

ROLEMASTER

ROLEMASTER: SPIELER-GRUNDLAGEN

Herzlich Willkommen bei *Rolemaster*! In diesen Grundlagen möchten wir Ihnen die Grundkenntnisse zum Spielen mit *Rolemaster* vermitteln. Diese Ausführungen können aber keinesfalls das *Grundregelwerk* ersetzen; sie sind als Einführung gedacht.

1. WÜRFELN

Fangen wir also mit den Grundlagen an. Da hätten wir zu nächst die Würfelwürfe. Sie benötigen zwei zehnsseitige Würfel (W10). Normalerweise würfeln Sie diese beiden Würfel gemeinsam, wobei einer der Würfel als Zehner- und der andere als Einer-Würfel gilt. Zusammen erhalten Sie dann ein Ergebnis zwischen 01 und 00, wobei die 00 als 100 gilt. Wenn Ihr Zehner-Würfel also beispielsweise eine 5 zeigt und Ihr Einer-Würfel eine 9, dann haben Sie also mit 1W100 eine 59 gewürfelt.

So weit, so gut. Wiederum die meisten Würfelwürfe in *Rolemaster* sind so genannte „offene Würfe“. Das bedeutet, daß es eine gewisse Chance gibt, daß Sie besonders gut oder besonders schlecht bei dem, was Sie gerade versuchen, abschneiden. Dies funktioniert folgendermaßen:

Würfeln Sie eine 96 bis 100, dann ist Ihnen Ihre Aktion besonders gut geglückt. Sie würfeln dann erneut und addieren das Ergebnis zu dem vorherigen. Kommen Sie dann wieder auf eine 96 bis 100, wiederholen Sie das. Führen Sie diesen Vorgang so lange durch, bis Sie nicht mehr eine 96 bis 100 erhalten.

Wenn Sie eine 01 bis 05 würfeln, dann ist das ein eher schlechtes bis miserables Ergebnis für Sie. Sie würfeln dann erneut, und ziehen das Ergebnis von dem bisherigen Wert ab. Kommen Sie dann auf eine 96 bis 100, wird es richtig übel für Sie, denn Sie würfeln erneut und ziehen wiederum den Wert vom Gesamtergebnis ab. Führen Sie diesen Vorgang so lange durch, bis Sie nicht mehr eine 96 bis 100 erhalten.

Anmerkung: Wenn Sie einmal angefangen haben, hoch zu würfeln, führt ein Ergebnis von 01 bis 05 nicht zum Abziehen der Folgewürfe. Dies geschieht nur beim ersten Wurf, damit wird die „Richtung“ entschieden.

2. ATTRIBUTE

In *Rolemaster* gibt es 10 Attribute, die alle einen Wert zwischen 01 und 100 haben. Je höher das Attribut ist, desto besser ist Ihr Charakter in diesem Bereich. Für das Spiel wichtig ist der „temporäre Wert“ des Attributs; das „Potential“ bezeichnet die machbare zukünftige Entwicklung und hat im Spiel keinerlei Einfluß.

Zu jedem der 10 Attribute gibt es auch einen Bonus, der vom Attribut selbst und dem Volk Ihres Charakters abhängt (Sie finden diesen Bonus in der Spalte „Attributsbonus“). Der Bonus beeinflußt Ihre Fertigkeiten direkt, das ist aber bereits in den angegebenen Boni einberechnet - Sie brauchen sich also zunächst nicht darum zu kümmern. Wenn Sie beispielsweise „Schleichen“ einsetzen, hilft Ihnen da gute Geschicklichkeit. Wollen Sie aber eine Wissensfertigkeit wie „Geschichte“ einsetzen, lohnen sich hohe Werte in Gedächtnis und Logik.

3. FERTIGKEITEN EINSETZEN

Werfen Sie einen interessierten Blick auf Ihren Charakterbogen. Sie finden dort eine Auflistung Ihrer Fertigkeiten (neben anderen Dingen). Um eine Fertigkeit einzusetzen, müssen Sie zunächst wissen, welche Art von Manöver mit dieser Fertigkeit ausgeführt wird.

Es gibt zwei Arten von Manövern, in die sich normale Fertigkeiten leicht einordnen lassen: Statische (also an einem Ort und ohne viel Bewegung stattfindende) und Bewegungsmanöver (das Gegenteil, nämlich mit viel Bewegung). Ein Beispiel: „Klettern“ ist klar ein Bewegungsmanöver, während „Schlösser öffnen“ eindeutig statisch ist.

Immer, wenn Sie ein Manöver ausführen, würfeln Sie 1W100 (offen) und addieren Ihren passenden Fertigkeitsbonus nebst anderen (vom SL zu vergebenden) Modifikatoren.

3.1 STATISCHE MANÖVER

Bei einem statischen Manöver schlagen Sie Ihr Ergebnis auf der Tabelle: Statische Manöver nach. Sie sehen dann, daß Sie ab einem Ergebnis von 111 Erfolg hatten. Aber auch schon bei einem Ergebnis von 91 sind Sie nicht schlecht und können es normalerweise nochmal mit +10 versuchen.

3.2 BEWEGUNGSMANÖVER

Bei einem Bewegungsmanöver (z.B. Sprinten, Klettern usw.) würfeln Sie ebenfalls 1W100, addieren Ihren Fertigungsbonus und alle vom SL vergebenen Modifikatoren. Das Ergebnis wird dann auf der Tabelle: Bewegungsmanöver T-3.7 aus dem *Grundregelwerk* (Seite 61) nachgeschlagen. Meistens erhalten Sie als Ergebnis eine Zahl. Wenn es sich bei Ihrem Manöver beispielsweise um das Zurücklegen einer Strecke handelt, ist das Ergebnis der prozentuale Anteil, den Sie diese Runde geschafft haben. Also bei einer 60 haben Sie z.B. 60% der Strecke geschafft.

TABELLE: STATISCHE MANÖVER		
-26 und weniger	Spektakulärer Fehlschlag:	-
Du richtest ein schreckliches Durcheinander an, als Du selbst die einfachsten Prinzipien dieses Manövers in den Wind schlägst. Du hast auf Deine nächsten zwei Aktionen einen Malus von -20, während Du Dich von dieser Katastrophe erholst.		
-25 - 04	Absoluter Fehlschlag:	-
Mit diesem bemerkenswerten Fehlschlag gibst Du Dich der Lächerlichkeit preis. Hoffentlich haben Deine Eltern nicht zugeschaut.		
05 - 75	Fehlschlag:	-
Du scheiterst. Du bist einfach nicht gut genug. Vielleicht klappt es beim nächsten Mal.		
UM 66	Ungewöhnlicher Effekt:	-
Dein Manöver wird von einem ungewöhnlichen Effekt beeinflusst. Dies kann positiv oder negativ sein (der SL sollte dies entscheiden oder zufällig bestimmen).		
76 - 90	Teilerfolg:	20%
Du bist nicht besonders erfolgreich, aber zumindest befindest Du Dich auf dem richtigen Weg. Möglicherweise klappt es besser, wenn Du mehr auf die Details achtest.		
91 - 110	Beinahe-Erfolg:	80%
Du bist verdammt nahe dran! Wenn es zu der Situation paßt, kannst Du versuchen, das Manöver mit einem weiteren Wurf (mit einem Bonus von +10) abzuschließen.		
UM 100	Ungewöhnlicher Erfolg:	125%
Du hast einen bemerkenswerten Erfolg auf ungewöhnliche Weise erreicht. Der SL sollte die Details entscheiden. Dieses Ergebnis kann aufgrund von positivem äußeren Einfluß oder wegen außerordentlichem persönlichen Einsatz eintreten.		
111 - 175	Erfolg:	100%
Herzlichen Glückwunsch! Der Versuch ist erfolgreich. Weitermachen.		
176 und höher	Absoluter Erfolg:	120%
Sapperlot! Mit diesem meisterlichen Einsatz übertriffst Du Dich selbst! Du hast dadurch einen Bonus von +10 (nicht kumulativ) auf zukünftige Versuche mit dieser Fertigkeit, bis Du einen Absoluten Fehlschlag oder einen Spektakulären Fehlschlag erleidest.		
Anmerkung: Die Prozentangaben geben an, wie weit ein Manöver erfolgreich war. Wenn Teilerfolg oder zusätzlicher Erfolg unpassend sind, sollte der SL nur Ergebnisse ab 100% zulassen.		

Handelt es sich jedoch um ein Manöver, das man entweder schafft oder nicht (z.B. Überspringen eines Abgrundes), dann wird die Zahl normalerweise als Prozentchance interpretiert, das Manöver zu schaffen. Bei einer 60 hätten Sie dann z.B. 60% Chance, erfolgreich auf der anderen Seite anzukommen. Schaffen Sie das nicht, schreien Sie bitte nicht zu laut.

4. KAMPF

Sie wollen also Blut sehen, ja? Die Diplomatie hat versagt, und jetzt muß das Schwert sprechen?

Kein Problem.

Kampf wird in *Rolemaster* in Runden abgehandelt. Eine Runde entspricht 10 Sekunden Spielzeit. Das ist die Zeit, die auf der Spielwelt verstreicht, nicht Realzeit. Das würde sonst sehr, sehr stressig werden. *Rolemaster* verfügt über ein ausgeklügeltes taktisches Kampfsystem, doch wenden wir uns zunächst einer einfachen Variante zu.

4.1 EINFACHE RUNDEN

Zunächst müssen Sie bestimmen, wer zuerst an der Reihe ist. Dazu würfeln alle Beteiligten 2W10 (also 1W10 plus 1W10) und addieren den Reaktionsbonus des Charakters. Diese Zahl ist die Initiative.

Danach wird in der Reihenfolge der Initiative zugeschlagen (je höher die Initiative, desto früher in der Runde). Das eigentliche Zuschlagen behandeln wir weiter unten.

4.2 TAKTISCHE RUNDEN

Wir gehen davon aus, daß viele Spielrunden lieber mit einem taktischen Kampfsystem spielen wollen. Dabei werden Sie eine der Stärken von *Rolemaster* kennenlernen. Dieses Verfahren wird nicht nur bei klassischen Kämpfen eingesetzt, sondern auch dann, wenn entschieden werden soll, wer zuerst etwas fertig bekommen hat. Es kann auch um einen Dieb gehen, der ein kompliziertes Schloß öffnen möchte, bevor die Stadtwache auf ihrer Patrouille vorbeikommt. Auch dazu können Sie dieses System einsetzen - daher finden Sie hier nicht nur Referenzen zum Kampf.

Die Grundprinzipien hierbei sind:

- 1) Jeder Charakter hat bis zu drei Aktionen pro Runde.
- 2) Jeder Charakter hat dazu pro Runde 100% Aktivität zur Verfügung.

Dies sollten Sie sich immer im Hinterkopf behalten.

Zur Verfügung stehen drei Arten von Aktionen: die Blitzaktion (früh in der Runde, aber mit -20), die normale Aktion (in der Mitte der Runde ohne Modifikator) und die überlegte Aktion (am Ende der Runde, dafür mit +10). Jeder Charakter kann pro Runde bis zu drei Aktionen ausführen, einmal Blitz, einmal Normal und einmal Überlegt. Er kann aber beispielsweise auch seine gesamte Aktivität in einer Aktion verbrauchen - z.B. mit einem Nahkampfangriff. Die Entscheidung darüber liegt ganz und gar beim Spieler.

Jede Aktion verbraucht einen gewissen Teil der Aktivität des Charakters pro Runde. Jeder Charakter hat bis zu 100% Aktivität zur Verfügung, und kann diese Aktivität auf ein bis drei Aktionen aufteilen. In der Tabelle oben auf der nächsten Seite finden Sie gängige Aktionen mit ihren zugehörigen Aktivitäten.

Wenn Sie die Tabelle studieren, werden Sie sehen, daß manche Aktionen einen Aktivitätsbereich angeben. Z.B. steht bei Nahkampfangriff „60-100%“. Dies bedeutet, daß Sie einen Nahkampfangriff mit 100% Aktivität ohne Modifikation ausführen können. Setzen Sie aber weniger Aktivität ein, dann erhalten Sie pro Prozentpunkt unter 100 einen Malus von -1. Sie müssen jedoch mindestens 60% einsetzen (dann greifen Sie aber schon mit einem Malus von -40 an).

Reihenfolge der Aktionen

Innerhalb einer Kampfrunde gibt es bei Rolemaster fünf Phasen, nach denen die Runde abgewickelt wird:

1. **Ansage der Aktionen** – Sagen Sie alle Aktionen der Runde an, die Sie durchführen wollen (Blitzaktionen, normale und überlegte Aktionen).
2. **Bestimmung der Initiative** – Jeder Kampfteilnehmer muß einen Initiativewurf machen (2W10 + Re-Bonus).
3. **Blitzaktionsphase** – Führen Sie alle Blitzaktionen aus (Bewegungen sind auf 20% der Bewegungsrate beschränkt). Wenn mehrere Kampfteilnehmer hier agieren wollen, werden die Aktionen in der Reihenfolge der Initiative abgewickelt.

4. **Normale Aktionsphase** – Führen Sie alle normalen Aktionen aus (Bewegungen sind auf 50% der Bewegungsrate beschränkt). Wenn mehrere Kampfteilnehmer hier agieren wollen, werden die Aktionen in der Reihenfolge der Initiative abgewickelt.

5. **Überlegte Aktionsphase** – Führen Sie alle überlegten Aktionen aus (Bewegungen sind auf 80% der Bewegungsrate beschränkt). Wenn mehrere Kampfteilnehmer hier agieren wollen, werden die Aktionen in der Reihenfolge der Initiative abgewickelt.

4.3. ANGRIFFE

Es gibt fünf Angriffsarten bei *Rolemaster*: Nahkampfangriffe, Fernkampfangriffe, Basisspruchangriffe (Zaubersprüche), Angriffe mit gezielten Sprüchen und Angriffe mit Flächenzaubern. Die Ausführungen der Angriffsarten weisen untereinander Unterschiede auf.

Nahkampfangriffe

Um einen Nahkampfangriff auszuführen, würfeln Sie 1W100 und addieren Ihren „OB“ (Offensivbonus). Dies ist Ihr Fertigungsbonus in der Waffe, mit der Sie angreifen.

TABELLE: NORMALE AKTIONEN

Aktion	benötigte Aktivität in %	Veränderliche prozentuale Aktivität
Bewegung als Blitzaktion	1-20%	Die prozentuale Aktivität, die für bestimmte Aktionen benötigt wird, hängt von dem Charakter, der Situation oder anderen Variablen ab. Die folgenden Aktionen und ihre korrespondierenden prozentuale Aktivitäten sind nur Vorschläge. Immer dann, wenn ein Charakter eine dieser Aktionen durchführen will, sollte der SL die tatsächlich benötigte Aktivität festlegen.
Bewegung als normale Aktion	1-50%	
Bewegung als überlegte Aktion	1-80%	
Spruchvorbereitung (Abschnitt 18.12, Seite 67)	90%	
Einen nicht-unverzöglichen Spruch wirken ‡	75%	
Einen unverzüglichen Spruch wirken ‡	10%	
Konzentration (z.B. zum Aufrechterhalten eines Spruchs, beim Balancieren usw.)	50%	
Zurückziehen aus dem Kampf (kann sich 3m bewegen)	25%	
Bewegungsmanöver (Abschnitt 15.0, Seite 59)	variabel	
Statisches Manöver (Abschnitt 13.0, Seite 54) †	variabel	
Nahkampfangriff (Anhang A-10.5) *	60-100%	
Vormarsch und Nahkampf (Anhang A-10.5, Seite 249) *	80-100%	
Reagieren und Nahkampf (Anhang A-10.5, Seite 250) *	80-100%	
Fernkampfangriff ((Anhang A-10.4, Seite 248) *	30-60%	
Parieren eines Fernkampfangriffs (Anhang A-10.4, Seite 248)	50%	
Laden oder Nachladen einer Schleuder	50%	
Laden oder Nachladen eines Kurzbogens	50%	
Laden oder Nachladen eines Kompositbogens	60%	
Laden oder Nachladen eines Langbogens	70%	
Laden oder Nachladen einer leichten Armbrust	160%	
Laden oder Nachladen einer schweren Armbrust	220%	
Waffenwechsel von einer Hand zur anderen	10%	
Ziehen einer Waffe	20%	
Waffenwechsel	50%	
Statisches Manöver auf Wahrnehmung (Abschnitt 18.3, Seite 64)	10%	
Kontrolle eines Reittiers (Abschnitt 18.15, Seite 68)	10-100%	
		Aktion
		benötigte Aktivität in %
		Schnelles Beobachtungsmanöver (mit -40)
		30%
		Halbes Beobachtungsmanöver (mit -20)
		50%
		Volles Beobachtungsmanöver (mit +0)
		70%
		Schnelles Absteigen von einem Reittier
		20%
		Vorsichtiges Absteigen von einem Reittier
		50%
		Aufsteigen auf ein Reittier
		50%
		Entspanntes Schwimmen
		50%
		Schwimmen mit hoher Geschwindigkeit
		90%
		Verstecken
		20%
		Schleichen
		mind. 50%
		Klettern
		60-100%
		Aufstehen aus einer sitzenden Position
		10%
		Aufstehen von „kniend/hockend“
		20%
		Von „hilflos/liegend“ nach „kniend/hockend“
		30%
		Aufstehen von „hilflos/liegend“
		50%
		Sich schnell zu Boden fallen lassen
		10%
		Sich vorsichtig zu Boden fallen lassen
		20%
		Etwas vom Boden aufheben
		30%
		Etwas fallen lassen
		0%

* – Wenn weniger als die maximal angegebene Aktivität eingesetzt wird, bekommt der Angriff einen Malus von -1 pro 1% unter der maximal angegebene Aktivität (vgl. Anhang A-10.2, Seite 243).

† – Wenn es nicht anders vom SL gesagt wird oder anders in der Fertigungsbeschreibung steht (vgl. Anhang A-4, Seite 127), benötigt man für ein statisches Manöver 100%. Dies kann auf bis zu 50% gesenkt werden, indem man einen Malus von -1 pro 1% Aktivität unter 100% in Kauf nimmt.

‡ – Ein Charakter kann nur einen Spruch pro Runde wirken.

Ziehen Sie dann noch den „DB“ (Defensivbonus) Ihres Gegners ab, und Sie kommen zu einem Ergebnis. Eventuell nennt Ihnen Ihr SL noch weitere situationsabhängige Modifikatoren, die Sie dann noch aufrechnen (z.B. ist es einfacher, einen bereits taumelnden Gegner zu treffen).

Dieses Gesamtergebnis schlagen Sie dann auf der zu der Waffe gehörenden Angriffstabelle nach. Die Rüstung des Gegners bestimmt dabei die verwendete Spalte.

Wenn Sie jedoch mit Ihrem Angriffswurf bevor Sie irgendwelche Modifikatoren angerechnet haben im Patzerbereich der Waffe liegen, dann ist Ihr Angriff fehlgeschlagen. Sie müssen dann auf der Patzertabelle würfeln. Unser Tipp: Würfeln Sie möglichst niedrig.

Haben Sie jedoch einen erfolgreichen Angriff vorgetragen, dann erhalten Sie meistens ein Ergebnis wie „10B“. Dies bedeutet, daß Sie Ihrem Gegner 10 Trefferpunkte Schaden verursacht haben und einen kritischen Treffer der Intensität „B“. Würfeln Sie dann noch auf der passenden Tabelle für kritische Treffer der Waffe, und schlagen Sie das Ergebnis in der Spalte „B“ nach (andere Spalten natürlich bei anderen Intensitäten). Hier können Sie sich freuen, wenn Sie hoch würfeln.

Fernkampfangriffe

Ein Fernkampfangriff wird wie ein Nahkampfangriff ausgeführt, nur daß es noch einen zusätzlichen Modifikator für die Entfernung zwischen Angreifer und Ziel gibt (Reichweiten und Modifikatoren siehe Angriffstabelle).

Basisspruchangriffe

Immer dann, wenn Sie einen Gegner mit einem Spruch angreifen (Ausnahme: Elementare Angriffssprüche), machen Sie einen Basisspruchangriff. Dazu würfeln Sie 1W100, und addieren Sie den Fertigkeitbonus des Charakters in der Spruchliste. Das Ergebnis schlagen Sie auf der Tabelle: Basis-Spruchangriffe A-10.9.11 (*Grundregelwerk*, Seite 263) nach. Die Rüstung des Ziels und der Magiebereich des Spruchs bestimmen die Spalte. Die Tabelle liefert Ihnen dann einen Widerstandswurfmodifikator, der für das Ziel des Spruchs gilt. Der SL wird diesen Modifikator dann bei dem Widerstandswurf des Ziels berücksichtigen.

Auch hier können Sie jedoch einen Fehler machen. Wenn Sie als Ergebnis ein „F“ erhalten, kommt der Spruch nicht zustande, und Sie armer Tropf müssen auf der Tabelle für Spruchfehler würfeln.

Gezielte Spruchangriffe

Zumeist handelt es sich hierbei um so genannte „Strahl“-Sprüche. Dabei schießen Sie z.B. einen Feuerstrahl auf Ihr Ziel ab. Das Vorgehen entspricht einem Fernkampfangriff, Sie würfeln jedoch auf der Tabelle für Strahl-Spruchangriffe, und Ihr „OB“ ist Ihr Fertigkeitbonus in „Gezielte Sprüche“.

Sie können aber auch einen Fehler machen. Wenn Sie als Ergebnis ein „F“ erhalten, kommt der Spruch nicht zustande, und Sie müssen auf der Tabelle für Spruchfehler würfeln. Üben Sie schon einmal das Fluchen.

Flächen-Spruchangriffe

Ein Flächen-Angriffsspruch funktioniert wie ein Gezielter Spruch, allerdings wird eine Fläche betroffen, nicht ein einzelnes Ziel. Sie würfeln dazu auf der Tabelle für Flächen-Spruchangriffe. Ein Fertigkeitbonus wird hier nicht angewendet.

Auch hier können Sie jedoch einen Fehler machen. Wenn Sie als Ergebnis ein „F“ erhalten, kommt der Spruch nicht zustande, und Sie armer Kerl müssen auf der Tabelle für Spruchfehler würfeln.

4.4 BEWEGUNG

Jeder Charakter hat seine Grundbewegungsweite. Diese ist ein Maß dafür, wie weit er sich in einer Runde fortbewegen kann. Sie finden sie auf Ihrem Charakterbogen. Je nach Aktionsphase können Sie aber nur einen bestimmten Prozentsatz Ihrer Bewegungsweite einsetzen (s.o.). Sie können sich also nicht innerhalb einer Aktionsphase mit Ihrer vollen Bewegungsweite bewegen. Es funktioniert aber schon, wenn Sie zwei oder sogar drei Aktionsphasen für Bewegung verwenden.

Geschwindigkeit

Sobald Sie eine Bewegung ausführen, müssen Sie sich für eine Geschwindigkeit entscheiden. Es gibt sechs Geschwindigkeiten, aus denen Sie wählen können:

Geschwindigkeit	Geschwindigkeitsmultiplikator	Normale Manöver-Schwierigkeit †	Erschöpfungs-Punktekosten pro Runde
Gehen	1x	kein	1 pro 60 Runden
Dauerlauf	1,5x	kein	1 pro 30 Runden
Laufen	2x	kein	1 pro 12 Runden
Sprint	3x	einfach	2 pro Runde
Schneller Sprint	4x	leicht	6 pro Runde
Spurt	5x	mittelschwer	50 pro Runde

† – Hierbei wird ein Belastungsmalus von -1 bis -10 angenommen

Wählen Sie also beispielsweise „Sprint“, dann multiplizieren Sie Ihre Grundbewegungsweite mit drei. Je schneller Sie sich bewegen, desto schwieriger wird das zugehörige Manöver. Der SL wird Ihnen mitteilen, wann Sie für Ihre Bewegung einen Manöverwurf durchführen müssen.

Anmerkung: Der SL kann Ihnen verbieten, sich mit einer bestimmten Geschwindigkeit fortzubewegen, nämlich dann, wenn Sie eine besonders schwere Rüstung oder Last tragen.

4.5 PARADE UND DEFENSIVE

Rolemaster verfügt über ein Kampfsystem, das ziemlich schnell tödlich enden kann. Werfen Sie bei Gelegenheit einmal einen Blick auf die Tabellen für kritische Treffer. Haben Sie also Respekt vor Ihren Gegnern.

Jeder Charakter hat eine „eingebaute“ Verteidigung. Das ist sein Defensivbonus (DB), der sich aus der Reaktion des Charakters und anderen Faktoren bestimmt. Des Weiteren hat jeder Charakter eine Rüstungsklasse (1 = ungerüstet, 20 = volle Platte). Man kann (und sollte) sich aber nicht nur auf diese beiden Faktoren verlassen.

Jeder Kampfteilnehmer kann seine Defensive verstärken. Das nennt man „Parieren“. Er verschiebt dazu einen Anteil seiner Offensive auf die Defensive, also vom OB auf den DB. Wenn Sie beispielsweise einen OB von +100 haben und einen DB von 10, können Sie - sagen wir - 30 Punkte auf den DB legen. Sie haben dann einen OB von 70, aber einen DB von 40. Da der DB von Angriffen gegen Sie abgezogen wird, ist das Parieren sehr vernünftig, ja sogar überlebenswichtig. Nur Selbstmörder und Narren verzichten auf die Parade.

Sie können allerdings nicht immer und unter allen Umständen parieren. Beispielsweise ist es mit einem Schwert alleine nicht möglich, einen Armbrustbolzen zu parieren. Mit einem Schild (der auch noch einen zusätzlichen Bonus auf die Defensive bringt) könnten Sie das aber schon. Ihr SL wird Sie darüber aufklären.

5. ZAUBERN

Wenn Sie eine oder mehrere Spruchlisten als Fertigkeiten erlernt haben, dann können Sie als eine der drei Aktionen einen Zauberspruch wirken. Beachten Sie aber, daß Sie unter keinen Umständen mehr als einen Spruch pro Runde wirken können.

Zaubersprüche befinden sich in Spruchlisten. Pro Rang, den Sie in der zu der Spruchliste gehörenden Fertigkeit erlernt haben, können Sie eine weitere Spruchstufe der Liste wirken (haben Sie z.B. 7 Ränge gelernt, kennen Sie die Liste bis zur Stufe 7). Ein Spruch kostet Sie seine Stufe in Magiepunkten (ein Stufe 7 Spruch kostet also 7 Magiepunkte). Sie finden Ihre Magiepunkte auf Ihrem Charakterbogen, abgekürzt als MP. Es gelten folgende Einschränkungen für das Wirken von Sprüchen:

1. Die Stufe des Zauberspruchs darf nicht höher als die Stufe Ihres Charakters sein.
2. Ein Zauberspruch kann nicht als Blitzaktion gewirkt werden (es sei denn, er ist mit einem Sternchen markiert; in diesem Fall handelt es sich um einen unverzüglichen Spruch, der nur 10% Aktivität erfordert).
3. Sie müssen mindestens 75% Ihrer gesamten Magiepunkte vorrätig haben.
4. Sie müssen den Zauberspruch mindestens 2 Runden vorbereiten.
5. Sie tragen keine schwere Rüstung.

Wenn die obigen Bedingungen nicht zutreffen, können Sie den Spruch meistens dennoch wirken (kennen müssen Sie ihn aber schon). Dann ist ein statisches Spruchmanöver fällig, wozu Sie den Fertigungsbonus in der Spruchliste benötigen.

6. HEILUNG UND ERHOLUNG

Heilung auf natürlichem Wege dauert sehr lange. Es gibt aber Sprüche oder Heilkräuter, die diesen Vorgang beschleunigen. Trefferpunkte heilen in der Geschwindigkeit wie auf Ihrem Charakterbogen angegeben. Bei Magiepunkten gilt auch das, was auf dem Charakterbogen steht, zusätzlich erhalten Sie die Hälfte Ihrer Magiepunkte pro halber Schlafperiode zurück. Schwere Wunden brauchen meist mehrere Tage, um zu heilen (der SL wird Ihnen mitteilen wie lange Ihre Wunden zur Heilung benötigen).

7. LUST AUF MEHR?

Natürlich können Sie mit diesen Regeln direkt einsteigen. Doch mit dem *Rolemaster Grundregelwerk* bekommen Sie noch mehr Möglichkeiten. Es enthält den Werkzeugkasten, um jede Situation zu meistern. Das Regelwerk ist in jedem gut sortiertem Spiele - Fachhandel und im Buchhandel erhältlich.

Mehr Informationen hierzu finden Sie im Internet <http://www.sonnenfeste.de/>



Rolemaster Grundregelwerk

288 Seiten, Hardcover, 13Mann Verlag
ISBN 978-3-9811718-0-8

Rechte: Hinsichtlich des Originalmaterials: Copyright © 2008 Aurigas Aldebaron, LLC, Charlottesville, Virginia, USA. *Rolemaster*™, The Rolemaster Standard System™, Rolemaster Fantasy Role Playing™ sind Warenzeichen von Aurigas Aldebaron, LLC; alle Rechte vorbehalten. Das Rolemaster Kampfhandbuch ist ein Produkt von 13Mann Verlags- und Großhandelsgesellschaft mbH unter Lizenz von Iron Crown Enterprises. Inhaber der Rechte an der deutschen Version ist die 13Mann Verlags- und Großhandelsgesellschaft mbH. Alle Rechte vorbehalten.