

# DIE ZERREISSPROBE

Begegnung Stufe 21 (16,000 XP)

- ♦ Fertigkeitenherausforderung    ♦ Komplexität: variabel (mittel – schwierig)
- ♦ Primäre Fertigkeiten: **alle** (bis auf Gewölbekunde und Wahrnehmung)
- ♦ Sekundäre Fertigkeiten: keine    ♦ System: Dungeons & Dragons, 4. Edition

## EINE WENDE DES SCHICKSALS

„Und mit dem Tag, da Galahad die Tafelrunde verliess, zerbarst auch die Gemeinschaft der Ritter. Jeder ging seines Weges und, von nun an auf sich allein gestellt, ward nicht mehr gesehen.“

Vielleicht ist Ihnen dieser tragische Augenblick aus der Sage um König Artus bekannt – besonders eindringlich wird er im Film „Excalibur“ von 1989 dargestellt:

**Eine Gemeinschaft an Helden zerbricht, weil sie nicht länger in der Lage ist, ein gemeinsames Ziel zu verfolgen.**

Ähnliches widerfährt auch den Gefährten in „Herr der Ringe“ am Ende dessen ersten Bandes. Paradoxaerweise zerfällt die Gemeinschaft in beiden Fällen, obwohl ein einheitliches Ziel für die Gruppe nach wie vor bestünde – die Suche nach dem Gral, die Zerstörung des Einen Ringes. Was jedoch fehlt, ist die gemeinsame Vision – und damit der gemeinsame Weg, auf dem das Ziel mit vereinten Mitteln erreicht werden kann.

Um wieviel schwieriger muss sich erst eine Situation für eine Heldengruppe gestalten, deren oberste Priorität nicht länger ein gemeinsames Ziel ist, sondern individuelle Vorhaben?

## ...AUCH AM SPIELTISCH...

Die eben genannten Szenarien stellen im klassischen „High Fantasy“-Rollenspiel Ausnahmeerscheinungen dar. Sie mögen einem kontroversen Spielleiter-Entscheid

bei der Kampagnengestaltung entspringen. Auch der Spieler, der sich entscheidet, seinen Charakter künftig nur mehr fernab seiner Gruppe Ziele verfolgen zu lassen, dürfte selten vorkommen – immerhin entscheidet er sich hiermit (fast unausweichlich) für das vorzeitige Ausscheiden seines Charakters aus der Gruppe seiner Mitspielercharaktere.

Umso erstaunlicher ist es, dass ein relativ neues Element im Regelwerk von Dungeons & Dragons das innovative Potenzial hat, Situationen dieser Art zu einem regulären Bestandteil des Spielgeschehens zu machen. Die Rede ist hier von den sogenannten „Epischen Bestimmungen“ (engl. **Epic Destinies**), die die Spielercharaktere ab der 21. Stufe erwartet. Im Gegensatz zu den „Legendären Klassen“ (engl. Paragon Paths), die die Spieler im mittleren Stufenbereich für ihre Charaktere wählen, und welche diesen „lediglich“ exotischere Fähigkeiten verleihen oder (seltener) sie stärker in die Kampagnenwelt einbinden, verlangen Epische Bestimmungen **das gewissenhafte Verfolgen langfristiger Ziele**. Und auch wenn noch weit nicht alle offiziellen Epischen Bestimmungen erschienen sind, zeichnet sich bereits eine Tendenz ab: die Ziele, die unter diesem Gesichtspunkt den einzelnen Spielercharakteren zugemutet werden, **dürften am Zusammenhalt der einen oder anderen Gruppe rütten**.

## ...DIE NACH EINER HERAUSFORDERUNG VERLANGT!

Für jene Spielleiter, die sich das Konfliktpotenzial dieser Situation zunutze ma-

chen wollen, es also nicht abseits des Spieltisches unter den Teppich kehren wollen, wurde die nachfolgende Fertigkeitenherausforderung entworfen. Sie behandelt die folgende Kernfrage:

**Gelingt es den Spielercharakteren, trotz widersprüchlicher Epischer Bestimmungen den Zusammenhalt ihrer Gruppe aufrechtzuerhalten?**

Als Spielleiter dürften Sie Ihre Spieler mit dieser Frage doppelt überraschen.

Zum einen entpuppt sich die Wahl einer Epischen Bestimmung für den einzelnen Spieler als schwieriger und anspruchsvoller als erwartet. So wird unter anderem verhindert, dass ein gewaltiger Machtanstieg auf Spielerebene zur harmlosen Entscheidung verkommt: Macht hat ihren Preis, gerade im sozialen Bereich, und das soll im Spiel spürbar werden.

Zum anderen finden sich die Spieler nicht mit Kontrahenten, Monstern oder Fallen konfrontiert – sondern mit einander. Im Rahmen einer Fertigkeitenherausforderung dürfte das die Spieler besonders überraschen, und ihre Fähigkeiten mehr als sonst fordern. Denn die eigene Gruppe birgt in diesem Fall eine schwerwiegende Herausforderung für jeden einzelnen Spieler: die Akzeptanz der eigenen Epischen Bestimmung.

## VORAUSSETZUNGEN

Bevor wir zur Umsetzung der Fertigkeiten-Herausforderung kommen, sollten Sie sich als Spielleiter über die Voraussetzungen derselben im klaren sein.

**Erstens** müssen sich alle Spieler bereits aktiv für eine Epische Bestimmung entschieden haben. Das bedeutet, dass die Spieler sich auf (mindestens) Stufe 21 befinden und bereits explizit vorhaben,

die (zu den Epischen Bestimmungen dazugehörigen) Talente in Anspruch zu nehmen. Unterhalb dieses Stufenbereichs ist das Vorhaben des Spielers, eine Epische Bestimmung zu beschreiten, nicht gravierend genug, um für die Konfliktsituation, von der hier die Rede sein wird, in angemessener Vehemenz beizutragen.

### VARIANTE: „ERSTE UNTER GLEICHEN“

Die vorliegende Herausforderung ist prinzipiell auch dann durchführbar, wenn ein bis zwei Spielercharaktere die Option, eine Epische Bestimmung zu wählen, **bewusst** ausgeschlagen haben.

Epische Bestimmung: der „Mythische Schatten“

**Zweitens** muss sich jeder Spieler bereits **vor** der Fertigkeitenherausforderung im klaren sein, was seine Epische Bestimmung beinhaltet und ihm in Zukunft abverlangt wird. Gerade in diesen zwei Bereichen wird Ihnen empfohlen, bestehende Optionen aus dem Spielerhandbuch in gemeinsamer Zusammenarbeit mit dem jeweiligen Spieler im Vorfeld **stark aufzuwerten**.

Wie ausführlich und auf welchem Weg Sie mit dem einzelnen Spieler klären, wie in der vorhandenen Kampagnenwelt diese oder jene Epische Bestimmung voraussichtlich erreicht werden muss bzw. kann, ist zweitrangig. Wichtig ist, dass diese Zielsetzung am Ende präzise genug ist, damit

♦ der Spieler eine ausreichend starke **emotionale Bindung** an seine Epische Bestimmung hat, und

♦ diese Zielsetzung ausreichend **Sprengpotential** für den späteren Gruppenkonflikt birgt – so garantieren Sie, dass es zu tatsächlich widersprüchlichen Bestimmungen kommt.

Denn für diese Fertigkeitenherausforderung gilt: **zielführende Vorbereitung** ist die halbe Miete. Vorbereitende Gespräche (etc.) mit einzelnen Spielern sollten ausserdem **diskret** stattfinden, also abseits (vorerst) unbetroffener Mitspieler. Und dass dies auf eine Herausforderung der ganzen Gruppe hinauslaufen wird, sollten Sie zu diesem Zeitpunkt ebenfalls noch verschweigen.

**Drittens** müssen Sie als Spielleiter bereits im Vorfeld einschätzen können, ob sie den eben genannten Aspekt des „Sprengpotentials“, den die vorliegende Fertigkeitenherausforderung behandeln wird, Ihrer Gruppe überhaupt zumuten möchten. Es wäre verfehlt, diese Situation an Ihre Spieler ausschliesslich von außen heranzutragen. Widerstrebt es einer Spielergruppe, gruppeninterne Konflikte am Spieltisch auszutragen, sollte sie dazu auch nicht gezwungen werden. Und letztlich müssen Sie sich auch bewusst sein, dass mit dem Misserfolg der Fertigkeitenherausforderung weit mehr als üblich auf dem Spiel steht. Im Falle eines Misserfolges nämlich zerbricht die Gruppe – sie teilt das Schicksal der Gefährten um Artus und Frodo. Denn selbst wenn dieses Ergebnis zu einem

Epische Bestimmung: der „Halbgott“

### „IN DER DÄMMERUNG“

Besonders motivierte Spielleiter könnten die vorhin angesprochene **Vorbereitung** in kurzen Einzelabenteuern mit dem jeweiligen Charakter ausgestalten.

Der Schurke, der von seinem Gildenmeister in die letzten „Mysterien“ eingeweiht wird, der Druide, dem eine Epiphanie auf weiter Flur widerfährt, die Klerikerin, der ein Avatar höchstpersönlich nach ihrem Abendgebet einen Besuch abstattet – und sie ungewöhnlich vertraut mit „Schwester“ anredet: Situationen dieser Art bieten Ihnen als Spielleiter Gelegenheit, Ihre Spieler mit der gewaltigen Tragweite und Verantwortung Epischer Bestimmungen zu konfrontieren.

Aber nicht nur das. Nehmen Sie sorgfältig Notiz davon, zu wieviel der Spielercharakter bereit ist, um seine Bestimmung zu erfüllen. Zwingen Sie ihm keine unnötigen Ziele auf – aber wenn er im Laufe dieser Begegnung seinerseits verspricht, dieses oder jenes zu tun, verewigen Sie dies ruhig mittels eines Schwurs, den der Charakter gegenüber dem Gildenmeister (Avatar, etc.) ablegt. Dies dürfte zumindest für Sie der kürzeste Weg sein, die beiden oben genannten Ziele zu erreichen (**emotionale Bindung, Sprengpotential**). Wenn Ihnen andere, subtilere Wege einfallen – nur zu!

hohen Anteil ihrer eigenen Entscheidung obliegt, gibt es Spielergruppen, die sich lieber nicht mit solchen Entscheidungen konfrontiert sehen. Lassen Sie das keinesfalls außer Augen. Ebenso wichtig ist es, dass verschiedene Spieler unterschiedlich sensibel auf die angesprochenen Punkte reagieren werden. Hier ist einfach Ihre Sensibilität und die Vertrautheit mit Ihren Spielern gefragt. Das ist ein Punkt, den Ihnen niemand abnehmen möchte, geschweige denn abnehmen kann.

Letztlich gibt es aber zwei gute Gründe für alle Beteiligten, Konflikte um Epische Bestimmungen direkt auszutragen.

**Zum ersten** ist das Konzept einer Epischen Bestimmung oft genug darauf angelegt, den einzelnen Spielercharakter als „Solo Superstar“ weit abseits des Gruppenlebens zu glorifizieren. Ob und inwieweit ein Spieler von Elementen dieser Art profitieren will, ist seine eigene Entscheidung (es steht ihm ja frei, von der Epischen Bestimmung keinen Gebrauch zu machen; und die vorliegende

Fertigkeitenherausforderung ermöglicht es ihm auch, nachträglich von seiner anfänglichen Wahl Abstand zu nehmen). Will er jedoch davon profitieren, scheint eine Neuorientierung seinerseits in der Gruppe, und der Gruppe insgesamt, angebracht. Diese Neuorientierung verdient es, ausgespielt zu werden.

Und **zum zweiten** besteht Ihre Spielrunde aus Charakteren, die sich vor geraumer Zeit in der buchstäblichen Taverne weitab der Machtzentren ihrer Welt einst entschieden haben, ihr Schicksal in Zukunft gemeinsam zu meistern. Während die vorliegende Herausforderung gedacht ist, diese frühe Entscheidung jetzt, Jahre später, in Frage zu stellen, führt eine Bedrohung dieser Art im Idealfall (eines Erfolgs) auch dazu, dass diese Entscheidung erneut besiegelt wird. Bestehende Freundschaftsbande unter den Charakteren erhalten hier somit eine neue Tiefe, die auf den epischen Stufenbereich und dessen Herausforderungen zugeschnitten ist. Ein Moment dieser Art zeigt aber erst dann am Spiel-





Angespanntes Gruppenfoto: die Gruppendynamik um den Charakter Tanis zu Beginn der „Chronik der Drachenlanze“ bietet ein herausragendes Beispiel für die vorliegende Fertigkeitenherausforderung. Raistlin mag Caramon, aber gewiss nicht Sturm von seiner Bestimmung überzeugt haben. Und Kitiara hat sich wegen höherer Ziele von ihrer Gruppe ganz verabschiedet – ihre Bestimmung liegt anderswo.

tisch nachhaltige Wirkung, wenn er eben dort – am Spieltisch – ein gewisses Maß an Raum einnehmen darf.

## ABLAUF, 1: „SETUP“

Als Begegnung braucht die vorliegende Fertigkeitenherausforderung einen geeigneten **Ort** in der Kampagnenwelt Ihrer Spielercharaktere. Verfügen die SC über eine gemeinsame Burg oder ähnliches, kann die Begegnung an der grossen Tafel oder der Kampfarena derselben stattfinden. Bei Charaktergruppen ohne gemeinsamen Wohnort ist neutrales Terrain unter freiem Himmel angebracht. Wichtig: die Auswahl des Ortes darf keinen der Spielercharaktere im Vergleich zu anderen benachteiligen.

Der **Zeitpunkt** der Begegnung ergibt sich daraus, wann die Charaktere ihre Epischen Bestimmungen gewählt haben – dies kann vor, nach, oder während einer anderen Queste stattfinden. Sie haben zusätzlich die Option, einen in der Kampagnenwelt symbolträchtigen Jahrestag zu wählen, der der Stimmung der Begegnung eine besondere Note verleiht. Gut eignen sich Hohe Feste und andere traditionelle Riten um die drei Gottheiten der Bestimmung: Avandra, Ioun, Die Königin der Raben (DMG, Seite 157).

Auch hier gilt: die Wahl des Zeitpunkts sollte sich nicht auf die Fertigkeitenwerte einzelner Spielercharaktere unterschied-

lich auswirken. Ein Kleriker von Avandra etwa erhält keinen Bonus, der einem Schurken vorenthalten bleibt.

Da Ort und Zeit der Begegnung auf Ihre Gruppe angepasst werden müssen, gibt es logischerweise keinen einheitlichen **Vorlesetext**, der sich für die Vermittlung sämtlicher Situationen eignet, die die vorliegende Fertigkeitenherausforderung einleiten. Unbedingt unterbringen sollten Sie jedoch folgende Informationen zu Beginn der Begegnung:

- ♦ Jedem Charakter fällt auf, dass in den anderen Charakteren eine innere und äußere Verwandlung eingetreten ist. Die Charaktere sind nämlich durch die oben genannte „Dämmerung“ am Vorabend (Seite 3) von der Wahl Ihrer Epischen Bestimmung bereits für Außenstehende gezeichnet. Die langjährige Vertrautheit der Charaktere untereinander macht dies besonders deutlich spürbar. Deshalb ermöglicht eine „Einschätzen“-Probe (SG 32), die Epische Bestimmung eines anderen Charakters namentlich zu erkennen; Spieler deren Proben knapp mißlingen (bis effektiv SG 27) erhalten beschränkt aufschlussreiche Andeutungen. Geben Sie den Spielern an diesem Zeitpunkt zudem die Möglichkeit, ihre Charaktere interagieren und (wenn gewollt) gegenseitig zur Rede zu stellen.

- ♦ In der Folge ist es zentral, dass Sie ab einem gewissen Zeitpunkt den Spielern (auf angemessene Weise) die **Kernfrage**

der Herausforderung darlegen: „Gelingt es Euch, trotz widersprüchlicher Epischer Bestimmungen den Zusammenhalt Eurer Gruppe aufrechtzuerhalten?“

Ihren Spielern erklärt und verdeutlicht haben.

### WANN BESTEHEN WIDERSPRÜCHE?

Dass eine „Klinge von Ragnarök“ die gewaltigste Schlacht aller Zeiten herbeisehnt, also ein Ereignis, dass eine Verwüstung und Schändung der Naturwelt beinhaltet und nach sich zieht, dürfte der „Naturgewalt“ missfallen.

Die gebotene Verborgtheit eines „Mythischen Schatten“ verträgt sich schlecht mit der Aufmerksamkeit, die ein aktiv angebotener „Halbgott“ auf sich zieht – warum sollten die beiden fortan in der gleichen Gruppe reisen?

Hier (und anderwo) sind von beiden Seiten Spannungen zu erwarten.

Das sind jedoch nur Widersprüche und Spannungsverhältnisse **genereller** Natur. **Individuellere**, die Sie als Spielleiter zusätzlich vorbereitet haben (siehe Seite 3), werden für die Spieler erst im Laufe der Herausforderung sichtbar, wenn ihre Charaktere eingehender miteinander interagiert haben.

Dass sich (auch: für Sie) neue Widersprüche im Laufe einer solchen Konfrontation auftun (und bestehende entschwächen) können, versteht sich von selbst.

Eine Tieflingmagierin versucht, ihre Epische Bestimmung einem Goliathschurken inhaltlich näherzubringen – und stößt dabei nicht nur an ihre eigenen Grenzen.

♦ Die Herausforderung wird erst zu Ende sein, wenn die SC-Gruppe keine widersprüchlichen Bestimmungen mehr enthält bzw. wenn sich die Gruppe dermaßen dezimiert hat, dass die Übrigbleibenden keine widersprüchlichen Bestimmungen mehr untereinander aufweisen.

♦ Wann und wie weit „Widersprüche“ dieser Art vorliegen, **liegt letztendlich alleine in Ihrem Ermessen**. Wichtig für den Verlauf der Begegnung ist, dass Sie sämtliche dieser Widersprüche als solche

Ebenso darlegen müssen Sie den Spielern zu Beginn der Begegnung die beiden **Kernstrategien**, die die Herausforderung zur Bewältigung der Kernfrage erlaubt:

♦ Entweder gibt ein Spieler die Epische Bestimmung seines Charakters zugunsten der eines Mitspielercharakters **von sich aus** auf.

♦ Oder sein Charakter **überzeugt** die anderen von der Wichtigkeit der eigenen Bestimmung. Diese Strategie wird im Kernteil der Fertigkeitenherausforderung (anschließend, in „Ablauf, 2“) behandelt.

## ABLAUF, 2: BEEINFLUSSUNG ANDERER CHARAKTERE – DAS „ÜBERZEUGEN“

Jedem Spielercharakter steht offen, einen anderen Charakter von seiner eigenen Epischen Bestimmung zu **überzeugen**<sup>TM</sup>, wodurch der andere Charakter an diese Bestimmung „gebunden“ wird – das heißt, er wird diese Bestimmung aktiv unterstützen, selbst wenn er dafür (permanent oder vorübergehend) seine eigene Bestimmung zurückstellen muss.

♦ Ein Spielercharakter hat einen anderen Charakter in dieser Hinsicht „überzeugt“<sup>TM</sup>, wenn ihm genügend Überzeugen<sup>TM</sup>-Proben gelungen sind, bevor ihm zuviele Proben dieser Art misslingen. Die **Anzahl** der hier benötigten Proben variiert stark, da wir der üblichen, statischen **Komplexität** (wie etwa: zwei Erfolge vor zwei Misserfolgen) ein dynamisches **Buchführungssystem** vorziehen, dass Sie unten auf Seite 9 finden. Die resultierende Komplexität liegt bei einer Zahl von drei Spielern **6** mal vor, bei vier Spielern **12** mal, und bei fünf Spielern **20** mal. Dies beeinflusst auch die Spiellänge der vorliegenden Begegnung.

♦ Überzeugen<sup>TM</sup>-Proben **können auf die verschiedensten Fertigkeiten abgelegt werden**, je nach Art des Überzeugens (siehe Seite 8). Ausserdem darf jede Fertigkeit im vorliegenden Rahmen beliebig oft eingesetzt werden, solange dem Spieler weitere Proben zustehen.

♦ Ein Charakter muss mindestens die Hälfte der übrigen Gruppe von seiner Bestimmung überzeugen<sup>TM</sup> (also **zwei** von insgesamt 3-4 Mitspielercharakteren, **einen** bei insgesamt 2), damit er sie weiterhin innerhalb der Gruppe verfolgen kann. Ansonsten muss er die Gruppe verlassen oder die Bestimmung von sich aus aufgeben (siehe Seite 9).

♦ Nur wenn die Epischen Bestimmungen zweier Charaktere keinerlei Spannungen, Widersprüche etc. aufweisen, sind Fälle gegenseitiger Überzeugung<sup>TM</sup> möglich. Andernfalls ist es unmöglich, dass am Ende der Herausforderung zwei Charaktere voneinander überzeugt<sup>TM</sup> sind.

Und liegen Spannungen etc. dieser Art zwischen den Bestimmungen zweier Spielercharakteren (SC 1 und SC 2) vor, gelten ausserdem folgende Sonderregelungen:

♦ Eine gelungene Überzeugen<sup>TM</sup>-Probe von SC 1 auf SC 2 wird automatisch als Misserfolg einer Überzeugen<sup>TM</sup>-Probe von SC 2 auf SC 1 verbucht.

♦ Wird ein von diesen Spannungen unbetroffener dritter SC, SC 3, von einem dieser beiden SC (etwa SC 1) erfolgreich überzeugt<sup>TM</sup>, wird dies ebenfalls als automatischer Misserfolg für SC 2 bei SC 3 verbucht. Dadurch wird verhindert, dass an Spannungen unbeteiligte Mitspielercharaktere von widersprüchlichen Bestimmungen überzeugt<sup>TM</sup> werden.

### Beispiel

Susannes und Philipps Charaktere haben widersprüchliche Epische Bestimmungen, welche jedoch mit der Bestimmung von Petras Charakter keine Widersprüche aufweisen.

Susanne gelingt **ein** Überzeugungsversuch gegenüber Petra – dies wird gleichzeitig als **ein** Misserfolg bei Philipp verbucht, Petras Charakter zu überzeugen<sup>TM</sup>.

♦ Angesichts dieser Sonderregelungen ist es sehr wichtig, dass Sie die **Reihenfolge** Ihrer Spieler in dieser Fertigkeiten-Herausforderung mittels einer Initiative-Probe festlegen. Dies unterstreicht auch die taktische Komponente der Begegnung, da die Spieler (insbesondere auch aus Charaktersicht) genau überlegen müssen, wen ihrer Mitspielercharaktere sie wann überzeugen<sup>TM</sup>.

## GENERELLES ÜBERZEUGEN™

Einem Spieler gelingt eine generelle Überzeugen™-Probe gegenüber einem Mitspielercharakter, wenn sein Fertigkeitenwurf **höher** als der des Mitspielers ist. Gewürfelt werden kann auf folgende Fertigkeiten:

- ♦ „Diplomatie“ gegen „Diplomatie“,
  - ♦ „Bluffen“ gegen „Einschätzen“,
  - ♦ „Einschüchtern“ gegen den Willensverteidigungswert des anderen SC + 1W20.
- Boni und Mali auf diese Fertigkeitenwürfe sollten Sie nach eigenem Ermessen vergeben. Darüber hinaus gilt:
- ♦ Misslungenes Bluffen und Einschüchtern wird automatisch als zwei Misserfolge verbucht, gelungenes Einschüchtern als zwei Erfolge.
  - ♦ Da alle Überzeugen™-Würfe „offen“ (d.h. für alle Spieler ersichtlich) ermittelt werden, müssen Sie bei gelungenen Bluffproben dafür sorgen, dass betroffene Spieler die Trennung von Spieler- und Charakterwissen gewissenhaft einhalten.

## SPEZIFISCHES ÜBERZEUGEN™: DAS „NÄHERBRINGEN“

Ein Spielercharakter kann versuchen, den Inhalt und die Wichtigkeit der eigenen Bestimmung anderen Charakteren „näherzubringen“. Dies gelingt, wenn der Spieler dieses Charakters eine Probe auf eine seiner „**klassenspezifischen**“ Fertigkeiten ablegt (siehe Liste unten) und dem Spieler des anderen SC eine mindestens ebenso hohe Probe auf dieselbe Fertigkeit **gelingt**.

**Optional:** Berechnen Sie die Fertigkeitenwerte dieser zwei SC neu mit den Grundeigenschaften Intelligenz (für den näherbringenden Charakter) und Weisheit (für den „nähergebrachten“ Charakter), um zu simulieren, dass die betreffende Fertigkeit nicht im üblichen Sinn ausgeführt wird.

- ♦ Die Probe des ersten („näherbringenden“) SC können Sie als Spielleiter

mit einem (hier: begünstigenden) Malus von bis zu –10 versehen, je nachdem wie gekonnt dessen Spieler das Näherbringen rollenspielerisch und inhaltlich umsetzt.

- ♦ Eine Fertigkeit eines SC gilt im Rahmen des Überzeugens als **klassenspezifisch** je nach Wahl seiner Epischen Bestimmung:

### Klassenspezifisches Überzeugen™

Erzmagier	Magiewissen, Geschichte
Ewig Suchender	Ausdauer, Akrobatik
Halbgott	Geschichte, Religion
Klinge von Ragnarök	Ausdauer, Athletik
Meister der Artefakte*	Magiewissen, Geschichte
Mythischer Schatten	Diebeskunst, Heimlichkeit
Naturgewalt*	Heilkunde, Naturkunde
Tödlicher Täuscher*	Diebeskunst, Gassenwissen

\* Erst für 3.5 erschienen – siehe Anhang.

### „KAMPF IST AUCH NUR DIE FORTFÜHRUNG DER DIPLOMATIE MIT ANDEREN MITTELN“

Oben haben wir Sie davor gewarnt, die Begeisterung Ihrer Gruppe, Konflikte am Spieltisch auszutragen, **nicht zu überschätzen**. Hier möchten wir Sie vor dem Gegenteil bewahren: setzen Sie der Konfliktfreie Ihrer Spielern keine Grenzen. Gelangt das Eigenverständnis ihrer Charaktere von zweien oder mehreren Ihrer Spieler an einen Punkt, an dem ihnen eine gewaltfreie Fortführung des Konflikts **rollenspielerisch nicht mehr plausibel** erscheint (etwa nach einer misslungenen „Einschüchtern“-Probe), sollten Sie ihnen das Fortführen des Konflikts per Kampf auch gestatten. Erinnern Sie die Spieler aber im Zweifelsfall daran, dass sie einen auf 0 Trefferpunkte reduzierten Gegner nicht töten müssen, sondern einfach bewusstlos schlagen können (PHB Seite 295). So können Sie zumindest vermeiden, dass erst der Tod die Spielercharaktere scheidet.



## BUCHFÜHRUNG DER ZWISCHENERGEBNISSE

Jeder Spieler erhält Spielfiguren (Kegel, Miniaturen, etc.) die er eindeutig seinen Mitspielern zuweist. Diese stellt er auf die Reihe mit der „0“ des folgenden Rasters, von dem jeder Spieler ebenfalls eine (vergrößerte) Kopie erhält (siehe Seite 11):

SC 2	SC 3	SC 4	SC 5
+2	+2	+2	+2
+1	+1	+1	+1
+0	+0	+0	+0
-1	-1	-1	-1
-2	-2	-2	-2

♦ Für jede Überzeugen™-Probe, die ihm gelingt, bewegt der Spieler die Figur des betreffenden Mitspielercharakters um ein Feld nach oben; für jedes Misslingen ein Feld nach unten.

♦ Ist eine Figur bei +2 oder -2 angelangt, kann sie von diesem Spieler nicht mehr bewegt werden, da sie von seiner Epischen Bestimmung **endgültig** überzeugt™ bzw. nicht überzeugt™ ist.

## ERMITTLUNG DES SCHLUSSEERGEBNISSES

Die Fertigkeitenherausforderung ist zu Ende, sobald keinem Spieler mehr eine Überzeugen™-Probe offensteht bzw. kein Spieler mehr von einer Überzeugen™-Probe Gebrauch machen will.

♦ Ermitteln Sie nun, welche Spieler im Rahmen ihrer Gruppe ihre Epische Bestimmung weiterhin verfolgen dürfen. Dazu muss ein Spieler entweder zwei von insgesamt 3-4 Mitspielercharakteren überzeugt™ haben, bzw. einen von insgesamt 2 Mitspielercharakteren. Ansonsten steht dieser Spieler vor der Wahl, seine Epische Bestimmung (und somit alle bereits in diesem Rahmen erworbene Talente und Sonderfertigkeiten) aufzu-

geben oder sie ausserhalb der Gruppe zu verfolgen und die Gruppe damit zu verlassen.

♦ Die Spielergruppe erhält 16,000 Erfahrungspunkte **unabhängig** von diesen Konsequenzen.

♦ Spieler, die ihre Bestimmung aus freien Stücken d.h. **von sich aus** zum Wohle ihrer Gruppe aufgegeben haben, erhalten zusätzlich 6,400 Erfahrungspunkte.

♦ Ein Spieler, dessen Charakter von der Epischen Bestimmung eines anderen überzeugt™ wurde, ist fortan an dessen Bestimmung „gebunden“. Innerhalb jeder Queste, die mit dieser Bestimmung unmittelbar zusammenhängt, werden seine Erfolge beim Unterstützen einer Fertigkeitenprobe dieses Mitspielers mit +4 statt der üblichen +2 belohnt.

## ANHANG: REGELBEGRIFFE UND QUELLEN

Die vorliegende Fertigkeitenherausforderung enthält inoffizielle Übersetzungen der Epischen Bestimmungen. Deshalb bieten wir hier eine Gegenüberstellung mit den offiziellen (engl.) Bezeichnungen an. Ebenso angeboten wird eine Gegenüberstellung deutscher und englischer Bezeichnungen der Fertigkeiten.

Fertigkeiten	
Akrobatik	Acrobatics
Athletik	Athletics
Ausdauer	Endurance
Bluffen	Bluff
Diebeskunst	Thievery
Diplomatie	Diplomacy
Einschüchtern	Intimidate
Einschätzen	Insight
Gassenwissen	Streetwise
Geschichte	History
Heilkunde	Heal
Geschichte	History
Magiewissen	Arcane
Religion	Religion

Epische Bestimmungen	
Erzmagier	Archmage
Ewig Suchender	Eternal Seeker*/ Eternal Hero
Halbgott	Demigod
Meister der Artefakte*	Artifact Lord
Klinge von Ragnarök	Blade of Ragnarok
Mythischer Schatten	Mythic Shadow
Naturgewalt*	Force of Nature
Tödlicher Täuscher*	Deadly Trickster

Die hier mit „\*“ gekennzeichneten Epischen Bestimmungen wurden für die 4. Edition zum jetzigen Zeitpunkt (13.11. 2008) noch nicht offiziell konvertiert – sie werden in „Epic Destinies in D&D 3.5“ erklärt. Damit zu den Quellen.

## QUELLEN

Mehr über Epische Bestimmungen erfahren Sie im Spielerhandbuch (engl. Ausgabe, Seite 172-175) und im Spiel-leiterhandbuch (engl. Ausgabe, Seite 147). Von editionsunabhängigen Interesse ist der Aufsatz, der das Konzept der Epischen Bestimmungen eingeführt hat:

- ♦ Logan Bonner, „Epic Destinies in D&D 3.5“, erschienen auf der Webseite von Wizards of the Coast im April 2008

Dieser Aufsatz enthält auch wertvolle Spiel(leit)ertips für das Spielen mit Epischen Bestimmungen überhaupt.

Weitere Epische Bestimmungen für die 4. Edition werden voraussichtlich in den folgenden Veröffentlichungen erscheinen:

- ♦ „Martial Power“ (November 2008)
- ♦ „Arcane Power“ (Mai 2009)
- ♦ „Players' Handbook II“ (Juni 2009)

## KONVERTIERUNG NACH D&D 3.5?

Machen wir uns nichts vor: außer der Grundidee müssen Sie die „Zereissprobe“ für die dritte Edition völlig neu entwerfen. Oder glauben Sie, dass „3.5er“ Barden und Barbaren der 21. Stufe in einem Kräftemessen, das primär über (soziale) Fertigkeiten ausgetragen wird, annähernd gleich gute Chancen haben? Soziale Beeinflussungszauber, welche in der 4. Edition größtenteils abgeschafft wurden, dürften das ihre tun, damit die vorliegende Begegnung in der dritten Edition äußerst unausgewogen abläuft. Und Konzepte wie das „Spezifische Überzeugen™“ (auf Seite 8) verursachen einfach Logikbrüche ausserhalb des stark vereinfachten Fertigkeitensystems der 4. Edition. In diesem Sinne wünschen wir Ihnen viel Glück und Gelingen. ✕

„Hinter dem Vorhang“: Design-Ansatz

Die 4. Edition hätte ein sogenanntes „Social Combat“-Subsystem mit sich bringen sollen (tat es aber nicht). Der vorliegende Entwurf möchte erste Ansätze für ein solches liefern.

## DIE ZEREISSPROBE: SPIELERDOKUMENT

### Generelles Überzeugen 1 Alle Klassen Stufe 21

*Binde einen anderen Charakter an Deine Epische Bestimmung.*

**At-Will**                      ♦ **Diplomatie**  
**Standard Action**                      **Ranged** Hörweite  
**Target:** Mitspielercharakter  
**Attack:** Diplomatie  gg Diplomatie

**Hit:** 1 Erfolg „Überzeugen“  
**Miss:** 1 Misserfolg „Überzeugen“

### Generelles Überzeugen 2 Alle Klassen Stufe 21

*Binde einen anderen Charakter an Deine Epische Bestimmung.*

**At-Will**                      ♦ **Diplomatie**  
**Standard Action**                      **Ranged** Hörweite  
**Target:** Mitspielercharakter  
**Attack:** Bluffen  gg Einschätzen oder  
    Einschüchtern  gg Willensverteidigung + 1W20

**Hit:** 1 Erfolg „Überzeugen“ (2 Erfolge bei Einschüchtern)  
**Miss:** 2 Misserfolge „Überzeugen“

### Spezifisches Überzeugen 1 Alle Klassen Stufe 21

*Bringe einem anderen Charakter Deine Epische Bestimmung näher.*

**At-Will**                      ♦ **Diplomatie**  
**Standard Action**                      **Ranged** Hörweite  
**Target:** Mitspielercharakter  
**Attack:** Klassenfertigkeit 1  gg Klassenfertigkeit 1  
    Klassenfertigkeit 1  +INT

**Hit:** 1 Erfolg „Überzeugen“  
**Miss:** 1 Misserfolg „Überzeugen“

### Spezifisches Überzeugen 2 Alle Klassen Stufe 21

*Bringe einem anderen Charakter Deine Epische Bestimmung näher.*

**At-Will**                      ♦ **Diplomatie**  
**Standard Action**                      **Ranged** Hörweite  
**Target:** Mitspielercharakter  
**Attack:** Klassenfertigkeit 2  gg Klassenfertigkeit 2  
    Klassenfertigkeit 2  +INT

**Hit:** 1 Erfolg „Überzeugen“  
**Miss:** 1 Misserfolg „Überzeugen“

Mitspielercharakter

Mitspielercharakter

Mitspielercharakter

Mitspielercharakter

+2	+2	+2	+2
+1	+1	+1	+1
+0	+0	+0	+0
-1	-1	-1	-1
-2	-2	-2	-2

Erfolge bei Überzeugen