

## „In die Arena“

### ein Stufe 0 Trichter mit Gladiatoren

von Living 4 Crits, Übersetzung von rumgecrawle.de

---

## Der Gladiatoren-Trichter

---

Mal angenommen es ist schon spät, du bist bei einem Freund zu Hause oder auf einer Con und du hast noch kein Abenteuer vorbereitet. Du weißt nur, dass du und deine Freunde einfach ein paar olle Stufe 0 Charaktere durch den Fleischwolf jagen wollt. Dann ist es vielleicht Zeit für einen Gladiatoren-Trichter!

Das Konzept ist denkbar einfach:

- Verteile einen Stapel Stufe 0 Charaktere, am einfachsten erstellst du die mit dem Party Generator von Purple Sorcerer Games.
- Nimm ihnen alle Waffen und Tiere weg (die übrige Ausrüstung können sie ruhig behalten).
- Würfle für jeden Charakter eine Nationalität und einen Stil aus.
- Verteile die neuen Waffen entsprechend des jeweiligen Stils.
- Beschreibe oder skizziere die Arena.
- Teile die Spieler in Teams auf (oder nicht).
- Würfelt Initiative!

Das war's schon. Die Spieler können einfach anfangen, sich gegenseitig eins auf die Mappe zu geben bis nur noch ein Charakter oder Team übrig ist. Für etwas Spaß bei einem One-Shot kann ruhig bis zur letzten Frau oder bis zum letzten Mann gekämpft werden.

Alternativ kann die Arena aber auch der Beginn einer neuen Kampagne sein, die mit einer Flucht aus der Versklavung in die Straßen Roms endet.

Wenn eine römische Kampagne nicht eure Tasse „Posca“ ist, kann man das Abenteuer auch einfach in so ziemlich jede „Sword & Sandal“-Kampagne einbauen. Harley Strohs geniales „Escape from the Purple Planet“ (Teil der „Peril on the Purple Planet“-Box) hat ein vergleichbares Setting mit Charakteren, die auf einer Welt die Barsoom ähnlich ist (aber in lila!) darum kämpfen, der Knechtschaft, zu entkommen.

Mit ein paar kleinen Optimierungen (und vielen vergriffenen Büchern) kann man es beispielsweise auch nach Athas, der Welt aus der „Dark Sun“ Kampagne, verlegen. Stell dann einfach nur sicher, dass die Elfen sieben Fuß groß sind, die Zwerge haarlos, und die Halblinge alle auffressen.

## Nationalität & Stil

---

Als ich anfing, Ideen für diesen Beitrag zu entwickeln, wollte ich ursprünglich drei Teile daraus machen: Nationalität, Beruf und Stil. Aber dann bin ich zur Besinnung gekommen und mir ist aufgefallen, dass Goodman Games die ganze Arbeit ja schon für mich erledigt hat und es nicht wirklich nötig war, das Rad mit einer weiteren Liste von Berufen neu zu erfinden.

Tatsächlich könnte es eine Menge Spaß machen, mit einer thrakischen Halbling-Hähnchenmetzgerin im Eques-Stil zu kämpfen. Mit Sicherheit etwas, was du in einer meiner Runden sehen würdest.

Wenn das für euch nicht funktioniert kannst du natürlich einfach alle nicht-menschlichen Ergebnisse ignorieren. Vielleicht werde ich irgendwann ja doch noch eine Liste mit römischen Berufen erstellen, aber erstmal noch nicht.

## Nationalität

---

In der Arena neigen Kämpfer aus der gleichen Gegend dazu, besser zusammen zu kämpfen und sich nicht gegenseitig zu töten, außer es ist absolut notwendig. Im Kampf gegen einen Gladiator derselben Nationalität wird der Aktionswürfel des Angreifers um einen Schritt reduziert (W20 wird W16). Wenn man jedoch gegen einen gemeinsamen Gegner in der Arena kämpft, können zwei Kämpfer derselben Nationalität den Aktionswürfel um einen Schritt erhöhen (W20 wird W24). Dieser Effekt kann immer nur zwei Angreifern zur selben Zeit zugutekommen.

(Ich muss dem DCC-RPG-Abenteuer-Oberguru, Harley Stroh, für seine Hilfe bei der Entwicklung dieser Mechanik danken. Ich wusste, dass ich Nationalität einbauen wollte, aber ich wusste einfach nicht genau „wie“.)

Um die Nationalität eines Charakters zu bestimmen, wirf 1W14:

- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| 1. Römisch     | 8. Judäisch     |
| 2. Karthagisch | 9. Lykisch      |
| 3. Ägyptisch   | 10. Mazedonisch |
| 4. Gallisch    | 11. Numidisch   |
| 5. Germanisch  | 12. Parthisch   |
| 6. Griechisch  | 13. Syrisch     |
| 7. Illyrisch   | 14. Thrakisch   |

## Stil

Der Stil eines Gladiators bestimmt im Wesentlichen die Waffen, die er in der Arena führt. Manche kämpfen in voller Rüstung, andere mit nackter Brust. Es kommt ganz darauf an, was der Mob fordert. Nur weil man eine bestimmte Waffe zugewiesen bekommen hat heißt das nicht, dass man auch am besten damit umgehen kann.

Zu beachten ist, dass die gesamte Ausrüstung die für den Kampf in der Arena verteilt wird auch dort bleibt. Wenn der Gladiatoren-Trichter als Auftakt für eine Kampagne mit entflohenen Sklaven dienen soll, werden die Wachen den überlebenden Charakteren die Ausrüstung vor dem Weg in die Sklavenquartiere wieder abnehmen.

Um den Stil und damit die Ausrüstung eines Charakters zu bestimmen, wirf 1W10:

1. Bestiarius (Tierkämpfer) - Handaxt, Speer, Lederrüstung
2. Dimachaerus - zwei Kurzschwerter, Lederüstung, Helm
3. Eques - Wurfspeer, Langschwert, Schild, Helm, Pferd
4. Hoplomachus - Speer, Kurzschwert, Schild, Helm
5. Murmillio - Kurzschwert, Manica, großer Schild, Helm, Helm
6. Pugilatus - Cestus (2)
7. Retiarius - Dreizack, Netz, Dolch, Manica
8. Samnite - Kurzschwert, großes Schild, Schuppenpanzer
9. Thrakisch - Dolch, Manica, Schild
10. Velites - Zwei Wurfspeere, Schild

## Neue Ausrüstung

Einige der oben aufgeführten Ausrüstungsgegenstände sind neu beim DCC RPG, daher hier eine kurze Beschreibung:

- Cestus: 1W4 Schaden, Preis: je 2 GM (typischerweise als Paar getragen)
- Netz: Spezial: das Ziel macht einen Reflexwurf gegen 10+GL-Modifikator des Angreifers, gelingt der Rettungswurf nicht reduziert sich die Geschwindigkeit des Ziels um 4,50m und der Aktionswürfel um zwei Schritte (-2W). Mit einer vollen Aktion kann das Netz wieder entfernt werden.
- Dreizack: 1W8 Schaden, +1 auf den Angriffswurf gegen ungerüstete Ziele, kann mit -2 auf den Angriffswurf auch geworfen werden.
- Manica (leichte Rüstung zum Schutz des Schwertarms): +1 RK Bonus, kein Rüstungsmalus, keine Änderung der Bewegungsrate, Fehlschlagswürfel: W6, Preis: 20 GM, kann mit keiner anderer Rüstung, außer einem Schild, kombiniert werden
- Großer Schild (Scutum): +2 RK Bonus, -2 Rüstungsmalus, Bewegungsrate -1,5m, Fehlschlagswürfel: W10, Preis: 35 GM

## Hintergrundmaterial

Da es sich um ein historisches Setting handelt, konnte ich mir natürlich nicht einfach alles selbst ausdenken.

Hier sind ein paar der Quellen, aus denen ich Informationen gesammelt habe:

- „The Glory of Rome“ (AD&D 2E) - Einfach ein fantastisches, historisches Nachschlagewerk, das für jeden Fan von Rollenspiel im Historischen Rom ein "Muss" ist.
- „Weird Wars Rome“ - Ich glaube, dass dieses „Savage Worlds“ Buch das beste derzeit erhältliche Rollenspielprodukt für Rom als Setting ist. Großartiges Material für jeden DCC Judge, der etwas Gedrucktes in der Hand haben möchte und nicht an „The Glory of Rome“ rankommt.
- „Dark Sun Gladiators Handbook“ - wenn man mehr oder anderen Arenen möchte, die mehr in Richtung „Sword & Sandal“ oder „Sword & Space“ gehen, könnte das was sein. Das Buch war für das „Dark Sun“ Kampagnensetting für AD&D 2E.
- „Tribunes and Triumphs“ hat mir sehr beim Feinschliff der Stile und Waffen geholfen.