

Gold für D&D

Warum gibt es in den Schatztruhen des D&D Brettspiels niemals Gold zu finden? Warum können die Helden ihre Waffen und Ausrüstung nicht im Laden kaufen, sondern müssen alles finden? Hier ist ein System, wie man Gold ins D&D Brettspiel mit einbeziehen kann.

A. Goldkarten

Je nach Stufe der Helden werden folgende Goldkarten in den Schatzkartenstapel mit eingemischt.

Stufe 1: 1*0 GM, 1*10 GM, 1*25 GM, 1*50 GM, 1 Smaragd und 1 Rubin

Stufe 2: wie Stufe 1 + 1 Smaragd + 1 Rubin + 1 Saphir

Stufe 3: wie Stufe 2 + 1 Saphir + 1 Diamant

Es können auch mehr Goldkarten in den Stapel gelegt werden. Jedoch sollten bei vielen Goldkarten auch noch 1 oder 2 Hinterhalte dazugelegt werden, vor allem für Gegenstandsstufe 2 und 3. Dafür empfiehlt sich z. B. der *Mimik* aus dem Dustersteinquest.

Wenn ein Held im Spiel eine Goldkarte zieht, schreibt er sich auf einem Zettel den gefundenen Goldbetrag auf und legt die Karte auf den Ablagestapel. Das Vermögen des Helden nimmt keinen Platz im Rucksack ein.

Wenn keine Möglichkeit besteht, die Goldkarten mit in den Schatzkartenstapel zu nehmen, können sie auch weggelassen werden. Dann können die Helden ihr Gold zwar nur durch Verkäufe von Gegenständen erhalten, aber das Handelssystem ist auch so funktionstüchtig.

B. Gegenstände kaufen und verkaufen

Zwischen zwei Missionen können die Helden in der Stadt neue Ausrüstung kaufen und alte Sachen verkaufen. Jeder Gegenstand, den die Helden besitzen, kann von ihnen zum Verkaufspreis verkauft werden.

Aber nicht jeder Gegenstand aus dem Schatzkartenstapel kann von den Helden gekauft werden. Es gelten folgende Beschränkungen:

- Nur Gegenstände, die die gleiche oder eine niedrigere Stufe wie die Helden haben, sind erhältlich.

- Viele Waffen sind magisch und daher einzigartig. Normale Händler verkaufen nur Waffen, die die örtlichen Schmiede und Waffenmacher auch herstellen können. Diese gebräuchlichen Waffen kann es mehrfach im Spiel geben.

- Alle Gegenstände (Artefakte) sind magisch und einzigartig. Daher können sie nicht gekauft werden. Es gibt jetzt eine neue Art von Gegenständen, die Truhen. Sie sind normal käuflich.

- Alle Zauber sind selten. Sie können normal gekauft werden, aber jeden Zauber darf es nur einmal im Spiel geben.

- Alle Tränke sind bei einem Alchimisten erhältlich und können normal gekauft werden. Von ihnen kann es daher mehrere im Spiel geben. Ausnahme: Den Initiativetränk darf es nur einmal geben.

- Besondere Gegenstände, egal welcher Art, darf es nur einmal geben, und sie können natürlich nicht gekauft werden.

C. Zusätzliche Karten

Von Gegenständen, die es mehrfach geben darf, müssen ggf. zusätzliche Karten (kopieren) gemacht werden. Alle Originalkarten der Gegenstände, die es mehrfach geben darf, kommen vor Beginn der nächsten Mission wieder in den Schatzkartenstapel. Das gilt auch, wenn z. B. ein Held in der letzten Mission einen Heiltränk gefunden und nicht verbraucht oder verkauft hatte. Die Originalkarte im Tornister des Helden wird dann durch eine nachgemachte ausgetauscht.

Es gibt 18 neue nichtmagische Waffen. Der SL kann einige davon in den Schatzkartenstapel tun. Das sollten aber nicht mehr als 5 sein.

D. Truhen

Wenn die Helden Gegenstände besitzen, die sie nicht mit ins nächste Abenteuer mitnehmen aber auch nicht verkaufen wollen, können sie sie in einer Truhe zwischenlagern. Jeder Held darf eine Truhe besitzen. Je nach Größe der Truhe passen unterschiedlich viele Gegenstände hinein. Die Truhe darf der Held niemals mit in eine Mission nehmen. Nur zwischen zwei Missionen darf der Held Sachen in die Truhe legen oder herausnehmen. Wenn der Held in einer Mission stirbt, verliert er auch die Truhe mitsamt Inhalt. Er beginnt die nächste Mission dann wieder nur mit seinen Startgegenständen.

E. Preise

Die Preise der Gegenstände, die Schaden verursachen oder TP bzw. ZP heilen können (alle Waffen, viele Zauber, Heiltränke), wurden berechnet. Alle anderen Preise wurden mehr oder weniger willkürlich bestimmt..

Es gibt 4 Preislisten für die Basisgegenstände. Dazu wird es für jede offizielle Erweiterung eine Ergänzungsliste geben.

F. Schwierigkeitsgrad

Die Möglichkeit der Lagerung und des Handels mit Gegenständen, besonders die des Kaufens zusätzlicher Tränke senkt den Schwierigkeitsgrad einer Kampagne für die Helden in nicht unbedeutender Weise.

[Als Ausgleich dafür ist es möglicherweise angebracht, die beliebte Regel zu benutzen, daß Monster auch 2 normale Angriffsaktionen (aber nur einen Spezialangriff, wenn zutreffend) pro Zug durchführen können.]

(Bei Fragen oder Kommentaren: Posten im Forum oder PN an Vaalgamon)