

Leben und Tod

Bedeutung von Schaden und Konstitution, Regeneration
und Tod

Leben und Tod

Spielercharaktere leben überaus gefährlich. Sie besteigen mystische Felsnadeln, sie durchqueren giftige Sümpfe, legen sich mit finsternen Priestern an und treffen auf Kreaturen, die nur darauf warten, ihnen ein blutiges Ende zu bereiten. Angesichts dieser Vielzahl an Gefahren ist überlebt zu haben die größte Belohnung am Ende eines Abenteurers.

Schaden

Schaden, der den SCs im Abenteuer droht, wird in **Schadenspunkten (SP)** ausgedrückt.

Abgesehen von Kampf und Talenten, ist das Zumessen von Schaden Aufgabe des SL, denn nur er weiß, wie tief die Grube oder wie reißend der Fluss seines Abenteurers ist. Als Richtlinie orientiert er sich an den **Schadenskategorien**. Wichtig ist, dass seine Beschreibungen und die Höhe des Schadens zusammenpassen, damit die Spieler die Gefahren einschätzen können.

Die Gruppe setzt ihren Weg fort. Der SL erzählt: „Da du, Pherix, auf Fallen achten wolltest, bemerkst du eine Glyphe an der Wand. Du vermutest Schlimmes, wenn man sie passiert.“ Pherix: „Ich wische sie weg.“ Zaranya: „Warte! Zuerst will ich wissen, womit wir es zu tun haben. Kenne ich diese Art Glyphe?“ SL: „Es ist eine vynyrische Flammenglyphe, die üblicherweise schweren Feuerschaden verursacht.“ Die Spieler wissen nun, dass sie mit ca. 2W6 SP rechnen müssen (siehe Schadenskategorien).

Schaden wird stets in Würfelform angegeben und erst im konkreten Fall ausgewürfelt. Das erhöht die Spannung.

Pherix versucht, die Flammenglyphe wegzuwischen. Die GESCHICK/MAGIE-Probe,

die der SL hierfür verlangt, scheitert jedoch, und die Glyphe flammt in Pherix Händen auf. Der SL würfelt die 2W6 SP aus: „2“ und „3“. Pherix verbrennt sich mit 5 SP, d.h. seine KON sinkt um 5.

Schaden sollte nicht unvermutet und unweigerlich über die SCs hereinbrechen. Ist das Risiko vorher bekannt (wie im Beispiel), so können die Spieler immerhin entscheiden, wie sie mit der Gefahr umgehen. Andernfalls sollten sie zumindest eine Probe ablegen dürfen, bei deren Gelingen entweder der Schaden zur Gänze vermieden wird oder SP in Höhe des Erfolgswertes (EW) abgewehrt werden.

Teile des Korridors brechen urplötzlich zusammen. Der SL verkündet, dass allen schwerer Schaden (er würfelt insgeheim mit 2W6: 7) droht, es sei denn sie springen rasch zur Seite: Der EW einer Probe auf GESCHICK/KAMPF darf ins Treffen geführt werden. Bythos' Probe scheitert, er erleidet volle 7 SP. Pherix kommt auf EW 8, erleidet gar keinen Schaden, Zaranya würfelt „12“ und kann damit zumindest 3 der 7 SP abwenden...

Konstitution

Konstitution (KON) ist die physische Verfassung der Charaktere. Sie gibt an, wieviel Schadenspunkte sie erleiden können, bevor sie das Zeitliche segnen. Dabei ist zwischen dem aktuellen und dem ursprünglichen Wert zu unterscheiden: Die aktuelle KON verändert sich im Spiel ständig, der ursprüngliche Wert hingegen kann im Abenteuer nicht über-

Schadenskategorien

SP	von-bis	Mittelwert	Begriff	Beispiel
2W-k	1-6	3	gering	Faustschlag
W6	1-6	4	normal	Fleischwunde
2W-g	1-6	5	erhöht	Wolfsbiss
2W6	2-12	7	schwer	Fenstersturz, Schwerthieb
3W6	3-18	11	fatal	Feuerball

schritten werden. Er ändert sich seinerseits nur zwischen Abenteuern (s. Erfahrung).

Regeneration

In *Destiny Dungeon* sollten sich SCs gut überlegen, welche Gefahren sie sich zumuten und welche sie besser (vorerst) meiden, denn ihre Konstitution ist beschränkt und regeneriert sich nur in folgenden Fällen:

Nachtruhe. Nach einer weitgehend ungestörten Nachtruhe wird mit zwei W6 gewürfelt. Ein Würfelergebnis zählt der Spieler seiner aktuellen KON zu, das andere den aktuellen Destiny-Punkten (s. Talente). (Welcher Würfel welchen Wert erhöht, liegt im Belieben des Spielers). Keiner der Werte kann auf diese Weise über den Ursprungswert steigen.

Unsere Beispielabenteurer rasten für einige Stunden in einem abgelegenen Teil des Gangsystems. Im Anschluss würfelt Zaranya mit zwei W6: „2“ und „5“. Weil sie ziemlich verletzt ist, erhöht sie ihre KON um 5 und ihre DP um 3 Punkte.

Zwischenzeit. Zwischen zwei Abenteuern vergeht üblicherweise ausreichend Zeit, dass sich KON (und DP) vollständig regenerieren.

Kräuter und Elixiere. Heilkräftige Essenzen werden im Anhang #4 dargestellt.

Heilkunde. SCs können Wunden säubern und verbinden und damit Wundbrand verhindern. Manche NSCs (Hebammen, Bader, Medici) erhöhen die Regeneration um W6 KON.

Tod

Die KON eines SC kann schlimmstenfalls auf 0 fallen, nicht aber darunter. Sinkt sie auf 0, so befindet sich der SC an der **Schwelle des Todes**: Der nächste Schadenspunkt, den er erleidet, bedeutet sein Ende. Zum sofortigen Tod kommt es nur, wenn er auf einen Schlag so viele SP erleidet wie seine ursprüngliche Konstitution beträgt (oder mehr).

Nichtspielercharaktere (NSCs) sterben augenblicklich, sobald ihre KON auf 0 fällt.