

## KAPITEL 2: Charaktere

### Charaktererschaffung: Ein Überblick

Um einen Charakter zu erstellen, lege dir zunächst einen leeren Charakterbogen zurecht. Du kannst den hier im Buch abgedruckten verwenden, einen von [www.labyrinthlord.com](http://www.labyrinthlord.com) heruntergeladen und ausdrucken, oder dir einen eigenen Bogen von Hand erstellen. Als nächstes würfelst du 3W6 für jedes der sechs Attribute (zum Beispiel Stärke oder Geschicklichkeit) in der Reihenfolge, in der sie auf dem Charakterbogen zu sehen sind. Es gibt noch einige alternative Methoden zum Generieren der Werte. Es liegt am Spielleiter, ob er diese Methoden zulassen will. Eine dieser Methoden besteht darin, 4W6 zu würfeln und den Wert des niedrigsten Würfels wegzulassen. Des Weiteren kann man einfach alle Werte für fünf verschiedene Charaktere auswürfeln und den nehmen, der am ehesten den gewünschten Charakter darstellt. Im nächsten Schritt wählst du die Klasse deines Charakters aus. Hier musst du beachten, dass einige der Charakterklassen Mindestanforderungen im Bezug auf eines oder mehrere Attribute verlangen, sodass eventuell mit den erwürfelten Werten die gewünschte Klasse nicht gewählt werden kann. Wenn dieser Fall eintritt, schlage im Abschnitt *Eine Klasse wählen* nach, was du tun kannst. Würfle jetzt die Trefferpunkte mit dem der jeweiligen Klasse zugewiesenen Würfel aus und notiere sie auf dem Charakterbogen. Im nächsten Schritt notierst du dir alle besonderen Fertigkeiten deiner gewählten Klasse, auch Klassenfertigkeiten genannt, auf deinem Charakterbogen.

Charakter so auszurüsten, wie du ihn dir vorstellst. Beachte, dass nicht jede Klasse alle Waffen und Rüstungen verwenden kann. Nun kannst du die **Rüstungsklasse (RK)** bestimmen und aufschreiben, die sich aus der getragenen Rüstung und deiner Geschicklichkeit ergibt. Trage als nächstes deinen Angriffswurf (Seite 66) und die Rettungswürfe (Seite 60) ein. Beide Werte sind von deiner gewählten Klasse und der momentanen Stufe abhängig.

Zuletzt solltest du deinem Charakter einen passenden Namen geben. Auch eine kurze Beschreibung seines Aussehens und seiner Persönlichkeit kann hilfreich sein, ebenso wie eine kurze Geschichte, die seinen Hintergrund beleuchtet.

### Attribute

Die Attribute werden in der Reihenfolge auf dem Charakterbogen mit jeweils 3W6 ausgewürfelt. Eventuell erlaubt der Spielleiter, dass der Spieler die gewürfelten Werte dem gewünschten Attribut zuordnen kann.

Der Wert der **Stärke (ST)** stellt die Muskeln und Körperkraft des Charakters dar. Dieses Attribut ist besonders für Kämpfer, Zwerge, Elfen und Halblinge wichtig, denn er hilft ihnen, sich im Kampf durchzusetzen. Eine hohe oder niedrige ST beeinflusst die Chance des Charakters, einen Gegner zu treffen - den so genannten Trefferwurf (TW) - und den angerichteten Schaden, aber auch die Chance, Türen aufzubrechen.

**Labyrinth Lord™**  
CHARAKTERBOGEN

Name des Charakters: Alexandra Klasse: Elfin  
 rechtschaffen | 1  
 Gesinnung Stufe

Trefferpunkte: 6 Rüstungsklasse: 7

**ATTRIBUTE**

- 9 Stärke Bonus/Malus
- 12 Geschickl. Bonus/Malus
- 15 Konstitution Bonus/Malus
- 16 Intelligenz Bonus/Malus
- 10 Weisheit Bonus/Malus
- 14 Charisma Bonus/Malus

**TREFFERWÜRFE**

- 15 Odemangriffe
- 12 Gift oder Tod
- 13 Versteinern oder Lähmen
- 13 Zauberstäbe
- 15 Sprüche oder magische Gegenstände

Andere Fertigkeiten: \_\_\_\_\_  
 Klassenfertigkeiten und Sprüche: \_\_\_\_\_

Rüstungsklasse:  
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 Erforderlicher TW

Permission granted to photocopy for personal use  
 Copyright 2008, 2009 Goblinoid Games www.goblinoidgames.com

Tabelle: Stärke

Wert	Modifikation für TW, Schaden*, Türen aufbrechen
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

\*Alle Treffer verursachen einen minimalen Schaden von einem Punkt.

Die **Geschicklichkeit (GE)** gibt die Hand-Auge-Koordination, körperliche Geschicklichkeit, Reflexe und das Gleichgewichtsgefühl eines Charakters wieder. Dieses Attribut ist besonders für Diebe und Halblinge wichtig. Es beeinflusst die Rüstungsklasse (RK), also wie schwer ein Charakter zu treffen ist sowie den Trefferwurf (TW) mit Fernkampfwaffen. Sie ist entscheidend für den Wert der Initiative, der die Schnelligkeit der Reaktion eines Charakters im Kampf bestimmt. Diese letzte Modifikation ist optional und nicht unbedingt für das Spiel notwendig.

Alle Charaktere beginnen ihre Karriere mit 3W8x10 Goldmünzen (GM). Schlage jetzt die Waffen- und Ausrüstungslisten auf und benutze dieses Startkapital, um den

mehrmals vorgenommen werden, kein Attribut darf aber auf diese Weise unter den Wert 9 rutschen.

Es gibt einige weitere Einschränkungen: Kein Attribut darf verringert werden, das gleichzeitig Primärattribut ist. Die Geschicklichkeit darf nur gesteigert werden, Konstitution und Charisma dürfen überhaupt nicht geändert werden.

## Trefferpunkte

Trefferpunkte (TP) sind das Maß für die Fähigkeit eines Charakters, Verletzungen zu verkraften, bevor er stirbt. Wenn ein Charakter, oder auch jedes andere Wesen, 0 oder weniger Trefferpunkte erreicht, ist er tot. Jede Charakterklasse würfelt die Trefferpunkte mit einem unterschiedlichen Würfel aus, wie im Kapitel *Über die Klassen* angegeben. Ein Würfel wird auf Stufe eins gewürfelt, sowie ein weiterer für jede erreichte Stufe. Die Addition dieser Punkte ergibt dann die jeweils maximale Anzahl an Trefferpunkten.

Optional wäre es möglich, auf den ersten beiden Stufen Würfe von 1-2 wiederholen zu lassen, damit die Abenteurerkarriere nicht unter einem zu schlechten Stern startet.

## Charakterklassen

Was die Klassen angeht, so existieren in Labyrinth Lord zwei verschiedene Gruppen: Menschen und Halbmenschen. Die halb menschlichen Rassen sind in vielerlei Hinsicht den Menschen ähnlich, haben aber etwas unterschiedliche Talente und sehen etwas anders aus. Menschen können aus vier Klassen auswählen, Halbmenschen werden durch ihre Rasse



definiert. Menschen können Kleriker, Kämpfer, Magier oder Diebe sein. Zwerge, Halblinge und Elfen sind bereits ihre eigenen Klassen. Hohe oder niedrige Primärattribute haben Einfluss auf die Erfahrungspunkte, welche die einzelnen Klassen sammeln (siehe Tabelle: Primärattribute). Ein Charakter muss die Mindestanforderungen einer Klasse, wenn angeben, erfüllen, um sie wählen zu dürfen.

## Kleriker

Mindestanforderungen:	Keine
Primärattribut:	WE
Trefferwürfel:	1W6
Maximale Stufe:	Keine Beschränkung

Menschen, die sich für die Laufbahn als Kleriker entscheiden, widmen ihr ganzes Leben und Streben einer bestimmten Gottheit. Sie richten ihr ganzes Leben darauf aus, die Wünsche und den Willen ihrer Göttin oder ihres Gottes in die Welt zu tragen. Dazu haben Kleriker Zugriff auf Zaubersprüche, die ihnen in Form göttlicher Energie verliehen werden. Die Macht und die Anzahl der Sprüche hängen von der Stufe des Klerikers ab. Außerdem sind Kleriker geübte Kämpfer, man kann sie sich also mehr als Heilige Kreuzfahrer, denn als sesshafte Seelsorger vorstellen. Sollte ein Kleriker jemals die Gnade seiner Gottheit verlieren, beispielsweise indem er gegen ihren Willen gehandelt oder gegen die Vorschriften des Ordens verstoßen hat, so kann diese Gottheit Strafen über ihn verhängen. Diese Strafen können Abzüge auf den Angriffswurf (zum Beispiel -1), die Reduzierung sogar oder den kompletten Entzug von Zaubersprüchen beinhalten.

Kleriker dürfen jede Art von Rüstung tragen, außerdem alle Waffen führen, die keine Schneide oder Spitze haben. Das schließt dementsprechend Waffen wie Schwerter, Äxte oder Pfeile aus, erlaubt aber Schlingen, Streitkolben oder andere stumpfe Waffen, denn eine strenge heilige Doktrin verbietet Klerikern die Verwendung aller schneidenden oder aufspießenden Waffen.

**Untote Vertreiben:** Kleriker haben die Fähigkeit, **Untote zu vertreiben**. Die Macht dieser Fähigkeit wird durch die Stufe des Klerikers bestimmt. Der Kleriker kann den Namen und die Macht seines Gottes anrufen, um Untote zu vertreiben, ja sogar zu zerstören. Vertriebene Untote werden das Gebiet so schnell wie möglich verlassen und keinesfalls versuchen, den Kleriker anzugreifen oder in irgendeiner Form Kontakt zu ihm aufzunehmen. In der *Tabelle: Untote Vertreiben* finden sich in den Spalten entweder Striche, eine Zahl zwischen 3 und 11 sowie „V“ oder „Z“. In der ersten Spalte findet man die Trefferwürfel der Untoten, in der ersten Zeile die Stufe des Klerikers.

Ein Strich bedeutet, dass der Kleriker Untote mit dieser Anzahl an Trefferwürfeln nicht vertreiben kann. Ein „V“ bedeutet, dass die Untoten automatisch vertrieben werden, ein „Z“ gibt an, dass sie automatisch zerstört werden. Bei einer Zahl muss der Kleriker 2W6 werfen. Ist dieser Wurf erfolgreich, das heißt höher als die angegebene Zahl, oder in der Tabelle stand ein „V“, so muss er erneut 2W6 würfeln, um festzustellen, wie viele Trefferwürfel an Untoten insgesamt vertrieben wurden. Bei einem „Z“ in der Tabelle sagt der Wurf von 2W6 aus, wie viele Trefferwürfel an Untoten zerstört wurden.

## Diebe: Fertigkeiten

Stufe	Schlösser öffnen	Fallen finden und entschärfen	Taschen-Diebstahl*	Schleichen	Wände erklettern	Im Schatten verstecken	Geräusche hören
1	17	14	23	23	87	13	1-2
2	23	17	27	27	88	17	1-2
3	27	20	30	30	89	20	1-3
4	31	23	37	37	90	27	1-3
5	35	33	40	40	91	30	1-3
6	45	43	43	43	92	37	1-4
7	55	53	53	53	93	47	1-4
8	65	63	63	63	94	57	1-4
9	75	73	73	73	95	67	1-4
10	85	83	83	83	96	77	1-5
11	95	93	93	93	97	87	1-5
12	97	95	105	95	98	90	1-5
13	99	97	115	97	99	97	1-5
14	99	99	125	99	99	99	1-5

\*-5% pro 5 Stufen, die das Opfer mächtiger ist als der Dieb. Ein Ergebnis von 1 ist immer ein Misserfolg, auch wenn die Prozentchance über 100% liegt.



Diebe verfügen über eine ganze Reihe an mit ihrem Beruf zusammenhängender Fähigkeiten, die in einer Abenteurergruppe von Nutzen sein können. Allerdings können Diebe etwas undurchsichtig und dementsprechend nicht so vertrauenswürdig wie die anderen Klassen sein. Ein Dieb gehört normalerweise einer Diebesgilde in seiner Heimatstadt an, wo er zwischen Abenteuern Schutz findet oder Informationen sammeln kann. Es liegt am Labyrinth Lord zu bestimmen, ob der Dieb einen Teil seiner gesammelten Schätze an seine Gilde abgeben muss, um ihren Schutz zu erhalten. Da Diebe auf List und eine gewisse Bewegungsfreiheit angewiesen sind, dürfen sie keine Rüstungen tragen, die schwerer als eine Lederrüstung sind. Auch Schilde wären eine zu große Einschränkung, ihr Gebrauch ist ihnen untersagt. Um ihr „Handwerk“ auszuüben benötigen sie die unterschiedlichsten Waffen, daher können sie jede Waffe verwenden. Ein Dieb besitzt einen besonderen **hinterhältigen Angriff**. Dazu muss er sich von hinten an einen Gegner **anschleichen**, gleichzeitig einen Wurf auf **In Schatten verstecken** schaffen. Gelingt beides, so erhält er einen Bonus von +4 auf seinen Trefferwurf und richtet doppelten Schaden an.

Diebesfertigkeiten: Diebe beherrschen die folgenden Fertigkeiten immer besser, je höher sie in den Stufen aufsteigen. Für gewöhnlich würfelt der Labyrinth Lord die Würfe auf diese Fertigkeiten (W100, außer W6 bei Geräusche hören), um den Spieler im Ungewissen zu lassen, ob sein Charakter erfolgreich war oder nicht.

**Schlösser öffnen:** Ein Dieb ist geschickt darin, Schlösser zu knacken. Er benötigt dazu jedoch sein Diebeswerkzeug, das mehrere Dietriche enthält. Er kann bei jedem Schloss nur drei Versuche unternehmen, es zu knacken. Gelingt es ihm drei Mal nicht, so kann er bei diesem Schloss keinen weiteren Versuch starten, bevor er nicht eine Erfahrungsstufe aufgestiegen ist.

**Fallen finden und entschärfen:** Ein Dieb kann in einem festgelegten Gebiet nur einmal nach Fallen suchen oder sie entschärfen. Es ist wichtig zu beachten, dass es sich hier um

## Ausrüstung

Anfängercharaktere können die folgenden Ausrüstungsgegenstände kaufen. Diese Listen werden auch praktisch sein, wenn Charaktere sich zwischen zwei Abenteuern neu ausrüsten müssen.

### WAFFEN

Waffe	Preis	Schaden	Gewicht
Axt, Schlacht-	6 GM	1W8	6 Pfund
Axt, Hand-	1 GM	1W6	3 Pfund
Keule	3 GM	1W4	3 Pfund
Armbrust, schwer	25 GM		8 Pfund
Schwere Bolzen (10) in einer Kiste	3 GM	1W8	1 Pfund
Armbrust, leicht	16 GM		4 Pfund
Leichte Bolzen (10) in einer Kiste	3 GM	1W6	1 Pfund
Dolch	3 GM	1W4	1 Pfund
Dolch, silbern	30 GM	1W4	1 Pfund
Wurfpfeil	5 SM	1W4	1/2 Pfund
Flegel	3 GM	1W6	5 Pfund
Flegel, schwer	8 GM	1W8	10 Pfund
Hammer, leicht	1 GM	1W4	2 Pfund
Hammer, schwer	7 GM	1W6	5 Pfund
Wurfspeer	1 GM	1W6	2 Pfund
Lanze	7 GM	1W6	10 Pfund
Langbogen	40 GM		3 Pfund
Pfeile (20) im Köcher	5 GM	1W8	3 Pfund
Streitkolben	5 GM	1W6	3 Pfund
Morgenstern	5 GM	1W6	6 Pfund
Picke, schwer	8 GM	1W8	6 Pfund
Picke, leicht	5 GM	1W6	3 Pfund
Stangenwaffe	7 GM	1W10	15 Pfund
Kampfstab	2 GM	1W6	4 Pfund
Krummsäbel	15 GM	1W6	4 Pfund
Kurzbogen	25 GM		2 Pfund
Pfeile (20) im Köcher	5 GM	1W6	3 Pfund
Wurfschlinge	2GM		0 Pfund
Schlingensteine (10)	-	1W4	5 Pfund
Speer	3 GM	1W6	6 Pfund
Schwert, Lang-	10 GM	1W8	4 Pfund
Schwert, Bastard-	20 GM	2W4	6 Pfund
Schwert, Kurz-	7 GM	1W6	2 Pfund
Schwert, Zweihänder-	15 GM	1W10	15 Pfund
Dreizack	4 GM	1W6	4 Pfund



### RÜSTUNGEN

Rüstung	Preis	Rüstungsklasse (RK)	Gewicht
Bänderpanzer	250 GM	4	35 Pfund
Kettenhemd	150 GM	5	30 Pfund
Pferderüstung	150 GM	5	60 Pfund
Lederrüstung	20 GM	7	15 Pfund
Waffenrock	5 GM	8	10 Pfund
Plattenpanzer	600 GM	3	50 Pfund
Schuppenpanzer	65 GM	6	40 Pfund
Schild	10 GM	1 weniger	10 Pfund
Schienenpanzer	200 GM	4	45 Pfund
Verstärkte	30 GM	6	20 Pfund
Lederrüstung			
Ungerüstet	-	9	-

\*Das Benutzen eines Schildes verringert die Rüstungsklasse um 1.



## Spruchbeschreibungen

Hier werden die Zaubersprüche in alphabetischer Reihenfolge beschrieben, wobei zwischen den Sprüchen des Klerikers und der Magier/ Elfen unterschieden wird. Die Sprüche werden nach ihrem Zaubergrad am Ende dieses Abschnitts aufgelistet.

### Klerikersprüche

#### Böses entdecken

Stufe: 1

Dauer: 6 Runden

Reichweite: 120 Fuß

Der Spruchwirker kann die Gegenwart von bösen Absichten spüren. Dies bezieht sich sowohl auf die Anwesenheit von lebenden Kreaturen als auch von Objekten, die für böse Absichten verzaubert wurden. Objekte und Kreaturen mit bösen Absichten innerhalb von 120 Fuß werden von einem magischen Glühen umhüllt.

Wichtig: Der Herr der Labyrinth hat zu entscheiden, was „böse“ ist. Manche Dinge können für den Spruchwirker gefährlich sein, ohne „böse“ zu sein, Fallen beispielsweise. Dieser Spruch verleiht nicht die Fähigkeit, Gedanken zu lesen, sondern nur die Fähigkeit, generell böse Absichten zu erkennen.

#### Böses bannen

Stufe: 5

Dauer: 1 Runde

Reichweite: 30 Fuß

Wenn er diesen Spruch wirkt, kann der Spruchwirker keine andere Aktion ausführen, als sich während der ganzen Dauer auf den Spruch zu konzentrieren. Sämtliche Untote oder andere verzauberte Kreaturen, die in 30 Fuß Reichweite des Spruchwirkers gelangen, müssen einen Rettungswurf schaffen oder werden direkt zerstört. Jede Kreatur, die den Rettungswurf schafft, wird sofort fliehen.

Anstatt in einem 30 Fuß Radius kann der Spruchwirker den Spruch auch auf ein einzelnes Monster wirken. Dieses erhält einen -2 Abzug auf seinen Rettungswurf. Weiterhin kann *Böses bannen* benutzt werden, um einen verfluchten Gegenstand von einem Wesen innerhalb der Spruchreichweite zu entfernen.

#### Dauerhaftes Licht (umkehrbar)

Stufe: 3

Dauer: siehe unten

Reichweite: 120 Fuß

Wird dieser Spruch gewirkt, entsteht Licht auf einer Fläche mit 60 Fuß Durchmesser. Das Licht ist so hell wie Sonnenlicht und sämtliche Kreaturen, die Abzüge durch Sonnenlicht erhalten (mit Ausnahme von Schaden durch Sonnenlicht), sind durch diesen Spruch betroffen. Der Spruch kann auf einen Gegenstand gewirkt werden, so dass dieser Gegenstand unter der Wirkung des Spruchs umhergetragen werden kann. Wird der Spruch auf eine Kreatur gewirkt, steht dieser ein Rettungswurf zu. Der Spruch kann auf die Augen einer Kreatur gewirkt werden, was Blindheit zur Folge hat. Dieser Spruch ist permanent, solange er nicht gebannt wird.

