

ERZHEXER REGELWERK

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

KERNMECHANISMUS

Für eine Probe würfelt der Spieler das passende Attribut seines Charakters. Wenn er einen Aspekt hat, der zu der Aufgabe passt und der SL es erlaubt, so darf er auch noch seinen Übungsbonus addieren. Ist das Ergebnis größer als der Zielwert (typischerweise 12 für normal schwere Aufgaben, so ist die Probe gelungen. Gibt es Umstände, die den SC helfen würden, so würfelt er mit Vorteil. Sind die Umstände in Summe eher gegen den SC würfelt er mit Nachteil. In beiden Fällen würfelst du mit einem zweiten W20. Es gilt die höhere Augenzahl beider Würfel, wenn du im Vorteil bist, und die niedrigere, wenn du im Nachteil bist. Beispiel: Wenn du im Nachteil bist und eine 17 und eine 5 würfelst, gilt die 5. Bist du hingegen im Vorteil, gilt die 17.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Attribute

Sechs Attribute liefern eine kurze Beschreibung der physischen und mentalen Eigenschaften jeder Kreatur:

- Stärke misst die körperliche Kraft
- Geschicklichkeit misst die Beweglichkeit
- Konstitution misst die Ausdauer
- Intelligenz misst das logische Denken und das Erinnerungsvermögen
- Weisheit misst die Wahrnehmung und die Einsicht
- Charisma misst die Kraft der Persönlichkeit

Verteile die folgenden Werte auf deine Attribute: +3, +2, +1, +1, +0, -1

Klasse

Wähle eine Klasse für Deinen Charakter.

- **Kämpfer:** Trefferwürfel d10, Aspekte: Nahkampf (alle Waffen), Fernkampf (alle Waffen), Kraftakte, erlaubte Rüstungen: alle
 - **Regeneration:** darf als Aktion seinen Trefferwürfel werfen um Trefferpunkte zu regenerieren. Einmal pro Tag
- **Dieb:** Trefferwürfel d8, Aspekte: Klettern, Diebeskunst, Heimlichkeit, Nahkampf (leichte Waffen), Fernkampf (alle Waffen), leicht, kein Schild
 - **Hinterhältiger Angriff:** kann ein Ziel den Dieb nicht sehen oder kämpft gerade gegen einen anderen Gegner, so darf der Dieb pro 3 Level 1w6 Schaden zu seinem Waffenschaden addieren
- **Zauberer:** Trefferwürfel d6, Aspekte: Gelehrter, Nahkampf (leichte Waffen), Magie, erlaubte Rüstung: keine.

- **Magie:** Der Zauberer kennt eine Reihe von Zaubersprüchen, die er durch Kauf oder Finden von Schriftrollen gelernt hat. Er hat Zauberplätze wie in der Tabelle unten beschrieben. Er kann jeden Zauberplatz einmal benutzen für einen Spruch dieser Stufe oder darunter. Magier können nur Magiersprüche zaubern und verwenden dazu das Attribut Intelligenz.
- **Magisches Geschoss:** Der Magier kann einen magischen Pfeil beschwören. Er würfelt Int (Magie) gegen die körperliche Resistenz des Gegners. Bei Erfolg verursacht er 1d6 Schaden.
- **Kleriker:** Trefferwürfel d8, Aspekte: Priester, Magie, erlaubte Waffen: leicht, erlaubte Rüstung: leicht und mittel inkl. Schilde.
 - **Magie:** Der Kleriker kennt eine Reihe von Zaubersprüchen, die er durch Kauf oder Finden von Schriftrollen gelernt hat. Er hat Zauberplätze wie in der Tabelle unten beschrieben. Er kann jeden Zauberplatz einmal benutzen für einen Spruch dieser Stufe oder darunter. Kleriker können und Klerikersprüche zaubern und verwenden dafür das Attribut Weisheit.

Rasse

Der Spieler bzw. die Spielerin wählt eine Rasse für ihre Figur und bekommt dafür einen passenden Aspekt.

Rasse	Aspekt
Mensch	<i>Würfle einen weiteren Hintergrund um die Vielseitigkeit der Menschen auszudrücken.</i>
Zwerg	Höhlenbewohner
Waldelf	Waldbewohner
Hochelf	Altes Wissen
Halbling	Unauffällig
Gnom	Wachsam
Tiefpling	Verbotenes Wissen
Halbork	Nicht zu brechen

Hintergrund

Der Hintergrund der Spielfigur wird mit der folgenden Tabelle ausgewürfelt. Der Spieler bzw. die Spielerin darf sich nach dem Wurf aussuchen, aus welcher Spalte das Ergebnis kommen soll.

D10	Gewöhnlicher Hintergrund	Außergewöhnlicher Hintergrund	Abenteuerlicher Hintergrund
1	Bauer	Tempeldiener	Soldat
2	Fischer	Magierlehrling	Räuber oder Dieb
3	Schmied	Adeliger	Waldläufer
4	Metzger	Mönch	Söldner
5	Rattenfänger	Gelehrter	Ritter
6	Bettler	Einsiedler	Seemann
7	Schankwirt	Anwalt	Grabräuber
8	Wandernder Händler	Juwelier	Nachtwächter
9	Bergarbeiter	Diplomat	Tunnelkämpfer
10	Troubadour	Berittener Bote	Gladiator

Abgeleitete Werte

Trefferpunkte sind maximaler Trefferwürfel + Konstitution. Bei jedem Stufenaufstieg werden die Trefferpunkte um den halben Trefferwürfel (aufgerundet) + Konstitution erhöht. Trefferpunkte stellen eine Kombination aus körperlicher und geistiger Widerstandskraft, Lebenswillen und Glück dar. Die aktuellen Trefferpunkte einer Kreatur können vom Trefferpunktemaximum der Kreatur bis 0 reichen. Diese Zahl ändert sich fortlaufend, wenn die Kreatur Schaden erleidet oder geheilt wird. Wenn eine Kreatur Schaden erleidet, wird dieser Wert von ihren Trefferpunkten abgezogen. Der Verlust von Trefferpunkten hat keinen Einfluss auf die Fähigkeiten der Kreatur. Bei Null oder weniger Trefferpunkten ist die Kreatur bewusstlos.

Rüstungsklasse ist $10 + \text{Geschicklichkeit} + \text{Rüstungsbonus}$. **Körperliche Resistenz** ist $10 + \text{Konstitution}$. **Geistige Resistenz** ist $10 + \text{Weisheit}$. Die **soziale Resistenz** ist $10 + \text{Charisma}$.

Der **Übungsbonus** ist die Stufe geteilt durch 2, aufgerundet.

Geld: Am Anfang hast Du 100 Goldmünzen (GM). Nutze diese um Ausrüstung zu kaufen.

AUSRÜSTUNG

Es gibt eine Vielzahl von Waffen, die in 4 Kategorien eingeteilt werden können. Beschreibe den exakten Typ und das Aussehen auf Deinem Charakterbogen.

Nahkampfwaffen	Schaden	Notizen	Preis
Leichte Waffe	1d6	Dolche, Kurzschwert, Keule	5 GM
Normale Waffe	1d8	Schwert, Axt, Hammer	10 GM
Große Waffe	1d10	2-händige Waffen	15 GM
Stangenwaffe	1d8	2-händige Waffen mit Reichweite (Vorteil in bestimmten Situationen)	15 GM

Fernkampfwaffen verhalten sich ähnlich.

Nahkampfwaffen	Schaden	Notizen	Preis
Leichte Waffe	1d6	Schleuder, Kurzbogen	5 GM
Normale Waffe	1d8	Langbogen, Armbrust	10 GM
Große Waffe	1d10	Kompositbogen der schwere Armbrust, Mindeststärke +2	20 GM

Es gibt verschiedene Rüstungen, welche die Rüstungsklasse erhöhen.

Rüstung	Rüstungsbonus	Notizen	Preis
Leichte Rüstung	+2		10 GM
Mittlere Rüstung	+4		50 GM

Schwere Rüstung	+6	Nachteil auf Schleichen, kein Spurt	200 GM
Schild	+2	Kann zusätzlich zu anderer Rüstung genutzt werden.	5 GM

Weiterhin gibt es verschiedene Ausrüstung:

Gegenstand	Beschreibung	Preis
Heilkräuter	Heilen $\frac{1}{4}$ Schaden	5 GM
Abenteuerrucksack	Seile, Haken und weitere typische Abenteuerausrüstung	10 GM
Schriftrolle	Kann zum Erlernen neuer Sprüche verwendet werden.	Stufe ² * 10 GM

KAMPFABLAUF

Die **Initiative** bestimmt die Reihenfolge der Züge während eines Kampfes. Zu Beginn des Kampfes führt jeder Teilnehmer einen Geschicklichkeitswurf aus, um seine Position in der Initiativreihenfolge festzulegen. Der SL würfelt einmal für eine gesamte Gruppe gleichartiger Kreaturen, sodass alle Mitglieder dieser Gruppe gleichzeitig handeln.

Der SL ordnet die Kampfteilnehmer: von dem mit dem höchsten Ergebnis des Geschicklichkeitswurfs absteigend zu dem mit dem niedrigsten. Dies ist die Initiativreihenfolge, in der sie während jeder Runde handeln. Die Initiativreihenfolge bleibt von Runde zu Runde gleich. Bei einem gleichen Ergebnis entscheidet der SL über die Reihenfolge.

Entfernung und Flächen: Für viele Aktionen und für die Bewegung ist die Entfernung wichtig. Im Allgemeinen wird die Szene in mehrere Zonen unterteilt, die normalerweise 10-20m Kantenlänge haben, aber das ist nur eine Richtgröße.

In deinem Zug kannst du dich innerhalb deiner Zone bzw. in eine Nachbarzone bewegen und eine Aktion ausführen. Du entscheidest, ob du dich zuerst bewegst oder zuerst deine Aktion ausführst.

- **Angriff:** Die häufigste Aktion im Kampf ist der Angriff, d.h. ein Schwert schwingen, einen Bogen abfeuern oder mit bloßen Fäusten zuschlagen. Dies ist eine Stärke- oder Geschicklichkeitsprobe, evtl. mit Übungsbonus für den Aspekt. Ist das Ergebnis größer oder gleich der Rüstungsklasse des Ziels, so verursachst Du Schaden. Reduziere die Trefferpunkte des Ziels um den Wert deines Schadens. Würfelst Du eine natürliche 20, so darfst Du Deinen Schaden verdoppeln.
- **Ausweichen:** Wenn du ausweichst, konzentrierst du dich ausschließlich darauf, Angriffe zu vermeiden. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges ist jeder Angriffswurf gegen dich im Nachteil, sofern du den Angreifer sehen kannst.
- **Rückzug:** Entfernst Du Dich aus dem Nahkampf mit einem Gegner darf dieser normalerweise außer der Reihe einen einfachen Nahkampfangriff ausführen. Wählst du die Aktion „Rückzug“, löst deine Bewegung in diesem Zug keine Gelegenheitsangriffe aus.
- **Spurt:** Möchtest Du Dich eine größere Reichweite bewegen, so kann der SL verlangen, dass Du Deine Aktion aufgibst.

- **Verstecken:** Kann Dich gerade kein Gegner sehen, so kannst Du Dich mit einer passenden Probe verstecken. Dies ist vor allem für Diebe interessant, die einen hinterhältigen Angriff ausführen wollen.
- **Andere Aktionen:** Du kannst verschiedene Aktionen durchführen, die evtl. eine Probe erfordern. Sage dem Spielleiter, was Du vorhast.
- **Zauber wirken:** Du verwendest deine Aktion um einen Zauber zu wirken. (Einige Zauber erfordern mehr Zeit, das ist in der Spruchbeschreibung erklärt.) Der in der Beschreibung aufgeführte Effekt tritt ein.
- **Sterben:** Eine Kreatur mit 0 oder weniger Trefferpunkten muss eine Konstitutions- oder Weisheitsprobe gegen 10 würfeln. Misslingt der Wurf dreimal, so ist die Kreatur tot. Gelingt er dreimal, ist die Kreatur stabilisiert. Jede Art von Heilspruch oder der Einsatz von Heilkräutern stabilisieren das Ziel automatisch. Steigen die Punkte durch den Zauberspruch oder die Kräuter über Null, so kann die Kreatur in der nächsten Runde wieder normal agieren.

ZAUBERN

Zauberer und Kleriker haben Zauberspruchplätze, die ihrem Level entsprechen. Jedes Mal, wenn der oder die Zauberwirkende einen Spruch den er oder sie kennt benutzt, muss er oder sie dafür einen Zauberspruchplatz des gleichen oder eines höheren Levels abstreichen. Ein Zauberspruch erfordert nicht automatisch eine Probe sondern i.d.R. nur, wenn sich andere Kreaturen dagegen wehren wollen. So erfordert z.B. *Leichte Wunden heilen* nie eine Probe und *Schmieren* nur, wenn Du es direkt auf eine feindliche Kreatur wirken willst.

Stufe des Zauberers	Spruchplätze 1. Grad	Spruchplätze 2. Grad	Spruchplätze 3. Grad
1	6		
2	7		
3	7	2	
4	8	3	
5	8	3	1
6	8	3	2

Kleriker haben etwas weniger Spruchplätze.

Stufe des Zauberers	Spruchplätze 1. Grad	Spruchplätze 2. Grad	Spruchplätze 3. Grad
1	2		
2	3		
3	3	2	
4	3	3	
5	3	3	1
6	3	3	2

Zaubersprüche

In diesem Abschnitt werden die Zaubersprüche erklärt. Viele Punkte sind bewusst vage gehalten und es liegt im Ermessen der Spielleitung, wie die Details funktionieren. Dabei sollte die Spielleitung aber nicht zu hart sein sondern im Sinne des Spielspaßes entscheiden.

Grad (Kleriker)	Grad (Zauberer)	Name	Beschreibung
--------------------	--------------------	------	--------------

I	I	Alarm	Für einen Tag wird der Zauberer mental gewarnt, sobald eine Person durch ein bestimmtes Portal geht oder eine beim Sprechen markierte Zone betritt. Würfle Deine Magieprobe: Jede Kreatur mit einer höheren geistigen Resistenz löst den Alarm nicht aus.
	I	Brennende Hände	Magiewurf gegen körperliche Resistenz von $1d_4$ Zielen in Deiner Zone. Gelingt der Wurf, verursacht er $1d_8$ Schaden.
	I	Federfall	Kann bei einem Sturz als Reaktion auf bis zu Stufe Personen gewirkt werden. Diese nehmen durch den Sturz keinen Schaden.
I	I	Schild	+4 Rüstungsklasse für den Zauberer. Hält eine Szene lang.
	I	Selbstverkleidung	Das Aussehen des Zauberers ändert sich im Rahmen seiner Rasse. Für einen Tag hat er den Aspekt: „Sieht aus wie ein typischer X“, wobei X z.B. Bauer, Händler, Bettler usw. sein kann.
	I	Schlaf	Magiewurf gegen die geistige Resistenz von $1d_4$ Zielen in Sichtweite. Gelingt der Wurf, so schläft das Ziel ein, wird aber durch einen Angriff oder Lärm geweckt. Wirkt nur auf Wesen mit kleinerer oder gleicher Stufe wie der Zauberer.
I	I	Schutz vor Übernatürlichem	Wirkt auf die eigene Zone. Übernatürliche Wesen die in die Zone eindringen wollen müssen eine geistige Resistenz haben, die größer als der Zauberwurf ist. Hält für 5 Runden.
	I	Schmierer	Die Oberfläche in der eigenen oder eine Nachbarzone wird sehr rutschig. Der Effekt hält an, bis die Oberfläche gereinigt wurde.
I		Leichte Wunden heilen	Heilt $1w_8$ Trefferpunkt auf Sichtweite
I		Übernatürliches Entdecken	Für den Lauf der Szene erkennt der Zauberwirkende die wahre Natur aller übernatürlicher Wesen in Sichtweite. Außerdem spürt er die Anwesenheit übernatürlicher Wesen innerhalb von 500m, kann aber nicht sagen wo genau sie sind. Würfle Deine Magieprobe: Jede Kreatur mit einer höheren geistigen Resistenz wird nicht wahrgenommen. Bei sehr mächtigen Wesen hast du Vorteil auf den Wurf.
I		Gift erkennen	Erkenne alle Gifte innerhalb von Sichtweite. Erkennt auch giftige Kreaturen und Gifte in Essen usw.