszuschläge noch Schild. Der ausgewürfelte Schaden (einschließlich Stärkebonus) wird mit dem in Tabelle 30 Aufgeführten Faktor multipliziert; danach werden ggf. Zuschläge. Für die benutzte Waffe hinzugezählt.

Auch diese Diebesfähigkeit hat ihre Grenzen: Der mehrfache Schaden gilt jeweils nur für den ersten Treffer, auch wenn vielleicht mehrere Angriffe möglich sind - einmal getroffen, ist der Gegner nicht mehr überrascht. Darüber hinaus kann ein Dieb nicht gegen jedes Wesen einen hinterhältigen Angriff führen: Zunächst muss der Gegner grob menschenähnlich sein, denn ein Teil des Geheimnisses liegt darin, genau zu zielen. Ein Dieb könnte einen Oger in dieser Weise angreifen, einen Betrachter jedoch nicht. Außerdem muss das Opfer eine erkennbare Rückseite haben (womit die meisten Schleim-, Schlick- und Geleemonster entfallen). Und schließlich muss der Dieb in der Lage sein, eine wichtige Körperzone seines Gegners zu treffen: Um einen Hinterhältigen Angriff gegen einen Riesen führen zu können, müsste ein Dieb auf einem Felsvorsprung oder einem Balkon stehen ihm vom Boden aus den Dolch in den Fuß zu stoßen, wäre nicht halb so Wirkungsvoll.

Tabelle 30: MEHRFACHER SCHADEN BEI HINTERHÄLTIGEM ANGRIFF

Stufe des Diebes	Schadensfaktor
1 - 4	x2
5 - 8	x3
9 - 12	x4
13 +	x5

Gaunersprache: Dies ist eine besondere Form der Verständigung, die von allen Dieben und ihren Helfershelfern beherrscht wird. Sie ist keine eigene Sprache, sondern setzt sich aus Ausdrücken und Doppelbedeutungen zusammen, die in jede Sprache eingebaut werden können. Der Wortschatz beschränkt sich auf Themen, die für Diebe interessant sind: Reute, geheime Zeichen, Gelegenheiten für Überfälle, Einbrüche oder Betrügereien usw. Zwei Diebe können sich jedoch nicht in der Gaunersprache unterhalten, wenn sie keine gemeinsame Sprache sprechen. Trotzdem ist die Gaunersprache nützlich, besonders, um durch einige ihrer Ausdrücke, die man in ein normales Gespräch einfließen lässt, andere "schwere Jungs" zu erkennen.

Schriftrollen verwenden: Bei Erreichen der 10. Erfahrungsstufe erlangt ein Dieb die begrenzte Fähigkeit, Schriftrollen mit Magier und Priesterzaubern zu verwenden. Sein Verständnis magischer Texte ist jedoch alles andere als umfassend: Es besteht eine Chance von 25%, dass ihm beim Ablesen des Zaubers ein Fehler unterläuft, so dass dieser anders wirkt als vorgesehen. Die Fehlwirkung gerät fast immer zum Schaden des Diebes und seiner Gruppe; sie kann von der einfachen Umkehrung des eingesetzten Zaubers bis zu einer Verwechslung beim Gebrauch einer Feuerball Schriftrolle reichen, durch welche die Sprengwirkung den Dieb anstelle des Zieles trifft. Die genaue Auswirkung wird jeweils vom Spielleiter bestimmt. (Dieser hat gewöhnlich seine helle Freude daran - Sie sollten also mit allem rechnen!)