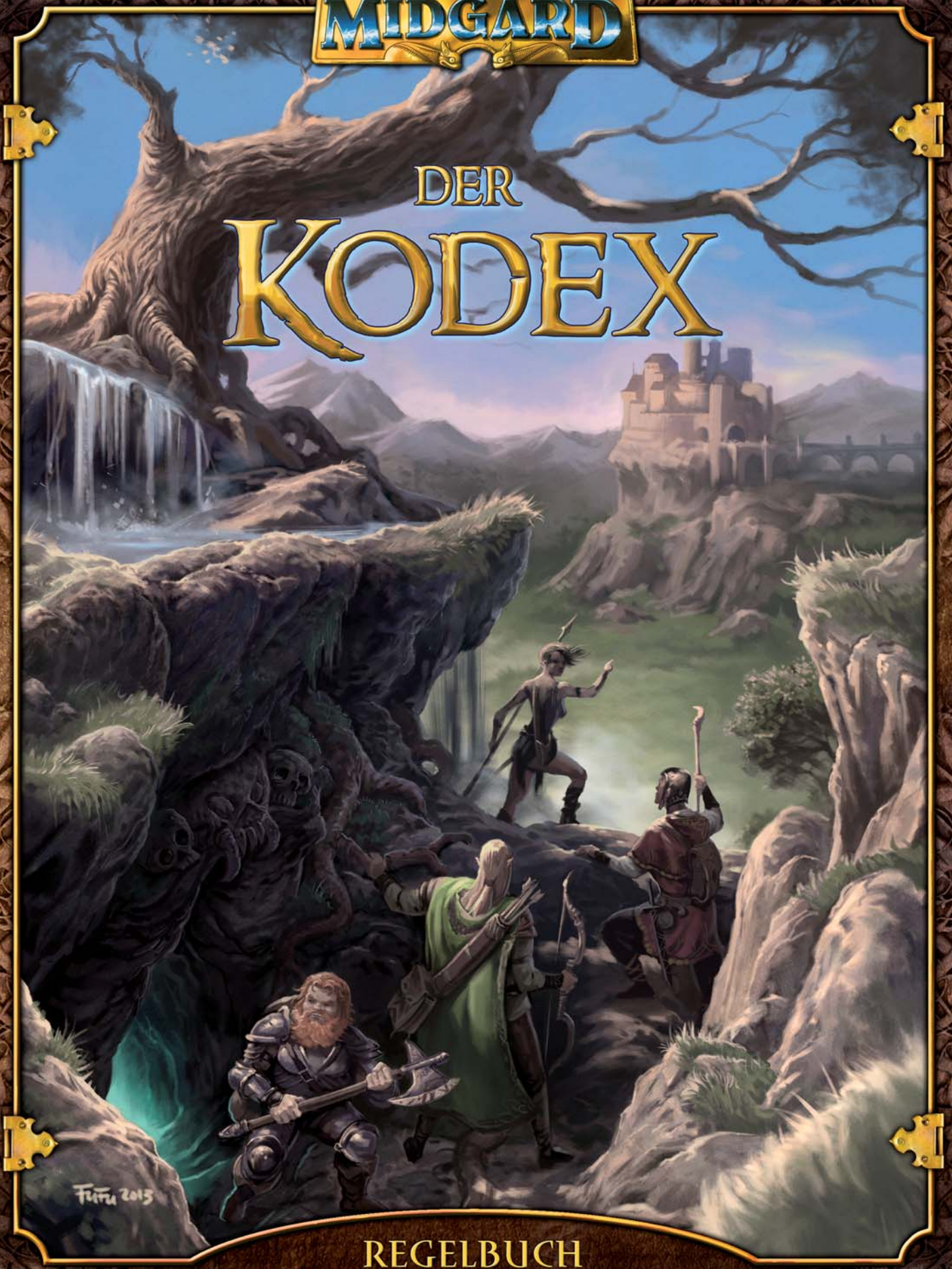
MIDGARD

DER KODEX



REGELBUCH

MIDGARD

Jürgen E. Franke

Der Kodex

Der Schlüssel
zu einer fantastischen Welt
voller Abenteuer

Impressum

Herausgeber und Verlag: Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
http://www.midgard-online.de ◆ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2013 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg
Printed in Germany 2017; 3. Auflage | PDF zum Buch V5.3.0
Druck: Westermann Druck Zwickau GmbH, 08058 Zwickau

Autor: Jürgen E. Franke
Lektorat: Peter Kathe, Dirk Richter, Christoph Tinius
Titelbild: FuFu Frauenwahl, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann
Illustrationen: Stephanie Böhm, FuFu Frauenwahl, Ulf Lehmann, Swen Papenbrock,
Nele Klumpe, Werner Öckl, Verena Schneider, Folko Streese

ISBN 978-3-924714-95-6

Inhaltsverzeichnis

Das Buch des Ursprungs 9

Start ins Abenteuer 10
Der Ablauf eines Abenteuers 11
Mit Schwert und Magie 13
Kämpfer 13
Zauberer 16
Nichtmenschliche Rassen 18
Geburt eines Abenteurers 20
Die Basiseigenschaften 20
Der Abenteurertyp 23
Lebens- und Ausdauerpunkte 24
Abgeleitete Spielwerte 25
Angeborene Fähigkeiten 26
Der Hintergrund des Abenteurers 28
Lehrjahre eines Abenteurers 35
Auswahl der Fertigkeiten 37
Lerneinheiten bei Spielbeginn (Tabelle) 38
Lernlisten für neue Abenteurer (Tabellen) 40
Ungelernte Fertigkeiten 44
Die Ausrüstung eines Abenteurers 46

Das Buch der Gesetze 49

Die Grundregeln 50
Der Einsatz von Fertigkeiten 50
Erfolgswürfe 50
Widerstandswürfe 52
Prüfwürfe 53
Fertigkeiten im Spiel 53
Zeit und Bewegung 55
Aktionsphasen 59
Der Schaden und die Folgen 61
Stürze und andere Unfälle 61
Schadensfolgen 62
Krankheiten und Gifte 64
Heilung und Erholung 68
Die Kampfregeln 69
Angriff und Abwehr 69
Rüstungsschutz 71
Handlungen und Positionen im Kampf 74
Nahkampf 77
Spezielle Nahkampftechniken 79
Fernkampf 82
Spezielle Fernkampftechniken 83
Handgemenge 85
Handlungen im Handgemenge 86
Kritische Kampfereignisse 87
Verschiedenes 92
Improvisierte und unvertraute Waffen 92
Licht und Feuer 92
Gewalt gegen Sachen 94

Das Buch der Begabungen 95

Angeborene Fähigkeiten 96
Fertigkeiten 96
Sinne 99
Allgemeine Fertigkeiten A-Z 100
Waffenfertigkeiten 135

Nahkampfwaffen 135
Wurfwaffen 142
Schusswaffen 143
Verteidigungswaffen 145

Das Buch des Ruhmes 147

Das Sammeln von Erfahrung 148
Pauschale Erfahrungspunkte 148
Individuelle Erfahrungspunkte 149
Das Sammeln von Praxis 152
Lebenslanges Lernen 153
Die Kosten des Lernens 153
Das Lernen und Verbessern von Fertigkeiten 155
Lernen von Spruchrollen 155
Lern- und Trainingslisten 158
Spruchlernliste 163
Der Grad eines Abenteurers 165
Steigerung der Ausdauer 167

Anhang 169

Die Welt *Midgard* 170
Vesternesse 171
Das Valianische Imperium 172
Lamaran 173
Huaxal 175
Sirao 176
Die Heimat der nichtmenschlichen Völker 179
Kleines Bestiarium 181
Spieldaten von Tieren und Fabelwesen 181
Wesen von A-Z 184
Nichtspielerfiguren 196
Die Kosten des Abenteuers 197
Waffen, Rüstungen und Zubehör 197
Kleidung 199
Unterkunft und Verpflegung 200
Ausrüstung 201
Tiere, Reisen und Transport 202
Karte der Welt *Midgard* 203
Index 204
Abkürzungen 210

Vorwort

Mehr als dreißig Jahre nach dem Erscheinen der ersten Ausgabe von MIDGARD liegt jetzt die 5. Ausgabe des Klassikers unter den Fantasy-Rollenspielen vor. MIDGARD lässt die Spieler in die Rollen von Kämpfern und Zauberern in einer fantastischen Welt schlüpfen und unter der Regie eines Spielleiters spannende Geschichten nachspielen. Hier ist Magie Realität, die Mächte des Lichts und der Finsternis ringen auf ewig miteinander, und für die von den Spielern geführten Akteure werden fantastische Abenteuer wahr.

Was ist das Besondere an diesem Spiel, das nach so langer Zeit immer noch zahllose Spieler fasziniert? Welchen Eigenschaften ist es zu verdanken, dass MIDGARD eines der wenigen Rollenspiele ist, die sich seit Jahrzehnten ununterbrochen am Markt behaupten? Ein Grund ist sicher die Freiheit, die der Spielleiter bei der Auswahl der Welt hat, in die er seine Spieler entführen will. Wir bieten zwar mit *Midgard* eine Welt an, die Schauplatz der Abenteuer sein kann und zu der es eine Menge an Hintergrundinformationen gibt, aber die Regeln selbst sind generisch und können zum Spielen in beliebigen klassischen Fantasywelten benutzt werden - vom Spielleiter selbst entworfene Welten oder Vorbilder aus Fantasy-Romanen. Die Regeln selbst benutzen die Welt *Midgard* nur als Bezugspunkt, um Beispiele konkreter und unterhaltsamer gestalten zu können.

Die Freiheit bei der Gestaltung einer eigenen Welt und eigener Abenteuer wird durch das flexible Baukastensystem unterstützt, mit dem die Helden der gespielten Geschichten charakterisiert werden. MIDGARD hat sich von Anfang an auf die Fähigkeiten der Abenteurer konzentriert, unter denen die Waffenfertigkeiten nur ein kleiner Teil sind. Die große Zahl an im Spiel nützlichen Talenten ermöglicht es den Spielern, ihre eigenen Vorstellungen zu verwirklichen und sich im Lauf der Zeit genau die Persönlichkeit zu erschaffen, in deren Rolle sie sich am wohlsten fühlen. Der *Kodex* gibt zwar 15 Abenteurertypen vor, aber bei deren Ausgestaltung im weiteren Spielverlauf haben die Spieler weitgehend freie Wahl. Erfahrene Spielleiter und Spieler können mit der 5. Ausgabe von MIDGARD sogar ohne viel Aufwand gemeinsam einen eigenen Abenteurertyp entwerfen; sie müssen sich nur einigen, welche Arten von Fertigkeiten für ihn typisch und welche eher untypisch sind, was sich in den Lernkosten während des Spiels niederschlägt.

In einer fiktiven Welt, die nur in den Köpfen der Spieler und des Spielleiters existiert, benötigt man Verfahren, mit denen man feststellen kann, ob die Aktionen einer Person erfolgreich sind oder misslingen. Der Spielleiter würde das Spiel zu sehr dominieren, wenn er alleine willkürlich über Erfolg und Misserfolg der Helden der Geschichte entscheiden könnte. Auf der anderen Seite kann man solche Entscheidungen verständlicherweise auch nicht den Spielern überlassen. Daher gibt es Regeln für Situationen, die immer wieder in Abenteuern auftreten. Mit ihrer Hilfe bestimmen Spieler und Spielleiter gemeinsam, ob es einer Person gelingt, ihre Absichten in die Tat umzusetzen, und wie sich dies auf den Fortgang des Spiels und damit des Abenteuers auswirkt.

Die Kunst des Rollenspiel-Regeldesigns ist die Balance zwischen realitätstreuer Simulation und Spielbarkeit. Die Kernregeln MIDGARDs sind relativ einfach, können aber mit immer den gleichen Mechanismen eine Vielzahl von Abenteuersituationen ins Spiel umsetzen. Auf Detailfetischismus wird dabei bewusst verzichtet, ohne dass darunter die Realitätsnähe des Spielablaufs als Ganzes leidet. Als Beispiel sei der Verzicht auf durchgängige Trefferlokalisation genannt, bei der für jede Wunde zu bestimmen wäre, ob sie am linken Fuß oder an der rechten Schulter erlitten wurde. Dazu würde natürlich auch die Festlegung des Rüstungsschutzes einzelner Körperzonen gehören. Beim Entwurf von Abenteuern und am Spieltisch führt das zu überzogener Buchführung. Stattdessen wird die Gefahr schwerer Verletzungen u.a. über die seltenen, aber dann wirklich effektiven kritischen Treffer geregelt.

Der MIDGARD-Regelkern, der ständig benötigt wird, ist einfach und leicht zu lernen. Mit seinen Elementen kann man aber nach dem Baukastensystem auch kompliziertere Sonderregeln entwerfen. Das Ersteigen eines Berges durch eine Seilschaft oder der Kampf eines einsamen Reiters gegen eine Räuberbande werden so zu einem spannenden Spiel im Spiel, das der Spielleiter als Höhepunkt eines Abenteuers vorbereiten kann. Abgesehen vom Handgemenge, das häufig im Spiel auftritt, sind Situationen, wo längere Sonderregeln sinnvoll sind, selten und werden daher nicht im *Kodex* behandelt. Das elektronische Zusatzmaterial enthält aber Beispiele, wie der Spielleiter bei Bedarf komplizierte Aktionen ins Spiel einbauen und spannend gestalten kann.

Das MIDGARD-Regelwerk - die 5. Ausgabe

Die 5. Ausgabe von MIDGARD besteht aus zwei Regelbüchern: dem *Kodex* mit den Regeln einschließlich eines kleinen Bestiariums und einer kurzen Weltbeschreibung sowie dem *Arkanum* mit allen Regeln und Informationen rund um Zauberei. Diese beiden Bände und das zu ihnen gehörende

elektronische Zusatzmaterial enthalten alles, was man zum Spielen braucht.

Zusätzlich zu diesem Regelwerk erscheinen Bände mit Hintergrundmaterial, zum Beispiel Länder- oder Stadtbeschreibungen, und Erweiterungen, die Anregungen für Spielleiter enthalten und mit denen das Spiel abwechslungsreicher gestaltet werden kann. Diese Bücher erleichtern dem Spielleiter seine Arbeit und bieten den Spielern mehr Wahlmöglichkeiten, aber man kann MIDGARD auch ohne sie spielen.

Die aktuelle Ausgabe der MIDGARD-Regeln unterscheidet sich von ihrem Vorgänger vor allem in zweierlei Hinsicht. Einerseits sind zahlreiche Anregungen und Erfahrungen von Spielern aus den vergangenen 12 Jahren eingebaut worden, um das Spiel flüssiger und die Regeln noch einheitlicher zu gestalten. Andererseits sollte der Trend zu immer dickeren, alle möglichen seltenen Sonderfälle abdeckenden Regelwerken gebrochen werden. MIDGARD ist in der 5. Ausgabe gerade für Einsteiger wieder einfacher geworden, ohne an Spieltiefe zu verlieren, und auch langjährige Spieler werden die Erleichterungen beim Verwalten ihrer Abenteurer zu schätzen lernen. Abgesehen von vielen kleinen Verbesserungen bei einzelnen Regeln, Fertigkeiten oder Zaubersprüchen ist vor allem das Erschaffen von Spielerfiguren und das Verbessern ihrer Fähigkeiten im Spielverlauf überarbeitet und durch Konzentration auf das Wesentliche deutlich schlanker geworden. Dank des geringeren Verwaltungsaufwands können sich Spielleiter und Spieler so auf das Wichtigste konzentrieren: gemeinsam Abenteuer erleben und Spaß haben.

Danksagung

Unser Dank geht wie immer zuerst an all die vielen Spieler, die seit dem Erscheinen der ersten Ausgabe unserem Rollenspiel die Treue gehalten haben und uns durch ihre Begeisterung motiviert haben, Spiel und Welt in einer Weise zu entwickeln, die wir uns seinerzeit nie hätten träumen lassen. Ihre zahllosen Verbesserungsvorschläge und ihre Anregungen, die wir per Post, Mail oder persönlich auf Conventions erhalten haben, sind auch in diese fünfte Ausgabe der Regeln eingegangen.

Besonders möchten wir das Midgard-Forum (www.midgard-forum.de) von Hans-Joachim Maier und seine Moderatoren hervorheben, die Spielern eine ideale Plattform bieten, um Fragen zu den Regeln zu diskutieren, Vorschläge zu unterbreiten und Wünsche zu äußern. Sieht man sich den Umfang des Forums an, kann man sich gut vorstellen, wie viel Arbeit es gemacht hat, alle Regelfragen und -vorschläge zu sichten und in übersichtlicher Form zu organisieren. Hierbei haben uns ganz wesentlich Andreas Franke, Markus Kässbohrer und Christoph Tinius unterstützt, die unabhängig voneinander die Beiträge durchgearbeitet und Vorschläge, die für die Überarbeitung der Regeln relevant schienen, zusammengestellt haben. In die 5. Ausgabe von MIDGARD sind nicht alle diese Vorschläge eingegangen, allein schon weil sie sich dank unterschiedlicher Vorlieben der Spieler widersprachen. Viele Forumsbeiträge wurden jedoch in das neue MIDGARD übernommen, sofern sie zur großen Linie der Überarbeitung passten: Kürze und Einfachheit, um das Spiel für neue Spieler zugänglicher zu machen, um erfahrene Spieler von Verwaltungsaufwand zu entlasten, und um Spielspaß und Entscheidungsfreiheit über zu große Regeldetails zu stellen.

Ein herzliches Dankeschön geht ausdrücklich an Christiane Franke, Sebastian Henn, Andreas Jung, Markus Kässbohrer, Stephan Naundorf, Gerald Warstat, Thomas Wessoly und an die Lektoren, die umfangreiche Vorschläge zur Regelüberarbeitung geliefert und uns so unterstützt haben. Alles konnten wir nicht berücksichtigen, selbst wenn es gut begründet war, aber wir mussten uns selbst an die Regel Nr. 1 für Neuausgaben von Rollenspielen halten: Evolution statt Revolution. Spielerfiguren, Quellenmaterial und Abenteuer zu MIDGARD 4 sollten ohne großen Aufwand auch mit MIDGARD 5 verwendbar bleiben.

Zuletzt danken wir dem Lektorenteam Andreas Franke, Peter Kathe, Dirk Richter und Christoph Tinius, die in unzähligen Stunden die ersten Entwürfe des *Kodex* und des *Arkanums* sorgfältig gelesen, kommentiert und durch ihre konstruktive Kritik verbessert haben.

Das Buch des Ursprungs



Das *Buch des Ursprungs* beschreibt Schritt für Schritt, wie man als Spieler mit ein paar Würfelwürfen seinen eigenen individuellen Abenteurer erschafft, mit dem man anschließend auf Abenteuer zieht. Zuerst wird aber der Ablauf eines Rollenspiels wie MIDGARD beschrieben. Dieser Text ist absichtlich kurz; Neulingen, die noch nie ein Rollenspiel gespielt haben und mehr Informationen brauchen, empfehlen wir als Alternativen:

- für neue Spieler **MIDGARD für Einsteiger** - eine Kurzfassung der wesentlichen Regeln auf 10 Seiten, die kostenlos von www.midgard-online.de heruntergeladen werden kann.
- für unerfahrene Spielleiter die Einsteigerreihe **MIDGARD: Runenklingen** - eine Kombination von Regeln und drei Abenteuern, die schrittweise in die Kunst der Leitung eines Rollenspiels einführen.

Anschließend folgt ein Überblick über die Rollen vom Assassinen bis zum Waldläufer, die das MIDGARD-Grundregelwerk für Spieler bietet. Sie erhalten hier erste Informationen für die anstehende Entscheidung, welchen Typ von Abenteurer sie spielen wollen.

Start ins Abenteuer

MIDGARD ist als Fantasy-Rollenspiel ein kooperatives Spiel, bei dem die beteiligten Spieler Abenteurer in einer Welt voller Wunder und Magie erleben. Diese Art des Spielens lässt sich am besten erklären, wenn man es mit dem Lesen eines Fantasy-Romans vergleicht.

Bei einem Roman denkt sich der Autor eine Geschichte für seine Leser aus, die sich mit den Hauptpersonen der Geschichte identifizieren können. Meist verfolgen die Leser die Taten ihrer Helden aufmerksam und begeistert, doch ab und zu sind sie mit Sicherheit auch enttäuscht, wie dumm oder rücksichtslos sie sich verhalten. Doch da das Buch schon geschrieben ist und der Ausgang der Erzählung feststeht, kann der Leser nichts am Verhalten der Romanfiguren ändern. Es bleibt ihm nur noch das Vergnügen, sich vorzustellen, wie die Geschichte wohl verlaufen wäre, wenn er oder sie der Held oder die Heldin der Geschichte gewesen wäre.

Der Autor hätte nun, um sicher zu gehen, dass sein Roman die Leser zufrieden stellt, auch wie folgt vorgehen können: Zunächst einmal entwickelt er die Geschichte nur in groben Zügen; d.h. er arbeitet ein sogenanntes Szenario oder Exposé aus, den Rahmen für die Handlung. Dann lädt er ein paar Leser zu sich nach Hause ein. Er beschreibt ihnen die Ausgangssituation seines Romans, überträgt jedem der Leser die Rolle einer Romanfigur, und fragt sie, was sie wohl tun würden, wenn sie anstelle der Helden des Romans in diese oder jene Situation gerieten. Man kann wohl davon ausgehen, dass der Roman am Ende anders aussehen wird, als es sich der Autor ursprünglich vorgestellt hat. Genau diese Situation enthält die wesentlichen Elemente eines Rollenspiels.

In einem Rollenspiel übernimmt ein **Spielleiter** die Funktion des Autors, und die **Spieler** entsprechen den „Lesern mit Mitspracherecht“. Der Spielleiter erzählt die Ausgangssituation und die fiktive Umgebung der Geschichte. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Romanhelden und lässt diesen nach eigenem Gutdünken auf die jeweiligen Umstände reagieren. Der Spielleiter berücksichtigt das Vorgehen der Spieler beim weiteren Verlauf des Romans, und so entwickelt sich in einem ständigen Dialog die eigentliche Geschichte, das Abenteuer.

Der Spielleiter

Vor dem eigentlichen Spielbeginn entwirft der Spielleiter ein Szenario, d.h. er legt den groben Verlauf des Abenteuers fest, ein „vorläufiges Drehbuch“ für die Spielhandlung. Die Spieler können dann durch die Aktionen ihrer Figuren entscheidenden Einfluss auf die Geschichte nehmen. Es ist wichtig, den Spielern diesen Freiraum auch zu lassen; es wäre langweilig für sie, wenn sie sich nur genau so verhalten dürften, wie es sich der Spielleiter in seiner Geschichte zurechtgelegt hat. Beim Entwurf des „Drehbuchs“ müssen deshalb Alternativen berücksichtigt werden, die den Spielern Entscheidungsfreiheit lassen. Aus diesem Exposé, den Aktivitäten der von den Spielern geführten Figuren und der Moderation des Spielverlaufs durch den Spielleiter ergibt sich dann schließlich das eigentliche Spielgeschehen.

Als Hilfestellung für den frischgebackenen Spielleiter werden in der Reihe MIDGARD-Abenteuer vorgefertigte Szenarien veröffentlicht. Mit ihnen lassen sich Erfahrungen sammeln, wie solche Exposés aufgebaut sind und was die Spieler mit ihnen anstellen, bevor man sich an die Aufgabe macht, selbst Geschichten für die Spieler auszudenken.

Während des Spielgeschehens beschreibt der Spielleiter den Spielern, was deren Abenteurer wahrnehmen. Treffen die Figuren der Spieler auf andere Personen der fiktiven Welt oder

Wichtig!

Der Spielleiter muss absolut unparteiisch sein. Er darf die Gegner der Spielerfiguren nur so intelligent spielen, wie diese nach der Vorgabe des Abenteuers auch sind. Wenn er darüber entscheidet, wie sich eine Nichtspielerfigur verhält, darf er nur deren beschränktes Wissen berücksichtigen, nicht jedoch seine eigenen Kenntnisse über das Abenteuer oder was er selbst von den Plänen der Spieler mitbekommen hat. Dies lässt sich am leichtesten erreichen, wenn sich der Spielleiter selbst nicht nur als Erzähler und Schiedsrichter, sondern auch als eine Art unbeteiligter Beobachter versteht.

Umgekehrt darf sich der Spielleiter auch nicht auf die Seite der Spieler stellen. Er darf ihnen nur die Informationen geben, zu denen sie aufgrund der Wahrnehmungen ihrer Spielerfiguren auch Zugang haben.

Da der Spielleiter alles über das Abenteuer und die Motive der beteiligten Nichtspielerfiguren weiß, wird er manchmal Entscheidungen treffen, die den Spielern nicht einleuchten, weil ihnen eben wichtige Informationen fehlen. Aus diesem Grund gilt **während** des Spiels: *Der Spielleiter hat immer Recht!* Auf diese Weise vermeidet man unnötige Diskussionen, die nur die Atmosphäre stören. **Nach** dem Spiel können die Spieler immer noch mit dem Spielleiter darüber reden, wie er zu dieser oder jener Entscheidung gekommen ist.

auch auf Tiere, so übernimmt der Spielleiter auf der Grundlage der im Exposé vorgegebenen Informationen deren Rolle und entscheidet, wie sie sich verhalten.

Der Spielleiter entwirft also den Handlungsrahmen, ist Auge und Ohr für die von den Spielern geführten Helden der Geschichte und stellt alle anderen, nicht durch einen Spieler vertretenen Personen der Handlung dar. Zusätzlich muss er auch ein Schiedsrichter sein: er entscheidet während des Spiels, ob Aktionen der Spieler gelingen oder scheitern. Er trifft solche Entscheidung mit Hilfe der Spielregeln und seines gesunden Menschenverstands. Das Ziel des Spiels besteht darin, Spaß am Spiel selbst zu haben und, wenn möglich, das Abenteuer zu einem glücklichen Ende zu bringen. Bei einem Rollenspiel gibt es keinen Gewinner oder Verlierer!

Der Spielleiter ist der einzige Beteiligte an einem Rollenspiel, der von Anfang an gut mit den wichtigsten Regeln vertraut sein sollte. Die anderen Spieler dagegen müssen sich nur in ihre Figuren hineinversetzen und sich überlegen, was sie in der vom Spielleiter geschilderten Situation unternehmen wollen. Später sollten sie sich aber die Regeln anschauen, um den Spielleiter zu entlasten und ihm mehr Freiraum zum Leiten komplizierter Abenteuergeschichten zu lassen.

Die Welt *Midgard* und ihre Bewohner

Die Welt, auf der die MIDGARD-Abenteuer angesiedelt sind und deren Kulturen in den Quellenbüchern beschrieben werden, trägt ebenfalls den Namen *Midgard.* Eine Karte des bekannten Teils der Welt und Beschreibungen der wichtigsten Länder und Völker findet man im Anhang. Die Regeln des Spiels MIDGARD sind aber nicht an die Welt *Midgard* gebunden und ermöglichen das Rollenspiel in beliebigen Fantasywelten wie J. R. R. Tolkiens *Mittelerde,* R. E. Howards *Hyboria* oder auch in einer vom Spielleiter selbst erdachten Welt. Die einzige Bedingung ist, dass die technische Entwicklung der Welt nicht über das Spätmittelalter hinausgeht.

Die Masse der Bevölkerung *Midgards* bestreitet ihren Lebensunterhalt auf alltägliche Weise. Diese gewöhnlichen Menschen würden niemals daran denken, sich mit dem Schwert in der Hand oder einem Zauberspruch auf den Lippen in Gefahr zu begeben, um Ruhm und Reichtum zu gewinnen. Dies bleibt einer kleinen Gruppe besonderer Individuen vorbehalten - den **Abenteurern**. Sie werden im Abschnitt *»Mit Schwert und Magie«* näher vorgestellt. Jeder Mitspieler übernimmt für die Dauer des Spiels die Rolle einer solchen außergewöhnlichen Person. Die Abenteurer, die von den Spielern geführt werden, heißen **Spielerfiguren**. Alle übrigen Abenteurer, alle gewöhnlichen Menschen und alle Tiere und Fabelwesen, die in der im Rollenspiel sich entwickelnden Geschichte auftreten, werden vom Spielleiter kontrolliert und **Nichtspielerfiguren** genannt.

Der Ablauf eines Abenteuers

In den folgenden Abschnitten *»Geburt eines Abenteurers«* und *»Lehrjahre eines Abenteurers«* wird beschrieben, wie die Spieler sich ihre Abenteurer erschaffen und deren Eigenschaften festlegen. Sobald jeder Spieler eine eigene Figur hat, kann das erste Abenteuer beginnen. Ein solches Abenteuer ist eine abgeschlossene Spielhandlung, die sich über mehrere Spielabende hinziehen kann. Sobald die Geschichte abgeschlossen ist, erhalten die Spieler Gelegenheit, die während des Spieles gewonnene Erfahrung zur Verbesserung der Fä-

higkeiten ihrer Figuren zu nutzen, bevor das nächste Abenteuer beginnt. Eine Folge von Abenteuern, an denen immer wieder die gleichen Spielerfiguren teilnehmen, wird auch als *Rollenspiel-Kampagne* bezeichnet.

Für den Anfang empfiehlt es sich, den Spielerfiguren eine klare Aufgabe zu geben, die sie im Laufe eines Abenteuers lösen müssen. Dies erleichtert den Einstieg in das Spiel und gewährleistet den flüssigen Ablauf. Der Spielleiter erläutert den Spielern, wo sich ihre Abenteurer zu Beginn der Geschichte befinden, und gibt ihnen die ersten Informationen zum Auftrag. Dies könnte zum Beispiel so aussehen:

- Eine Adlige beauftragt die Abenteurer, Schriftstücke aus der Burg eines ihrer Nachbarn zu entwenden, mit denen bewiesen werden kann, dass dieser Fürst ein Verräter ist und mit den Feinden jenseits der Grenze paktiert.
- Ein Händler heuert die Abenteurer als Begleitschutz auf der Suche nach einer Ruinenstadt in der Wüste an und verspricht ihnen einen hohen Anteil an den Schätzen, die dort versteckt sind. Er verrät aber nicht, dass er in erster Linie ein magisches Juwel haben will, dessen Diebstahl Horden von untoten Wächtern auf den Plan ruft. Er hat ein Amulett, das ihn selbst schützt, aber seine Begleiter haben nur geringe Überlebenschancen.
- Eine Priesterin ist auf der Suche nach einer wertvollen Reliquie und organisiert eine Expedition, an der die Spielerfiguren teilnehmen können. Neben den Gefahren, die sich auf der Reise durch die Wildnis selbst ergeben, sind auch noch andere Parteien an der Erlangung dieses Artefaktes interessiert, so dass es während des Abenteuers zu zusätzlichen Komplikationen kommt.
- Die Abenteurer besuchen in einer fremden Stadt einen befreundeten Zaubermeister, als es zu mysteriösen Todesfällen kommt. Ihr Freund gerät in den Verdacht, mit seinen magischen Kräften die Morde begangen zu haben, und wird im Kerker der örtlichen Magiergilde festgesetzt. Er bittet die Abenteurer, die Verbrechen aufzuklären und seine Unschuld zu beweisen, und bietet ihnen dafür auch eine Belohnung an.
- Eine der Spielerfiguren wird durch Machenschaften eines Unbekannten um ihr Erbteil betrogen und muss nun mit Hilfe ihrer Freunde herausfinden, um wen es sich handelt und wie sie doch noch zu ihrem Recht kommen kann.

Nachdem die Spieler ihren Auftrag kennen, können sie bei Bedarf die Ausrüstung ihrer Abenteurer in den Basaren *Midgards* ergänzen, solange das Geld reicht. Eine Liste nützlicher Gegenstände und ihrer Preise findet man im Anhang. Sobald die Spieler alle Vorbereitungen abgeschlossen haben, beginnt das eigentliche Abenteuer.

Während eines solchen Abenteuers beeinflussen die geistigen und körperlichen Fähigkeiten der Abenteurer sowie die Überlegungen der Spieler und das daraus resultierende Vorgehen ihrer Figuren den Verlauf der Geschichte. Die Spieler bestimmen die Handlungsweise ihrer Abenteurer, während der Spielleiter mit Hilfe seines Hintergrundwissens, seines gesunden Menschenverstands und der Spielregeln darüber entscheidet, wie sich diese Aktivitäten auf den Verlauf der Handlung auswirken. Hierbei muss er natürlich auch die Aktionen eventueller Gegenspieler berücksichtigen.



In den meisten Fällen übernimmt der Spielleiter in der Rolle der Nichtspielerfiguren oder als Konsequenz aus dem im „Drehbuch“ vorgegebenen Geschehen zunächst einmal die aktive Rolle bei einem Abenteuer und konfrontiert die Spieler mit einer Reihe von Ereignissen, auf die sie reagieren müssen. Im Lauf der Zeit sammeln die Spieler so immer mehr Informationen, indem sie die Augen offen halten und Schlüsse aus dem Erlebten ziehen, indem sie Nichtspielerfiguren befragen oder auch in Bibliotheken und im Gespräch mit Gelehrten mehr über den Hintergrund des Abenteuers herausfinden. Irgendwann wird ihnen dann klar sein, was sie tun müssen, um ihre Aufgabe zu bewältigen, woraufhin es meist als Höhepunkt zu einer Konfrontation mit herausragenden Gegnern kommt, deren Ausgang dann das Ende der Geschichte bestimmt.

Haben die Spieler erst einmal eine Reihe von Abenteuern hinter sich, werden sie mit der Zeit immer selbstsicherer. Sie werden eventuell auch einmal ungewöhnliche Wege gehen, mit denen der Spielleiter nicht gerechnet hat und auf die er dann variabel reagieren muss. Umgekehrt kann er selbst Komplikationen einbauen, die zu Verzweigungen des Spiels in verschiedene Nebenhandlungen führen, die nicht unbedingt etwas mit dem eigentlichen Auftrag zu tun haben müssen. An diesem Punkt entwickeln die Abenteuer dann üblicherweise eine Eigendynamik, die den eigentlichen Reiz eines fortlaufenden Rollenspiels ausmacht.

Mit Schwert und Magie

Dieser Abschnitt gibt einen Überblick über die Abenteurertypen, unter denen Spieler wählen können. Was unterscheidet diese Abenteurer, und welche Motive außer der allen gemeinsamen Abenteuerlust und dem Wunsch, die eigenen Fähigkeiten zu vervollkommnen, treiben sie dazu, immer wieder den heimischen Herd zu verlassen, um gefahrvolle Aufträge zu erledigen, fremde Länder zu bereisen oder den Geheimnissen der Alten nachzuspüren?

Kämpfer

◆ Böse Zungen, vor allem unter seinen Feinden, würden den **Assassinen** (**As**) als Meuchelmörder bezeichnen. Als Abenteurer zählt er jedoch nicht zu den gewissenlosen Menschen, die für eine Handvoll Goldstücke jemanden umbringen. Das unauffällige Ausschalten von Gegnern ist bloß eines seiner vielen Talente, und er tötet meist nur zur Selbstverteidigung oder zum Schutz seiner Auftraggeber. Der Assassine ist in erster Linie ein Spezialist im Beschaffen von Informationen. Er arbeitet als Agent für Fürsten, den Klerus oder reiche Händler und ist mit Spionage, mit der Abwehr von Spionen und dem Aufspüren von Rebellen beschäftigt. Er übt sich in Selbstdisziplin, erscheint oft ernst und verschlossen und hält seine Gefühle nach außen hin unter Kontrolle, da er oft unter falscher Identität arbeiten muss. Viele Assassinen sind im Grunde ihres Herzens Fanatiker, die ihr Leben dem Dienst für ihren Herrn oder für ihren Glauben widmen, und diese hehre Aufgabe heiligt ihrer Meinung nach alle Mittel. Ihr Berufsstolz lässt sie danach streben, Aufgaben möglichst elegant zu lösen und dabei kein Aufsehen zu erregen.

Einige Assassinen arbeiten vorzugsweise allein. Andere sind Mitglied von größeren Organisationen wie die Geheimpolizei eines mächtigen Fürsten oder ein geheimer religiöser oder weltlicher Orden, der wie die kanthanischen NinYas seine Dienste für Geld und Privilegien anbietet oder der wie der Bund der Weißen Assassinen seine Lebensaufgabe im Kampf gegen die Mächte der Finsternis und ihnen verfallene Menschen sieht. Diese Möglichkeit steht auch Spielerfiguren offen, da solche Organisationen ihren Agenten die meiste Zeit über freie Hand und die Gelegenheit zu Abenteuern lassen. Als Mitglied einer Geheimorganisation müssen Spielerfiguren aber gelegentlich mit einem Auftrag rechnen, der sie auch fern der Heimat unerwartet erreichen kann. Der Spielleiter kann die Vorgesetzten solcher Assassinen ähnlich steuernd und helfend einsetzen wie bei einem Priester, der ja auch in eine klerikale Organisation eingebunden ist.

◆ **Barbaren** (**Bb**) gehören zu einem der primitiven Stämme, die in den abgelegenen wilden Randgebieten *Midgards* leben, in den Gebirgen und frostigen Ebenen des Nordens, in den Steppen und Wüsten des Südens und Ostens und in den Urwäldern und Dschungeln, die man überall auf *Midgard* findet. Auf Abenteuer ausziehende Barbaren haben sich dank ihres unabhängigen Geistes aus den festgefügten Strukturen ihrer heimischen Gesellschaft gelöst. Sie lieben ihre persönliche Freiheit, beugen sich nur ungern den Befehlen anderer und sind den irdischen Freuden wie Wein, Weib und Gesang nicht abgeneigt. Barbaren haben ein ausgeprägtes Ehrgefühl und sind stolz auf ihre Fähigkeiten als Kämpfer. Während sie auch gegen eine Übermacht den Kampf furchtlos aufnehmen, haben sie eine angeborene Scheu vor allem, was sie nicht verstehen, vor allem vor Magie und übernatürlichen Wesen.

◆ **Barden** (**Ba**) können mit Zauberliedern und Zauberversen Magie wirken. Sie sind die Erben der legendären Drachensänger, die diese Kunst von einem der majestätischen Urdrachen lernten, die seit Anbeginn der Zeiten das Multiversum durchstreifen und deren ganzes Wesen von der Melodie der Welt durchdrungen ist. Das Wissen um diese Anfänge ist jedoch - außer vielleicht bei den Elfenvölkern - verloren gegangen oder Teil der Sagen und Mythen geworden. In den seither verflossenen Jahrtausenden hat sich die arkane Sangeskunst über ganz *Midgard* verbreitet und wird in den verschiedenen Kulturkreisen unterschiedlich ausgeübt. Barden im engeren Sinn, die enge Beziehungen zu den druidischen Traditionen pflegen, gibt es nur bei den Elfenvölkern und in den Ländern des Kontinents Vesternesse. In vielen anderen Ländern gibt es magisch begabte fahrende Bänkel- oder Minnesänger, die ihre musikalische Zauberkunst ohne das Sendungsbewusstsein der „echten“ Barden druidischer Herkunft, aber deswegen nicht weniger gut ausüben. Neben ihrem Talent als Musikanten pflegen sie auch die Traditionen und Sagen ihrer Heimat und sorgen für deren Verbreitung. Barden, die als Abenteurer durch die Lande ziehen, sind auf der Suche nach neuen Einsichten und Erfahrungen, die ihrer Kunst eine besondere Intensität verleihen. Sie sammeln Anregungen für neue Balladen und Epen, gleich ob es sich um ruhmreiche Kämpfe, um ergreifende Liebesbeziehungen oder um die Schönheiten der Natur handelt. Barden können einen gewissen Hang zur Eitelkeit nicht verleugnen und suchen die Anerkennung ihrer Künste durch edle oder weise Menschen oder auch durch hübsche Frauen oder attraktive Männer. Sie lieben schöne Dinge und Kunstwerke und setzen sich für ihre Erhaltung ein. Ein Barde strebt danach, Wissen über die Geschichte und die Sagen seiner Welt zu sammeln und zu bewahren. Er ist ein Idealist, dem der Ruhm als herausragender Künstler oder auch eine romantische Liebschaft mehr gilt als materielle Werte. Barden neigen dazu, ihre eige-


FuFu 2013

ne Persönlichkeit zu stilisieren, theatralisch aufzutreten und exzentrische Verhaltensweisen an den Tag zu legen. Kaum ein anderer Abenteurer zeigt so offen und manchmal übertrieben seine Gefühle.

◆ **Glücksritter** (**Gl**) sind jene Art von Streunern, die sich in den Palästen der Reichen und Mächtigen genauso geschickt bewegen wie in den Gassen und Hinterhöfen eher anrüchiger Viertel der Städte. Man kann bei einem Glücksritter nie sicher sein, ob er ein Emporkömmling aus armen Verhältnissen ist oder der exzentrische Spross des Adels, der in der Fremde das Abenteuer sucht. Er hat keine hehren Ziele wie das Meistern schwieriger Waffen- oder Zauberkünste oder wie der Dienst an einer Gottheit oder an der menschlichen Gemeinschaft. Er sucht lieber nach seinen ganz persönlichen irdischen Freuden, sei es Spaß beim Spiel und in der Liebe oder einfach Geld, mit dem er sich ein angenehmes Leben leisten kann. Seine Freiheitsliebe lässt ihn aber nicht nach dauerhaftem Besitz oder einer festen Beziehung zum anderen Geschlecht streben. Ein Glücksritter kann eine gewisse Eitelkeit nicht leugnen, und es schmeichelt ihm, wenn er berühmt oder auch berüchtigt ist. Vor allem anderen bereitet es ihm Vergnügen, weltliche oder geistliche Autorität zu untergraben und den Reichen und Mächtigen Streiche zu spielen.

◆ Der **Händler** (**Hä**) strebt danach, im fortgeschrittenen Alter der reiche Herr eines Handelsimperiums zu sein, der mit einem Fingerschnippen Karawanen und Schiffe in ferne Länder schickt, während er selbst aber kaum noch sein Kontor verlässt. In jungen Jahren treibt ihn die Reiselust und der Wunsch an, als Abenteurer die fernen Länder, aus denen die exotischen Waren kommen, selbst kennenzulernen. Händler erforschen neue Handelswege, knüpfen Kontakte zu unbekannten Barbarenstämmen, suchen nach den Schätzen untergegangener Kulturen und vernachlässigen neben allem Geschäftssinn nicht die Erweiterung ihres Wissens. Junge Händler stammen oft aus einer Händlerfamilie, die es gerne sieht, wenn die zukünftigen Erben sich ein paar Jahre auf eigene Faust in der Welt umsehen und sich dort bewähren. Sie können aber auch im Auftrag einer Handelsgesellschaft auf eine Entdeckungsreise geschickt worden sein, um fremde Länder kennenzulernen und dort neue Handelsmöglichkeiten zu erkunden. Händler streben nach materiellem Besitz und Wohlstand. Sie wissen sehr wohl mit der Waffe umzugehen, denn schließlich können Räuber auf Landstraßen oder auch in den Gassen einer Stadt lauern. Sie meiden aber Gewalt, wenn es geht, und benutzen beim Verfolgen ihrer Ziele lieber subtilere Mittel wie List, Intrige, Bestechung oder Überredung. Händler scheuen kein Risiko, wenn die Gewinnaussichten entsprechend gut sind. Sie lieben den Wettbewerb, sei es geschäftlicher oder geistiger Art.

◆ **Krieger** (**Kr**) sind von Kind an zu Kämpfern erzogen worden. Sie sind stolz auf ihre physischen Eigenschaften und Fähigkeiten und messen sie gern mit anderen. Viele Krieger zeigen ein ausgeprägtes Ehrgefühl und haben den Wunsch, durch ruhmreiche Taten Unsterblichkeit in den Liedern der Barden und in den Überlieferungen ihres Volkes zu gewinnen oder sich göttliches Wohlwollen zu sichern. Ein Krieger zieht es vor, seinen Gegnern offen entgegenzutreten, auch wenn dies die Erfolgsaussichten bei der Erledigung einer Aufgabe verringert. Überfälle aus dem Hinterhalt mag er nicht, und mit ehrenhaften Gegnern misst er sich am liebsten im fairen Zweikampf. Krieger sonnen sich gern im Glanz ihres Ruhmes, und sie streben nach einem ihren Taten angemessenen gesellschaftlichen Rang. In vielen Ländern gehören sie selbst zum Adel oder zum Gefolge von Adligen, aber in ihrer Jugend müssen sie sich erst bewähren und sich die Anerkennung ihrer Standesgenossen verdienen. In Alba, Aran, dem Norden und Westen Eschars sowie in den Küstenstaaten gibt es eine Ritterschaft, die die romantischen Ideale des edlen Kriegertums auf die Spitze treiben. Sie sehen sich als die edlen Verteidiger des einfachen Volkes gegen Feinde von jenseits der Grenzen, Übeltäter aller Art aus dem eigenen Volk und auch gegen übernatürliche Mächte. Es gibt aber auch Krieger mit einer realistischeren Einschätzung ihrer Möglichkeiten und ihrer Rolle in der Gesellschaft. Kämpfe machen ihnen keinen Spaß, sondern sie sehen sie als eine notwendige Arbeit an, die erledigt werden muss und für die sie bezahlt werden. Überleben ist ihnen wichtiger als übertrieben ehrenhaftes Verhalten, denn schließlich wollen sie ihren hart verdienten Lohn genießen. Unabhängig von ihrer persönlichen Einstellung zeichnen sich alle Krieger durch Loyalität gegenüber ihrer Gemeinschaft oder ihrem Auftraggeber aus und durch enge Verbundenheit mit ihren Gefährten.

◆ **Ordenskrieger** (**Or**) gleichen in mancher Hinsicht den Kriegern, was ihre Hingabe an den Waffendienst und ihr Ehrgefühl angeht, aber sie haben ihr Leben der Verteidigung ihres Glaubens gewidmet. Ein Leben im Dienst der Götter ist das beherrschende Motiv für ihre Handlungen. Sie üben sich eher in Selbstdisziplin und Bescheidenheit als die auf Ehre und Anerkennung versessenen Krieger, und persönlicher Ruhm zählt für sie weniger als das Ansehen ihres Glaubens. Als Zeichen göttlichen Wohlwollens können Ordenskrieger bereits im Diesseits eine Reihe von Wundern wirken, auch wenn ihre Zaubermöglichkeiten gegenüber Priestern eingeschränkt sind. In manchen Ländern *Midgards* haben sich Ordenskrieger zu Krieger- oder Ritterorden zusammengeschlossen und treten nach außen hin gemeinsam als Streiter für ihre Götter auf (s. *Das Arkanum).* Bei anderen Völkern gibt es keine Kriegerorden, aber einzelne Kämpfer fühlen sich durch ein besonderes Ereignis in ihrem Leben von der

göttlichen Macht berührt und kämpfen anschließend mit oder ohne priesterlichen Segen als Einzelgänger gegen die Feinde ihres Glaubens.

◆ **Spitzbuben** (**Sp**) haben manches mit den Glücksrittern gemein. Auch sie lieben es, der Obrigkeit Streiche zu spielen, und waghalsige Risiken schrecken sie nicht. Je schwieriger eine Aufgabe erscheint, desto verlockender ist sie. Ein Spitzbube will beweisen, dass für einen Abenteurer seines Könnens nichts unmöglich ist. Wenn man seinen Ehrgeiz genug anstachelt, lässt er sich vielleicht gar auf den Versuch ein, dem König die Krone vom Haupt und dem Patriarchen den Siegelring vom Finger zu stehlen. Sein gesteigertes Verlangen nach Reichtümern, sein Mangel an Skrupeln und oft auch seine Herkunft aus einfachen Verhältnissen lassen den Spitzbuben im Vergleich zum Glücksritter eher zu illegalen Mitteln wie Diebstahl oder Einbruch greifen, um zu Geld zu kommen. Er mag jedoch keine rohe Gewalt und entwirft lieber ausgefeilte Pläne, um seine Ziele auf anderem Weg zu erreichen. Manche Spitzbuben sind auch einfach Taschenspieler und Gaukler, die auf Jahrmärkten und bei den Gesellschaften der Reichen mit ihren Talenten glänzen und den Beifall und die Bewunderung für ihre Geschicklichkeit genießen, wenn sie gerade nicht auf Abenteuer ausziehen.

◆ **Waldläufer** (**Wa**) lieben die Wildnis und die Einsamkeit, vor allem die Tiefen der Wälder und die majestätischen Höhen der Berge. Sie verabscheuen Menschen, die die Natur rücksichtslos ausbeuten, und ihr besonderer Hass gilt den Mächten der Finsternis, die sie für unnatürliche Eindringlinge in ihre Welt halten. Auf eine zurückhaltende Art ist der Waldläufer stolz auf seine physischen Eigenschaften und auf seine Fähigkeit, auf sich allein gestellt zu überleben. Es reizt ihn, der Natur zu beweisen, dass er es als einzelner Mensch mit ihr aufnehmen kann. Das Durchqueren eines Sumpfes, das Besteigen eines Berges oder das Durchschwimmen eines Stromes sind Taten, zu denen er sich leicht hinreißen lässt. Obwohl er ein Einzelgänger ist, verhält sich der Waldläufer gegenüber seinen Begleitern, mit denen zusammen er eine Aufgabe erledigen will, kameradschaftlich und hilfsbereit.

Zauberer

Die verschiedenen Zauberer *Midgards,* ihre Fähigkeiten und ihre Besonderheiten werden ausführlich im *Arkanum* beschrieben. Die folgende Kurzfassung soll Neulingen die Entscheidung erleichtern, welcher Zauberertyp ihren Vorstellungen entspricht.

◆ **Druiden** (**Dr**) sehen sich als Hüter der natürlichen Ordnung, die sie über Götter und Menschen stellen. Aus diesem Grund schützen sie oft die Natur und wenden sich gegen deren Vergewaltigung durch Menschen und andere intelligente Rassen. Sie verstehen sich als geistige Elite, deren tiefe Einsichten in die Natur der Welt den meisten Menschen verschlossen bleiben müssen. Unterstützt wird diese Abgeschiedenheit vom Rest der Menschheit durch den bewussten Verzicht auf schriftliche Überlieferung ihres Wissens und durch ihre ureigene Zauberkunst der Lebenskraft, den Dweomer. Druiden üben sich in Selbstdisziplin und Askese, und sie erwarten auch von anderen Menschen bedingungslose Bereitschaft zum Verzicht, wenn dies zur Bewahrung der natürlichen Ordnung notwendig ist. Der einzelne Mensch gilt ihnen bei der Verfolgung ihrer Ziele wenig. Viele Druiden führen ein zurückgezogenes Leben als Einsiedler in der unberührten Natur oder steuern als graue Eminenzen an den Fürstenhöfen von Clanngadarn und Ywerddon die Geschicke ihres Volkes. Einige ziehen jedoch als Abenteurer durch die Welt, um für die Interessen ihres Glaubens einzutreten und vor allem dämonengeborene Magie und übernatürliche Wesen zu bekämpfen, die das Gleichgewicht der Kräfte aus dem Lot zu bringen drohen.

> Druiden verwenden aus rituellen Gründen keine Waffen aus geschmiedetem Metall, und sie tragen aus denselben Gründen keine Metallrüstungen. Nur so sind sie eng genug mit der Lebenskraft verbunden und können ihre ureigene Zauberkunst, den Dweomer, anwenden. Druidenschmuck besteht aus kalt gehämmertem Gold oder Silber. Diese Metalle sind aber zu weich, um daraus wirksame Waffen herstellen zu können. Druidenwaffen bestehen meist aus gehärtetem Holz oder aus Stein, ihre Klingen aus geschliffenem Feuerstein, Jade oder Obsidian. Klingen aus *Kaltem Eisen* (s. *Das Arkanum)* dürfen Druiden einsetzen, aber diese sind sehr selten und teuer.

◆ **Hexer** (**Hx**) haben im Gegensatz zu allen anderen Zauberern keine systematische Ausbildung in der Magie erhalten, weil es ihnen an Lust oder Gelegenheit gefehlt hat. Sie haben sich auf keine der magischen Künste spezialisiert, können dafür aber aus einer großen Bandbreite an Sprüchen wählen. Hexer haben einen Pakt mit einem mächtigen übernatürlichen Wesen, ihrem Mentor, geschlossen, bei dem es sich um einen höheren Dämonen, ein mächtiges Elementarwesen oder sogar um ein himmlisches Wesen handeln kann (s. *Das Arkanum).* Von diesem Lehrmeister werden sie Schritt für Schritt

in die Kunst der Zauberei eingeführt, müssen ihm dafür aber im Gegenzug gelegentlich zu Diensten sein. Ein Hexer hat sich mit den magischen Künsten eingelassen, um sich seine persönlichen Träume von Reichtum, Macht und Wohlleben zu erfüllen. Er betrachtet Zauberei allein als Mittel zum Zweck, nicht als eine Disziplin, die einen Wert an sich hat und durch deren Studium man zu tieferen Einsichten über die eigene Natur und die Natur der Welt gelangt. Ohne Prinzipien und manchmal auch ohne Skrupel setzen Hexer ihre Zaubermacht pragmatisch ein, wie es ihnen gerade nützt. Sie ziehen auf Abenteuer aus, um neue Zaubersprüche zu lernen, magische Artefakte in ihren Besitz zu bringen und Reichtümer zu erringen oder um Aufträge ihres Mentors auszuführen.

◆ **Magier** (**Ma**) widmen sich ganz dem Studium der Magie und sehen Zauberei als Wissenschaft, die der Begabte auch ohne Hilfe übernatürlicher Mächte meistern kann. Sie schauen daher auf andere Zauberkundige herab, die sich wie Hexer, Priester oder Schamanen auf die Hilfe übernatürlicher Mächte verlassen, um leichter Zugang zu magischen Fähigkeiten zu erhalten. Den Dweomer der Druiden betrachten Magier - zu Unrecht - als primitiv und halten es für unter ihrer Würde, sich damit zu beschäftigen. In einigen Ländern *Midgards* gibt es regelrechte Akademien, Kollegien und Schulen, an denen die Wissenschaft der Magie studiert werden kann. Andernorts lernt der angehende Magier die arkane Kunst von seinem Lehrmeister. Nach dem Ende der Ausbildung ziehen frischgebackene Magiergesellen oft durch die Welt, um die Vielfalt der Zauberei kennenzulernen und von anderen Meistern zu lernen. Um ihr Wissen zu erweitern, arkane Schriften studieren zu können oder magische Artefakte zu erwerben, nehmen sie einige Jahre lang die Strapazen eines Wanderlebens auf sich.

◆ **Priester** (**PB** und **PS**) dienen als Vermittler zwischen den göttlichen Mächten und den einfachen Menschen. Sie können tatsächlich kleine Wunder vollbringen und zeugen so von der göttlichen Kraft, die durch sie wirkt. Die verschiedenen Religionen werden kurz im Abschnitt *»Die Religionen Midgards«* (s. S. 30f) und ausführlicher im *Arkanum* vorgestellt. Priester sind normalerweise sesshaft und in ihre Glaubensgemeinschaft eingebunden, wo sie wichtige Funktionen übernehmen und für das Seelenheil ihrer Mitmenschen verantwortlich sind. Einige Priester verspüren aber vor allem in jungen Jahren die Berufung, in die Welt hinauszuziehen und ihren Glauben zu verkünden, Andersdenkende von der Macht ihrer Gottheit zu überzeugen und Feinde ihres Glaubens zu bekämpfen. Diese Zeit als Wanderpriester erweitert den Horizont und ist eine gute Grundlage, um später nicht als Dorfpriester dickschädeligen Bauern die Feinheiten des Glaubens einhämmern zu müssen, sondern Macht und Einfluss innerhalb der Hierarchie der Priesterschaft zu gewinnen. Reiche Spenden und Opfer, die aus im Laufe von Abenteuern verdientem Lohn und erbeuteten Schätzen bestritten werden, haben schon so manche Karriere im Klerus gefördert. Je nach Vorlieben kann ein Spieler, der einen Priester spielen will, zwischen zwei Abenteurertypen wählen. Die **Beschützer** (**PB**) verstehen sich auf das Heilen von körperlichen und geistigen Gebrechen und schützen ihre Gefährten vor übernatürlichen Gefahren. Einige von ihnen sind auch Gelehrte, die das hilfreiche Wissen vergangener Generationen sammeln. Die **Streiter** (**PS**) kämpfen dagegen aktiv gegen die Feinde ihres Glaubens. Dabei schrecken sie auch nicht vor dem Einsatz von Waffengewalt und zerstörerischen Zaubern zurück.

◆ **Schamanen** (**Sc**) sind die auserwählten Vertreter des schamanistischen Glaubens, der in der Natur *Midgards* verwurzelt ist. Sie erhalten ihre besonderen Fähigkeiten und ihre Zauberkraft von den Totemgeistern, die als besonders mächtige Naturgeister das Wesen einer ganzen Tierart in sich vereinen. Für den Anhänger schamanistischer Glaubensvorstellungen ist die ganze Natur voller Geister, die man besänftigen muss und deren Unterstützung man sich versichern kann. Daneben vermitteln Schamanen zwischen den Ahnengeistern und den Lebenden, da nach Ansicht der einem Ahnenkult anhängenden Völker die Geister der Verstorbenen die Welt nicht sofort verlassen, sondern weiterhin über ihre Nachkommen wachen, wenn man ihnen den nötigen Respekt entgegenbringt. Schamanen entstammen meist primitiven, barbarischen Kulturen und vereinen dort in sich die Rolle von Priestern und Magiern zugleich. Aber auch in manchen Hochkulturen wie KanThai Pan und Nahuatlan mit ihren entwickelten Religionen und Priestern haben Schamanen eine wichtige Funktion für das spirituelle Wohlergehen vor allem des einfachen Volkes. Sie führen oft ein Wanderleben und bieten ihre Dienste dort an, wo sie gerade auf ihrer Reise Halt machen. Dagegen bleiben Schamanen aus Barbarenvölkern meist bei ihrem Stamm und werden dort verehrt und als unentbehrlich betrachtet. Sie zie-

> Schamanen kleiden sich rituell nur in natürliche Gewänder: Felle, Leder, grob gesponnenes Tuch. Daher können sie sich bestenfalls mit einer **Lederrüstung** schützen. In Kleidung aus zivilisierten Ländern oder gar in Metallrüstungen fühlen sie sich der Natur entfremdet und verlieren ihre Selbstsicherheit. In diesem Zustand können sie ihre besonderen, auf dem Einklang mit ihrem Totem und der Natur beruhenden Wundertaten nicht länger einsetzen und auch nicht die Vorteile ihres Totems nutzen (s. *Das Arkanum*, S. 49ff).

hen beizeiten ihren Nachfolger heran und unterweisen ihn in den schamanistischen Zauberkünsten, aber auch in der Heil- und Kräuterkunde. Solche älteren Schamanen findet man selten unter den Abenteurern, da sie fest in ihre Stammesgesellschaft eingebunden und dort unabkömmlich sind. Junge barbarische Schamanen, die ihre Ausbildung gerade beendet haben, verlassen aber manchmal ihren Stamm, um einige Wanderjahre lang ihren geistigen Horizont und ihr Wissen zu erweitern oder einfach ihrer Abenteuerlust zu frönen. Sie kehren beizeiten nach Hause zurück, um dort ihren Lehrmeister abzulösen, wenn dessen Fähigkeiten im Alter nachlassen.

Nichtmenschliche Rassen

◆ **Elfen** sind die vielleicht älteste der menschenähnlichen Rassen und die magisch begabteste zudem. Sie stammen ursprünglich aus einer anderen Welt, von der sie vor Jahrtausenden nach *Midgard* gekommen sind. Von ihrer Geschichte und ihrem Einfluss auf Glauben und Magie der Menschen wird im *Arkanum* berichtet. Elfen altern nicht mehr, sobald ihre körperlichen und geistigen Fähigkeiten ausgereift sind, und sind damit unsterblich. Sie können aber eines gewaltsamen Todes oder auch an großem Kummer sterben. Durch ihre lange Lebensdauer haben Elfen es nicht eilig und stellen die Geduld menschlicher Gefährten oft auf eine schwere Probe. Dazu sind sie leicht erregbar und schnell für etwas zu begeistern, lassen es aber manchmal an der nötigen Beharrlichkeit fehlen, sich längere Zeit für ein Ziel einzusetzen. Die Elfen unter den Abenteurern *Midgards* gehören zum Volk der *Siolcin,* das in den Wäldern Albas, Clanngadarns und Moravods lebt. Sie gleichen mittelgroßen, schlanken Menschen von besonderer Schönheit, deren Ohren zugespitzt und deren Daumen dreigliedrig sind. Ihre Haut ist hell, und ihr Haar hat die Farben des Herbstlaubes von hellem Blond über Rot bis zu hellem Braun. Sie lieben Schönes, sowohl die Wunder der Natur wie auch das Werk begabter Handwerker und Künstler, und sie hassen und verfolgen unnachgiebig alle Ausprägungen des Bösen. Ein Elfenzauberer wird niemals Schwarze Magie anwenden.

◆ **Gnome** sind als Begleiter der Elfen vor sehr langer Zeit nach *Midgard* gekommen. Sie sind ein langlebiges Volk und werden etwa zehnmal so alt wie Menschen. Entsprechend langsam entwickeln sie sich, und Geburten - bei denen ausnahmslos zweieiige Zwillinge das Licht der Welt erblicken - sind selten. Ein Teil der Gnome hat sich mit den Zwergen angefreundet, die sie als ihre größeren und leider allzu ernsten Vettern ansehen. Diese **Berggnome** sind ausgezeichnete Bergleute, Kunstschmiede und Gemmenschneider und leben als kleine Gruppen in den Zwergenstädten. Die übrigen Gnome haben sich mit den Elfen in den Wäldern *Midgards* angesiedelt. Sie leben in ausgehöhlten Bäumen und verstehen sich als Hüter des Waldes und seiner Tiere. Diese **Waldgnome** verstehen sich besonders gut auf die Verarbeitung der Produkte des Waldes und leisten als Schnitzer, Zimmerleute und Schreiner Hervorragendes. Gnome sind ein lustiges Volk, das den Menschen freundlich gesinnt ist, aber gerne seinen

Die Würfel

Beim Erschaffen neuer Abenteurer und beim späteren Spielen benötigt man neben dem Regelbuch mehrere normale sechsseitige Würfel, im Folgenden kurz **W6** genannt, einen zwanzigseitigen Würfel **W20**, der mit den Zahlen 1 bis 20 markiert ist, sowie sogenannte Prozentwürfel (**W%**), d.h. zwei unterschiedlich gefärbte Würfel, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen. Mit Prozentwürfeln erzeugt man Zahlen im Bereich von 1 bis 100, indem man die Zahl des einen Würfels als Zehnerstelle des Resultats nimmt und die Zahl des anderen Würfels als Einerstelle. Der Wurf, bei dem beide Würfel eine 0 zeigen, zählt als 100.

In den Regeln werden Kurzschreibweisen verwendet, die angeben, welche Würfel ein Spieler bei bestimmten Gelegenheiten zu benutzen hat, beispielsweise:

1W6+3: Würfle mit einem W6, und zähle 3 zu dem Ergebnis hinzu.

2W6–1: Würfle mit zwei W6, addiere die Ergebnisse, und ziehe 1 vom Resultat ab;

1W6–2: Würfle mit W6, und ziehe 2 vom Resultat ab; Gesamtergebnisse unter 0 zählen als 0, wenn die Regeln nicht ausdrücklich etwas anderes festlegen.

1W3: Würfle mit einem W6, halbiere das Ergebnis, und runde auf: Die Augenzahlen 1 und 2 zählen so als **1**, die Augenzahlen 3 und 4 als **2**, und die Augenzahlen 5 und 6 als **3**. Auf diese Weise werden Zufallszahlen zwischen 1 und 3 erzeugt.

4W3+16: Würfle mit vier **W6**, interpretiere die Augenzahlen als Ergebnisse von **W3** (1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3), addiere sie und zähle zu dieser Summe noch 16 hinzu.

2W20: Würfle mit zwei W20 (oder zweimal mit einem W20) und addiere die Ergebnisse.

Schabernack mit diesen zu groß geratenen und unbeholfenen Geschöpfen treibt. Gnome ähneln Zwergen, sind aber kleiner (ca. 1 m) und zierlicher. Ihre großen und beweglichen Ohren sind leicht zugespitzt und verleihen ihnen ein ausgesprochen gutes Hörvermögen. Männer tragen meist auf eine praktische Länge zurechtgestutzte Bärte, während Frauen ihr Haar nie schneiden und es zu einem oder mehreren Zöpfen flechten. Wie bei den Menschen gibt es verschiedene Gnomenvölker, die sich in Haut- und Haarfarbe unterscheiden - vom hellen Rotbraun mit schwarzem Haar der nahuatlantischen Gnome bis zu der besonders hellen, sommersprossigen Haut mit rotem Haar der Gnome Albas. Alle erwachsenen Gnome tragen eine Schädelkappe aus Stoff oder Leder, die sie nur vor guten Freunden abnehmen.

◆ Die Heimat der **Halblinge** ist das Halfdal im Norden Albas. Sie stammen ursprünglich von Nordlandbarbaren ab, die in diesem magischen Tal Zuflucht suchten und durch die übernatürlichen Einflüsse ihrer Umgebung verändert wurden. Halblinge ähneln 1-1,20 m kleinen Menschen mit heller Haut und rundlichem Gesicht. Männer sind völlig bartlos, aber zum Ausgleich haben sie und ihre Frauen behaarte Füße und Zehen mit einer robusten verhornten Sohle, die es ihnen erlaubt, die meiste Zeit des Jahres barfuß zu gehen. Auch der blonde bis braune Haarschopf fällt ausgesprochen üppig aus, ist aber bei anständigen Halblingen ordentlich zurechtgeschnitten und frisiert. Halblinge haben einen Hang zu friedvollem und bequemem Leben, und das Essen, oder besser das Schlemmen, spielt bei ihnen eine wichtige Rolle. Wenn sie ihre Heimat verlassen, findet man sie daher oft in den Küchen der Reichen oder auch in deren Gärten, denn sie haben einen grünen Daumen und entlocken dem kargsten Boden noch schöne Blumen und wohlschmeckendes Gemüse und Obst. Halblinge sind redselig und neugierig, und wenn sie als Abenteurer ihr Bedürfnis für Sicherheit und Bequemlichkeit erst einmal überwunden haben, können sie auch wagemutig sein.

◆ **Zwerge** hatten bereits eine hochentwickelte Kultur mit Städten, als die Menschen noch als Jäger und Sammler herumzogen. Was ihre eigene Vergangenheit angeht, sind sie aber allen anderen Rassen gegenüber verschlossen. Abgesehen davon verstehen sie sich jedoch gut mit Menschen, da sich die beiden Rassen dort, wo sie Nachbarn sind, gut ergänzen. Zwerge besiedeln unwirtliches Bergland, das reich an Rohstoffen ist, und legen den größten Teil ihrer Siedlungen unterirdisch an. Sie sind begabte Bergleute und Handwerker, die die Produkte ihres Fleißes gern gegen Lebensmittel und andere Handelswaren der Menschen eintauschen. Gegenüber Elfen hegen sie immer noch eine gewisse Abneigung, die noch auf den ersten Riesenkrieg zurückgeht, bei dem die Zwerge sich von ihren elfischen Verbündeten im Stich gelassen fühlten. Zwerge sind etwa 1,40 m groß, breit und untersetzt gebaut und überdurchschnittlich stark und zäh. Ihre Gesichter sind grobknochig und oft wettergegerbt. Die besonders zahlreichen Zwerge Vesternesses, Waelands und Moravods haben eine helle Haut, aber in anderen Ländern sind auch Bronze- und Brauntöne zu beobachten. Männer pflegen einen Kult um ihre Bärte, die mindestens bis zum Bauch reichen müssen und sorgfältig gepflegt werden. Beide Geschlechter flechten ihr dichtes Haupthaar oft zu dicken Zöpfen und tragen gerne kostbaren und auffälligen Schmuck. Von Natur aus haben Zwerge eine Vorliebe für Gold und Edelsteine, für Schmuck und andere Werke hoher Schmiedekunst. Diese Veranlagung wird in ihrem Volk noch durch gesellschaftliche Normen verstärkt, nach denen das Ansehen eines Zwerges an die Größe und Qualität seines Hortes geknüpft ist. Wenn sie an einem Juwel oder Schmuckstück Gefallen gefunden haben, erheben sie starrsinnig darauf Anspruch, auch wenn dies ein ernstes Zerwürfnis mit dem besten Freund nach sich zieht. Abgesehen von dieser Schwäche sind Zwerge aber verlässliche Gefährten, die ernsthaft, ausdauernd und geduldig sind.



Geburt eines Abenteurers

Die körperlichen und geistigen Eigenschaften einer Spielerfigur, des „Alter Egos“ eines Spielers in der Welt *Midgard,* werden mit den Würfeln bestimmt. Dieser Abenteurer erhält so eine erste, rohe Form. Statt ungenaue Bezeichnungen wie „strohdumm“ oder „bärenstark“ zu verwenden, werden alle Eigenschaften in einer Skala von **1** bis **100** gemessen. Die Ergebnisse werden schrittweise in die **Spielerbögen** eingetragen. Vorlagen zum Kopieren finden sich auf der Website des Verlages (www.midgard-online.de).

Die Basiseigenschaften

Jeder Mensch, der in der Welt *Midgard* eine wichtige Rolle spielt, wird durch sechs **Basiseigenschaften** charakterisiert:

Stärke (**St**)
Geschicklichkeit (**Gs**)
Gewandtheit (**Gw**)
Konstitution (**Ko**)
Intelligenz (**In**)
Zaubertalent (**Zt**)

Eine Stärke von 81 bedeutet zum Beispiel, dass 80% der Menschen schwächer sind und nur jeder Fünfte genauso stark oder stärker ist. Für normale Menschen werden Basiseigenschaften mit **einem W%-Wurf** bestimmt, wenn sie im Spiel gebraucht werden. Meistens reicht es aber, wenn der Spielleiter eine ungefähre Vorstellung davon hat, wie geschickt oder intelligent eine Nichtspielerfigur ist; genaue Zahlenwert sind nur selten nötig.

Die Abenteurer, deren Rollen von den Spielern übernommen werden, sind aber die Helden der Geschichte, die sich im Laufe des Spiels entwickelt. Sie sind ganz besondere Persönlichkeiten und haben bessere Chancen auf überdurchschnittliche Basiseigenschaften.

Das trifft auch auf herausragende Bewohner *Midgards* zu, die als Gegner oder Freunde der Abenteurer im Spiel auftreten. Auch sie sind stärker, geschickter und klüger als der Durchschnittsmensch. Wenn der Spielleiter die Basiseigenschaften solcher Nichtspielerfiguren nicht von vorneherein festlegen will, kann er sie genauso wie die Werte von Spielerfiguren auswürfeln.

Stärke beschreibt die rohe Muskelkraft. Sie wirkt sich im Kampf und bei einigen körperlichen Fähigkeiten aus. Starke Abenteurer richten im Nahkampf mehr Schaden als schwächliche Personen an, und sie haben bessere Aussichten, Gegner in einem Handgemenge niederzuringen. Große Stärke erleichtert auch das Bewegen schwerer Lasten, das Aufsprengen verschlossener Türen und andere Kraftakte.

Geschicklichkeit beschreibt die Fingerfertigkeit eines Menschen und ist wesentlich beim Umgang mit komplizierten Geräten wie mechanischen Fallen oder trickreichen Schlössern. Die Treffsicherheit geschickter Abenteurer macht sie im Kampf besonders gefährlich, da sie die verwundbaren Stellen ihrer Gegner leichter treffen.

Gewandtheit ist ein Maß für die Körperbeherrschung eines Abenteurers und ist bei vielen Bewegungsaktivitäten wie *Balancieren* oder *Schleichen* sehr wichtig. Eine gewandte Person ist besonders beweglich und kann dadurch im Kampf eher schwere Treffer vermeiden.

Konstitution steht für die Widerstandskraft der Figur gegen Krankheit, Gift und physischen Schock. Sie beschreibt auch den allgemeinen Gesundheitszustand einer Person. Ein Abenteurer mit hoher Konstitution ist ausdauernder und körperlich robuster als durchschnittliche Menschen. Er hält im Kampf und bei entbehrungsreichen Abenteuern mehr aus als andere.

Intelligenz ist die Fähigkeit, Informationen sinnvoll einzuordnen, Schlussfolgerungen zu ziehen und Wissen zu verarbeiten. Abenteurer mit einem hohen Wert in dieser Basiseigenschaft sind besonders lernfähig und haben ein gutes Gedächtnis. Dadurch können sie sich in kritischen Situationen oft an wichtige Fakten erinnern. Intelligenz ist jedoch kein Maß für das Sachwissen einer Person, das sie sich im Laufe ihres Lebens angeeignet hat und das im Spiel durch Fertigkeiten wie *Pflanzen-* oder *Landeskunde* beschrieben wird.

Zaubertalent beschreibt die Empfänglichkeit von Abenteurern für übersinnliche Eindrücke und ihre Fähigkeit, die eigenen übernatürlichen Kräfte zu entwickeln und damit die Umwelt zu beeinflussen. Ein überdurchschnittliches Zaubertalent erleichtert das Zaubern und ist ein großer Vorteil für alle Personen, die Magie anwenden wollen.

Die Basiseigenschaften eines Abenteurers wirken sich auf eine Reihe anderer Persönlichkeitsmerkmale und Fertigkeiten aus. Bei hohen Werten ab 81 erhält er Zuschläge, während niedrige Werte von 20 und weniger Nachteile mit sich bringen.

Nichtmenschen als Abenteurer

Ein Spieler kann statt eines Menschen auch einen Elfen, Gnom, Halbling oder Zwerg spielen. Das bringt Vor- und Nachteile mit sich und es stehen auch nicht alle Abenteurertypen zur Wahl. Der Spieler muss sich **vor** dem Auswürfeln der Basiseigenschaften für die **Rasse** seiner Figur entscheiden. Wählt er keinen Menschen, so wird das beim Bestimmen der Eigenschaftswerte berücksichtigt. Hintergrundinformationen zu den nichtmenschlichen Abenteurern findet man im Abschnitt *»Nichtmenschliche Rassen«* (s. S. 18f).

Elfen sind im Vergleich zu Menschen nicht besonders stark (**St** höchstens **90**), dafür aber sehr gewandt (**Gw** mindestens **81**) und auch überdurchschnittlich intelligent, magisch talentiert und widerstandsfähig (**Ko, In**, **Zt** mindestens **51**).

Gnome sind ziemlich schwach (**St** höchstens **60**), dafür aber sehr geschickt und gewandt (**Gs**, **Gw** mindestens **81**) und vergleichsweise zäh (**Ko** mindestens **51**).

Halblinge sind nicht sehr stark (**St** höchstens **80**), ziemlich geschickt (**Gs** mindestens **61**), äußerst gewandt (**Gw** mindestens **91**) und besitzen dank guten Essens eine brauchbare Widerstandsfähigkeit (**Ko** mindestens **41**).

Zwerge sind muskulös und robust (**St**, **Ko** mindestens **61**), dafür aber nicht sehr beweglich (**Gw** höchstens **80**).

Das Auswürfeln der Basiseigenschaften

Die Regeln stellen zwei Möglichkeiten zur Wahl, wie Spieler die Basiseigenschaften ihrer Abenteurer mit dem Würfel bestimmen können. Die erste richtet sich an Anfänger oder Spieler, die sich überraschen lassen wollen. Die zweite Methode gibt eine größere Kontrolle über das Ergebnis, wenn ein Spieler schon weiß, welchen Abenteurertyp er spielen möchte. Dadurch wird verhindert, dass die zum Magier bestimmte Figur nur schwellende Muskeln, aber kaum Talent für Zauberei besitzt oder der Spitzbube zwar hochintelligent ist, aber zwei linke Hände hat.

Neues Glück für Pechvögel

Die Basiseigenschaften einer Spielerfigur ändern sich im Laufe ihres Abenteurerlebens nur noch wenig. Daher sollte kein Spieler gezwungen sein, einen Abenteurer mit zu schlechten Werten zu spielen. Ist er der Meinung, dass er beim Würfeln Pech gehabt hat, kann er noch einmal von vorne anfangen. Und wenn die Würfel ihm wieder nicht geneigt sind, ist auch noch ein dritter oder vierter Anlauf zulässig. Danach sollte aber Schluss sein, denn sonst werden Spieler noch in Versuchung geführt, auch gute Ergebnisse zu verwerfen, um vielleicht im hundertsten Versuch noch bessere zu bekommen.

Auswürfeln - Methode I

Der Spieler würfelt beim Erschaffen seines Abenteurers für **jede** Basiseigenschaft **zweimal**: Das höhere Ergebnis der beiden W%-Würfe zählt.

Bei **Nichtmenschen** (Elfen, Gnome, Halblinge und Zwerge) müssen die oben genannten Bedingungen eingehalten werden. Für Eigenschaften mit Mindestwerten wird zweimal mit W% gewürfelt und das bessere Ergebnis zählt, wenn es groß genug ist. Andernfalls würfelt der Spieler so lange weiter mit W%, bis er ein ausreichend hohes Ergebnis erzielt. Für **Stärke** würfeln Elfen, Gnome und Halblinge nur **einmal** mit W%; ist das Ergebnis zu groß, wird so lange weiter gewürfelt, bis ein Ergebnis klein genug ist. Entsprechend verfahren Spieler von Zwergen bei der Bestimmung der **Gewandtheit**.

Auswürfeln - Methode II

Der Spieler würfelt **neunmal** mit W%, streicht die drei schlechtesten Würfe und verteilt die übrigen sechs Werte nach Belieben auf die sechs Basiseigenschaften seines Abenteurers. Dabei lohnt es sich, einen Blick in den nächsten Abschnitt *»Der Abenteurertyp«* (s. S.23ff) zu werfen. Dort gibt es eine Liste, welche Eigenschaften bei welcher Art von Spielerfigur besonders gute Werte haben sollten.

Spieler von **Nichtmenschen** würfeln zuerst für ihren Schwachpunkt (Stärke bei Elfen, Gnomen und Halblingen, Gewandtheit bei Zwergen) **einmal** mit W%. Ist das Ergebnis zu groß, wird wie bei Methode I so lange gewürfelt, bis es passt. Anschließend würfeln die Spieler **achtmal** mit W%, streichen die drei niedrigsten Ergebnisse und verteilen unter Beachtung der Mindestwerte den Rest auf ihre anderen Eigenschaften.

Ist es nicht möglich, die Würfelergebnisse so auf die fünf Eigenschaften zu verteilen, dass alle genügend hohe Werte haben, streicht der Spieler die nicht verwendbaren Ergebnisse. Für die jetzt noch fehlenden Basiseigenschaften würfelt er wiederholt mit W%, bis er einen ausreichend hohen Wert erzielt.

Persönliche Ausstrahlung, Willenskraft und Aussehen

Von den Basiseigenschaften leiten sich drei weitere Eigenschaften mit Werten zwischen 1 und 100 ab, die das Temperament eines Abenteurers und seine Wirkung auf andere Personen beschreiben.

Die **persönliche Ausstrahlung (pA)** eines Abenteurers entscheidet auf längere Sicht über seinen Eindruck auf andere Menschen. Sie steht für das Charisma, d.h. für persönlichen Magnetismus, Führungstalent und Überzeugungskraft. Dabei spielt auch der Hintergrund der Figur eine Rolle. Die hohe persönliche Ausstrahlung eines adligen Glücksritters aus den Küstenstaaten könnte z.B. von seinem Charme, seinem selbstsicheren Auftreten und seinem Redetalent herrühren, während ein Schamane aus den Urwäldern des Ikengabeckens eher durch seine Würde und seine natürliche Majestät wirkt. Das Gegenteil, eine niedrige persönliche Ausstrahlung, weist auf asoziales oder tölpelhaftes Verhalten hin. Die persönliche Ausstrahlung beeinflusst die Loyalität von Untergebenen und das Verhalten von Nichtspielerfiguren.

Ein Abenteurer mit hoher **Willenskraft (Wk)** hat seinen Körper und Geist im Griff. Er kann zum Beispiel einen starken Niesreiz unterdrücken und der Entdeckung durch Gegner entgehen, mit hohem Fieber an einem Ball teilnehmen und wichtige Informationen sammeln oder dem Druck eines Verhörs durch die Stadtwache widerstehen, ohne einen Freund zu verraten. Eine hohe Willenskraft erhöht auch die Chance, dass ein Abenteurer einem hübschen Gesicht, einer Flasche guten Weins, einem erlesenen magischen Schmuckstück und anderen Versuchungen widersteht.

pA = W% + 4×In/10 – 20

Wk = W% + 2×(Ko/10 + In/10) – 20

Au = W%

Elfen:	mindestens 81
Gnome:	höchstens 80
Zwerge:	höchstens 80

Persönliche Ausstrahlung und **Willenskraft** einer Spielerfigur werden jeweils mit einem Prozentwurf bestimmt, dessen Ergebnis noch durch Intelligenz und Konstitution (jeweils durch 10 geteilt und abgerundet) modifiziert wird. Zu niedrige und zu hohe Ergebnisse werden auf 1 angehoben bzw. auf 100 abgesenkt.

Das **Aussehen (Au)** beschreibt, welchen Eindruck die Mitmenschen auf den ersten Blick von einer Person haben. Sein Wert wird mit einem einzigen **W%-Wurf** bestimmt. Abenteurer mit einem Aussehen von 1-10 sind so hässlich, dass Fremde erst einmal leicht schockiert sind und eher zurückhaltend reagieren. Ihr Verhalten ändert sich aber, wenn sie den vom Schicksal mit einem abstoßenden Äußeren Gestraften besser kennen und merken, dass er in Wahrheit ein verlässlicher und sympathischer Zeitgenosse ist. Auch ein blendendes Aussehen von 91-100 ist nicht immer ein Segen.



Beispiel zum Erschaffen einer Figur, Teil 1

Der Spieler will auf jeden Fall einen Spitzbuben namens **Aidan** spielen, der sich vage an den Helden der klassischen Piratenfilme orientiert. Damit er die passenden Eigenschaftswerte bekommt, entscheidet er sich beim Auswürfeln für Methode II, die ihm mehr Kontrolle über das Ergebnis gibt.

Die 9 W%-Würfe für die Basiseigenschaften liefern 82, 55, 8, 63, 61, 63, 54, 68, 78. Nach Streichen der drei kleinsten Werte verteilt der Spieler den Rest folgendermaßen:

Stärke 68
Geschicklichkeit 82
Gewandtheit 78
Konstitution 63
Intelligenz 63
Zaubertalent 61

Damit hat Aidan ausgeglichene, für Spielerfiguren eher durchschnittliche Werte, aber wenigstens in der für Spitzbuben wichtigsten Eigenschaft *Geschicklichkeit* ragt er etwas heraus.

Beim Auswürfeln der abgeleiteten Eigenschaften hat der Spieler mehr Glück. Die 3 Prozentwürfe zeigen 86, 34 und 86. Zusammen mit den Zuschlägen 4×In/10–20 = 4×6–20 = 4 für persönliche Ausstrahlung und 2×(Ko/10 + In/10)–20 = 2×(6 + 6)–20 = 4 ergibt sich:

Persönliche Ausstrahlung 90
Willenskraft 38
Aussehen 86

Das passt sehr gut zu Aidans Vorbildern und Wunschrolle: sehr gutes Aussehen und eine beeindruckende Persönlichkeit, aber eine Schwäche für schöne Frauen, Alkohol und andere Versuchungen.

So viel Schönheit erregt manchmal zu viel Aufmerksamkeit - von aufdringlichen Blicken über Belästigungen bis zu unerwünschten Heiratsanträgen.

Nach menschlichen Maßstäben sehen alle Elfen blendend aus (**Au 81** und mehr), während Gnome und Zwerge eher grobe Gesichtszüge haben (**Au** höchstens **80**). Ihre Spieler würfeln so lange mit W%, bis sie ein passendes Ergebnis erzielen.

Der Abenteurertyp

Nachdem die Basiseigenschaften festliegen, entscheidet der Spieler, welche Rolle er spielen möchte, und wählt einen der Abenteurertypen aus folgender Liste aus. Wer noch unschlüssig ist, findet Hintergrundinformationen zu den verschiedenen Wahlmöglichkeiten im Abschnitt *»Mit Schwert und Magie«* in der Einleitung.

Um das Potenzial eines Abenteurertyps ausschöpfen zu können, sollte ein Kämpfer als Faustregel stark, geschickt oder gewandt sein, während ein Zauberer hohe Intelligenz oder hohes Zaubertalent braucht. Als Entscheidungshilfe stehen hinter jedem Abenteurertyp zwei Eigenschaften, die für ihn charakteristisch sind und die keine zu niedrigen Werte haben sollten. Zwei mit / getrennte Eigenschaften können alternativ wichtig sein, je nachdem, wie der Spieler seine Figur anlegen will.

Bei nichtmenschlichen Abenteurern ist die Auswahl deutlich geringer; hier hat der Spieler nur die folgenden Möglichkeiten:

- *Elfen:* Glücksritter, Krieger, Waldläufer, Barde - Druide, Hexer, Magier.
- *Gnome:* Assassine, Glücksritter, Spitzbube, Waldläufer - Druide, Hexer, Magier.
- *Halblinge:* Assassine, Händler, Spitzbube, Waldläufer, Barde - Priester als Beschützer.
- *Zwerge:* Händler, Krieger - Magier, Priester als Beschützer oder Streiter.

Die Beschränkung auf 15 mögliche Abenteurertypen soll es unerfahrenen Spielern erleichtern, in eine in groben Zügen vorgegebene Rolle zu schlüpfen. Was man sich unter den verschiedenen Abenteurern vorzustellen hat, findet man im Abschnitt *»Mit Schwert und Magie«* (vgl. S. 13ff). Spieler, die zum ersten Mal einen Glücksritter, Assassinen oder Druiden spielen, sollten einen Blick in den entsprechenden Abschnitt werfen, um Anregungen zur Ausgestaltung der Rolle zu erhalten. Von dieser Grundlage aus können sie im Laufe der Zeit die Persönlichkeit des Abenteurers weiterentwickeln und ihm individuelle Züge verleihen. Auf Dauer erzwingt MIDGARD keine strikte Trennung der einzelnen Typen von Abenteurern. Im Prinzip kann jeder Abenteurer fast alle Fertigkeiten lernen, wenn sein Spieler lange genug für ihn spielt. Den einzelnen Abenteurertypen fällt nur das Erwerben bestimmter Fähigkeiten leichter oder schwerer als anderen Bewohnern *Midgards*.

Kämpfer ohne Zauberfähigkeiten

Assassine (**As**)	Gs, Gw
Barbar (**Bb**)	St, Gw
Glücksritter (**Gl**)	Gs, pA
Händler (**Hä**)	In, Gs/pA
Krieger (**Kr**)	St, Gw
Spitzbube (**Sp**)	Gs, Gw/In
Waldläufer (**Wa**)	Gw, In

Zauberkundige Kämpfer

Barde (**Ba**)	In, pA
Ordenskrieger (**Or**)	St, Zt

Zauberer

Druide (**Dr**)	In, Zt
Hexer (**Hx**)	In, Zt
Magier (**Ma**)	In, Zt
Priester, Beschützer (**PB**)	In, Zt
Priester, Streiter (**PS**)	Zt, St/Gw
Schamane (**Sc**)	Zt, Gw/In

Das Geschlecht des Abenteurers

Die Spieler können sich unabhängig vom Abenteurertyp aussuchen, ob ihre Abenteurer männlich oder weiblich sind. Es gibt einige Völker *Midgards,* bei denen Männer und Frauen nicht völlig frei in der Wahl ihrer Abenteurerlaufbahn sind. Ein extremes Beispiel ist Buluga, wo aus religiösen Gründen Männer nicht zaubern und Frauen nicht kämpfen dürfen, und auch der Klerus einiger Götter besteht nur aus Priestern oder Priesterinnen. Diese seltenen Ausnahmen zu berücksichtigen, würde hier zu weit führen; dafür gibt es Quellenbücher zu den Kulturen *Midgards*. Männer und Frauen können **jeden** Abenteurertyp wählen, den es in ihrer Heimatkultur gibt.



Der Grad eines Abenteurers

Der Grad einer Person ist ein Maß für die Stärke ihrer Persönlichkeit, für ihre Fähigkeiten, für ihre Macht und ihren Einfluss. Gewöhnliche Menschen besitzen den Grad 0. Die von den Spielern geführten Abenteurer beginnen ihre Karriere dagegen auf dem **Grad 1**, und im Laufe der Zeit steigen sie zu höheren Graden empor (s. S. 165). Auch Tiere und Fabelwesen besitzen einen Grad, der ein grobes Maß für ihre Kampfstärke ist.

Glücksritter, Krieger, Barden, Hexer und andere Abenteurer, die der Spielleiter als Nichtspielerfiguren führt, besitzen ebenfalls einen Grad ab 1, von dem dann abhängt, wie fähig sie sind. Sie unterscheiden sich in dieser Hinsicht nicht von den Figuren der Spieler. Daneben gibt es aber außergewöhnliche Persönlichkeiten auf *Midgard,* deren besondere Fähigkeiten nicht durch einen der Abenteurertypen abgedeckt werden, z.B. die einflussreiche Schatzkanzlerin einer Baronie oder der mächtige Ratsherr einer bedeutenden Stadt. Durch ihre Tätigkeit und sesshafte Lebensweise sind sie als Helden einer Reihe von Abenteuern ungeeignet, aber mit gewöhnlichen Bürgern vom Grad 0 haben sie auch nichts gemein. Der Spielleiter kann solchen Bewohnern *Midgards* einen ihrer Bedeutung angemessenen Grad zuweisen und sie nach Belieben mit passenden Fertigkeiten und Fertigkeitswerten ausstatten.

Lebens- und Ausdauerpunkte

Die **Lebenspunkte** (**LP**) eines Abenteurers beschreiben seinen aktuellen Gesundheitszustand. Durch Verletzungen und Krankheiten verliert er Lebenspunkte, die er durch Heilung wieder zurückgewinnt. Das **LP-Maximum**, d.h. der Höchstwert, den er bei völliger Gesundheit hat, wird niemals überschritten. Der Durchschnittsmensch hat rund 12 LP. Die Figuren der Spieler sind robuster. Ihre Lebenspunkte hängen von ihrer Konstitution (durch 10 geteilt und abgerundet) ab, wozu 1W3+7 addiert wird.

Spieler, die sich für einen Zwergenabenteurer entschieden haben, addieren **+1** zu ihrem LP-Maximum, da Angehöriger dieser Rasse robuster als Menschen sind. Gnomen- und Halblingabenteurer haben dagegen **3** bzw. **2** Lebenspunkte weniger als Menschen.

Die **Ausdauerpunkte** (**AP**) messen, wie viele Strapazen eine Person auf sich nehmen kann, bevor sie völlig erschöpft ist. Sie verliert Ausdauer im Kampf, beim Zaubern und durch andere anstrengende Aktivitäten und Entbehrungen. Durch Ausruhen und vor allem gesunden Schlaf gewinnt sie verlorene Ausdauer wieder zurück.

Körperlich robuste Abenteurer besitzen einen **Ausdauerbonus** (**AusB**). Sie können größere Anstrengungen und Entbehrungen aushalten als ihre Mitmenschen, bevor sie völlig erschöpft sind. Die Stärke hat ebenfalls Einfluss auf die Ausdauer, da starken Abenteurern kraftraubende Aktivitäten leichter fallen und sie sich dabei nicht so sehr verausgaben. Der Ausdauerbonus ergibt sich aus der Summe der durch 10 geteilten Konstitution und der durch 20 geteilten Stärke (jeweils abgerundet).

Die Ausdauer einer ausgeruhten Spielerfigur hängt vom Abenteurertyp und von ihrem Ausdauerbonus ab. Zauberer (außer Schamanen) würfeln mit 1W3 und addieren 1 AP und ihren Ausdauerbonus. Barbaren, Krieger und Waldläufer erhalten zusätzlich einen Zuschlag von +2, andere Kämpfer und Schamanen von +1.

Ausdauerbonus = Ko/10 + St/20

LP = 1W3 + 7 + Ko/10
AP = 1W3 + 1 + AusB

Gnome: LP **–3**
Halblinge: LP **–2**
Zwerge: LP **+1**

Barbar, Krieger, Waldläufer: AP **+2**
Andere Kämpfer, Schamane: AP **+1**

Das **AP-Maximum**, d.h. die AP-Zahl eines ausgeruhten Abenteurers, wird im Spielgeschehen normalerweise nicht überschritten. Es kann durch Zauberei oder Verletzungen vorübergehend sinken.

Bei einem fortlaufenden Rollenspiel wächst das AP-Maximum eines Abenteurers, wenn er neue Grade erreicht. Der Maximalwert an Lebenspunkten ändert sich dagegen normalerweise nie, sofern nicht (z.B. durch das Erreichen eines höheren Grades oder durch Zauberei) die Konstitution steigt oder sinkt. Dann wird aber nicht neu gewürfelt, sondern die Lebenspunkte ändern sich genauso wie die durch 10 geteilte und abgerundete Konstitution.



Beispiel zum Erschaffen einer Figur, Teil 2

Aidans Bonuswerte ergeben sich direkt aus seinen Eigenschaftswerten:

Ausdauerbonus Ko/10+St/20 = 6+3 = **+9**
Schadensbonus St/20+Gs/30–3 = 3+2–3 = **+2**
Angriffsbonus **+1**
Abwehrbonus **0**
Zauberbonus **0**
Resistenzbonus (Geist) **0**
Resistenzbonus (Körper) **+1**

Beim letzten Wert ist berücksichtigt worden, dass Aidan ein Kämpfer ist.

Aidan würfelt 2,3,1,3 mit 4W3. Damit hat er **Bewegungsweite 25**

Die W3-Würfe für Lebens- und Ausdauerpunkte ergeben 2 und 1. Da Aidan ein normaler Kämpfer ist, erhält er einen Zuschlag von +1 auf seine Ausdauer, so dass er bei Spielbeginn die folgenden Werte hat:

Lebenspunkte 2+7+Ko/10 = 2+7+6 = **15**
Ausdauerpunkte 1+1+AusB+1 = 1+1+9+1 = **12**

Abgeleitete Spielwerte

Von den Eigenschaften werden weitere wichtige Merkmale eines Abenteurers abgeleitet. Dabei gehen neben neuen Würfelwürfen oft auch Bruchteile der Werte von Stärke, Gewandtheit usw. ein. Hierbei wird immer **abgerundet**, wenn beim Dividieren ein Rest bleibt.

Schadensbonus und Bewegungsweite

Der **Schadensbonus (SchB)** eines starken Abenteurers sorgt dafür, dass er mit bloßen Händen oder mit einer Nahkampfwaffe größeren Schaden anrichtet als ein Durchschnittsmensch. Besonders schwache Personen verursachen entsprechend weniger Schaden. Mangelnde Stärke kann zum Teil durch hohe Geschicklichkeit ausgeglichen werden, denn ein geschickter Abenteurer trifft eher die besonders verwundbaren Stellen seiner Gegner. Der Schadensbonus ergibt sich aus der Summe der durch 20 geteilten Stärke (abgerundet) und der durch 30 geteilten Geschicklichkeit (abgerundet), von der noch 3 abgezogen werden. Die Brüche werden jeweils getrennt abgerundet; dann erst werden die Ergebnisse zusammengezählt. Das Endresultat kann für schwache und ungeschickte Personen auch negativ sein.

Die **Bewegungsweite (B)** gibt an, wie schnell sich ein Abenteurer im Vergleich zu anderen Personen bewegen kann. Sie wird für jeden Abenteurer mit 4W3+16 ausgewürfelt. Der menschliche Durchschnittswert ist hierbei **24**. Elfen sind genauso schnell wie Menschen, während Gnome, Halblinge und Zwerge langsamer sind.

Schadensbonus = St/20 + Gs/30 – 3

Bewegungsweite = 4W3 + 16

Gnome: **B = 2W3+8**
Halblinge: **B = 2W3+8**
Zwerge: **B = 3W3+12**

Angriffs- und Abwehrbonus,
Zauber- und Resistenzbonus

Spieler mit besonders guten Werten in einer Eigenschaft genießen Vorteile bei einem Eigenschaftswert von **81-95** und besondere Vorteile bei **96-100**. Umgekehrt bringen niedrige Werte von **6-20** oder gar **1-5** Nachteile mit sich. In diesem Abschnitt werden Zuschläge (+1 oder +2) und Abzüge (–1 oder –2) auf die Fertigkeiten von Spielfiguren ermittelt, die für Kampf und Zauberei eine zentrale Rolle spielen und regelmäßig im Spiel gebraucht werden.

Der **Angriffsbonus (AnB)** eines Abenteurers lässt ihn im Kampf leichter sein Ziel treffen. Dieser Bonus hängt von der **Geschicklichkeit** ab. Besonders ungeschickte Personen haben einen negativen Bonus.

Der **Abwehrbonus (AbB)** eines Abenteurers hängt von seiner **Gewandtheit** ab und erleichtert es, gegnerischen Treffern auszuweichen und schwere Wunden zu vermeiden.

Der **Zauberbonus (ZauB)** lässt die Zaubersprüche eines Abenteurers leichter gelingen. Er wird durch das **Zaubertalent** festgelegt.

Angriffsbonus (AnB):

Gs 01-05:	**–2**	Gs 81-95:	**+1**
Gs 06-20:	**–1**	Gs 96-100:	**+2**

Abwehrbonus (AbB):

Gw 01-05:	**–2**	Gw 81-95:	**+1**
Gw 06-20:	**–1**	Gw 96-100:	**+2**

Zauberbonus (ZauB):

Zt 01-05:	**–2**	Zt 81-95:	**+1**
Zt 06-20:	**–1**	Zt 96-100:	**+2**

Der **Resistenzbonus (ResB)** erleichtert es dem Abenteurer, feindlicher Zauberei zu widerstehen, die sich gegen seine Person richtet. Der Bonus hat zwei unterschiedliche Werte, je nachdem ob der Geist oder der Körper magisch angegriffen wird.

Der Resistenzbonus gegen Geistesmagie hängt von der **Intelligenz** ab; **Zauberer** addieren zusätzlich immer **+2** zu ihrem Bonuswert. Der Resistenzbonus gegen Körpermagie wird von der **Konstitution** bestimmt; Kämpfer addieren immer **+1** und Zauberer immer **+2** zu ihrem Bonuswert.

Resistenzbonus (ResB) *(Mensch)*

Geistesmagie		Körpermagie	
In 01-05:	**–2**	Ko 01-05:	**–2**
In 06-20:	**–1**	Ko 06-20:	**–1**
In 81-95:	**+1**	Ko 81-95:	**+1**
In 96-100:	**+2**	Ko 96-100:	**+2**
für *Zauberer*	**+2**	für *Kämpfer*	**+1**
		für *Zauberer*	**+2**

Resistenzbonus (ResB) *(Nichtmenschen)*

	Geistesmagie	Körpermagie
Elfen:	**+2**	**+2**
Gnome:	**+4**	**+4**
Halblinge:	**+4**	**+4**
Zwerge:	**+3**	**+3**
für *Kämpfer*	**0**	**+1**
für *Zauberer*	**+2**	**+2**

Die vier für Spieler wählbaren nichtmenschlichen Rassen sind besonders widerstandsfähig gegenüber Zauberei. Sie haben unabhängig von ihren Eigenschaftswerten einen festen Resistenzbonus, der gleichermaßen für Geistesmagie und Körpermagie gilt. Die Zuschläge für Kämpfer und Zauberer werden auch bei ihnen addiert.

Angeborene Fähigkeiten

Jeder Abenteurer besitzt von Anfang an drei Fertigkeiten. Die Erfolgsaussichten werden durch den Fertigkeitswert bestimmt, der in diesen Fällen fest ist und nicht durch Training gesteigert werden kann.

Raufen ist die unkontrollierte Kampfweise, die bei Wirtshausschlägereien oder im Handgemenge eingesetzt wird. Der Fertigkeitswert ergibt sich aus der durch 20 geteilten (und abgerundeten) Summe aus Stärke und Gewandtheit, zu der noch wie bei jeder Angriffsart der Angriffsbonus gezählt wird. **Zwerge** haben durch ihre kompakte Gestalt und ihre Robustheit Vorteile beim Raufen und erhalten einen Zuschlag von +1 auf ihren Fertigkeitswert.

Trinken beschreibt, wie viel Alkohol ein Abenteurer verträgt. Der Fertigkeitswert ist ein Zehntel der Konstitution (ab-

Fertigkeiten aller Abenteurer

Raufen +(St+Gw)/20+AnB
Zwerg: Fertigkeitswert **+1**

Trinken +Ko/10

Wahrnehmung +6

gerundet). **Wahrnehmung** ist die Fähigkeit, auf unscheinbare Hinweise aufmerksam zu werden oder verborgene Dinge zu entdecken. Der Fertigkeitswert hat hier einen festen Wert **+6**. Wie im folgenden Abschnitt beschrieben wird, ist einigen Abenteurern eine besondere Trinkfestigkeit oder erhöhte Aufmerksamkeit angeboren, und sie haben entsprechend größere Fertigkeitswerte.



Beispiel zum Erschaffen einer Figur, Teil 3

Für seine besondere Fähigkeit würfelt Aidan mit W% 78 und verträgt daher mehr Alkohol als normale Menschen. Seine Erfolgswerte für *Raufen, Trinken* und *Wahrnehmung* sind daher

Raufen (St+Gw)/20+AnB = 146/20+1 = **+8**
Trinken +12
Wahrnehmung +6

Besondere Fähigkeiten

Manche Abenteurer haben ungewöhnliche angeborene Fähigkeiten, durch die sie sich von ihren Mitmenschen unterscheiden. Sie werden im *»Buch der Begabungen«* erklärt. Der Spieler kann entscheiden, dass sein Abenteurer ohne solche Besonderheiten auskommt, die nicht immer positiv sind, oder er kann einmal mit **W%** würfeln und das Ergebnis aus der folgenden Liste ablesen. Würfelt der Spieler **100**, so darf er sich eine Fähigkeit frei auswählen und danach noch einmal würfeln.

Nichtmenschliche Abenteurer haben automatisch eine Reihe besonderer Fähigkeiten. Elfen, Gnome und Zwerge beherrschen alle *Nachtsicht+2,* da sie von einer lichtarmen Welt stammen bzw. vorwiegend unterirdisch leben.

W%	Besondere Fähigkeit
01-05:	Sehen–2
06-10:	Hören–2
11-15:	Riechen–2
16-20:	Sechster Sinn+2
21-30:	Sehen+2
31-40:	Hören+2
41-50:	Riechen+2
51-55:	Nachtsicht+2
56-60:	Gute Reflexe+9
61-65:	Richtungssinn+12
66-70:	Robustheit+9
71-75:	Schmerzunempfindlichkeit+9
76-80:	Trinken+12
81-85:	Wachgabe+6
86-90:	Wahrnehmung+8
91-95:	Einprägen+4
96-99:	Berserkergang+(18–Wk/5)
100:	freie Wahl und zweiter Wurf

Gnome und Zwerge sind besonders widerstandsfähig und besitzen *Robustheit+12* bzw. *Robustheit+9.* Halblinge sind automatisch mit einer schnellen Reaktionsgabe ausgestattet und haben *Gute Reflexe+9.*

Halblinge besitzen einen ausgeprägten Geruchs- und Geschmackssinn *(Riechen+2),* während Gnome mit ihren großen und beweglichen Ohren die leisesten Geräusche wahrnehmen können *(Hören+2).*

Erwürfelt ein nichtmenschlicher Abenteurer eine besondere Fähigkeit, die er dank seiner Rasse schon besitzt, so darf er nicht noch einmal würfeln. Bei Halblingen, die 11-15 würfeln, heben sich der Abzug –2 und ihr Rassenbonus +2 auf. Sie können nur normal riechen und schmecken - für Menschen durchschnittlich, aber für die kleinen Feinschmecker eine Katastrophe. Entsprechend hören Gnome bei einem Wurf von 06-10 nur normal gut.



Der Hintergrund des Abenteurers

Neue Abenteurer sind meist jung und müssen sich ihren Platz in der Gesellschaft *Midgards* erst noch erkämpfen. Ihre Herkunft und Ausbildung hat einen Einfluss darauf, mit welchen Fähigkeiten sie in ihr erstes Abenteuer ziehen können. Daneben spielt aber auch ihr Glaube eine Rolle, denn Götter und andere übernatürliche Mächte beeinflussen die Welt und das Schicksal ihrer Anhänger. Herkunft und Glaube eines Abenteurers können auch dem Spielleiter als Anhaltspunkte dienen, um die Spielerfiguren zu motivieren und in eine von ihm erdachte Geschichte zu verwickeln.

Wer gleich losspielen möchte und als Einsteiger noch nichts über die Welt *Midgard* weiß, kann die Entscheidungen über **Heimatland, Muttersprache** und **Glaube** auch erst nach 1-2 Spielsitzungen treffen. Dann hat er Zeit genug, um sich in Ruhe die Informationen dieses Abschnitts und die Länderbeschreibungen im Anhang anzuschauen. Nur Gestalt und Händigkeit sollte man gleich festlegen.

Die Heimat der Abenteurer

Passend zum Typ wählt der Spieler eines menschlichen Abenteurers sein **Heimatland** auf *Midgard* aus. Die Länder *Midgards* werden kurz im Anhang dieses Buches beschrieben. Nichtmenschliche Abenteurer wählen ihre Heimat unabhängig von ihrem Abenteurertyp passend zu ihrer Rasse. Die Aufzählung ist nicht vollständig, sondern enthält nur Länder, aus denen Abenteurer des Typs (oder der Rasse) normalerweise stammen. Von der Heimat hängt unter anderem ab, welche Sprache die Spielerfigur bei Spielbeginn beherrscht. Auch ihr Glaube wird dadurch schon weitgehend festgelegt.

- **Assassine:** Alba, Aran, Chryseia, Clanngadarn, Erainn, Eschar, KanThaiPan, Küstenstaaten, Minangpahit, Moravod, Nahuatlan, Rawindra, Tegarische Steppe, Valian, Ywerddon
- **Barbar:** Eschar, Fuardain, Ikengabecken, Medjis, Tegarische Steppe, Waeland
- **Barde:** überall außer in Ikengabecken, Medjis, Waeland
- **Druide:** Clanngadarn, Fuardain, Ywerddon
- **Glücksritter:** Alba, Aran, Chryseia, Clanngadarn, Erainn, Eschar, KanThaiPan, Küstenstaaten, Minangpahit, Moravod, Rawindra, Valian, Ywerddon
- **Händler:** überall außer in Fuardain, Ikengabecken
- **Hexer:** Alba, Aran, Buluga, Chryseia, Clanngadarn, Erainn, Eschar, Ikengabecken, KanThaiPan, Küstenstaaten, Minangpahit, Moravod, Rawindra, Tegarische Steppe, Urruti, Valian, Ywerddon
- **Krieger:** überall außer Fuardain, Ikengabecken
- **Magier:** Alba, Aran, Chryseia, Clanngadarn, Erainn, Eschar, KanThaiPan, Küstenstaaten, Minangpahit, Moravod, Nahuatlan, Rawindra, Valian, Ywerddon
- **Ordenskrieger:** Alba, Aran, Chryseia, Clanngadarn, Erainn, Eschar, KanThaiPan, Küstenstaaten, Minangpahit, Nahuatlan, Rawindra, Tegarische Steppe, Urruti, Valian
- **Priester:** überall außer in Buluga, Erainn, Ikengabecken, Medjis, Moravod
- **Schamane:** Buluga, Ikengabecken, KanThaiPan (Ost), Medjis, Moravod, Nahuatlan, Tegarische Steppe, Waeland
- **Spitzbube:** überall außer Buluga, Fuardain, Ikengabecken, Waeland
- **Waldläufer:** Alba, Aran, Clanngadarn, Erainn, Ikengabecken, Medjis, Minangpahit, Moravod, Nahuatlan, KanThaiPan, Rawindra, Waeland, Ywerddon
- **Elfen, Waldgnome:** Alba, Moravod
- **Halblinge:** Alba
- **Zwerge, Berggnome:** Alba, Clanngadarn, Erainn, Fuardain, Waeland, Ywerddon

Stand

Die Bevölkerung der meisten Länder *Midgards* kann grob in vier Stände eingeteilt werden: Unfreie, Volk, Mittelschicht und Adel. Die folgenden Hinweise treffen auf viele, aber nicht alle Kulturkreise *Midgards* zu. Bei Bedarf müssen Spieler und Spielleiter sich einigen, was in der Heimat des Abenteurers dem Stand des Unfreien oder des Adligen entspricht. Die Quellenbücher zu den Kulturen *Midgards* liefern weitere Hinweise.

Zu den **Unfreien** unter den Abenteurern zählen entflohene Leibeigene und Sklaven, aber auch Gesetzlose, aus ihrem Stamm ausgestoßene Barbaren und überschuldete Städter, die vor der Wahl standen, in den Schuldturm zu gehen oder das Weite zu suchen. Als unfrei gelten auch Angehörige des fahrenden Volkes und „unehrlicher“ Berufe wie Abdecker, Totengräber oder Scharfrichter. Ein Abenteurer dieses Stan-

des tut gut daran, seine Vergangenheit geheim zu halten. Er ist aus seiner Heimat geflohen und kann sich dort auf Jahre hinaus nicht blicken lassen. Er muss versuchen, in der Fremde ein neues Leben zu beginnen. Abenteuer im Heimatland eines Unfreien sind möglich; normalerweise besteht nur in der näheren Umgebung seines Geburtsortes die Gefahr, dass er erkannt wird und mit Folgen zu rechnen hat.

Zum gemeinen **Volk** gehören einfache Fischer, Jäger, Bauern, Lohnarbeiter, Handwerksgesellen oder Söldner. Die **Mittelschicht** setzt sich aus wohlhabenden Kaufleuten, Gelehrten, Freibauern mit beträchtlichem Besitz, höherrangigen Söldnern und Personen, die ein angesehenes Handwerk ausüben, zusammen. In barbarischen Kulturen wird die Mittelschicht von besonders angesehenen Stammesmitgliedern und ihren Familien gebildet. Auch für Söhne und Töchter der Mittelschicht, die auf eigene Faust auf Abenteuer ausziehen, treffen in eingeschränktem Maße die folgenden Bemerkungen über Adelssprösslinge zu. Die Eltern eines solchen Abenteurers können ihm keine Unterstützung geben, oder sie wollen es nicht, da er gegen ihren Willen den ihm vorgezeichneten gutbürgerlichen Lebensweg verlassen hat.

Die Stellung des **Adels** ist in vielen der zivilisierten Ländern *Midgards* mit dem irdischen Frühmittelalter vergleichbar, d.h. ein gesellschaftlicher Auf- und Abstieg zwischen diesem Stand und dem übrigen Volk ist noch begrenzt möglich. Durch kriegerische Verdienste oder durch Anhäufen von Reichtum gelingt es immer wieder einmal dem Sohn oder der Tochter einfacher Eltern, in die höchsten Kreise aufgenommen zu werden. In barbarischen Kulturen wird der Adel vom Häuptling einer Sippe oder eines Stammes und seiner Familie gebildet. Adlige Abenteurer genießen bei vielen Bewohnern *Midgards,* die einem ähnlichen Kulturkreis entstammen, ein höheres Ansehen, und sie besitzen die Fähigkeit, sich ungehemmt unter den Mächtigen und Vornehmen zu bewegen. Darüber hinaus haben sie keine Vorteile im Spiel, da sie ihre Abenteuer meist weit von ihrem Geburtsort entfernt erleben. Mit Unterstützung ihrer Verwandten können sie nicht rechnen, denn es wird schon seinen Grund haben, warum sie in einer gemischten Gesellschaft auf Abenteuer ausziehen, statt zu Hause die Vorzüge ihrer gehobenen gesellschaftlichen Stellung zu genießen: die Familie eines adligen Abenteurers ist verarmt oder in Ungnade gefallen, er hat sich im Streit von seinen Verwandten getrennt, oder er ist wegen persönlichen Fehlverhaltens verbannt worden. Manchen Adelsspross mag auch nur die schiere Abenteuerlust in die Fremde treiben, aber auch dabei kann er kaum mit dem Segen seiner Eltern rechnen, und er sollte sich besser erst nach einiger Zeit und am besten mit Ruhm, Ehre und Gold bedeckt wieder nach Hause wagen.

Unter den nichtmenschlichen Abenteurern gibt es keine Unfreien. **Gnome** und **Halblinge** kennen zudem keine ausgeprägten Standesunterschiede und damit auch keinen Adel.

Der **Stand** einer Spielerfigur wird mit einem W%-Wurf bestimmt, auf den bei einigen Abenteurertypen noch ein Zuschlag oder Abzug angewandt wird:

W%-Wurf	
Barde, Priester	**+20**
Druide, Magier	**+10**
Assassine, Händler, Waldläufer	**–10**
Spitzbube	**–20**

bis 10:	**unfrei**
11-50:	**Volk**
51-90:	**Mittelschicht**
über 90:	**Adel**

Wer will, kann sich den Stand seines Abenteurers auch passend zu der Rolle, die er spielen will, selbst aussuchen. Dies ist vor allem eine Option für erfahrene Spieler, die eine neue Figur ausprobieren wollen.

Der Stand legt fest, aus welchem Bereich der Abenteurer bei Spielbeginn eine oder zwei Zusatzfertigkeiten erhält. Sonst hat er keine Auswirkungen auf die Spielregeln. Er bietet dem Spieler aber einen Anlass, sich Gedanken über die Herkunft, die Vergangenheit und die Motive seiner Figur zu machen.

Glaube

Die Glaubensvorstellungen der Bewohner *Midgards* werden ausführlich im *Arkanum* in den Abschnitten *»Die Bewahrer der Mittelwelten«* und *»Die Diener der Götter und Naturgeister«* beschrieben. Der folgende Abschnitt liefert nur die nötigsten Informationen, die ein Spieler braucht, um den Glauben seines Abenteurers festzulegen.

Prinzipiell gibt es vier Glaubensrichtungen, für die sich ein Abenteurer entscheiden kann. Er kann dem **druidischen** oder dem **schamanistischen** Glauben anhängen, er kann einem oder mehreren **Göttern** dienen, oder er kann sich einfach **gleichgültig** gegenüber jedweder Art von Religion verhalten und sich nicht um Götter und Geister scheren, solange er nicht direkt mit ihnen konfrontiert wird.

Nach **druidischem** Glauben wird die ganze Welt von einem einzigen Geist durchzogen. Das Ziel der Druiden und ihrer Anhänger ist es, im Einklang mit diesem Weltgeist zu leben. Götter sind in diesem Weltbild zwar besonders mächtige, aber im Übrigen normale magische Wesen.

Für Schamanen gibt es eine Unzahl von Geistern, die für einzelne Tierarten, besondere Orte oder alte Bäume verantwortlich sind und zu denen insbesondere die Geister verstorbener Ahnen gehören. **Schamanistische** Abenteurer versuchen, sich der freundlichen oder wenigstens neutralen Haltung möglichst vieler Geister zu versichern und keinen von ihnen unnötig zu verärgern.

Gleichgültige Abenteurer leugnen die Existenz übernatürlicher Mächte nicht, was auf einer Welt wie *Midgard,* in der Wunder wirkende Priester, Götterboten und Dämonen real sind, auch schwer fallen dürfte. Sie haben aber kein Interesse daran, ihr Leben nach bestimmten Glaubensrichtlinien auszurichten. Sie erwarten sich nichts von Göttern oder Totemgeistern, wollen dafür aber auch von ihnen und ihren Dienern in Ruhe gelassen werden.

In den meisten Ländern *Midgards* gibt es eine entwickelte Religion mit einem oder mehreren Göttern, deren Glaubensrichtlinien sich von Kultur zu Kultur unterscheiden und in den Quellenbüchern eingehend beleuchtet werden. Normale Abenteurer dienen wie gewöhnliche Menschen allen Göttern ihres Volkes zugleich, können sich aber für einen besonderen Schutzpatron entscheiden. Dies gilt auch für Priester und Ordenskrieger in Ländern wie zum Beispiel Alba mit einer einheitlichen Priesterschaft. In anderen Kulturen hat dagegen jede Gottheit ihre eigenen Priester und eventuell auch Ordenskrieger, die nur ihr verpflichtet sind. Ein Abenteurer dieses Typs muss sich für das göttliche Wesen entscheiden, in dessen Dienst er in die Welt hinausziehen will. Als Anhänger von Göttern sollte er an kultischen Handlungen teilnehmen, wann immer sich ihm die Möglichkeit bietet, und seinen Göttern regelmäßig opfern. Die Einzelheiten können passend zum kulturellen Hintergrund des Landes und zum Hauptaspekt der Gottheit festgelegt werden, sobald dies in einem Abenteuer eine Rolle spielt.

Die Freiheit bei der Wahl des Glaubens eines neuen Abenteurers wird durch seinen Typ und seine Herkunft und bei Nichtmenschen auch durch die Rasse eingeschränkt. **Druiden** hängen dem druidischen, **Schamanen** dem schamanistischen Glauben an. **Priester** und **Ordenskrieger** müssen sich natürlich automatisch für den Glauben an die Götter ihrer Heimat entscheiden. *Das Arkanum* enthält ausführliche Informationen, wo es welche Arten von Priestern und Kriegerorden gibt.

Bei der Wahl des Glaubens muss sich der Spieler auch nach der Heimat seines Abenteurers richten. Den druidischen Glauben findet man in erster Linie im Norden und Westen Vesternesses (Clanngadarn, Erainn, Fuardain, Ywerddon) und bei Elfen und Gnomen, während Schamanismus meist ein Kennzeichen barbarischer Stammeskulturen ist. Eine Ausnahme bilden hier Moravod und Buluga, wo sich Hochreligionen mit rituellen Kultformen auf schamanistischer Grundlage entwickelt haben. Auch der vorherrschende Ahnenkult der KanThai ist ein schamanistischer Glaube, neben dem aber auch Götter verehrt werden. Ein Abenteurer aus diesem Land kann sich aussuchen, wo er seinen Schwerpunkt setzt. In anderen Ländern wie Rawindra oder Waeland gibt es schamanistische Volksgruppen, während der größte Teil der Bevölkerung den eigenen Göttern anhängt.

Der Spieler eines Schamanen muss vor Spielbeginn sein persönliches **Totemtier** wählen, da hiervon Vorteile und Verpflichtungen seines Abenteurers abhängen (vgl. *Das Arkanum*, S. 49ff). Andere Abenteurer schamanistischen Glaubens können diese Entscheidung auch später treffen - Zauberer spätestens dann, wenn sie den Spruch *Tiergestalt* lernen.

Die Religionen *Midgards*

Im folgenden Abschnitt werden die Hauptreligionen *Midgards* und ihre Götter kurz beschrieben. *Das Arkanum* enthält eine ausführlichere Beschreibung.

◆ **Alba:** Glaube an die Dheis Albi, d.h. an den Sonnengott *Xan*, den Kriegs- und Sturmgott *Irindar*, die Fruchtbarkeitsgöttin *Vana*, den Schmiede- und Feuergott *Thurion*, den Meeresgott *Dwyllan* sowie den Todesgott *Ylathor* - daneben Mysterienkult des *Vraidos.*

◆ **Aran:** Glaube an die Zweiheit von *Ormut* und seinem dunklen Bruder *Alaman.*

◆ **Buluga:** Schamanistischer Glaube und davon beeinflusst Kult um die zweigeschlechtliche Fruchtbarkeitsgottheit *Unkulunkulu* und ihre Kinder, den Kriegsgott *Pemba* und die Göttin der Zauberei *Belili,* mit starken schamanistischen Einflüssen. Es gibt keine Priester.

◆ **Chryseia:** Die Muttergottheit *Nea Dea,* ihr Sohn *Wredelin*, der Gott der Weisheit, Bescheidenheit und Barmherzigkeit, sowie der naturverbundene und orgiastische Kult des Weingottes *Jakchos* haben jeweils ihre eigenen Priesterschaften, die durchaus miteinander um Einfluss konkurrieren.

FuFu2013

◆ **Clanngadarn:** Druidischer Glaube sowie Staatskult um den Lichtbringer und Sonnengott *Plenydd*, seine Kinder, die Todesgöttin *Baith* und den Todesgott *Bress*, seine Schwester *Dwiannon*, die Jägerin, und seinen verfluchten Halbbruder *Drais*, den Gott des Mondes und der finsteren Magie. Jeder Gott (mit Ausnahme des Geschwisterpaares) hat eine eigene Priesterschaft, wobei die des finsteren *Drais* in den Untergrund verbannt ist.

◆ **Erainn:** Druidischer Glaube um *Nathir*, die Allumfassende Schlange.

◆ **Eschar:** Glaube an die Zweiheit von *Ormut* und seinem dunklen Bruder *Alaman*.

◆ **Fuardain:** Schamanistischer Glaube und clanngadarnischer Kult.

◆ **Ikengabecken:** Schamanistischer Glaube.

◆ **KanThaiPan (Ost):** Schamanistischer Glaube und Staatsglaube an die Dunkle Dreiheit von *YenLen*, der Göttin des Todes, *KuTuh*, dem Gott der Magie und Herrn des Wassers, sowie *PadKu*, dem Gott des Südens und Herrn des Feuers. Jede Gottheit hat eine eigene Priesterschaft.

◆ **KanThaiPan (TsaiChen-Tal):** Schamanistischer Glaube und zahllose traditionelle kanthanische Götter wie die Fruchtbarkeits- und Flussgöttin *Tsai Chen*, der Himmelskaiser und Gott der Weisheit *WenCheng* oder der Gott des Krieges und der Schwerter *WeTo*. Die Priester des ButsuDo-Kultes dienen allen Göttern zugleich.

◆ **Küstenstaaten:** Glaube an die valianischen Götter (s. dort) und Mysterienkult um die Muttergottheit *Turan* und ihren Sohn *Atunis* mit jeweils eigenen Priesterschaften.

◆ **Medjis:** Schamanistischer Glaube.

◆ **Minangpahit:** Zahllose Götter, unter anderem der Sonnengott *Lowalane* und sein dunkler Bruder, der finstere Todesgott *Laturadane*, der Kriegs- und Meeresgott *Katampane* und die Erd- und Weisheitsgöttin *Lalita Tripurasundani*. Die Priester dienen allen Göttern zugleich.

◆ **Moravod:** Schamanistischer Glaube.

◆ **Nahuatlan:** Staatskult um die fünf Lichtgötter, d.h. die Fruchtbarkeitsgöttin *Ixtantzutuh*, den Sonnengott *Nahuahauquih*, den Windgott *Ahuatl*, den Kriegsgott *Iquibalam* und den Todesgott *Tolucan* mit jeweils eigener Priesterschaft.

◆ **Rawindra:** Vielzahl von Göttern, u.a. *Suryatha*, Lebensspender, Vernichter des Bösen und Lenker des Sonnenwagens, seine Gemahlin, die Fruchtbarkeitgöttin *Additi*, und ihre beiden Söhne, der Kriegsgott *Sikanda* und der Gott der Weisheit und des Reichtums *Ganadewa*, der Affengott *Hanumat*, der Schutzherr aller Händler und Diebe, die Göttin von Krankheit und Heilung *Camunda* und die Göttin des gewaltsamen Todes und der zerstörerischen Naturgewalten *Kalaratri.* Die Priester dienen allen Göttern zugleich.

◆ **Tegarische Steppe:** Schamanistischer Glaube und Glaube an die Dunkle Dreiheit (s. KanThaiPan) in Gestalt der Todesgöttin *Satara*, des Kriegsgottes *Tegalgirran* und des Gottes der Zauberei *Yelekan*. Die tegarischen Priester dienen allen drei Göttern zugleich

◆ **Urruti:** Kult um die Sonnengöttin *Arinna*, den Gott der Schmiede *Aschammeli*, den Kriegsgott *Ischkur*, die Kriegsgöttin *Schauschka* sowie den kindlichen Fruchtbarkeitsgott *Telipinu*. Priesterinnen dienen vorwiegend Arinna und Schauschka, Priester in erster Linie Aschammeli und Ischkur.

◆ **Valian:** Kult um die fünf Hauptgötter *Alpanu,* die Mondgöttin und Himmelsmutter, den Himmelsgott *Tin*, den Wind- und Meeresgott *Nothuns*, der zugleich Schirmherr der Händler und der Diebe ist, den Kriegsgott *Laran* und die Herrin der Unterwelt und Hüterin der Toten *Culsu*. Jede der Gottheiten hat eine eigene Priesterschaft.

◆ **Waeland:** Zahlreiche Götter, u.a. *Vidar*, der Herrscher der Götter, seine Brüder *Fjörgynn*, Gott der Fruchtbarkeit und des Meeres, und *Asvargr*, Gott des Kampfes und der Stürme, sowie seine Tochter *Wyrd*, die Göttin der Weisheit und der Zauberrunen. Priester beten alle Götter an, dienen aber in erster Linie einer der vier Hauptgottheiten.

◆ **Ywerddon:** Druidischer Glaube um *Nathir* (s. Erainn) und clanngadarnische Götter (s. dort).

◆ **Elfen und Gnome:** Druidischer Glaube.

◆ **Halblinge:** Kult um *Leomie*, Göttin der Speisen und des Genusses, und *Peleandrin*, Gott des Heims und der Gemütlichkeit; Halblingpriester dienen beiden.

◆ **Zwerge:** Kult um den Schöpfergott *Mahal*, den Kriegsgott *Zornal Eisenhand*, die Bewahrerin und Erdgöttin *Lishadi* sowie den Schutzpatron der Schmiede und anderer Handwerker *Torkin.* Jede Gottheit hat eine eigene Priesterschaft, wobei Lishadi nur Frauen, Mahal und Zornal nur Männer akzeptieren.

Gestalt und Händigkeit

Gelegentlich hat die Gestalt eines Abenteurers Einfluss auf den Spielverlauf, wenn er sich zum Beispiel durch ein enges Kellerfenster zwängen oder eine erbeutete Rüstung anziehen will. Im Spiel muss man auch manchmal wissen, ob ein Abenteurer rechtshändig, linkshändig oder beidhändig ist. Davon hängt ab, wie sehr ihn eine Verletzung an einem seiner Arme beeinträchtigt. Der **Spieler** kann selbst wählen, welche Gestalt und Händigkeit sein Abenteurer haben soll. Er kann die Entscheidung aber auch den Würfeln überlassen.

Die **Gestalt** besteht aus zwei Angaben zur Größe und zur Statur, die jeweils drei Werte annehmen:

Größe:

klein	bis 165 cm
mittelgroß	166-180 cm
groß	ab 181 cm

Statur: *schlank - normal - breit*

Breite Abenteurer können breitschultrig und muskulös sein, wenn sie einen passenden Stärkewert haben, während schwächliche Zauberer mit breiter Statur eher etwas rundlich um die Körpermitte sind. Der Spieler sucht sich eine Gestalt wie zum Beispiel *mittelgroß/schlank* aus, die zu seiner Vorstellung vom Aussehen seines Abenteurers passt. Er kann aber auch nach der folgenden Zusatzregel im Kasten genaue Werte für Körpergröße und Gewicht auswürfeln und aus diesen Werten die Gestalt ablesen.

Die Körpergröße von **Elfen** beiderlei Geschlechts liegt zwischen der von menschlichen Männern und Frauen. Bis auf wenige Ausnahmen sind sie alle mittelgroß. Die Mehrzahl aller Elfen ist schlank, aber eine normale Statur ist auch nicht ungewöhnlich. Breite Elfen gibt es überhaupt nicht.

Die Größe von **Gnomen**, **Halblingen** und **Zwergen** variiert vergleichsweise wenig:

Gnome:	92-106 cm
Halblinge:	103-122 cm
Zwerge:	132-146 cm

Zusatzregel: **Körpergröße und Gewicht**

Genaue Werte für **Körpergröße** und **Gewicht** eines Abenteurers werden im Spielverlauf fast nie gebraucht. Wer möchte, kann sie dennoch auswürfeln, um sich seinen Abenteurer besser vorstellen zu können. Die Regeln unterscheiden hier ausnahmsweise zwischen männlichen und weiblichen Abenteurern. Die Durchschnittswerte sind rund 175 cm / 74 kg bei Männern und 165 cm / 60 kg bei Frauen. Die Frauen der Elfen, Gnome, Halblinge und Zwerge unterscheiden sich in Größe und Gewicht nur unwesentlich von den männlichen Angehörigen dieser Rassen, so dass eine Unterscheidung nach Geschlecht sich hier erübrigt.

	Körpergröße	**Gewicht**
Männer:	**2W20 + St/10 + 150 cm**	**4W6 + St/10 + Körpergröße – 120 kg**
Frauen:	**2W20 + St/10 + 140 cm**	**4W6 – 4 + St/10 + Körpergröße – 120 kg**
Elfen:	2W6 + St/10 + 160 cm	4W6 – 8 + St/10 + Körpergröße – 120 kg
Gnome:	1W6 + St/10 + 90 cm	3W6 + St/10 + Körpergröße – 90 kg
Halblinge:	2W6 + St/10 + 100 cm	3W6 + 3 + St/10 + Körpergröße – 90 kg
Zwerge:	1W6 + St/10 + 130 cm	4W6 + St/10 + Körpergröße – 90 kg

Die **Gestalt** kann direkt aus Körpergröße und Gewicht abgelesen werden. Ein Abenteurer ist *mittelgroß* bei einer Körpergröße zwischen 166 cm und 180 cm. Darunter ist er *klein,* darüber ist er *groß.* Er hat eine *normale* Gestalt, wenn sein Gewicht von seinem **Normalgewicht** um höchstens ein Zehntel abweicht; darunter ist er *schlank,* darüber *breit.* Das Normalgewicht ist bei Menschen und Elfen **Körpergröße – 100 kg**, bei Gnomen, Halblingen und Zwergen **Körpergröße – 70 kg**.

Ein durchschnittlich großer Mann (175 cm) hat ein Normalgewicht von 75 kg. Bei einem Gewicht bis zu 67 kg ist er *schlank* und bei einem Gewicht ab 83 kg *breit.*

Es gibt deutliche Unterschiede bei der durchschnittlichen Körpergröße der verschiedenen menschlichen Völker *Midgards,* die aber hier vernachlässigt werden. Wer die entsprechenden Hinweise in den Quellenbüchern berücksichtigen möchte, kann den Ausgangswert von 150 cm bei Männern bzw. 140 cm bei Frauen entsprechend erhöhen oder erniedrigen.

Aus Menschensicht sind alle Angehörige dieser nichtmenschlichen Rassen *klein.* Bei ihrer Gestalt unterscheiden sie sich nur in ihrer Statur voneinander.

Gnome sind ausnahmslos *beidhändig,* während die Händigkeit bei anderen Rassen mit einem W20-Wurf bestimmt wird:

1W20-Wurf	
01-15:	**Rechtshänder**
16-19:	**Linkshänder**
20:	**Beidhänder**
Gnome:	immer beidhändig

Ein Spieler darf nach dem Würfelwurf Rechtshändigkeit gegen Linkshändigkeit tauschen und umgekehrt, wenn er dies möchte. Beidhändigkeit kann er allerdings nur als Gnom oder durch Würfelglück erhalten.

Weitere Hintergrundinformationen

Abhängig von den bisher ermittelten Daten und den Vorstellungen des Spielers von seinem Abenteurer sollte er sich nun ein paar Gedanken zu dessen Hintergrund und Vorgeschichte machen.

Zuerst wählt der Spieler den **Namen** und das **Alter** seines Abenteurers aus. Wer sich nicht entscheiden mag, kann das Alter auch mit **1W6+17** auswürfeln.

In der pseudomittelalterlichen Welt *Midgard* gelten Menschen früh als volljährig. Die von den Spielern geführten Abenteurer besitzen aber bei Spielbeginn schon eine überdurchschnittliche Zahl an Fähigkeiten, die sie irgendwann gelernt haben müssen. Von daher dürften sie nicht jünger als 18 sein. Normalerweise werden sie aber auch nicht viel älter sein, denn so vielversprechende Persönlichkeiten hätten die zusätzliche Zeit bestimmt genutzt, um noch mehr aus sich zu machen. Es spricht aber auch nichts dagegen, wenn ein Abenteurer bei Spielbeginn deutlich älter ist. Dann sollte sein Spieler aber eine Erklärung parat haben, warum seine Spielerfigur erst so spät auf Abenteuer auszieht und was sie vorher gemacht hat.

Elfen sind im Grunde unsterblich und sterben nur durch Krankheiten, Kummer oder Gewalt. Gnome werden etwa zehnmal und Zwerge etwa fünfmal so alt wie Menschen, während die Lebensspanne von Halblingen der von Menschen gleicht. **Elfen** sind daher bei Spielbeginn etwa **fünfmal** so alt wie vergleichbare Menschen und dabei nach Maßstab ihrer



Beispiel zum Erschaffen einer Figur, Teil 4

Aidans Spieler hat sich bereits die Informationen zur Welt *Midgard* im Anhang angeschaut und sich entschieden, dass sein Spitzbube aus der Hafenstadt Cuanscadan im Land Erainn stammt. Für den Stand würfelt er 55, was mit dem Abzug –20 für Spitzbuben **Volk** ergibt. Das passt zu der Vorstellung des Spielers von seiner Figur. Sie ist als Sohn eines Fischers aufgewachsen. Nachdem sein Vater nicht von einem Fischzug zurückkehrte, geriet Aidan in schlechte Gesellschaft und wurde in die Machenschaften der örtlichen Diebesgilde verwickelt. Er tat sich als Schmuggler hervor, und mit seinem Geschick beteiligte er sich auch erfolgreich an nächtlichen Raubzügen in die Häuser der Reichen, bis er ertappt wurde und aus seiner Heimatstadt fliehen musste.

Mit dem **druidischen Glauben** seiner Heimat kann Aidan gut leben, da damit nur grundlegende Vorgaben für das Verhältnis der Menschen untereinander und zur Natur verbunden sind, hinter denen auch der Spitzbube mit seinen ansonsten eher laxen Moralvorstellungen und seiner Abneigung gegen jede Form von Obrigkeit stehen kann.

Der Spieler möchte genau wissen, wie Aidans Gestalt aussieht, und würfelt daher für Körpergröße mit W20 eine 16 und eine 6. Zusammen mit St/10 = 6 erhält er so insgesamt **178 cm**. Für das Gewicht würfelt er mit 4W6 1, 1, 4, 4, so dass er insgesamt 10+6+178–120 = **74 kg** wiegt. Sein Gewicht weicht um weniger als 10% (= 7 kg) vom Normalgewicht 178–100 = 78 kg ab. Insgesamt hat Aidan also die Gestalt **mittelgroß/normal**.

Für die Händigkeit würfelt der Spieler 10, tauscht aber die Rechtshändigkeit nachträglich um, da er Aidan lieber als **Linkshänder** sehen will.

Den Rufnamen seiner Figur hat Aidans Spieler schon von Anfang an festgelegt. Als vollständigen Namen wählt er Aidan ach Dameon, was in etwa „Aidan vom brennenden Geist“ heißt und auf die Hitzköpfigkeit des Abenteurers anspielt. Für das Alter seiner Figur würfelt der Spieler eine 2, so dass der Spitzbube bei Spielbeginn 19 Jahre alt ist.

Aidan hat dunkelblondes, leicht gewelltes Haar und blaue Augen. Er trägt einen schmalen Oberlippenbart und eine kleine Narbe auf der rechten Wange, die sein verwegenes Aussehen unterstreicht.

Rasse immer noch Jugendliche. Das Startalter von **Gnomen** und **Zwergen** sollte etwa **viermal** bzw. **zweimal** so hoch wie das von menschlichen Abenteurern sein.

Danach kann der Spieler in Absprache mit dem Spielleiter noch folgende Hintergrundinformationen festlegen:

Besondere Merkmale: Haar- und Augenfarbe, Haar- und Barttracht, Narben, Tätowierungen usw.

Verwandte und Bekannte: Eltern und ihre Berufe, Geschwister oder andere Verwandte, Freunde, Rivalen, Feinde usw.

Diese Angaben müssen den anderen Spielern nicht in allen Einzelheiten bekannt sein. Der Spielleiter sollte allerdings lückenlose Informationen haben, damit er sie im Spielverlauf berücksichtigen kann.



Lehrjahre eines Abenteurers

Nachdem feststeht, welche Eigenschaften die Götter *Midgards* dem Abenteurer in die Wiege gelegt haben, wird bestimmt, was er seit seiner Geburt gelernt hat. Barbaren haben den Umgang mit Waffen und andere Fertigkeiten erworben, die ihnen das Überleben in der Wildnis ermöglichen. Priester sind in einer Art Priesterschule in den Lehren ihres Glaubens ausgebildet worden und können ihre ersten Wundertaten vollbringen. Magier haben ein paar Jahre als Zauberlehrlinge bei einem erfahrenen Mentor verbracht. Glücksritter sind durch ihre Heimat gezogen und haben bei diesem unsteten Leben die eine oder andere nützliche Fertigkeit aufgeschnappt.

Abhängig vom Typ und in geringem Maße auch vom Stand ihrer Abenteurer dürfen sich Spieler selbst aussuchen, was ihre Spielfigur anfangs kann. Welche Fertigkeiten zur Wahl stehen, findet man in den Lernlisten auf den Seiten 40-42.

Fertigkeitswerte und Leiteigenschaft

Wie gut ein Bewohner *Midgards* eine Fertigkeit wie *Reiten, Menschenkenntnis* oder den Kampf mit *Stichwaffen* beherrscht, wird durch den jeweiligen **Fertigkeitswert** beschrieben, der normalerweise zwischen +0 und +20 liegt. Der Fertigkeitswert, den ein Abenteurer bei Spielbeginn hat, wird in den Lernlisten hinter dem Namen der Fertigkeit angegeben.

Zu jeder Fertigkeit gibt es eine **Leiteigenschaft**, z.B. *Gewandtheit* oder *Willenskraft.* Um welche Eigenschaft es sich handelt, steht in den Lernlisten in Klammern hinter der Fertigkeit. Wer besonders gute oder schlechte Werte in dieser Ei-

Leiteigenschaft	Fertigkeitsbonus
01-05	**–2**
06-20	**–1**
81-95	**+1**
96-100	**+2**

genschaft hat, der besitzt auf Dauer einen **Fertigkeitsbonus (FB)** für diese Fertigkeit, was seine Erfolgsaussichten beim Einsatz der Fertigkeit verbessert (bzw. bei negativen Werten verschlechtert).

Angriffs-, Abwehr-, Zauber- und Resistenzbonus sind nichts anderes als ein Fertigkeitsbonus für Waffenfertigkeiten, Abwehr, Zaubern und Resistenz. Die Leiteigenschaften sind *Geschicklichkeit, Gewandtheit, Zaubertalent* und *Intelligenz* bzw. *Konstitution.* Da diese Bonuswerte im Spiel besonders wichtig sind, haben sie eigene Namen. Außerdem hängt der Resistenzbonus bei nichtmenschlichen Abenteurern nicht von der Leiteigenschaft ab.

Fertigkeiten aller Abenteurer

Jeder Abenteurer kommt in die Verlegenheit, feindliche Angriffe und Zauber abwehren zu müssen oder sich mit seinen Mitmenschen zu unterhalten. Die dazu nötigen Fertigkeiten besitzt er bei Spielbeginn automatisch.

Abwehr: Der Fertigkeitswert eines Abenteurers bei Spielbeginn ist **+11**. Beim Einsatz im Spiel zählt er jeweils seinen persönlichen **Abwehrbonus** hinzu.

Resistenz: Der Fertigkeitswert für Resistenz, mit der ein Abenteurer feindlicher Zauberei widersteht, ist bei Spielbeginn **+11**. Dazu wird im Spiel der **Resistenzbonus** addiert, der für magische Angriffe gegen Geist und Körper unterschiedlich sein kann.

Zaubern: Diese Fertigkeit erlaubt es Zauberern und zauberkundigen Kämpfern (Barden, Ordenskrieger), ihre Magie anzuwenden. Bei Spielbeginn haben sie den Fertigkeitswert **+11**, wozu im Spiel ihr **Zauberbonus** addiert wird.

Sprachen: Alle Abenteurer beherrschen ihre Muttersprache mit Fertigkeitswert **+12**. Die Muttersprache nichtmenschlicher Spielerfiguren ist die Sprache ihrer Rasse, nicht die der Menschen ihres Herkunftslandes. Außerdem sprechen alle Abenteurer eine vom Spielleiter ausgesuchte Gemeinsprache (im Normalfall *Comentang* - s. S. 127, 170). Bei beiden Sprachen wird im Spiel ein intelligenzabhängiger Fertigkeitsbonus berücksichtigt.

Da viele MIDGARD-Abenteuer für neue Spielerfiguren in Alba und den Nachbarländern auf dem Kontinent Vesternesse spielen, ist ***Comentang*** die Standardwahl für die Gemeinsprache. Wer vorwiegend im Bereich der Küstenstaaten, Valians und Chryseias spielen möchte, kann auch ***Vallinga*** als Gemeinsprache wählen. Spielleiter und Spieler können sich aber auch auf eine andere Sprache einigen, in der die Abenteurer nicht nur untereinander, sondern auch mit den Menschen ihrer Umgebung kommunizieren.

Für Abenteurer aus Ywerddon (s. S. 172) ist die Standardwahl der Muttersprache *Erainnisch.* Angehörige der Mittelschicht und des Adels können alternativ auch *Twyneddisch* wählen.

Abwehr+11 (+AbB)

Resistenz+11 (+ResB)

Zaubern+11 (+ZauB)

Muttersprache+12 (In), **Gemeinsprache+12** (In)

Fertigkeitsgruppen

Die Fertigkeiten, die Abenteurer bei Spielbeginn haben oder später hinzulernen können, sind in Gruppen unterteilt. Die verschiedenen Abenteurertypen unterscheiden sich dadurch, bei welchen Fertigkeitsgruppen ihnen Lernen und Verbessern besonders leicht fallen und mit welchen sie sich schwer tun. Waldläufer sind zum Beispiel Spezialisten in Freilandfertigkeiten, während Händler sich besonders gut auf soziale Fertigkeiten verstehen.

Es gibt die folgenden Fertigkeitsgruppen:

- **Alltag**: Fertigkeiten, die Bewohner *Midgards* als Teil ihres täglichen Lebens beherrschen.
- **Freiland**: Fertigkeiten, die bei der Jagd und beim Überleben in der freien Natur nützlich sind.
- **Halbwelt**: Fertigkeiten aus der Welt der Gaukler, Hehler und Taschendiebe.
- **Kampf**: Alles, was im Kampfgeschehen nützlich ist - mit Ausnahme der eigentlichen Waffen.
- **Körperbeherrschung**: Bewegungs- und andere Fertigkeiten, die ein regelmäßiges Training erfordern.
- **Unterwelt**: Fertigkeiten von Einbrechern, Meuchelmördern und anderen Kriminellen, aber auch von Agenten und Spionen im Auftrag der Mächtigen *Midgards.*
- **Waffen**: Der Umgang mit den verschiedenen Waffenarten.
- **Wissen**: Das Wissen der Welt *Midgard* - von Alchimie bis Zauberkunde

Manche Fertigkeiten gehören zu mehreren Gruppen. *Klettern* ist zum Beispiel Alltags-, Körperbeherrschungs- und Halbweltfertigkeit zugleich. So haben sowohl Spitzbuben als auch Waldläufer es leichter als andere Abenteurer, sich in dieser Fertigkeit zu verbessern.

Auswahl der Fähigkeiten

In der Liste auf S. 38-39 findet jeder Spieler für seinen Abenteurertyp zuerst eine oder zwei **typische Fertigkeiten**, die er auf jeden Fall von Anfang an besitzt. Glücksritter, Hexer, Spitzbuben und Ordenskrieger können sich eine typische Fertigkeit aus zwei Möglichkeiten aussuchen. In Klammern steht jeweils die Leiteigenschaft der Fertigkeit.

Die Lernlisten auf S. 40-42 enthalten alle **Fertigkeiten**, die Abenteurer bei Spielbeginn wählen können. Sie sind nach Fertigkeitsgruppen und nach **Schwierigkeit** (leicht, normal, schwer und sehr schwer) sortiert. Davon hängt die Zahl der **Lerneinheiten (LE)** ab, die der Spieler zahlen muss, wenn er sich für eine Fertigkeit entscheidet. Die Schwierigkeit bestimmt auch die Höhe der Kosten für das Verbessern einer Fertigkeit im weiteren Spielverlauf (s. *»Lern- und Trainingslisten«,* S. 158ff). Außerdem findet man in den Listen den Fertigkeitswert bei Spielbeginn und in Klammern die Leiteigenschaft.

Hinter der typischen Fertigkeit seines Abenteurertyps findet der Spieler, wie viele Lerneinheiten ihm für welche Fertigkeitsgruppen zur Verfügung stehen. Manchmal bleibt eine Lerneinheit übrig, die der Spieler nicht mehr in der jeweiligen Gruppe verwenden kann oder will. Er darf daher aus jeder Gruppe **bis zu 1 LE** benutzen, um eine zusätzliche leichte oder normale Alltagsfertigkeit zu erwerben.

Bei zauberkundigen Abenteurern folgt die Angabe, wie viele Lerneinheiten sie für **Zauberfähigkeiten** ausgeben können. Die Zauber sind in Dweomer, Wundertaten, Zauberlieder und je nach Art der Zauberwirkung von *Beherrschen* bis *Zerstören* in 7 Gruppen von Zaubersprüchen unterteilt. Bei Spielbeginn dürfen alle Zauberkundige mit Ausnahme von Magiern ihre Zauber nur aus einer oder zwei Gruppen auswählen, die in Klammern aufgeführt sind.

Bei den eigentlichen Zauberern folgt zum Schluss ein **typischer Zauber**, den sie auf jeden Fall von Anfang an können. Stehen hier mehrere Zauber, kann der Spieler einen davon auswählen.

Jeder Abenteurer hat **zusätzlich 2 LE**, die er abhängig von seinem **Stand** verwenden kann. Unfreie können diese Lerneinheiten für Halbweltfertigkeiten verwenden. Angehörige des Volkes oder der Mittelschicht erhalten so mehr Alltags- bzw. Wissensfertigkeiten. Adlige können sich für diese LE eine leichte soziale Fertigkeit aussuchen.

Spezialisierungen

Alle **Kämpfer**, auch die zauberkundigen, sind mit **einer** Waffe besonders vertraut. Sie können diese **Spezialwaffe** nach Belieben aus allen Angriffswaffen auswählen; ausgenommen sind nur Waffen, die zu den Waffenfertigkeiten *Kettenwaffen*, *Stockwaffen*, *waffenloser Kampf* und *Zauberstäbe* gehören. Eine Spezialisierung auf einen *Schild* oder eine *Parierwaffe* ist auch nicht möglich. Natürlich muss ein Kämpfer die entsprechende Waffenfertigkeit bei Spielbeginn beherrschen, und er muss stark und geschickt genug für die Waffe sein (vgl. S. 42f). Ein Waldläufer mit St 56 und Gs 78, der die Waffenfertigkeit *Bögen* beherrscht, kann zum Beispiel *Bogen* oder *Kurzbogen* als Spezialwaffe wählen, nicht aber *Langbogen*. **Krieger** dürfen **drei** verschiedene Spezialwaffen wählen.

Greift ein Abenteurer mit einer Spezialwaffe an, erhält er einen Zuschlag von **+2** auf seinen **EW:Angriff**. Dieser Zuschlag wird beim Einsatz von *beidhändiger Kampf* oder *Fechten* nur bei einem der bis zu zwei möglichen Angriffe pro Runde berücksichtigt.

Magier können sich in einer der folgenden Gruppen von Zaubern spezialisieren: *Beherrschen, Bewegen, Erkennen, Erschaffen, Formen, Verändern* oder *Zerstören.* Der Einsatz dieser Sprüche fällt ihnen besonders leicht, und sie erhalten immer einen Zuschlag von **+2** auf ihren **EW:Zaubern**.

Die Fertigkeiten von Elfen und Gnomen, Halblingen und Zwergen

Aufgrund ihres angestammten Lebensraums können Elfen und Waldgnome bei Spielbeginn von den **Überlebensfertigkeiten** nur *Überleben im Wald* lernen. Zwerge, Berggnome und Halblinge können nur *Überleben im Gebirge* wählen.

Wegen ihrer geringen Körpergröße können **Gnome** und **Halblinge** keine Zweihandschwerter, Zweihandschlagwaffen, Stangen- und Stockwaffen benutzen. Außerdem können sie weder mit *Lang-* und *Kompositbogen, schwerer Armbrust*

Lerneinheiten bei Spielbeginn

Kämpfer

Assassine (As)

Typische Fertigkeit: *Meucheln+8* (Gs)

Alltag: **1 LE**, Halbwelt: **2 LE**, Sozial: **4 LE**, Unterwelt: **8 LE**

Waffen: **24 LE**

Barbar (Bb)

Typische Fertigkeit: *Spurensuche+8* (In) und *Überleben+8* (In) in Heimatlandschaft*

Alltag: **2 LE**, Freiland: **4 LE**, Kampf: **1 LE**, Körper: **2 LE**

Waffen: **24 LE**

Glücksritter (Gl)

Typische Fertigkeit: *Fechten+5* (Gs) oder *beidhändiger Kampf+5* (Gs)

Alltag: **2 LE**, Halbwelt: **3 LE**, Sozial: **8 LE**

Waffen: **24 LE**

Händler (Hä)

Typische Fertigkeit: *Geschäftssinn+8* (In)

Alltag: **4 LE**, Sozial: **8 LE**, Wissen: **4 LE**

Waffen: **20 LE**

Krieger (Kr)

Typische Fertigkeit: *Kampf in Vollrüstung+5* (St)

Alltag: **2 LE**, Kampf: **3 LE**, Körper: **1 LE**

Waffen: **36 LE**

Spitzbube (Sp)

Typische Fertigkeit: *Fallenmechanik+8* (Gs) oder *Geschäftssinn+8* (In)

Alltag: **2 LE**, Halbwelt: **6 LE**, Unterwelt: **12 LE**

Waffen: **20 LE**

Waldläufer (Wa)

Typische Fertigkeit: *Scharfschießen+5* (Gs)

Alltag: **1 LE**, Freiland: **11 LE**, Körper: **4 LE**

Waffen: **20 LE**

Zauberkundige Kämpfer

Barde (Ba)

Typische Fertigkeit: *Musizieren+12* (Gs) und *Landeskunde+8* (In) für Heimat

Alltag: **2 LE**, Sozial: **4 LE**, Wissen: **4 LE**

Waffen: **16 LE**

Zauber: **3 LE** (Zauberlieder)

Ordenskrieger (Or)

Typische Fertigkeit: *Athletik+8* (St) oder *Meditieren+8* (Wk)

Alltag: **2 LE**, Kampf: **3 LE**, Wissen: **2 LE**

Waffen: **18 LE**

Zauber: **3 LE** (Wundertaten)

Zauberer

Druide (Dr)

Typische Fertigkeit: *Pflanzenkunde+8* (In) und *Schreiben+12* (In) für Ogam-Zeichen

Alltag: **2 LE**, Freiland: **4 LE**, Wissen: **2 LE**

Waffen: **6 LE**

Zauber: **5 LE** (Dweomer)

Typischer Zauber: *Tiere rufen*

Hexer (Hx)

Typische Fertigkeit: *Gassenwissen+8* (In) oder *Verführen+8* (pA)

Alltag: **3 LE**, Sozial: **2 LE**, Wissen: **2 LE**

Waffen: **2 LE**

Zauber: **6 LE** (Beherrschen, Verändern)

Typischer Zauber: *Verwünschen* oder *Binden des Vertauten*

Magier (Ma)

Typische Fertigkeit: *Zauberkunde+8* (In) und *Schreiben+12* (In) für Muttersprache**

Alltag: **1 LE**, Wissen: **5 LE**

Waffen: **2 LE**

Zauber: **7 LE** (beliebig außer Dweomer, Wundertaten, Zauberlieder)

Typischer Zauber: *Erkennen von Zauberei*

Priester, Beschützer (PB)

Typische Fertigkeit: *Menschenkenntnis+8* (In) und *Schreiben+12* (In) für Muttersprache**

Alltag: **2 LE**, Sozial: **2 LE**, Wissen: **3 LE**

Waffen: **6 LE**

Zauber: **5 LE** (Wundertaten)

Typischer Zauber: *Heilen von Wunden*

Priester, Streiter (PS)

Typische Fertigkeit: *Erste Hilfe+8* (Gs) und *Schreiben+12* (In) für Muttersprache**

Alltag: **3 LE**, Kampf: **2 LE**, Wissen: **2 LE**

Waffen: **8 LE**

Zauber: **5 LE** (Wundertaten)

Typischer Zauber: *Bannen von Finsterwerk* oder *Strahlender Panzer*

Schamane (Sc)

Typische Fertigkeit: *Tierkunde+8* (In) und *Überleben+8* (In) in Heimatlandschaft*

Alltag: **2 LE**, Körper: **4 LE**, Wissen: **2 LE**

Waffen: **6 LE**

Zauber: **5 LE** (Dweomer, Wundertaten)

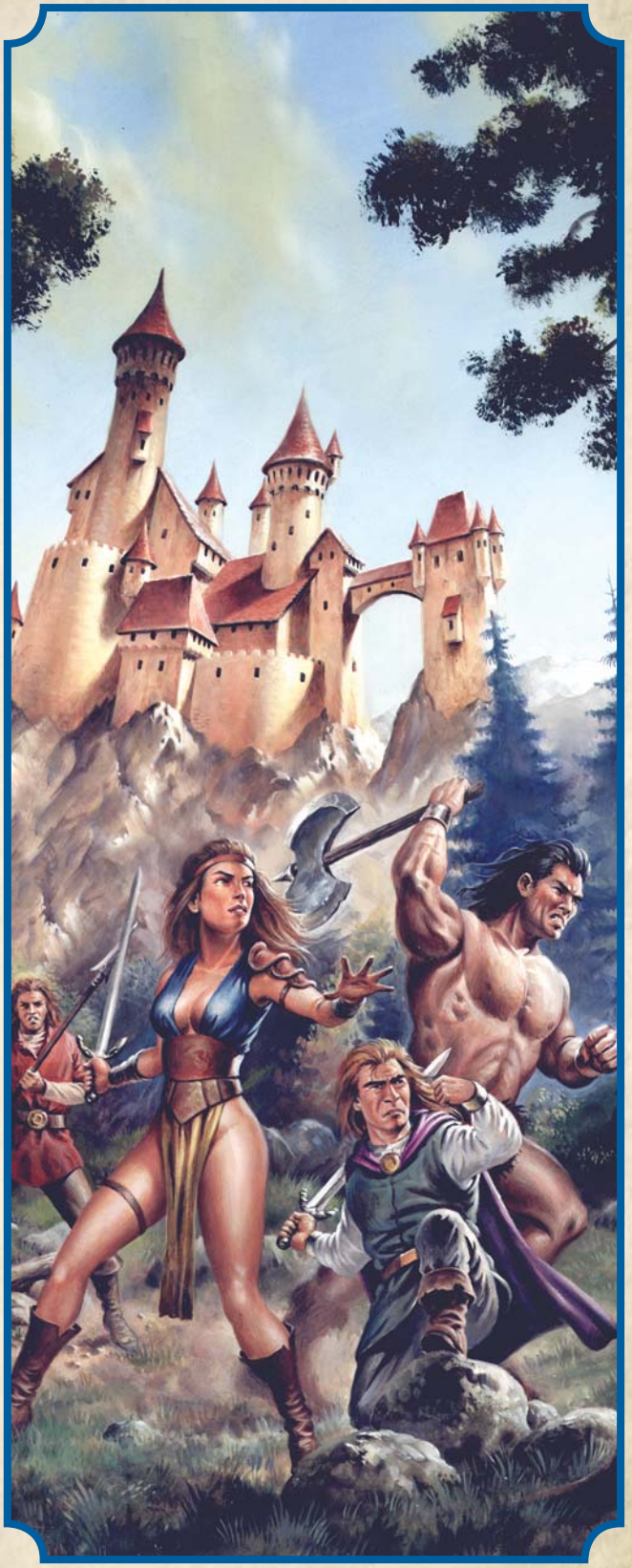
Typischer Zauber: *Austreibung des Bösen* oder *Bannen von Gift*

*: *Gebirge, Steppe* oder *Wald* - je nach Lebensraum seines Stammes

**: abhängig von der Heimat (s. S. 127 für eine Liste der Sprachen)

Standesfertigkeiten

Unfreie:	**2 LE** für Halbwelt
Volk:	**2 LE** für Alltag
Mittelschicht:	**2 LE** für Wissen
Adel:	**2 LE** für Sozial, leicht



Lernlisten für neue Abenteurer

Fertigkeiten

Alltag

leicht:	**1 LE**	Bootfahren+12 (Gs), Glücksspiel+12 (Gs), Klettern+12 (St), Musizieren+12 (Gs), Reiten+12 (Gw), Schwimmen+12 (Gw), Seilkunst+12 (Gs), Wagenlenken+12 (Gs)
normal:	**1 LE**	Schreiben+8* (In), Sprache+8 (In)
schwer:	**2 LE**	Erste Hilfe+8 (Gs), Etikette+8 (In)

*: +12, falls Schreiben der Muttersprache gewählt wird.

Freiland

leicht:	**1 LE**	Überleben+8 (In)
normal:	**2 LE**	Naturkunde+8 (In), Pflanzenkunde+8 (In), Tierkunde+8 (In)
schwer:	**4 LE**	Schleichen+8 (Gw), Spurensuche+8 (In), Tarnen+8 (Gw)

Halbwelt

leicht:	**1 LE**	Balancieren+12 (Gw), Fälschen+12 (Gs), Gaukeln+12 (Gs), Glücksspiel+12 (Gs), Klettern+12 (St)
normal:	**2 LE**	Akrobatik+8 (Gw)
schwer:	**2 LE**	Gassenwissen+8 (In), Stehlen+8 (Gs)

Kampf

leicht:	**1 LE**	Geländelauf+12 (Gw), Reiten+12 (Gw), Reiterkampf+12 (Gw)
normal:	**2 LE**	Anführen+8 (pA), Athletik+8 (St)

Körperbeherrschung

leicht:	**1 LE**	Balancieren+12 (Gw), Geländelauf+12 (Gw), Klettern+12 (St), Schwimmen+12 (Gw)
normal:	**1 LE**	Tauchen+8 (Ko)
schwer:	**2 LE**	Akrobatik+8 (Gw), Athletik+8 (St), Laufen+8 (Ko), Meditieren+8 (Wk)

Sozial

leicht:	**2 LE**	Anführen+8 (pA), Etikette+8 (In), Verführen+8 (pA), Verstellen+8 (pA)
normal:	**2 LE**	Beredsamkeit+8 (pA), Gassenwissen+8 (In), Verhören+8 (pA)
schwer:	**4 LE**	Menschenkenntnis+8 (In)

Unterwelt

leicht:	**2 LE**	Gassenwissen+8 (In), Stehlen+8 (Gs)
normal:	**4 LE**	Fallen entdecken+8 (In), Schleichen+8 (Gw), Schlösser öffnen+8 (Gs), Spurensuche+8 (In), Tarnen+8 (Gw)

Waffen

Viele Waffen setzen Mindestwerte für Stärke (St) und/oder Geschicklichkeit (Gs) voraus. Hat ein Abenteurer zu niedrige Werte, hat er schlechtere Trefferchancen. Damit der Spieler das bei der Wahl seiner Waffenfertigkeiten berücksichtigen kann, findet er auf S. 42 eine Liste der Waffen mit den Anforderungen an St und Gs.

leicht:	**2 LE**	Spießwaffen+5, Stichwaffen+5, Zauberstäbe+5* - Schilde+1
normal:	**4 LE**	Einhandschlagwaffen+5, Einhandschwerter+5 - Stielwurfwaffen+5, Wurfklingen+5, Wurfspieße+5 - Parierwaffen+1

schwer: **6 LE** Fechtwaffen+5, Zweihandschlagwaffen+5, Zweihandschwerter+5 - Armbrüste+5, Blasrohre+5, Bögen+5, Schleudern+5, Wurfscheiben+5

sehr schwer: **8 LE** Kettenwaffen+5, Stockwaffen+5, waffenloser Kampf+5

*: kann nur von Zauberern gelernt werden

Wissen

leicht: **1 LE** Lesen von Zauberschrift+8 (In), Schreiben+8* (In), Sprache+8 (In)

normal: **2 LE** Erste Hilfe+8 (Gs), Meditieren+8 (Wk)

schwer: **2 LE** Alchimie+8 (In), Heilkunde+8 (In), Landeskunde+8 (In), Naturkunde+8 (In), Pflanzenkunde+8 (In), Tierkunde+8 (In), Zauberkunde+8 (In)

*: +12, falls Schreiben der Muttersprache gewählt wird.



Zauberfähigkeiten

Dweomer

1 LE Bärenwut, Baum, Erkennen von Krankheit, Kraftspende, Linienlesen, Mutlosigkeit, Wandeln wie der Wind, Wundersame Tarnung, Zähmen

2 LE Fährtenduft, Lebensflammen, Lindern von Krankheit, Wittern, Zaubersprung

Sprüche - Beherrschen

1 LE Angst, Anstacheln, Anziehen, Macht über das Selbst, Macht über die Sinne, Schlummer, Verwirren

2 LE Besänftigen, Blaue Bannsphäre

Sprüche - Bewegen

1 LE Befestigen, Heranholen, Stimmenwerfen, Windstoß, Zauberschloss

2 LE Höhenblick, Macht über Unbelebtes, Zauberschlüssel

Sprüche - Erkennen

1 LE Dinge wiederfinden, Erkennen von Leben, Mitfühlen, Zwiesprache

2 LE Heimfeder, Person wiederfinden, Seelenkompass, Warnung

Sprüche - Erschaffen

1 LE Brot und Wasser, Feuerfinger, Flammenkreis, Frostball, Silberstaub

2 LE Eisiger Nebel, Feuerkugel, Flammende Hand, Zauberstimme

Sprüche - Formen

1 LE Flicken, Geräusche dämpfen, Hauch des Winters, Hörnerklang, Lauschen, Rost, Schatten verstärken, Vermehren, Verschmutzen

2 LE Nebel wecken, Schattenrobe, Sehen von Verborgenem, Stille, Sumpfboden

Sprüche - Verändern

1 LE Felsenfaust, Hitzeschutz, Hören von Fernem, Kälteschutz, Reaktionsschnelle, Scharfblick, Schwäche, Stärke

2 LE Dämonische Zaubermacht, Sehen in Dunkelheit, Wasseratmen

Sprüche - Zerstören

1 LE Bannen von Licht, Dinge verbergen, Kraft entziehen*

2 LE Kraftraub, Verursachen von Wunden*

Wundertaten

1 LE Bannen von Dunkelheit, Blutmeisterschaft, Erkennen der Aura, Erkennen von Krankheit, Göttlicher Schutz vor dem Bösen, Handauflegen, Heiliger Zorn, Schützende Hülle, Schwingenkeule

2 LE Arm der Götter, Erkennen von Besessenheit, Segnen, Wagemut

Zauberlieder

1 LE Das Lied der Feier, Das Lied der Tapferkeit, Die anfeuernde Ballade

2 LE Das Lied des Fesselns, Das Lied der Ruhe, Das Lied der Verführung, Das Lied des Wagemuts

*: Diese Zauber gehören zur Schwarzen Magie. Elfen dürfen sie nicht lernen.

Waffenliste

Hinter dem Namen der Waffe finden sich jeweils die Mindestanforderungen an Stärke und Geschicklichkeit, die man erfüllen muss, um die Waffe ohne Nachteile einzusetzen, gefolgt vom Kaufpreis in Gold. Einige Waffen tauchen in zwei Gruppen auf, da sie mit unterschiedlichen Kampftechniken eingesetzt werden können (s. *»Waffenfertigkeiten«*, S. 135ff).

Einhandschlagwaffen

Handaxt	St11	**10 GS**
Keule	-	**8 GS**
Kriegshammer	St61, Gs11	**12 GS**
Schlachtbeil	St91, Gs21	**25 GS**
Streitaxt	St61, Gs11	**20 GS**
Streitkolben	St31	**12 GS**

Einhandschwerter

Anderthalbhänder	St81, Gs21	**200 GS**
Krummsäbel	St31, Gs11	**100 GS**
Langschwert	St31, Gs21	**100 GS**

Fechtwaffen

Florett	Gs81	**100 GS**
Fuchtel	St61, Gs31	**100 GS**
Rapier	St11, Gs51	**70 GS**

Kettenwaffen

Kriegsflegel	St61, Gs31	**30 GS**
Morgenstern	St61, Gs61	**40 GS**
NunChaku	St31, Gs61	**10 GS**

Spießwaffen

Glefe	St11, Gs61	**30 GS**
Hellebarde	St61, Gs61	**50 GS**
Speer, leichter	-	**6 GS**
Stielhammer	St81, Gs31	**50 GS**
Stoßspeer	St31, Gs11	**8 GS**

Stichwaffen

Dolch	-	**5 GS**
Kurzschwert	-	**20 GS**
Ochsenzunge	Gs31	**10 GS**

Stockwaffen

Bo-Stab	St21, Gs61	**10 GS**
Kampfstab	St31, Gs61	**10 GS**

Zauberstäbe

Magierstab	Gs31	**15 GS**
Magierstecken	St31, Gs31	**20 GS**

Zweihandschlagwaffen

Barbarenstreitaxt	St81, Gs31	**50 GS**
Glefe	St11, Gs61	**30 GS**
Hellebarde	St61, Gs61	**50 GS**
Ogerhammer	St91, Gs31	**70 GS**
Schlachtbeil	St61, Gs21	**25 GS**
Stabkeule	St81	**15 GS**
Stielhammer	St81, Gs31	**50 GS**

Zweihandschwerter

Anderthalbhänder	St31, Gs21	**200 GS**
Bihänder	St61, Gs31	**200 GS**

Waffenloser Kampf

Faustkampf	St31, Gw21	-
Ringen	St21, Gw31	-

Stielwurfwaffen

Wurfaxt	St31, Gs31	**25 GS**
Wurfeisen	St61, Gs61	**30 GS**
Wurfhammer	St61, Gs31	**25 GS**
Wurfkeule	St31, Gs31	**12 GS**

Wurfklingen

Wurfmesser	Gs61	**10 GS**
Wurfpfeil	St11, Gs31	**3 GS**

Wurfscheiben

Wurfscheibe	St61, Gs61	**2 GS**
Wurfstern	Gs61	**1 GS**

Wurfspieße

Speerschleuder	St31, Gs61	**8 GS**
Wurfspeer	St31, Gs21	**6 GS**
Wurfspieß	St61, Gs21	**8 GS**

Armbrüste

Armbrust, leicht	Gs31	**40 GS**
Armbrust, schwer	St61, Gs31	**40 GS**
Handarmbrust	Gs31	**100 GS**

Blasrohre

Blasrohr, kurz	Gs61	**5 GS**
Blasrohr, lang	Gs61	**8 GS**

Bögen

Bogen	St31, Gs31	**15 GS**
Kompositbogen	St61, Gs61	*
Kurzbogen	St11, Gs31	**15 GS**
Langbogen	St61, Gs61	**40 GS**

*: kann man nicht kaufen - s. S. 144f.

Schleudern

Schleuder	Gs61	**1 GS**
Stockschleuder	St31, Gs81	**7 GS**

Schilde

Buckler	Gs61	**10 GS**
Schild, großer	St61	**15 GS**
Schild, kleiner	St31, Gs11	**10 GS**

Parierwaffen

Kampfgabeln, Paar	St31, Gs61	**15 GS**
Parierdolch	Gs61	**8 GS**



und *Stockschleuder* noch mit dem *Kriegsflegel* umgehen. *Langschwert, Streitaxt, Stoßspeer* und *Morgenstern* müssen sie **zweihändig** führen. Der große Schild eines Halblings ist zwar kleiner als der eines Menschen, schützt den kleineren Körper aber genauso gut.

Aufgrund ihres ausgeprägten Ehrgefühls und ihrer Lebensweise dürfen **Elfen** niemals *Fälschen, Gassenwissen, Glücksspiel, Meucheln, Schlösser öffnen* und *Stehlen* lernen. Bei Spielbeginn können sie auf keinen Fall *Fechten, Gerätekunde* und *Geschäftssinn;* sie dürfen diese Fertigkeiten aber später lernen.

Ungelernte Fertigkeiten

Jeder einigermaßen geschickte Abenteurer kann versuchen, an einer Burgmauer hochzuklettern oder an einem Wachposten vorbei zu schleichen. Seine Erfolgsaussichten sind nur viel geringer als die seines Gefährten, der lange Zeit das *Klettern* oder *Schleichen* geübt hat. Die ungelernten Fertigkeiten sind in der Liste im Kasten abgedruckt. Um zu betonen, dass die Fertigkeit nicht eigens gelernt wurde, steht der Fertigkeitswert in Klammern.

Die Fertigkeiten *Landeskunde* und *Überleben* beherrscht ein Abenteurer ungelernt nur für sein Heimatland bzw. für ein Gelände seiner Wahl, das dort häufig vorkommt (s. auch S. 131). Halblinge, Berggnome und Zwerge können *Überleben im Gebirge,* Elfen und Waldgnome *Überleben im Wald.*

Abenteurer, die keine Zauberer oder zauberkundigen Kämpfer sind, und normale Menschen können nur sehr eingeschränkt mit Hilfe spezieller magischer Artefakte zaubern (s. *Das Arkanum).* Dafür besitzen sie *Zaubern+(3)* als ungelernte Fertigkeit.

Beim Einsatz ungelernter Fertigkeiten wird der von der Leiteigenschaft abhängige **Fertigkeitsbonus nicht** berücksichtigt.

Ungelernte Fertigkeiten

Abwehr+(10)
Akrobatik+(6)
Anführen+(6)
Balancieren+(6)
Beredsamkeit+(3)
Betäuben+(6)
Bootfahren+(3)
Fallen entdecken+(0)
- Berggnome+(3)
- Zwerge+(3)
Fallenmechanik+(0)
- Berggnome+(3)
Geländelauf+(6)
Klettern+(6)
Landeskunde+(6)
Menschenkenntnis+(3)
Reiten+(6)
Resistenz+(10)
Schleichen+(3)
- Elfen+(6)
- Halblinge+(6)
Schwimmen+(3)
Seilkunst+(3)
Spurensuche+(0)
- Elfen+(3)
- Waldgnome+(3)
Stehlen+(3)
Tarnen+(3)
- Halblinge+(6)
- Waldgnome+(6)
Tauchen+(6)
Überleben+(6)
Verführen+(3)
Verhören+(3)
Verstellen+(3)
Wagenlenken+(3)
Zaubern+(3)

Musizieren, Schreiben, Sprache und *Lesen von Zauberschrift* können ungelernt überhaupt nicht angewandt werden. Für Waffenfertigkeiten gelten eigene Regeln (s. S. 92).

Alle anderen Fertigkeiten beherrschen Abenteurer mit dem ungelernten Fertigkeitswert **+(0)**.

Erfahrene Spielergruppen können sich einigen, den Fertigkeitsbonus **auch bei ungelernten Fertigkeiten** anzuwenden. Neue Spieler sollten anfangs darauf verzichten, da diese zusätzliche Komplikation das Erschaffen von Abenteurern verlängert und nur geringe Auswirkungen auf das Spiel hat.



Beispiel zum Erschaffen einer Figur, Teil 5

Wie alle Abenteurer kann Aidan bei Spielbeginn **Abwehr+11** und **Resistenz+11**. Einen Bonus erhält er nicht, denn seine Werte in den Leiteigenschaften Gewandtheit, Intelligenz und Konstitution sind nicht hoch genug. Als Spitzbube kann er nicht aus eigener Kraft zaubern. Er spricht **Erainnisch+12** und **Comentang+12**.

Bei der typischen Fertigkeit kann Aidan unter *Fallenmechanik* und *Geschäftssinn* wählen. Der Spieler lässt sich vom Spielleiter beraten, der weiß, dass die Gruppe gut jemanden gebrauchen kann, der sich mit dem Entschärfen von Fallen auskennt. Der Spieler entscheidet sich daher für **Fallenmechanik+8.** Da hier die Leiteigenschaft Geschicklichkeit ist, genießt er außerdem den Fertigkeitsbonus **+1** für *Fallenmechanik.*

Für Alltagsfertigkeiten kann Aidan insgesamt über 4 Lerneinheiten (LE) verfügen, da sein Stand *Volk* ist. Er wählt passend zu seiner Hintergrundgeschichte

Bootfahren+12 (+1), **Schwimmen+12, Seilkunst+12** (+1), **Wagenlenken+12** (+1),

wobei in Klammern jeweils der Fertigkeitsbonus für Geschicklichkeit 82 steht. Für Halbwelt- und Unterweltfertigkeiten hat er 6 LE bzw. 12 LE, und er wählt

Balancieren+12, Klettern+12, Gassenwissen+8, Stehlen+8 (+1) bzw. **Fallen entdecken+8, Schlösser öffnen+8** (+1), **Tarnen+8**.

Bei der Auswahl hat er wieder den Vorteil der Spielergruppe im Auge. Die Möglichkeit, Fallen zu entschärfen, nützt nicht viel, wenn man sie nicht vorher entdeckt, und *Schlösser öffnen* ist bei einem abenteuerlichen Lebenswandel oft nützlich. *Tarnen* passt am besten zum Hintergrund Aidans, der es gelernt hat, sich und Schmuggelware zu verstecken. *Schleichen* und *Spurensuche* überlässt er einem anderen Spieler, der als Waldläufer loszieht.

Zum Schluss muss der Spieler noch 20 LE für Waffenfertigkeiten ausgeben. Als eleganter Kämpfer, der sich eher auf Geschicklichkeit und Schnelligkeit als auf rohe Kraft verlässt, wählt er

Einhandschlagwaffen+5, Fechtwaffen+5, Parierwaffen+1, Stichwaffen+5, Wurfklingen+5

Aidans Spezialwaffe ist der **Dolch**, da er diesen leicht verbergen kann und immer zur Hand hat.

Um alle Waffenfertigkeiten von Anfang an nutzen zu können, will Aidan sich ein **Rapier**, eine **Keule**, einen **Dolch**, einen **Parierdolch** und ein **Wurfmesser** zulegen. Als Spitzbube stehen ihm zwei kostenlose Waffen zur Verfügung; er wählt aus seiner Wunschliste Rapier und Wurfmesser. Für die anderen drei muss er 21 Goldstücke (GS) zahlen. Als Rüstung wählt er das Beste, was er sich bei Spielbeginn leisten kann, eine **Lederrüstung** für 30 GS.

Seine Kleidung kann Aidan kostenlos wählen. Er entscheidet sich passend zu seiner Herkunft für eine **Hose**, ein langärmliges **Hemd**, halbhohe **Lederstiefel** über der Hose und eine ärmellose, knielange **Tunika** aus festem Stoff, die über Hemd und Hose getragen wird – alles in unauffälligen Grau- und Brauntönen. Zusätzlich hat er einen **Waffengürtel** mit Scheiden für Rapier, Parierdolch und Wurfmesser. Außerdem überzeugt er seinen Spielleiter, dass eine **Stiefelscheide** für den Dolch genau das richtige für einen Spitzbuben ist. Außerdem trägt er einen **Geldbeutel** aus Leder am Gürtel und besitzt einen Rucksack, in dem er seine restliche Ausrüstung einschließlich der kostenlosen warmen **Decke** verstauen kann. Da er *Schlösser öffnen* gelernt hat, besitzt er auch einen Satz **Dietriche** und Nachschlüssel.

Danach bleiben von den ursprünglichen 80 GS für weitere Ausrüstung noch 29 GS übrig. Aus der Preisliste (s. S. 197ff) wählt Aidan nach Absprache mit seinen Mitspielern folgende Gegenstände aus: **Lederhandschuhe** (3 GS), **Zinnbecher** (2 GS), ein **Halbliter-Tonkrug** (3 SS) gefüllt mit billigstem **Whiskey** (1 GS – wie Branntwein), ein 5 Liter-**Wasserschlauch** (1 GS), **Feuerstein und Zunder** (1 GS), eine **abblendbare Laterne** (15 GS), einen halben Liter **Lampenöl** (1 GS), 20 m **Seil** (1 GS) und 20 m **Angelschnur** (1 GS). Den Rest von 2 GS und 7 SS hebt er für spätere Ausgaben auf.

Mit den Einkäufen hätte Aidan auch warten können, bis er weiß, wohin das erste Abenteuer die Gefährten führt. Sein Spielleiter hat aber rechtzeitig ein paar vage Hinweise fallen gelassen, was die Gruppe voraussichtlich an Ausrüstung braucht, so dass die Spieler sich daran orientieren konnten.

Vorteile nichtmenschlicher Abenteurer

Die Elfenvölker *Midgards,* aus denen Abenteurer stammen können, haben sich an das Leben im Wald angepasst. **Elfen** können daher *Spurensuche* und *Schleichen* mit einem höheren ungelernten Fertigkeitswert +(3) bzw. +(6) als Menschen.

Zwerge und **Berggnome** haben ein angeborenes Gespür für instabile Höhlen oder Bauten und einen Blick für bauliche Veränderungen, die ein Hinweis auf den Einbau einer Falle sein könnten. Sie können daher *Fallen entdecken+(3),* ohne dies eigens lernen zu müssen. Berggnome haben außerdem eine besondere Begabung für Feinmechanik und können zusätzlich *Fallenmechanik+(3).*

Halblinge können sich von Natur aus besonders unauffällig bewegen. Sie können auch ohne besondere Ausbildung besser schleichen und sich tarnen als Menschen und beherrschen *Schleichen+(6)* und *Tarnen+(6).*

Wegen ihrer geringen Größe beherrschen auch alle **Waldgnome** *Tarnen+(6).* Wie Elfen können sie *Spurensuche+(3).*

Die Ausrüstung eines Abenteurers

Zu Beginn ihrer Laufbahn besitzen Abenteurer keine Reichtümer. Sie sind aber auch nicht völlig mittellos und verfügen über ein **Startgeld** von **80** Goldstücken. Damit können sie vor Spielbeginn einkaufen; die Preislisten (s. S. 197-202), vor allem die Rubrik *»Ausrüstung«*, enthalten einige nützliche Gegenstände und deren Preise.

Außerdem erhalten alle Abenteurer anfangs kostenlos ein paar nützliche Ausrüstungsgegenstände, die in diesem Abschnitt beschrieben werden.

Jeder Abenteurer besitzt relativ neuwertige **Kleidung**, die seinem Geschlecht, seinem Stand und seinem Typ angepasst ist: Hose, Rock oder Kilt, Hemd oder Bluse, Sandalen, Schuhe oder Stiefel und einen einfachen Waffengürtel. Zusätzlich gehört zur Kleidung nach Wahl des Spielers entweder eine knielange Tunika und ein leichter Umhang oder eine Kutte, eine Robe oder ein Kleid. Diese Kleidung kann der kulturellen Herkunft des Abenteurers angepasst werden.

Krieger und Ordenskrieger besitzen automatisch eine **Kettenrüstung**. Andere Abenteurer können sich von ihrem Startgeld eine Textilrüstung (20 GS) oder eine Lederrüstung (30 GS) kaufen oder auch ganz auf eine Rüstung verzichten.

Zusätzlich zu seiner Kleidung und Rüstung besitzt der Abenteurer einen **Rucksack**, in dem er seine Habe verstauen kann, eine warme **Decke** für sein Nachtlager und einen kleinen **Lederbeutel** für Münzen, den er am Gürtel befestigen kann.

Jeder Abenteurer besitzt bei Spielbeginn einige **Waffen**. Abhängig von seinem Abenteurertyp kann er sich 1-4 **unterschiedliche** Waffen aus der Liste auf S. 42f aussuchen:

As, Kr:	**4**
Bb, Gl, Or, Wa:	**3**
Ba, Hä, Sp, PS, Sc:	**2**
Dr, Hx, Ma, PB:	**1**

Der Abenteurer erhält eine Waffe nur kostenlos, wenn er die passende Waffenfertigkeit gelernt hat. Bei Schusswaffen sind jeweils 30 Geschosse mit eingeschlossen. Außerdem besitzt ein Abenteurer für jede dieser Waffen passende einfache Behältnisse: eine Scheide für Schwerter oder Dolche, einen Köcher für Pfeile usw. Abenteurer dürfen sich von ihrem Startgeld ohne Einschränkungen weitere Waffen kaufen; die Preise finden sich in der Waffenliste auf S. 42f.

Ein Zauberer besitzt für jeden seiner Sprüche, der eine materielle Komponente erfordert, einmal das nötige **Zaubermaterial**. Ob man eine materielle Komponente beim Zaubern braucht, steht im *Arkanum* bei der Beschreibung der Sprüche. Das Material kann im Lauf des Spiels seine Wirkung verlieren (s. *»Einschränkungen beim Zaubern«* im *Arkanum);* will der Spieler sich absichern, kann er sich weitere materielle Komponenten kaufen, um im Notfall Ersatz zu haben.

Haben Abenteurer bestimmte **Fertigkeiten** gelernt, so besitzen sie immer die dafür nötige Ausrüstung:

Erste Hilfe:	Salben, Heilkräuter, Verbände
Fälschen:	Hilfsmittel und Werkzeuge zum Fälschen
Gaukeln:	Bälle, Reifen und Keulen zum Jonglieren
Glücksspiel:	geladene Würfel oder gezinkte Karten nach eigener Wahl
Musizieren:	ein Instrument* nach eigener Wahl
Schlösser öffnen:	ein Satz Dietriche und Nachschlüssel

*: Barden erhalten gleich zu Beginn ein **magisches** Instrument, mit dem sie ihre Zauberlieder spielen können.

Zusammenfassung: Erschaffen einer Spielerfigur

1. Auswürfeln der Eigenschaften
Basiseigenschaften:
Stärke, Geschicklichkeit, Gewandtheit, Konstitution, Intelligenz, Zaubertalent nach Methode I oder II
Methode I: für jede Eigenschaft **2×W%**; der bessere Wert zählt ODER *Methode II:* **9×W%**; die drei schlechtesten Werte streichen; den Rest beliebig verteilen

Elfen: St bis 90, Gw ab 81, Ko, In, Zt ab 51
Gnome: St bis 60, Gs, Gw ab 81, Ko ab 51
Halblinge: St bis 80, Gw ab 91, Gs ab 61, Ko ab 41
Zwerge: Gw bis 80, St, Ko ab 61

Abgeleitete Eigenschaften:
persönliche Ausstrahlung, Willenskraft, Aussehen
pA = W% + 4×In/10 – 20
Wk = W% + 2×(Ko/10 + In/10) – 20
Au = W%

Elfen: Au ab 81
Gnome: Au bis 80
Zwerge: Au bis 80

2. Wahl des Abenteurertyps
Freie Auswahl unter: Assassine, Barbar, Glücksritter, Händler, Krieger, Spitzbube, Waldläufer - Barde, Ordenskrieger - Druide, Hexer, Magier, Priester als Beschützer, Priester als Streiter, Schamane

Elfen: nur Gl, Kr, Wa, Ba, Dr, Hx, Ma
Gnome: nur As, Gl, Sp, Wa, Dr, Hx, Ma
Halblinge: nur As, Hä, Sp, Wa, Ba, PB
Zwerge: nur Hä, Kr, Ma, PB, PS

3. Lebens- und Ausdauerpunkte, Bewegungsweite
AusB = Ko/10 + St/20
LP = 1W3 + 7 + Ko/10
AP = 1W3 + 1 + AusB
B = 4W3 + 16

Gnome: (LP –3) B = 2W3 + 8
Halblinge: (LP –2) B = 2W3 + 8
Zwerge: (LP +1) B = 3W3 + 12

Bb, Kr, Wa: (AP +2)
As, Gl, Hä, Sp, Ba, Or, Sc: (AP +1)

4. Bestimmen der Kampfbonuswerte
Schadensbonus = St/20 + Gs/30 – 3
Die anderen Werte werden direkt aus der **Leiteigenschaft** (in Klammern) abgelesen:
01-05: **–2** 06-20: **–1** 21-80: **0** 81-95: **+1** 96-100: **+2**

Angriffsbonus (**Gs**), Abwehrbonus (**Gw**), Zauberbonus (**Zt**), Resistenzbonus Geistesmagie (**In**), Resistenzbonus Körpermagie (**Ko**)

Elfen: ResB +2/+2
Gnome: ResB +4/+4
Halblinge: ResB +4/+4
Zwerge: ResB +3/+3

Kämpfer: ResB Körper +1
Zauberer: ResB Geist und Körper +2

5. Angeborene Fertigkeiten
Raufen +(St+Gw)/20 + AnB
Zwerge: +1

Trinken +Ko/10
Wahrnehmung +6

W%-Wurf für eine besondere Fähigkeit:

01-05:	Sehen–2	56-60:	Gute Reflexe+9
06-10:	Hören–2	61-65:	Richtungssinn+12
11-15:	Riechen–2	66-70:	Robustheit+9
16-20:	Sechster Sinn+2	71-75:	Schmerzunempfindl.+9
21-30:	Sehen+2	76-80:	Trinken+12
31-40:	Hören+2	81-85:	Wachgabe+6
41-50:	Riechen+2	86-90:	Wahrnehmung+8
51-55:	Nachtsicht+2	91-95:	Einprägen+4
96-99:	Berserkergang+(18–Wk/5)		
100:	freie Wahl und zweiter Wurf		

Elfen: Nachtsicht+2
Gnome: Nachtsicht+2, Robustheit+12, Hören+2
Halblinge: Gute Reflexe+9, Riechen+2
Zwerge: Nachtsicht+2, Robustheit+9

6. Charakteristische Merkmale
Freie Auswahl der Gestalt:
klein, mittelgroß oder groß
schlank, normal oder breit
Gnome, Halblinge, Zwerge: klein

W20-Wurf für Händigkeit:
1-15: Rechtshänder 16-19: Linkshänder 20: Beidhänder
Gnome: beidhändig

7. Freie Wahl
von Name, Alter, Heimat, Stand, Religion, besondere Merkmale, Hintergrundgeschichte

Zusammenfassung: Fähigkeiten einer Spielerfigur

Bei allen erlernten Fertigkeiten wird ein **Bonus** zum Fertigkeitswert addiert, der von der Leiteigenschaft abhängt:
01-05: **–2** 06-20: **–1** 21-80: **0** 81-95: **+1** 96-100: **+2**

Bei Waffenfertigkeiten ist dies der Angriffsbonus, bei Abwehr, Resistenz und Zaubern der Abwehr-, Resistenz- und Zauberbonus. Der Resistenzbonus wird getrennt für Geistes- und Körpermagie vergeben.

8. Fertigkeiten aller Abenteurer
Muttersprache+12, Comentang+12
Abwehr+11, Resistenz+11/+11

Zauberer, Barden und Ordenskrieger: Zaubern+11

9. Auswahl der weiteren Fähigkeiten
Auswahl der typischen Fertigkeit
(wenn es eine Wahl gibt) – s. Liste auf S. 38-39

Kauf anderer Fertigkeiten:
Ablesen der Lerneinheiten für die verschiedenen Fertigkeitsgruppen, abhängig von Abenteurertyp und Stand, aus der Liste auf S. 38-39
Kauf von Fertigkeiten für Lerneinheiten anhand der Listen auf S. 40-41
1 LE pro Gruppe kann für eine Alltagsfertigkeit benutzt werden.

Elfen: *Fälschen, Fechten, Gassenwissen, Gerätekunde, Geschäftssinn, Glücksspiel, Meucheln, Schlösser öffnen, Stehlen* dürfen nicht gewählt werden
Gnome: *Stockwaffen, Zweihandschlagwaffen, Zweihandschwerter* dürfen nicht gewählt werden
Halblinge: *Stockwaffen, Zweihandschlagwaffen, Zweihandschwerter* dürfen nicht gewählt werden

Zauberer: Auswahl des typischen Zaubers
(wenn es eine Wahl gibt) – s. Liste auf S. 38-39

Zauberer, Barden Ordenskrieger: Kauf anderer Zauber
Ablesen der Lerneinheiten für die verschiedenen Zaubergruppen, abhängig vom Abenteurertyp, aus der Liste auf S. 38-39.
Kauf von Zaubern für Lerneinheiten anhand der Listen auf S. 41-42.

10. Wahl der Spezialisierungen
Krieger können 3 Waffen, alle anderen **Kämpfer** 1 Waffe als Spezialwaffe (+2 Bonus auf Angriff) wählen - s. Liste auf S.42f.

Gnome: Einschränkungen bei einzelnen Waffen (s. S. 37f) beachten
Halblinge: Einschränkungen bei einzelnen Waffen (s. S. 37f) beachten

Magier können sich auf *Beherrschen, Bewegen, Erkennen, Erschaffen, Formen, Verändern* oder *Zerstören* (+2 Bonus auf Zaubern) spezialisieren.

11. Ausrüstung zusammenstellen
Kostenlose Ausrüstung aller Abenteurer:
Kleidung, Rucksack, Decke, Lederbeutel
1-4 Waffen (s. S. 42f) je nach Abenteurertyp

As, Kr:	**4**
Bb, Gl, Or, Wa:	**3**
Ba, Hä, Sp, PS, Sc:	**2**
Dr, Hx, Ma, PB:	**1**

einschließlich Behältnisse und bei Schusswaffen 30 Geschosse, Munitionsbehälter.

Krieger: Kettenrüstung
Ordenskrieger: Kettenrüstung
Zauberer: für jeden gelernten Spruch 1× Zaubermaterial
Barden: magisches Instrument

Erste Hilfe:	Salben, Heilkräuter, Verbände
Fälschen:	Hilfsmittel und Werkzeuge zum Fälschen
Gaukeln:	Bälle, Reifen und Keulen zum Jonglieren
Glücksspiel:	geladene Würfel oder gezinkte Karten nach eigener Wahl
Musizieren:	ein Instrument nach eigener Wahl
Schlösser öffnen:	ein Satz Dietriche und Nachschlüssel

Startgeld von **80 GS** für weitere Einkäufe (Preislisten S. 197ff).

Das Buch der Gesetze



Die Grundregeln

Im ersten Teil des *Buchs der Gesetze* werden die wesentlichen Regeln beschrieben, die man zum Spielen braucht. Sie garantieren ein reibungsloses Spielen, müssen aber nicht sklavisch befolgt werden. Rollenspielabenteuer sind so vielfältig, dass überschaubare Regelsysteme nicht jede denkbare Situation erfassen können. Dafür gibt es den Spielleiter, der die Entscheidungshoheit hat - bei Bedarf auch einmal unter Umgehung von Regeln.

Manche Regelungen sind auch nicht zwingend und können in Absprache von Spielleiter und Spielern für die eigene Gruppe abgeändert werden - natürlich auf eigene Gefahr, dass das Spielgleichgewicht aus den Fugen gerät. MIDGARD geht davon aus, dass die Spielerfiguren besonders begabt, anfangs aber nur ein wenig besser sind als ihre Mitmenschen. Im weiteren Spielverlauf entwickeln sie sich zu Helden, zu denen man aufschaut, aber nicht zu Superhelden, denen fast alles gelingt, was sie anpacken. Wer es gerne eher episch hätte, kann hier an vielen Schrauben drehen. Um nur ein Beispiel zu nennen, wäre es möglich, im Abschnitt *»Verbessern von Eigenschaften«* im *Buch des Ruhmes* mit 1W6+1 statt 1W3+1 zu würfeln.

Der Einsatz von Fertigkeiten

Hat ein Abenteurer eine Fertigkeit gelernt, kann er sie jederzeit anwenden, wenn er im Spiel vor einem entsprechenden Problem steht. Der Spieler teilt dem Spielleiter mit, was seine Figur tun will. Ist die Aufgabe für einen Abenteurer mit diesen Fähigkeiten Routine, hat er immer Erfolg. Treten besondere Umstände auf, die die Anwendung der Fertigkeit erschweren, muss dem Spieler dagegen ein **Erfolgswurf** glücken.

Branwen möchte einen See an einer 50 m breiten Stelle überqueren, um eine Hütte am anderen Ufer zu untersuchen. Da sie *Schwimmen* gelernt hat, gelingt ihr dies automatisch. Will sie dagegen einen reißenden Fluss mit tückischen Strudeln durchschwimmen, wird ein **Erfolgswurf** gewürfelt.

Erfolgswürfe

Will der Abenteurer eine Fertigkeit in einer ungewöhnlichen Situation anwenden, führt er einen Erfolgswurf (**EW**) aus: Er würfelt mit 1W20 und addiert den Fertigkeitswert zum Ergebnis. Ist die Summe mindestens 20, gelingt der Einsatz der Fertigkeit.

Besitzt ein Abenteurer mehrere Fertigkeiten, mit denen er ein Problem lösen kann, zum Beispiel *Spurensuche* und *Wahrnehmung* zum Aufspüren eines Geheimfachs, wird die Fertigkeit mit dem höchsten Fertigkeitswert für den Erfolgswurf benutzt.

Gelegentlich ist die Aufgabe, die ein Abenteurer mit einer Fertigkeit bewältigen will, besonders schwer oder besonders leicht. Nach Einschätzung der Lage kann der Spielleiter passend zur **Schwierigkeit** Abzüge oder Zuschläge festsetzen:

–2:	schwer	**+2:**	leicht
–4:	sehr schwer	**+4:**	sehr leicht
–6:	besonders schwer	**+6:**	besonders leicht
–8:	äußerst schwer	**+8:**	äußerst leicht

Als Kurzschreibweise dafür dient z.B. **EW–4:Reiten**: Der Spieler würfelt mit 1W20, zieht 4 ab, da er eine schwere Aktion vorhat, und addiert seinen Fertigkeitswert für *Reiten*. Das Gesamtergebnis muss wieder mindestens 20 sein, wenn die Handlung gelingen soll.

Erfolgswurf:	**1W20 + Fertigkeitswert**
Erfolg:	**ab 20**
Wurf von **20**:	kritischer Erfolg
Wurf von **1**:	kritischer Fehler
Widerstandswurf:	**1W20 + Fertigkeitswert** (nur nach einem - normalerweise geglückten - Erfolgswurf eines Gegners)
Erfolg:	**ab gegnerischem Ergebnis beim EW**
Wurf von **20**:	kritischer Erfolg
Wurf von **1**:	kritischer Fehler

Um den Spielleiter bei der Festlegung der Schwierigkeit zu unterstützen, findet er im *»Buch der Begabungen«* mehrere Beispiele, welche Aktionen leicht oder besonders schwer sind.

Zeigt der Würfel beim Erfolgswurf selbst eine **20**, ist dem Abenteurer ein **kritischer Erfolg** geglückt. Zeigt er dagegen eine **1**, ist ihm ein **kritischer Fehler** unterlaufen. Dies bedeutet im Einzelfall, dass die Anwendung hervorragend gelungen bzw. ein katastrophaler Fehler gemacht worden ist. Unabhängig von Fertigkeitswert und Schwierigkeit gelingt der Einsatz einer Fertigkeit bei einem Wurf von 20 **immer** und misslingt bei einem Wurf von 1 **immer**!

Ungelernte Fertigkeiten

Abenteurer und normale Menschen können die meisten Fertigkeiten auch dann einsetzen, wenn sie sie nicht gelernt haben. Der Fertigkeitswert der meisten ungelernten Fertigkeiten ist **+(0)**, und die Erfolgsaussichten sind entsprechend gering, aber mit Glück kann jeder mit *Erste Hilfe* eine Wunde ordentlich versorgen oder mit *Fallenmechanik* eine Falle entschärfen. Der Preis für diese Chance ist die Gefahr, durch einen kritischen Fehler alles noch schlimmer zu machen oder sich andere Nachteile einzuhandeln. Der Einsatz von ungelernten Wissensfertigkeiten oder sozialen Fertigkeiten steht für die Möglichkeit, dass ein Abenteurer in seinem bisherigen Leben ein paar Informationen aufgeschnappt hat, ohne systematisch gelernt zu haben, oder dass er sich intuitiv richtig verhält.

Fertigkeiten mit höherem ungelerntem Fertigkeitswert findet man in der Liste auf S. 44. Für Waffenfertigkeiten gelten eigene Regeln (s. S. 92). *Musizieren, Schreiben, Sprache* und *Lesen von Zauberschrift* können ungelernt überhaupt nicht angewandt werden.

Wettbewerbe

Fertigkeiten können im **Wettbewerb** gegeneinander eingesetzt werden, wenn mehrere Personen dieselbe Handlung ausführen wollen. Alle Beteiligten würfeln jeweils **gleichzeitig** ihren Erfolgswurf mit den folgenden Konsequenzen:

- **Kein Wurf** gelingt: Niemand hat Erfolg, aber die Kontrahenten können es in der nächsten Runde eventuell wieder versuchen.
- Genau **ein Erfolgswurf** gelingt: Der Glückliche hat Erfolg, alle anderen gehen leer aus.
- **Mehrere Erfolgswürfe** gelingen: Personen, die zu wenig gewürfelt haben und deren Gesamtergebnis beim Erfolgswurf um **mehr als 4** unter dem **besten** Gesamtergebnis gelegen hat, scheiden ganz aus dem Wettbewerb aus, auch wenn das Gesamtergebnis 20 oder höher gewesen ist. Alle anderen haben gemeinsam Erfolg. Erfordert die Situationen einen eindeutigen Sieger, dann setzen sie den Wettbewerb fort, bis alle bis auf einen ausgeschieden sind.

Kritische Erfolge schlagen alle anderen Würfelwürfe unabhängig von den Gesamtergebnissen nach Addition der Fertigkeitswerte.

Man kann auch Wettbewerbe veranstalten, bei denen Eigenschaften wie Stärke oder Gewandtheit über den Sieg entscheiden. Dabei benutzen die Spieler als Fertigkeitswert ihre durch 10 (oder auch bei Bedarf durch 5) geteilten (und abgerundeten) **Eigenschaftswerte** für die Erfolgswürfe.

Aidan *(Klettern+12, Abwehr+11)* soll einen seinen Auftraggeber belastenden Brief zurückholen, der sich in den Händen des Ratsherrn Wilbur Rosgarren befindet. Da der reiche Händler sich mehrere Wachen leistet, scheidet ein Eindringen über das Erdgeschoss aus. Aidan will über ein Fenster im zweiten Stock des Stadthauses einsteigen, muss dazu aber an der Hauswand hochklettern. Der Spielleiter legt fest, dass das Haus mit Steinmetzarbeiten verziert ist, was das Klettern erleichtert (+2 wegen der Griffmöglichkeiten). Aidan muss 2 EW+2:Klettern schaffen (ab Wurf von 6 mit 1W20), bevor er die Höhe des zweiten Stockwerks erreicht hat.

Im Haus schleicht er zielstrebig zum Arbeitszimmer des Ratsherrn, dessen Lage er von einem bestechlichen Diener erfahren hat. Dort warten zwei unangenehme Überraschungen auf ihn. Wilbur ist noch wach, und er ist nicht nur ein einfacher Händler, sondern auch ein Hexer *(Zaubern+15)*. Der Spitzbube denkt zwar eher an einen schnellen Rückzug, aber der Spielleiter will in der Rolle des älteren Hexers angesichts des mit einem Dolch bewaffneten Eindringlings kein Risiko eingehen, sondern versucht ihn mit dem Spruch *Blenden* (s. *Das Arkanum)* außer Gefecht zu setzen, bis seine Wachen die Treppe hochgelaufen sind. Beim EW:Zaubern fällt eine 12, und das Gesamtergebnis ist mit 27 hoch genug für einen Erfolg. Aidan kann nun versuchen, den Folgen des Umgebungszaubers zu entgehen, in dem er blitzschnell die Augen schließt. Dazu muss ihm ein WW:Abwehr gelingen, was ab einem Wurf von 16 oder mehr mit 1W20 der Fall ist (16+11 = 27).

Widerstandswürfe

Widerstandswürfe kommen ins Spiel, wenn ein Abenteurer eine Fertigkeit gegen eine Person einsetzt, die sich mit passenden eigenen Fertigkeiten widersetzen kann. Der Abenteurer führt zuerst einen Erfolgswurf für seine Fertigkeit aus. Gelingt der Wurf, kann der Gegner mit einem Widerstandswurf versuchen, die Folgen abzuschwächen oder ganz abzuwenden. Eine typische Anwendung dieser Regel ist die Abwehr eines erfolgreichen Angriffs im Kampf, bei deren Gelingen der Treffer zu keinen ernsthaften Verletzungen führt.

Ein Widerstandswurf ist bis auf die im Abschnitt *»Fertigkeiten im Spiel«* (s. S. 55) ausdrücklich erwähnten Ausnahmen nur dann notwendig, wenn einem Gegner **vorher** ein Erfolgswurf **gelungen** ist. Für einen Widerstandswurf (**WW**) würfelt der betreffende Spieler mit 1W20 und addiert hierzu den Fertigkeitswert der Fertigkeit, mit der er sich zur Wehr setzt. Damit der Widerstandswurf gelingt, muss die Summe mindestens das Gesamtergebnis des gegnerischen Erfolgswurfs erreichen.



Manchmal ist ein Widerstandswurf sinnvoll, aber die Person, die Nachteile erleiden soll, beherrscht selbst keine passende Fertigkeit, um sich zu wehren. In solchen Fällen kann der Spielleiter als Fertigkeitswert einen passenden, durch 10 geteilten (und abgerundeten) **Eigenschaftswert** einsetzen, z.B. einen **WW:In/10** gegen einen EW:Verführen.

Auch beim Widerstandswurf führt ein Wurf von **1** oder **20** zu außergewöhnlich schlechten bzw. guten Resultaten. Hat ein Abenteurer beim Einsatz einer Fertigkeit **kritischen Erfolg** (Wurf von 20), kann dies nur mit einem ebenfalls kritisch erfolgreichen Widerstandswurf gekontert werden. Entsprechend bedeutet ein Ergebnis von **20** beim Widerstandswurf **immer**, dass er gelingt, während er bei einer **1** automatisch scheitert.

Wird eine Fertigkeit gleichzeitig gegen mehrere Personen eingesetzt, steht nur **einer** von ihnen ein Widerstandswurf zu, und zwar derjenigen mit dem höchsten Fertigkeitswert

Wer würfelt?

Im Normalfall würfelt ein Spieler die Erfolgs- und Prüfwürfe für seine Figur selbst. Es gibt jedoch Situationen, in denen er nicht wissen kann, ob eine Handlung von Erfolg gekrönt ist. In diesen Fällen wird der Wurf vom Spielleiter **verdeckt** ausgeführt, nachdem er vom Spieler den entsprechenden Fertigkeits- oder Eigenschaftswert erfragt hat. Der Spieler erfährt nicht, ob der Wurf gelungen ist; sein Abenteurer bekommt die Folgen im weiteren Handlungsablauf schon zu spüren.

In besonderen Fällen kann der Spielleiter sogar würfeln, ohne dass die Spieler erfahren, was er gerade überprüft. Für solche **geheimen** Erfolgs- oder Prüfwürfe schaut er kurz auf das Datenblatt des Spielers, ohne ihm zu sagen, welchen Wert er benötigt, oder er notiert sich vor dem eigentlichen Spiel Werte, die er voraussichtlich braucht. Geheime Würfe werden besonders oft eingesetzt, um festzustellen, ob die Spielerfiguren etwas Verborgenes entdecken, von dem die Spieler nichts ahnen.

Für die Nichtspielerfiguren, d.h. für alle anderen Bewohner *Midgards,* würfelt der Spielleiter. Er kann aber auch die Spieler zeitweise für befreundete Nichtspielerfiguren, die sich ihrer Gruppe angeschlossen haben, würfeln lassen, um sich die Arbeit zu erleichtern.

Die Gefährten suchen den albischen Adligen Norwend MacTilion, der als einfacher Pilger unter falschem Namen die heiligen Stätten des Landes besuchen wollte und dabei verschollen ist. Auf seiner Spur erreichen sie die Klause Utfaran in der Gegend, in der Norwend zum letzten Mal gesehen wurde, und bitten die Mönchseinsiedler um ein Nachtlager. Ailinn *(Wahrnehmung+6, Riechen+2, Pflanzenkunde+10)* schaut sich den kleinen Kräutergarten an; man weiß ja nie, ob man nicht etwas Neues lernen kann. Die Waldläuferin äußert keinen ausdrücklichen Verdacht, aber da sie aufmerksam zwischen den Beeten herumgeht, entscheidet der Spielleiter mit zwei **geheimen** Erfolgswürfen, ob ihr etwas auffällt. Gelingt ein EW:Pflanzenkunde (ab 10 mit 1W20), erkennt sie ein paar Kräuter, die nicht in der Heilkunde, sondern für zweifelhafte magische Rituale eingesetzt werden. Gelingt ein EW+2:Wahrnehmung (ab 12 auf 1W20, +2 dank *Riechen+2),* bemerkt sie einen schwachen Verwesungsgeruch in der Nähe eines neu angelegten Beetes, auf das die warme Abendsonne scheint. Die Einsiedler dienen insgeheim dem finsteren Dämonen Samiel (s. *»Lehrmeister und Mentoren«* im *Arkanum)* auf dessen Altar sie Norwend geopfert haben. Die Leiche ist im Kräutergarten verscharrt.

und damit den besten Erfolgsaussichten. Tarnt sich ein Abenteurer in einem Hauseingang, um der Aufmerksamkeit einer Schar von Nachtschwärmern zu entgehen, die ihn als Zechpreller suchen, steht nur demjenigen ein Widerstandswurf zu, der am besten *Wahrnehmung* kann.

Prüfwürfe

Will ein Abenteurer eine Handlung ausführen, für die es keine spezielle Fertigkeit gibt, entscheidet ein Prüfwurf (**PW**) für eine passende Eigenschaft über den Erfolg des Vorhabens. Der Wurf wird mit Prozentwürfeln (**W%**) ausgeführt. Ist das Ergebnis **höchstens so hoch** wie der Wert der Eigenschaft, die überprüft wird, gelingt der Prüfwurf. Fällt beim W%-Wurf eine 100, misslingt die Aktion **immer**, auch wenn die Eigenschaft selbst den Wert 100 hat.

Prüfwurf mit W%	
Erfolg bei:	**Eigenschaftswert** oder weniger
Wurf von **100**:	immer Misserfolg

Wie bei Erfolgswürfen kann der Spielleiter die **Schwierigkeit** der Aktion durch Zuschläge und Abzüge berücksichtigen. Zuschläge verschlechtern hier die Erfolgsaussichten, Abzüge verbessern sie. Als Kurzschreibweise wird z.B. **PW–20:Stärke** benutzt: Der Spieler muss mit W% würfeln und 20 vom Ergebnis abziehen. Seine Handlung misslingt nur, wenn das Gesamtergebnis den Eigenschaftswert übertrifft.

Kraftakte und Geistesblitze

Manchmal ist ein Abenteuer an einem toten Punkt angelangt. Die Spieler haben keine Ideen mehr, was die Abenteurer noch zur Erledigung ihrer Aufgabe oder zum Lösen eines schwierigen Rätsels tun könnten. Vielleicht sind im entscheidenden Moment Erfolgswürfe missglückt, und die Spieler haben deswegen wichtige Informationen nicht bekommen. In einem solchen Fall kann der Spielleiter zulassen, dass ein Abenteurer einen **Geistesblitz** hat und ihm mit einem Hinweis auf die Sprünge helfen - vorausgesetzt ein Prüfwurf gegen Intelligenz/10 gelingt, d.h. bei Intelligenz 78 ein W%-Wurf von 1-7. Diesen Wurf führt der Spielleiter geheim aus - bei Bedarf für jeden Abenteurer der Gruppe, bis einer Glück hat.

Gelegentlich versuchen sich die Abenteurer auch an Handlungen, die wie das Aufsprengen einer massiven Tür, das Verbiegen von Gitterstangen, das Anheben eines schweren Fallgitters oder das Verschieben einer schweren Statue nur mit äußerster Kraftanstrengung zum Erfolg führen können. Ob ein solcher **Kraftakt** gelingt, entscheidet ein Prüfwurf gegen Stärke/10.

Geistesblitz:	**PW:Intelligenz/10**
Kraftakt:	**PW:Stärke/10**

Freie Prozentwürfe

Ab und zu muss der Spielleiter abschätzen, ob ein bestimmtes Ereignis eintritt oder nicht, ohne dass dies mit Fertigkeiten oder Eigenschaften der Abenteurer zu tun hat. In diesem Fall wählt er eine freie Prozentchance, z.B. 40%, und würfelt dann einen Prüfwurf gegen diese feste Zahl. Ist der gewürfelte Wert höchstens so groß wie die festgelegte Chance, tritt das Ereignis ein, ansonsten tritt es nicht ein.

Im Normalfall wissen die Spieler nicht, wie hoch eine solche freie Prozentchance vom Spielleiter angesetzt wird. Er besitzt alle Informationen über die jeweilige Situation und sollte den Prüfwurf verdeckt oder geheim machen. Wie in der Realität sehen die Spieler nur das Ergebnis. Hat ein Abenteurer aber eine passende Fertigkeit, kann der Spielleiter den Spielern auch die Prozentchance mitteilen. Wer erfolgreich *Fallen entdecken* einsetzt, der weiß, mit welcher Wahrscheinlichkeit eine baufällige Brücke unter dem Gewicht eines mit Bierfässern beladenen Wagens zusammenbricht.

Fertigkeiten im Spiel

Spieler setzen die Fertigkeiten ihrer Abenteurer im Spiel meistens für einen der folgenden Zwecke ein:

- um in einem Kampf anzugreifen oder sich zu verteidigen,
- um durch körperlichen Einsatz eine besondere Tat zu vollbringen,



- um mit den Mitmenschen sozialen Umgang zu pflegen und ihr Verhalten zu beeinflussen,
- um Informationen zu sammeln oder Faktenwissen abzufragen.

Mit den meisten Fertigkeiten verfolgt man hauptsächlich eines dieser Ziele. Mit *Pflanzenkunde* erhält der Abenteurer Informationen über Pflanzen, mit *Beredsamkeit* beeinflusst er seine Gesprächspartner, mit *Klettern* überwindet er Hindernisse und mit der Waffenfertigkeit *Langschwert* schlägt er im Kampf zu. Manchmal gibt es aber auch Gelegenheiten, eine Fertigkeit auf ungewöhnliche Art einzusetzen. Mit *Erste Hilfe* kann man nicht nur Wunden nähen (körperlicher Einsatz), sondern auch in Erfahrung bringen, ob ein Verletzter transportfähig ist (Faktenwissen). Mit der Waffenfertigkeit *Wurfpfeil* kann man auch in der Kneipe einen Dartwettbewerb gewinnen, um die Stammgäste zu beeindrucken und für sich einzunehmen.

Im Rest des Abschnitts werden die drei letzten Einsatzarten von Fertigkeiten näher erläutert. Die Verwendung von Waffenfertigkeiten wird im zweiten Teil dieses Kapitels im Zusammenhang mit den Kampfregeln ausführlich beschrieben.

Körperlicher Einsatz

Der Abenteurer setzt seine Stärke, Gewandtheit oder Geschicklichkeit und eine **Bewegungs-** oder **Fingerfertigkeit** ein, um eine Aufgabe zu lösen. Ein Erfolgswurf ist hier nur erforderlich, wenn die Fertigkeit unter erschwerten Bedingungen angewandt wird. In alltäglichen Situationen hat der ausgebildete Abenteurer mit den meisten Bewegungsfertigkeiten, aber auch mit *Musizieren* und *Seilkunst* keine Probleme, so dass keine Erfolgswürfe nötig sind. Einige Fertigkeiten werden allerdings fast nur unter besonderen Umständen angewandt, z.B. *Akrobatik, Athletik, Balancieren, Erste Hilfe, Fälschen, Fallenmechanik, Schleichen, Schlösser öffnen* oder *Stehlen.* Hier wird **immer** ein Erfolgswurf gemacht.

Erfolgswürfe für Bewegungs- und andere körperliche Fertigkeiten macht der Spieler üblicherweise selbst, da die Konsequenzen von Erfolg oder Misserfolg offensichtlich sind. Ausnahmen sind *Schleichen, Seilkunst* und ähnliche Fertigkeiten, bei denen sich der Anwender nie ganz sicher sein kann, ob er erfolgreich war oder nicht. In der Beschreibung dieser Fähigkeiten wird dann darauf hingewiesen, dass der Spielleiter den Erfolgswurf **verdeckt** würfeln soll.

Sozialer Umgang

Wendet ein Abenteurer bei sozialen Kontakten mit anderen Bewohnern *Midgards* eine Fertigkeit an, geht es ihm meistens darum, von seinen Mitmenschen Informationen zu erhalten, sie zu einer bestimmten Handlung zu veranlassen oder ihnen etwas vorzutäuschen.

Die Würfelwürfe bei der Anwendung einer sozialen Fertigkeit werden im Normalfall vom Spielleiter **verdeckt** ausgeführt. Der Abenteurer kann nicht sicher sein, ob er sein Opfer wirklich überzeugt hat oder ob es nur so tut und ihn in Wahrheit durchschaut hat.

Die Art und Weise, wie der Spieler die Vorgehensweise seines Abenteurers beschreibt, beeinflusst die Erfolgsaussichten. Der Spielleiter kann demnach Zuschläge oder Abzüge auf den Erfolgswurf festsetzen. Er kann nach Belieben auch ganz auf den Erfolgswurf verzichten, wenn er glaubt, dass der Abenteurer sich so ungeschickt anstellt, dass sein Versuch auf jeden Fall scheitert, oder so einfallsreich vorgeht, dass ihm der Erfolg sicher ist.

Normalerweise darf das Opfer des Überredungs- oder Täuschungsversuchs einen **Widerstandswurf** für eine passende

Fertigkeit (meist *Menschenkenntnis* oder *Gassenwissen)* machen - es sei denn, es ist völlig ahnungslos und vertrauensselig. Gelingt der Erfolgswurf, entscheidet wie üblich der Widerstandswurf über das Ausmaß der Folgen. Das Opfer geht dann mehr oder weniger stark auf die Wünsche des Abenteurers ein.

Ein **Widerstandswurf** ist hier ausnahmsweise auch dann fällig, wenn der Erfolgswurf **misslingt**. Er entscheidet, ob das Opfer den vergeblichen Versuch des Abenteurers, ihn hinters Licht zu führen, **durchschaut**. Gelingt der Widerstandswurf, kann der Betreffende scheinbar auf die Wünsche seines Gegenübers eingehen und ihn z.B. mit falschen Informationen versorgen. Er kann aber auch einfach verärgert sein, weil er die unlauteren Absichten des Gesprächspartners erkennt.

Faktenwissen und Sammeln von Informationen

Wissensfertigkeiten und gelegentlich auch andere Fertigkeiten werden bewusst eingesetzt, um Informationen zu finden, die in Bibliotheken und Archiven versteckt sind, um Gelehrte gezielt auszufragen oder um sich an Faktenwissen zu erinnern, das der Abenteurer einmal gelernt hat. Ein Erfolgswurf wird immer ausgeführt, wenn der Abenteurer mit einer solchen Fertigkeit etwas Wichtiges erfahren könnte. Gelingt der Wurf, teilt der Spielleiter dem Spieler die betreffenden Informationen mit. Bei einem **kritischen Erfolg** kann der Spieler umfassend über das vorliegende Phänomen aufgeklärt werden, wenn das möglich ist. Beherrschen mehrere Abenteurer dieselbe Wissensfertigkeit, wird für jeden ein eigener Erfolgswurf gemacht, ob er über die entsprechenden Kenntnisse verfügt.

Der Spielleiter würfelt auf jeden Fall **verdeckt**. Der Spieler kann ja nicht wissen, ob der Erfolgswurf misslungen ist und sein Abenteurer einen wichtigen Hinweis übersehen hat oder ob der Erfolgswurf geglückt ist und es nur nichts Wissenswertes zu erfahren gibt. Bei einem **kritischen Fehler** liefert der Spielleiter dem Spieler irreführende Informationen, die möglichst überzeugend klingen.

Mit **Entdeckungsfertigkeiten** werden verborgene Vorrichtungen und versteckte Dinge aufgespürt. Auch auf diese Art erhalten die Abenteurer Informationen, die nicht auf den ersten Blick sichtbar sind. Es kommt dabei aber weniger auf ihr Wissen, sondern eher auf genaues Hinschauen, Abtasten usw. an. Mit wachsender Erfahrung lernen sie aber, wo sich eine genaue Suche lohnt. Auch in diesem Fall führt der Spielleiter den Erfolgswurf **verdeckt** aus. Die Abenteurer können bei vergeblichem Absuchen eines Raumes nicht wissen, ob es nichts Verborgenes zu entdecken gibt oder ob sie nicht genau genug hingeschaut haben.

Automatischer Einsatz von Fertigkeiten

Normalerweise setzt der Abenteurer seine Wissens- und Entdeckungsfertigkeiten bewusst ein und sucht aktiv nach verborgenen Informationen oder Dingen. Dabei hat er gute Aussichten, etwas Interessantes zu entdecken, wenn es überhaupt etwas zu finden gibt. Abenteurer können aber auch **automatisch** Informationen erhalten, ohne dass der Spieler ausdrücklich eine passende Fertigkeit einsetzt. Wenn sich die Abenteurer einer Stelle nähern, wo einem von ihnen, der eine passende Fertigkeit gelernt hat, etwas Wichtiges auffallen könnte, führt der Spielleiter einen **geheimen** Erfolgswurf aus. Mit dem unbewussten Einsatz der Fertigkeit einen Erfolg zu erzielen, ist allerdings äußerst schwer (**–8** beim Erfolgswurf). Entsprechend kann der Spielleiter auch automatisch einen Erfolgswurf machen, wenn in einem Gespräch ein versteckter Hinweis enthalten ist, aus dem ein Abenteurer mit passender Wissensfertigkeit weitere Informationen erschließen könnte.

Wendet der Spielleiter vergeblich eine Fertigkeit zum automatischen Sammeln von Informationen an, hindert dies den Spieler nicht daran, die Fähigkeit seines Abenteurers später noch einmal bewusst einzusetzen, wenn ihm dies noch einfällt. Einer Person stehen aber **maximal zwei Erfolgswürfe** zu, um mit einer Wissens- oder Entdeckungsfertigkeit eine bestimmte Information zu erhalten: **ein** geheimer Erfolgswurf bei automatischer Anwendung und **ein** verdeckter Erfolgswurf bei bewusster Anwendung.

Zeit und Bewegung

Die Zeit der Abenteurer verläuft anders als die Zeit ihrer Spieler. In einer halben Stunde am Spieltisch können in der Welt *Midgard* sowohl fünf aktionsgeladene Minuten im Kampf mit einer Horde blutgieriger Dämonen vergehen, aber auch einige Wochen wohlverdienter Ruhe und Erholung, in denen sich die Spielerfiguren nach allen Regeln der Kunst verwöhnen lassen. Manchmal muss man sogar zeitgleiche Ereignisse nacheinander durchspielen,

wenn die Abenteurer sich getrennt haben und an verschiedenen Orten etwas erleben.

Im Lauf einer Kampagne, d.h. einer Folge von aufeinander aufbauenden Abenteuern mit denselben Spielerfiguren, sollte der Spielleiter einen groben Kalender führen, um den Überblick über die Abfolge der Monate zu behalten. Dies erzeugt auch ein Gefühl von Stetigkeit und Realismus bei den Spielern, da der Spielleiter Bezug auf die Jahreszeiten nehmen und das Wetter aufgrund des Monats und des Handlungsschauplatzes ungefähr festlegen kann.

Abgesehen davon genügt es, wenn der Spielleiter das Verstreichen der Zeit auf *Midgard* grob abschätzt. Eine Ausnahme bilden nur Spielhandlungen, bei denen die Abenteurer unter Zeitdruck stehen und eine Aufgabe innerhalb einer bestimmten Frist lösen müssen. In solchen Fällen hat sich eine Strichliste bewährt:

Bei längeren Reisen bedeutet ein Strich z.B. einen Tag oder einen halben Tag. Auf diese Weise lässt sich verfolgen, wie schnell die Gefährtengruppe vorankommt. Sobald die Abenteurer etwas unternehmen, z.B. Nachforschungen zur Aufklärung eines unheimlichen Mordes in einer Stadt anstellen, kann ein Strich für eine Stunde stehen. Dies ist insbesondere dann wichtig, wenn sich die Spielerfiguren trennen, um effektiver Informationen zu sammeln, und man ungefähr wissen muss, wann sie wieder zusammentreffen.

Während des nächtlichen Einbruchs in ein Gebäude, dessen Besitzer jeden Augenblick von einem Gastmahl zurückkehren kann, wird dagegen für je 10 Minuten ein Strich gemacht. In einer solchen Phase des Spiels dauern auch viele Handlungen der Abenteurer etwa 10 min, z.B. das Suchen nach einer Geheimtür oder eine Lagebesprechung unter den Gefährten. Es kommt dabei nicht auf jede einzelne Minute an.

Noch kleiner wird der Zeitmaßstab in Situationen, in denen es spannend wird und die Abenteurer schnell entscheiden und handeln müssen. In solchen **Aktionsphasen** wird die Zeit in **Runden** von je 10 sec Dauer gemessen. Der Zeitablauf kann hier spielentscheidend sein und wird in einem eigenen Abschnitt behandelt.

Fortbewegung während eines Abenteuers

Um das Verstreichen der Zeit abzuschätzen, muss man wissen, wie schnell sich Abenteurer fortbewegen. Dazu dient die Bewegungsweite (**B**) von Mensch, Tier oder Fabelwesen. Sie gibt keine absolute Geschwindigkeit an, sondern beschreibt, wie schnell unterschiedliche Wesen relativ zueinander sind. Die tatsächliche Geschwindigkeit hängt von den Umständen ab.

In **Aktionsphasen** kann sich ein Abenteurer um so viele Meter pro Runde bewegen, wie seine Bewegungsweite beträgt. In Ausnahmefällen kann der Spielleiter höhere Geschwindigkeiten zulassen. Meist ist dies jedoch unnötig, da normalerweise nur die relativen Geschwindigkeiten von Bedeutung sind. Wenn die Abenteurer einen Spurt einlegen, können ihre Gegner auch rennen. Im **Dauerlauf** kann ein Mensch oder ein Tier in ebenem Gelände, z.B. auf einer Straße oder einer Wiese, in 10 sec das Doppelte seiner Bewegungsweite zurücklegen. Ein Mensch hält diese Geschwindigkeit etwa **30 min lang** durch. Spurtschnelle Wesen, zu denen insbesondere menschen-, katzen- und hundeähnliche Kreaturen gehören, können **eine Runde** (10 sec) lang auch das Dreifache ihrer Bewegungsweite in Metern **spurten**. Danach müssen sie sich ausruhen. Praktisch heißt dies, dass ein Spurt während einer ganzen Aktionsphase nur einmal möglich ist.

Umgekehrt können ungünstige Verhältnisse die Geschwindigkeiten verringern. Auf einem belebten Markt kann ein Mensch im Gedränge pro 10 sec nur die Hälfte seiner Bewegungsweite in Metern zurücklegen. In sumpfigem Gelände, dichtem Unterholz, tiefem Sand oder tiefem Schnee kann er sich in 10 sec sogar nur um ein Viertel seiner Bewegungsweite in Metern bewegen, während weniger extreme Geländebedingungen durch Halbierung der Geschwindigkeit berücksichtigt werden können. Ein Mensch oder auch Halbling legt kriechend oder auf dem Bauch robbend 4 m pro 10 sec zurück.

Fortbewegung eines Durchschnittsmenschen (B24)

Gehen	1 km in 10 min
Erkunden im Freiland	200 m in 10 min
Erkunden im Gebäude	100 m in 10 min
In **Aktionsphasen**:	
Standardbewegung	**B** m in 10 sec
Dauerlauf	**2×B** m in 10 sec
Spurt (10 sec)	**3×B** m in 10 sec
belebter Markt	**B/2** m in 10 sec
Sumpf, Unterholz	**B/4** m in 10 sec
tiefer Sand/ Schnee	**B/4** m in 10 sec
Kriechen	**4 m** in 10 sec

Außerhalb von Aktionsphasen unterscheidet man zwischen normalem **Gehen** und vorsichtigem **Erkunden**. Bei normaler Fortbewegung legt ein unbehinderter Durchschnittsmensch (B24) in 10 min etwa 1 km zurück. Spielfiguren mit B12 bewegen sich also in der gleichen Zeit um 500 m fort.

Bei vorsichtigem Erkunden unter freiem Himmel, z.B. in einem kleinen Wald oder in den Straßen einer Stadt, legt ein unbehinderter Mensch in 10 min nur 200 m zurück. Dabei achtet er auf alles Auffällige und ist auf der Hut vor überraschenden Überfällen. In unbekannten Gebäuden vervielfacht sich die Zahl der Dinge, auf die ein Abenteurer zu achten hat. Daher legt er hier in 10 min nur noch etwa das Vierfache seiner Bewegungsweite zurück, ein unbehinderter Mensch also rund 100 m. Diese Art der Fortbewegung beinhaltet sorgfältiges Aufnehmen und Speichern aller äußeren Eindrücke, bei Bedarf das Anfertigen einer Karte des zurückgelegten Weges und äußerste Wachsamkeit. Auf diese Art bewegen sich die Abenteurer während eines Abenteuers in Gebäuden oder Höhlensystemen, wenn nicht gerade eine Aktionsphase abläuft. Bewegen sich die Abenteurer in unbekanntem Terrain schneller, besteht die Gefahr, dass sie sich verirren, wesentliche Dinge übersehen und durch Begegnungen mit Nichtspielerfiguren überrascht werden.

Befinden sich in einer Gruppe Personen unterschiedlicher Bewegungsweiten, bestimmt normalerweise die langsamste Figur die Geschwindigkeit der Gruppe. Bei vorsichtigem Erkunden behindern allerdings ein paar langsame, schwerbeladene oder schwergerüstete Abenteurer das Fortkommen nicht, da ihre schnelleren Kameraden die nötige Aufmerksamkeit walten lassen können.

Überlandreisen

Legen die Abenteurer eine größere Strecke zurück, muss das nicht immer ausgespielt werden. Oft reicht es, wenn sie eine Stadt verlassen und der Spielleiter der Gruppe mitteilt, dass sie nach 5 Tagen am Zielort ankommen. Die Reise selbst kann aber das Abenteuer sein, wenn sie in unbekanntem Gelände stattfindet oder mit Überfällen und anderen Gefahren zu rechnen ist. Dann ist es wichtig zu wissen, wie schnell die Gruppe vorankommt.

Überlandreisen finden in einer Welt wie *Midgard* zu Fuß, auf einem Reittier oder in einem Wagen statt. Waren und andere Lasten werden von menschlichen Trägern, Lasttieren oder Wagen transportiert. Große Handelszüge und Karawanen reisen selten mehr als **8 Stunden am Tag**. Kleine Reisegruppen können länger unterwegs sein, müssen aber mindestens 12 Stunden ruhen, wenn sie nicht Raubbau an ihren Kräften treiben wollen.

Ist eine Reisegesellschaft höchstens 8 Stunden lang unterwegs, hat sie genug Zeit, einen bequemen und vergleichsweise sicheren Platz für das **Nachtlager** zu finden. Die Sicherung des Lagers und die eventuelle Einteilung von Wachen bleiben den Spielern überlassen.

Die Liste gibt für verschiedene Reisearten an, wie viel Kilometer pro Stunde ein Abenteurer bei normaler Reisegeschwindigkeit im Mittel zurücklegt. Gemischte Gruppen von Reitern und Fußgängern kommen nur so schnell voran wie das langsamste Gruppenmitglied.

Reisegeschwindigkeit in km/h

Reiseart	Geländetyp			
	I	**II**	**III**	**IV**
zu Fuß	6	5	4	2
zu Fuß belastet	3	3	2	1
mit leichtem Reittier	15	12	6	1
mit mittlerem Reittier	13	11	5	1
mit schwerem Reittier	11	10	5	1
mit beladenem Lasttier	9	8	4	1
mit leichtem Wagen	11	8	2	-
mit schwerem Wagen	8	5	2	-

Ein **Fußgänger** kann ohne Einschränkungen Gepäck bis zum Gewicht seiner Normallast aus Tabelle 1 (s. S. 59) tragen, wobei Rüstung und Kleidung nicht berücksichtigt werden. Wiegt sein Gepäck mehr als seine Normallast, ist er belastet. Über die schwere Last in Tabelle 1 hinausgehende Gewichte können nicht acht Stunden lang geschleppt werden. **Verwundete Abenteurer** können auf Reisen maximal ihre Normallast tragen.

Zu den leichten **Reittieren** der Liste zählen auf Schnelligkeit gezüchtete Pferde (mehr als B50), als mittlere Reittiere werden normale Pferde oder auf Schnelligkeit gezüchtete Dromedare (B41-B50) betrachtet, und zu den schweren Reittieren gehören Schlachtrösser, Reitbüffel, Elefanten und normale Kamele (bis zu B40). Leichte **Wagen** sind für den Personentransport gedachte Streitwagen, Kutschen und Rei-

sewagen, schwere Wagen die üblicherweise von Händlern benutzten Lastgespanne und Planwagen.

Die Reisegeschwindigkeit hängt von einem der vier **Geländetypen** ab:

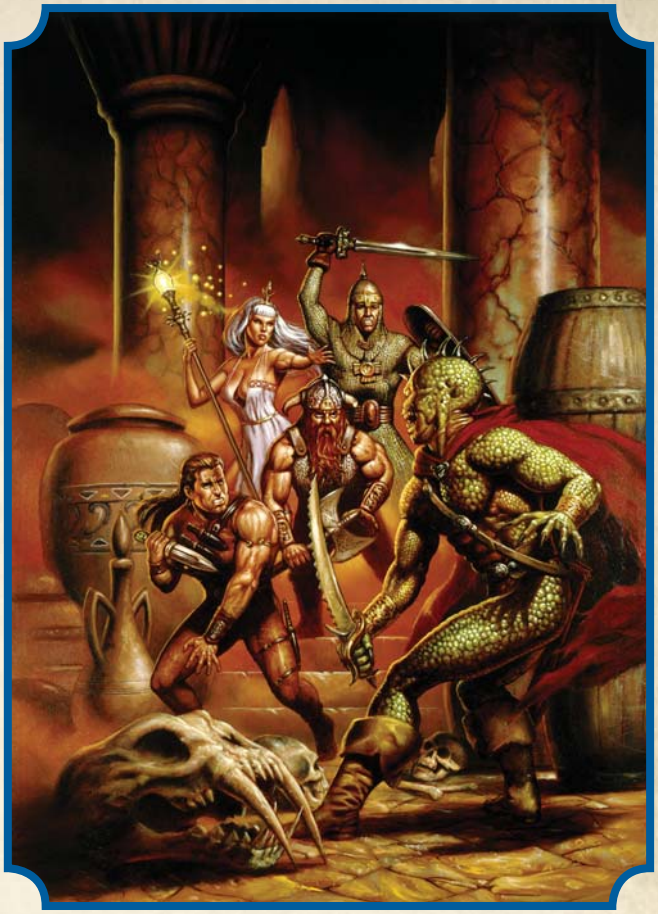
- **I:** Straßen und Wege in gutem Zustand in ebenem Gelände.
- **II:** ebenes Gelände; Straßen und Wege in hügeligem Gebiet.
- **III:** von steilen Hügeln durchzogenes Gelände; dichte Wälder; Sand- oder Geröllwüste; Straßen und Wege im Gebirge; aufgeweichte oder verschneite Straßen und Wege; aufgeweichtes oder verschneites Gelände.
- **IV:** Gebirge; Sümpfe; Wälder mit dichtem Unterholz; mit sehr tiefem Schnee bedeckte Landschaften; nach Anbruch der Dunkelheit in Gelände der Gruppen II und III.

In Gelände der Gruppe IV kann man **nachts** nicht reisen. In Gelände der Gruppe III werden Tiere nach Einbruch der Dunkelheit langsam am Zügel geführt. Reiten ist nachts abseits von Straßen und Wegen nicht möglich, wenn man nicht ein hohes Sturzrisiko eingehen will. Auf einer guten, trockenen Straße in der Ebene oder in Hügeln kann man nach Einbruch der Dunkelheit mit halber Geschwindigkeit reiten, in hellen Vollmondnächten eventuell auch schneller.

Die Reisegeschwindigkeiten von Elfen, Gnomen, Halblingen, Zwergen und anderen Rassen zu Fuß erhält man nach folgender Faustregel: **B/4 km/h** in Gelände I und II, **B/6 km/h** in Gelände III, **2 km/h** in Gelände IV. Die Werte gelten für weitgehend unbelastete Personen. Lasten wirken sich ähnlich wie bei Menschen aus.

Lasten und Gewichte

Abenteurer können sich nur mit ihrer normalen Geschwindigkeit fortbewegen, wenn sie keine schweren Lasten schleppen. Die meisten Spieler belasten von sich aus ihre Figuren nur mit so viel Gepäck, dass sie sich ungehindert bewegen können. Vollständigkeitsfanatiker, die es mit ihrer Ausrüstung übertreiben, um für alle Eventualitäten gewappnet zu sein, müssen aber mit Nachteilen leben. Manchmal sind Abenteurer auch gezwungen, schwere Lasten zu transportieren. Dieser Abschnitt beschreibt, welche Folgen das hat. Die Zahlenangaben sind dabei grobe Richtlinien, bei denen es nicht auf jedes einzelne Pfund ankommt. Sie helfen dem Spielleiter



aber bei der Entscheidung, ob das getragene Gewicht noch im Rahmen bleibt oder ob es die Beweglichkeit des Abenteurers einschränkt.

Tabelle 1 gibt an, welche Gewichte ein Mensch in Abhängigkeit von seiner Stärke bewegen kann. Rüstung und die darunter getragene normale Kleidung zählen nicht mit, da ihr Gewicht günstiger um den Körper verteilt ist. Die **Normallast** kann ein Abenteurer mühelos tragen. Eine **schwere Last** geht über dieses Gewicht hinaus; wer so viel mit sich schleppt, kommt nur noch mit der Hälfte der Bewegungsweite (**B/2**) voran, die er ohne Gepäck hätte. Außerdem ist für einen schwer belasteten Abenteurer der Einsatz von Kampf- und Bewegungsfertigkeiten schwieriger, d.h. er erleidet einen Abzug von **–4** auf Erfolgs- und Widerstandswürfe. Kurzzeitig können auch noch größere Lasten bewegt werden - bis zur **Höchstlast** in Tabelle 1. Der Träger verliert dann aber 1 AP pro 10 min.

Die Höchstlast gibt auch an, welches Gewicht ein Abenteurer mit beiden Händen hochstemmen kann. Die noch größeren

Schublasten können verschoben werden, wenn der Abenteurer seine volle Kraft einsetzen kann. Er braucht dafür gute Griffmöglichkeiten oder eine Möglichkeit zum Dagegenstemmen. Versucht sich ein Abenteurer an einem Gewicht, das über die maximale Schublast hinausgeht, mit einiger Phantasie aber noch im Rahmen des Menschenmöglichen liegt, muss ihm ein Kraftakt gelingen, d.h. ein PW:Stärke/10.

Tabelle 1:
Lasten und Gewichte

Stärke	Normallast	schwere Last	Höchstlast	Schublast
01-10	5 kg	20 kg	40 kg	50 kg
11-30	10 kg	25 kg	50 kg	70 kg
31-60	15 kg	30 kg	60 kg	120 kg
61-80	20 kg	35 kg	70 kg	140 kg
81-95	25 kg	40 kg	75 kg	150 kg
96-99	30 kg	45 kg	80 kg	170 kg
100	35 kg	50 kg	90 kg	200 kg

schwere Last: **B/2**

Höchstlast: **–1 AP / 10 min**

Aktionsphasen

Spannende Höhepunkte von Abenteuern sind oft Szenen, an denen mehrere streitende Parteien beteiligt sind, beispielsweise Kämpfe oder Verfolgungsjagden. Wer letztendlich Erfolg hat, das hängt oft entscheidend von der genauen Abfolge der Handlungen ab. Das Spiel geht in einer solchen Situation in eine Aktionsphase über. Der Zeitablauf wird in **Runden** zu je 10 Sekunden unterteilt. Jede Runde besteht aus drei Teilen, die **nacheinander** ablaufen:

Initiativbestimmung

Bewegung

Handlung

Jede an einer Aktionsphase beteiligte Partei würfelt einen **Initiativwurf**, d.h. einen Erfolgswurf für die Fertigkeit *Anführen* (s. S.102). Die Partei mit dem höheren Endergebnis gewinnt die **Initiative**. Erzielt eine Partei beim Initiativwurf einen **kritischen Erfolg**, gewinnt sie auf jeden Fall die Initiative; bei einem **kritischen Fehler** verliert sie sie auf jeden Fall. Bei Gleichstand, also auch, wenn beide Parteien das gleiche kritische Ergebnis gewürfelt haben, wird der Wurf wiederholt. Wer die Initiative hat, bestimmt, ob sich in dieser Runde seine Figuren oder die gegnerischen Figuren zuerst bewegen.

Ausnahmsweise bewegen sich **Fliehende** immer vor ihren Gegnern, wenn sie ihre Flucht fortsetzen wollen. Auf der Flucht wird man nur eingeholt, wenn die Verfolger schneller sind.

Sind mehr als zwei Parteien an der Aktionsphase beteiligt, sucht sich die Partei mit dem höchsten Initiativwurf aus, wann sie sich bewegt, dann die Partei mit dem zweithöchsten Ergebnis usw. Haben zwei Gruppen dasselbe Resultat erzielt, wird das Patt zwischen ihnen durch einen zweiten Wurf aufgelöst.

In der vom Gewinner der Initiative festgelegten Reihenfolge **bewegen** sich nun alle an der Aktionsphase beteiligten Personen oder Tiere. Wie viele Meter sie höchstens zurücklegen können, ergibt sich aus ihrer Bewegungsweite (**B**). Wenn alle Figuren ihre Bewegung beendet haben, darf sich jeder noch nach Belieben um bis zu 90 Grad **drehen**, um sich einem herangelaufenen Nahkampfgegner zuzuwenden oder auf einen seitlich aus dem Schussfeld gelaufenen Feind schießen zu können.

Nach dieser Regel legt ein unbelasteter Durchschnittsmensch (B24) in 10 sec 24 m zurück, was schnellem Gehen oder gemächlichem Trab entspricht. Dies mag wenig erscheinen, aber in typischen Aktionsphasen ist aufgrund des herrschenden Kampfgetümmels, herumstehender Hindernisse (Mobiliar, Bäume, Bodenunebenheiten) und der Notwendigkeit, den Überblick über die Gesamtsituation zu behalten, keine höhere Geschwindigkeit möglich. Weit entfernte Personen können sich auch im Dauerlauf bewegen oder einen Spurt einlegen, um schneller ihren bereits im Kampf befindlichen Gefährten Hilfe leisten zu können. Entsprechend kann auch ein Wächter, der noch nicht in das Kampfgeschehen einbezogen ist, schnell zu einer Glocke spurten, um Alarm zu schlagen. Im Normalfall genügt aber die Vereinbarung, dass alle an einer Aktionsphase beteiligten Wesen maximal ihre Bewegungsweite in Metern zurücklegen.

Die Übereinkunft, dass eine Partei alle ihre Bewegungen beenden kann, bevor sich auch nur ein Gegner rühren darf, führt manchmal zu unrealistischen Ergebnissen. In Wirklichkeit bewegen sich natürlich alle an einer Szene beteiligten Personen und Tiere gleichzeitig. Eine Einbrecherin kann auch dann nicht elegant um einen zähnefletschenden Bluthund herum zu einer 10 m entfernten Strickleiter laufen und ungehindert daran hochklettern, wenn sie die Initiative gewinnt. Entsprechend kann der mit schussbereiter Armbrust wartende Wilddieb auf die Waldläuferin schießen, die durch sein Schussfeld läuft, auch wenn sie sich am Anfang und Ende ihrer Be-

wegung in Deckung befindet. Ein fliehender Abenteurer (B24) kann 4 m zu einer schweren Tür rennen, sie öffnen (Dauer 5 Sekunden) und nach dieser Handlung noch 8 m weiter rennen - er nutzt damit die Hälfte seiner Bewegungsweite aus. Der Spielleiter muss in solchen Situationen eine realistische Bewegungsfolge zulassen, auch wenn dies den Buchstaben der Regel „erst bewegen, dann handeln“ widerspricht.



Nach Abschluss der Bewegung kann jeder eine **Handlung** ausführen, deren Dauer von der zurückgelegten Strecke abhängt:

- Ist ein Abenteurer **mehr als die Hälfte** seiner Bewegungsweite gelaufen, darf er in der laufenden Runde nichts mehr tun, was länger als einen Augenblick dauert. Er könnte seine Hand auf einen Hebel fallen lassen, einen Gegenstand ungezielt wegwerfen und andere Aktionen ausführen, die nicht mehr als 1 Sekunde in Anspruch nehmen. Er handelt auf jeden Fall am Rundenende.

- Hat eine Person **höchstens die Hälfte** ihrer Bewegungsweite zurückgelegt, stehen ihr alle kurzen, zielgerichteten Handlungen offen. Sie kann im Nahkampf angreifen, einen Gegenstand oder eine Waffe gezielt werfen, sich zu Boden fallen lassen, sich auf einen Gegner stürzen und ihn in ein Handgemenge verwickeln, eine Tür öffnen sowie alles tun, was bis zu 5 Sekunden dauert.

- Hat ein Abenteurer sich **nicht mehr als 1 m** bewegt, kann er Handlungen ausführen, die ihn bis zu 10 Sekunden lang, also die ganze Runde über, beschäftigen. Nur unter diesen Bedingungen kann er Schusswaffen gezielt abfeuern oder zaubern.

Eine Übersicht über typische Handlungen in Kampfsituationen befindet sich auf S. 74.

Handlungsreihenfolge

Nach Abschluss der Bewegung handeln die an der Aktionsphase beteiligten Personen. Um die Reihenfolge zu bestimmen, vergleichen sie ihren **Handlungsränge**, die von Gewandtheit und zurückgelegter Strecke abhängen. Wer den höchsten Wert hat, darf zuerst handeln. Bei Gleichstand finden die Handlungen gleichzeitig statt.

Verliert eine Person das Bewusstsein oder wird sie auf andere Weise handlungsunfähig, bevor sie an der Reihe ist, verfällt ihre Aktion.

Die Gefährten folgen dem Geächteten Holt MacTuron, von dem sie sich wichtige Informationen erhoffen. Ohne ihr Wissen befindet sich Holt zusammen mit zwei Kumpanen auf der Flucht vor erbosten Knechten des Klosters der Heiligen Vanafred, wo sie eine wertvolle Reliquie zerstört haben. An einer Wegkreuzung treffen alle aufeinander. An der folgenden Aktionsphase sind drei Parteien beteiligt. Holt kann *Anführen+8,* die Knechte alle nur *Anführen+(6)*. Unter den Gefährten hat Durwyn den größten Fertigkeitswert +9; er würfelt 8 für ein Gesamtergebnis von 17 beim Initiativwurf. Der Spielleiter würfelt für Holt 5, und für die Klosterknechte 14. Damit haben die Verfolger der Reliquienschänder die Initiative. Der Spielleiter entscheidet, dass die aufgebrachte Menge blind mit Mistgabeln und Knüppeln losstürmt. Die Spielergruppe hat das nächstbeste Ergebnis und kann sich aussuchen, ob sie sich als zweite oder dritte der beteiligten Parteien bewegen wollen. Sie warten ab, in welche Richtung Holt und seine Begleiter laufen, um ihnen dann den Weg abzuschneiden.

Angesichts der Überzahl wutschäumender Knechte versucht Holt (Gw87) lieber, die lockere Reihe der Abenteurer zu durchbrechen. Er stürzt sich auf das vermeintlich schwächste Glied, die Magierin Wilona (Gw48). Der Geächtete legt die Hälfte seiner Bewegungsweite zurück und will dann im Nahkampf angreifen. Aidan (Gw78) durchschaut rechtzeitig Holts Absicht (die Spielerfiguren bewegen sich ja absichtlich zuletzt) und eilt seiner Gefährtin 6 m weit zu Hilfe. Wilona will der Gefahr eines Angriffs mit dem Augenblickszauber *Angst* begegnen und bewegt sich nicht. Die Handlungsränge und damit die Handlungsreihenfolge sind 48 (Wilona), 43 (Holt) und Aidan (39). Der Zauber gelingt, und der WW:Resistenz des Geächteten scheitert. Er bleibt verunsichert vor der Magierin stehen und schlägt nicht zu. Aidan hat davon nichts mitbekommen und sticht mit seinem Rapier zu. Der Angriff bricht zwar Holts magische Angst, aber dieser kann erst in der folgenden Runde wieder etwas unternehmen.

Abenteurer dürfen kurze Handlungen auch **verzögern**. Alle, die erst einmal abwarten, handeln dann gleichzeitig am Rundenende, wenn sie nicht ganz auf ihre Handlung verzichten wollen. Aktionen, die wie Zaubersprüche mit einer Zauberdauer von 10 sec den größten Teil einer Runde in Anspruch nehmen, können nicht verzögert werden, da sie sonst nicht mehr in der laufenden Runde abgeschlossen werden können.

Handlungsrang

- Gewandtheit (**Gw**) für Wesen, die sich höchstens 1 m weit bewegt haben.
- halbierte Gewandtheit (**Gw/2**) für Wesen, die mehr als 1 m, aber nicht weiter als die Hälfte ihrer Bewegungsweite gelaufen sind.
- **0** für Wesen, die mehr als die Hälfte ihrer Bewegungsweite zurückgelegt haben oder die ihre Handlung absichtlich verzögern.

Überraschung

Manchmal trifft eine vorbereitete Partei auf einen nichts Böses ahnenden Gegner. Dann entfällt der Initiativwurf, und die Überraschten dürfen sich eine volle Runde lang nicht bewegen und auch nicht handeln. Werden sie beschossen, können sie nicht ausweichen, und werden sie im Nahkampf angegriffen, reagieren sie nur instinktiv und erhalten **–4** auf ihre WW:Abwehr. Die Partei, der die **Überraschung** gelungen ist, kann eine volle Runde lang nach Belieben agieren.

Der Spielleiter entscheidet, ob die Abenteurer oder ihre Gegner überrascht worden sind. In weniger eindeutigen Situationen - z.B. wenn eine an sich aufmerksame, aber von der Anwesenheit der Abenteurer nichts ahnende Wache überwältigt werden soll - verlieren die Überraschten in der ersten Runde nur automatisch die Initiative. Sie können aber normal handeln.

Überraschung im Schlaf

Wird ein Abenteurer in einer dramatischen Situation geweckt - wenn zum Beispiel mitten in der Nacht ein Feuer in seinem Gasthaus ausbricht oder ein paar Trolle das Nachtlager überfallen - dann ist er nicht nur eine Runde lang überrascht, sondern braucht **1W6 Runden**, um **wach** genug zum Handeln zu werden. Zum Anlegen einer Rüstung braucht er zusätzlich 6 Runden. Wird ein noch verschlafener Abenteurer selbst mit Waffen oder Magie angegriffen oder nimmt sich ein Gefährte die Zeit, ihm einen Tritt zu verpassen oder ihn kräftig zu schütteln, so kann er auf jeden Fall in der darauf folgenden Runde aktiv werden.

Der Schaden und die Folgen

Wird ein Abenteurer von einer Waffe getroffen, fällt er aus dem Fenster eines Wirtshauses oder trinkt er vergifteten Wein, erleidet er Schaden. Er verliert Ausdauer- und oft auch Lebenspunkte. Die Höhe der Verluste wird mit einem **Schadenswurf** von einem oder mehreren W6 erwürfelt. Das Würfelergebnis kann anschließend noch durch Zuschläge oder Abzüge verändert werden.

Anstrengende Ausweichmanöver, Streifschüsse, Abschürfungen und Prellungen verursachen nur **leichten Schaden**: Der Abenteurer verliert nur Ausdauerpunkte. Bei **schwerem Schaden**, z.B. bei einer ernsthaften Verletzung, wird der erwürfelte Schaden von Ausdauer- und Lebenspunkten abgezogen.

Ist der erwürfelte Schaden höher als die gegenwärtige Ausdauerpunktezahl des Abenteurers, sinkt sein AP-Stand einfach auf 0. Er ist dann völlig **erschöpft** und leidet unter zahlreichen Nachteilen bei seinen Handlungen. Lebenspunkte können dagegen auch unter 0 sinken. Der Abenteurer ist in diesem Fall tödlich verwundet und stirbt, wenn er nicht umgehend medizinisch oder magisch versorgt wird.

Stürze und andere Unfälle

Stürzt ein Abenteurer aus einer Höhe von mehr als 2 m ab, erleidet er **schweren Schaden** und verliert Lebens- und Ausdauerpunkte. Wie viel, das hängt von der Fallhöhe ab und kann aus der folgenden Tabelle 2 abgelesen werden. Bei einem Sturz aus 2 m Höhe verliert er keine Lebenspunkte, sondern **nur Ausdauerpunkte**, wenn ihm ein **PW:Gewandtheit** gelingt.

Tabelle 2:
Schaden durch Stürze

effekt. Fallhöhe	Schaden	effekt. Fallhöhe	Schaden
2 m	1W6 **	6 m	3W6 *
3 m	1W6+2	7 m	3W6+2 *
4 m	2W6	8 m	4W6 *
5 m	2W6+2	usw.	usw.

**: nur AP, wenn PW:Gewandtheit gelingt

*: mit (10×Schaden)% zusätzlich Wurf auf Tabelle 3

Tabelle 2 geht davon aus, dass der Abenteurer auf einen harten, ebenen Boden aufprallt. Die für den Schaden entscheidende **effektive Fallhöhe** stimmt dann mit der tatsächlichen Fallhöhe überein. Günstige Umstände wie ein Sturz auf weichen Waldboden, in ein Schlammloch, auf einen Heuwagen oder auf eine schräge Fläche, auf der der Abenteurer in die Tiefe rollt, verringern den Schaden. In solchen Fällen legt der Spielleiter eine geringere effektive Fallhöhe fest. Stürzt ein Abenteurer z.B. unfreiwillig in wenigstens 3 m tiefes **Wasser**, ist die effektive Fallhöhe 4W3 m kleiner als die tatsächliche Höhe.

Tabelle 3:
Schwere Verletzungen durch Stürze ab 6 m Höhe

01-10	*kein zusätzlicher Schaden*
11-20	*Rippenbrüche*
21-30	*schwere Verletzung am rechten Arm*
31-40	*schwere Verletzung am linken Arm*
41-50	*schwere Verletzung am rechten Bein*
51-60	*schwere Verletzung am linken Bein*
61-70	*schwere innere Verletzungen*
71-80	*Kopfverletzung*
81-85	*Verletzung der Wirbelsäule*
86-90	*Halswirbelverletzung*
91-99	*2 Verletzungen* *
100	*Genickbruch und sofortiger Tod*

*: Würfle zweimal, ignoriere und wiederhole dabei Würfe von *1-10* und *91-100;* wird zweimal dieselbe Verletzung erwürfelt, wird der zweite Wurf ebenfalls wiederholt.

Bei einer effektiven Fallhöhe von mindestens 6 m besteht zusätzlich die Gefahr einer ernsten oder gar tödlichen Verletzung. Die Chance dafür ist das Zehnfache des erwürfelten Schadens in Prozent: Würfelt der Spielleiter mit W% höchstens **10×Schaden**, wird die genaue Art der Verletzung mit einem weiteren Prozentwurf anhand von Tabelle 3 erwürfelt.

Springt ein Abenteurer absichtlich in die Tiefe, wirkt sich dies ebenfalls auf die effektive Fallhöhe aus. Dies wird im Zusammenhang mit der Fertigkeit *Akrobatik* beschrieben.

Wird ein Abenteurer von einem dahinrasenden Pferdegespann überfahren, wird er von einem umstürzenden Baum getroffen oder erleidet er eine andere Art von **Unfall**, kann der Spielleiter den Schaden ähnlich wie bei Stürzen festlegen. Fällt zum Beispiel ein Abenteurer bei einer Geschwindigkeit von höchstens B24 **vom Pferd** oder vom **fahrenden Wagen**, schadet ihm dies wie ein Sturz aus 2 m Höhe. Bei höheren Geschwindigkeiten erleidet er 2W6 schweren Schaden wie bei einem Sturz aus 4 m Höhe.

Feuerschaden

Ein Abenteurer, der sich bei einem Waldbrand oder in einem brennenden Gebäude über eine in Flammen stehende Fläche bewegt, erleidet pro Runde (10 sec) **1W6+2** schweren Schaden. Rüstungen verringern die durch Hitze und Rauch verursachten Lebenspunkteverluste nicht. Feuerempfindliche Wesen erleiden 2W6+2 schweren Schaden je Runde.

Erleidet ein Abenteurer mindestens 6 Punkte schweren Schaden durch Feuer, sind sämtliche leicht brennbaren und ungeschützten **Gegenstände** an seinem Leib unbrauchbar (z.B. Pfeile, hölzerne Waffen, Kleidung, Schriftrollen usw.). Trägt ein derart schwer durch Feuer geschädigter Abenteurer *Zauberöl* (s. *Das Arkanum)* bei sich, entzündet sich dieses mit **50%** durch die hohe Temperatur. Pro Amphore erleidet der Abenteurer dann zusätzlich 2W6 schweren Schaden.

Schadensfolgen

Verluste an Ausdauer wirken sich nicht auf die Leistungsfähigkeit eines Abenteurers aus, solange er noch AP hat. Sinken seine AP auf 0, ist er völlig **erschöpft**. Kampfhandlungen (EW:Angriff, WW:Abwehr) fallen ihm dann **sehr schwer** (**–4**), während Gegner ihn nun **sehr leicht** treffen

können, also einen Zuschlag von **+4** auf ihre EW:Angriff bekommen. Einem erschöpften Abenteurer fehlt auch die Kraft, um Verteidigungswaffen einzusetzen.

Ohne Ausdauer können Abenteurer nur noch ihre Normallast (s. Tabelle 1) tragen. Außerdem können sie sich nicht mehr im Dauerlauf fortbewegen, geschweige denn spurten.

Hat ein Abenteurer **mindestens die Hälfte** seiner **Lebenspunkte** verloren, werden durch die Verletzungen auch seine Ausdauer und seine Fähigkeiten beeinträchtigt. Solange er nicht wieder mehr als die Hälfte der LP besitzt, die er bei voller Gesundheit hat, kann er auch nur höchstens die Hälfte seiner maximalen **Ausdauerpunkte** haben. Außerdem halbiert sich seine **Bewegungsweite**.

Schwere Verletzungen

Schwere Verletzungen wie zum Beispiel Knochenbrüche erleiden Abenteurer durch Unfälle oder kritische Treffer im Kampf (s. S. 87). Je nach Art der Verletzung wird die Handlungsfähigkeit des Abenteurers ganz oder teilweise beeinträchtigt.

Schaden durch Brände

1W6+2 schwerer Schaden pro Runde
(Rüstung hilft nicht)

Diese Angabe geht davon aus, dass der Abenteurer nicht nur einen Augenblick dem Feuer ausgesetzt ist, dass sein Körper weitgehend von Kleidung aus schwer entflammbaren Wollstoffen oder Leder bedeckt ist und dass ihm die Flammen wenigstens bis in Augenhöhe reichen. In anderen Fällen kann der Spielleiter den Schaden verringern oder vergrößern. Es spielt auch eine Rolle, ob das Feuer durch Magie oder durch besonderes Brennmaterial wie Zauberöl (s. S. 93) außergewöhnlich heiß sind. Ein Abenteurer, der durch ein Feuer hindurchspringt, hält sich nur einen Augenblick in den Flammen auf.

Die folgende Liste liefert ein paar Anhaltspunkte für mögliche Schadenswerte pro Runde:

brusthohe Flammen:	1W6+1 schwerer Schaden
hüfthohe Flammen:	1W6 schwerer Schaden
kniehohe Flammen:	1W6–1 schwerer Schaden
Zauberöl:	1W6+3 schwerer Schaden
Augenblick im Feuer:	halbierter Schaden (aufgerundet)

Wird der Verwundete regelmäßig von einem Gefährten versorgt, der *Erste Hilfe* (s. S. 107) gelernt hat, leidet er 2W6+7 Tage unter den Auswirkungen einer schweren Verletzung. Andernfalls verdoppelt sich die Heilzeit. Eine fachgerechte Wundversorgung dauert 30 min.

◆ **Arm:** Der Verletzte kann keine Fertigkeit ausüben, für die er beide Arme braucht. Führt ein Rechtshänder mit der linken Hand eine Waffe oder setzt er eine Fertigkeit ein, bei der er normalerweise die rechte Hand braucht, so fällt ihm das sehr schwer (**–4** bei Erfolgswürfen).

◆ **Auge:** Durch eine Wunde am Auge leidet das Sehvermögen eines Abenteurers dauerhaft. Er wird wie ein von Geburt an Kurzsichtiger behandelt (**–2** auf EW:Wahrnehmung für Sichtbares). Verliert der Verwundete sogar ein Auge, kann er zusätzlich Entfernungen nicht mehr zuverlässig abschätzen.

◆ **Bein:** Der Verletzte kann sich nur mit **B4** fortbewegen. Wird das Bein mit *Erster Hilfe* geschient, erhöht sich seine Bewegungsweite auf **B6**, mit einem Stock sogar auf die Hälfte seiner normalen Bewegungsweite (**B/2**). Mit Stock kann er auch mit einer einhändigen Waffe im Nahkampf kämpfen, aber die Abwehr wird durch die mangelnde Beweglichkeit weiterhin sehr erschwert (**–4** auf WW:Abwehr).

◆ **Hals:** Durch eine Verletzung der Halsschlagader verliert der Verwundete pro Runde 1 LP & AP, bis die Blutung mit *Erster Hilfe* gestillt wird, was eine Runde dauert. Wird der Verletzte wieder in Nahkämpfe oder ähnlich anstrengende Aktivitäten verwickelt, besteht pro Runde eine Chance von 10%, dass die Wunde wieder aufbricht und erneut mit *Erster Hilfe* versorgt werden muss.

◆ **Halswirbel:** Übersteigen die LP-Verluste durch den Angriff ein Drittel des LP-Maximums, werden die Nackenwirbel verletzt. Verhält sich der Verwundete nicht absolut ruhig, stirbt er mit 10% pro Runde. Diese Gefahr kann gebannt werden, wenn der Hals mit *Erster Hilfe* sorgfältig bandagiert wird, was 10 min dauert. Wird der Verletzte danach wieder in Nahkämpfe oder ähnlich anstrengende Aktivitäten verwickelt, lockert sich der Verband mit einer Chance von 10% pro Runde. In diesem Fall besteht wieder Todesgefahr bei Bewegungen, solange die Bandage nicht erneuert worden ist.

◆ **Innere Verletzungen:** Der Verletzte ist **handlungsunfähig**. Er kann keine Fertigkeiten ausüben, keine Treffer abwehren und sich nur noch mit **B4** dahinschleppen.

◆ **Kopf:** Der Getroffene verliert für 2W6 Runden das Bewusstsein und ist 30 min lang benommen und handlungsunfä-

hig. Übersteigen die LP-Verluste ein Drittel seines LP-Maximums, fällt er mit 20% in ein Koma. Mit **Helm** halbieren sich die Zeiten von Bewusstlosigkeit und Benommenheit, und das Opfer fällt nicht ins Koma.

◆ **Ohr:** Durch einen Treffer in Ohrnähe leidet das Hörvermögen auf Dauer. Der Abenteurer wird wie ein von Geburt an Schwerhöriger behandelt (**–2** auf EW:Wahrnehmung für Hörbares).

◆ **Rippen:** Ein paar gebrochene Rippen verursachen zwar Schmerzen bei Bewegung und Atmen, sind aber vergleichsweise harmlos. Wenn der Brustkorb mit *Erste Hilfe* fachgerecht bandagiert ist, wird der Verletzte nur wenig behindert. Nur in bewegungsintensiven Situationen erleidet er wegen der Schmerzen **–4** auf Erfolgs- und Widerstandswürfe, z.B. auf EW:Angriff und WW:Abwehr und beim Einsatz von Fertigkeiten wie *Akrobatik* oder *Klettern*.

◆ **Wirbelsäule:** Durch starke Schmerzen ist die Beweglichkeit des Verletzten 30 min lang stark eingeschränkt, und er ist in diesem Zeitraum **erschöpft**. Würfelt der Spieler mit W% höchstens **10×LP-Verluste**, besteht zusätzlich für jeden Arm und jedes Bein eine Chance von je 20%, dass sie auf Dauer gelähmt sind, was wie die Folgen einer entsprechenden schweren Verletzung zu behandeln ist.

Lebensgefährliche Verletzungen

Besitzt ein Abenteurer nur noch **3 Lebenspunkte** oder weniger, ist er dem Tode nah und wie bei schweren inneren Verletzungen handlungsunfähig. Die Grenze von 3 LP gilt nur für Menschen und vergleichbare Geschöpfe. Kleinere Wesen, deren LP mit 2W6 ausgewürfelt werden, sind erst ab 2 LP lebensgefährlich verletzt. Lebewesen, deren LP mit 1W6 oder weniger bestimmt werden, sind erst ab 0 LP lebensgefährlich verwundet.

Sinken die Lebenspunkte eines Abenteurers auf 3 oder weniger und werden sie nicht innerhalb von 10 min mit Heilkünsten oder -zaubern wieder aufgefüllt, muss er einen **PW:Konstitution** machen. Misslingt der Wurf, erleidet der Verwundete einen Schock aufgrund zahlreicher Fleischwunden und hohem Blutverlust. Dieser Wurf entfällt, wenn die Lebenspunkte in erster Linie durch Krankheit, Vergiftung oder Zauberei, durch eine besonders schwere Verletzung beim kritischen Treffer (s. S. 87) oder durch einen schweren Sturz (Tabelle 3) verloren gegangen sind, da hier andere Ursachen für die hohen LP-Verluste verantwortlich sind.

Wer einen **Schock** erlitten hat, schwebt 1W6 Stunden lang in Lebensgefahr, aus der ihn ein gelungener EW:Erste Hilfe vorzeitig erlösen kann. Auch wenn er die erwürfelte Zeitspanne über an einem ruhigen Ort warm gehalten und am Einschlafen gehindert wird, überlebt er automatisch. Wird er aber transportiert oder neuen Aufregungen, z.B. Kampfgeschehen in Sicht- oder Hörweite, ausgesetzt, muss er nach jeder Stunde einen erneuten PW:Konstitution würfeln, um nicht am Schock zu sterben. Ist die Lebensgefahr erst einmal überstanden, zählt der Verletzte einen vollen Tag lang als **erschöpft**, auch wenn er wieder Ausdauer regeneriert hat.

Hat ein Abenteurer nur noch **0 LP**, kann er sich aus eigener Kraft nicht mehr bewegen. Er ist aber noch bei Bewusstsein und kann mit seinen Kameraden reden.

Sinken die **LP unter 0**, ist der Abenteurer tödlich verwundet. Wie viele Minuten er noch zu leben hat, wird mit **1W6** erwürfelt, wovon die Zahl der LP, um die der Wert 0 unterschritten worden ist, abgezogen wird:

> Überlebenszeit in min: **1W6 – (LP unter 0)**

Ist das Ergebnis negativ, tritt der Tod augenblicklich ein. Andernfalls besteht noch eine Überlebenschance, wenn jemand sich mit *Erster Hilfe* oder einem Heilzauber um den Sterbenden kümmern kann, solange er noch am Leben ist (also sofort, wenn die Überlebenszeit 0 min ist). Der Todgeweihte wird gerettet, wenn er durch *Erste Hilfe* oder Magie genug LP zurückerhält, dass sein LP-Stand wenigstens wieder auf 0 ansteigt.

Wird das Leben eines Abenteurers durch eine andere Gefahr als einen Schwerthieb, einen Unfall oder eine sonstige äußere Verletzung gefährdet, entscheidet der Spielleiter, wie viel Zeit bis zum Eintritt des Todes vergeht. *Versteinern* und andere Todesmagie wirken zum Beispiel augenblicklich, während Umgebungsmagie oder der Feueratem eines Drachen wie äußere Verletzungen behandelt werden können.

Krankheiten und Gifte

In einer archaischen Welt wie *Midgard* zählen Krankheiten und Seuchen zu den größten Gefahren für Menschen und daher auch für die Abenteurer. Krankheiten sind durch so viele Eigenschaften charakterisiert, dass es unpraktisch wäre, feste


FuFu 2013

Regeln für ihre Handhabung im Spiel vorzugeben. Dies bleibt speziellen Abenteuern vorbehalten, in denen eine Krankheit eine besondere Rolle spielt. Will der Spielleiter den Verlauf einer Krankheit etwas genauer ins Spiel einbinden, muss er im Wesentlichen festlegen:

- wie man die Krankheit bekommen kann,
- wie lange es dauert, bis sie voll ausbricht,
- welche Auswirkungen die Krankheit auf Körper und/oder Geist hat,
- ob sie ansteckend ist und wie (leicht) dies geschieht,
- wie lange sie dauert,
- wie sie (wenn möglich) geheilt werden kann.

Eine einfache Methode, die Auswirkungen von Krankheiten im Spiel zu erfassen, besteht darin, die Basiseigenschaften von Kranken zu senken, die Erfolgsaussichten bei der Anwendung bestimmter oder aller Fertigkeiten zu erniedrigen oder ihnen Verluste an LP und AP zuzufügen, die durch *Erste Hilfe* nicht verringert werden können und die auch auf natürliche Weise erst dann wieder heilen, wenn der Höhepunkt der Krankheit überschritten ist. Prüfwürfe gegen von der Konstitution abhängige Werte (z.B. ein PW–20:Konstitution/2) können darüber entscheiden, ob sich ein Abenteurer überhaupt ansteckt und, wenn ja, inwieweit er unter der Krankheit zu leiden hat.

Mit der Fertigkeit *Heilkunde* können Krankheiten diagnostiziert werden, sobald sie ausgebrochen sind. Wiederholte EW:Heilkunde können über den Erfolg einer Behandlung oder Operation entscheiden, sofern eine Möglichkeit bekannt ist, die Krankheit zu bekämpfen.

Mit dem Spruch *Erkennen von Krankheit* kann man eine Erkrankung bereits in der Inkubationsphase feststellen, wo mangels sichtbarer Symptome selbst ein erfahrener Heilkundiger keine sichere Diagnose stellen kann. Mit dem Zauber *Heilen von Krankheit* oder mit *Heilkunde* kann eine Krankheit zum Stillstand gebracht werden. Bereits verlorene Lebens- und Ausdauerpunkte erhält der Kranke hierdurch nicht zurück, sondern er erleidet nur keine weiteren Schäden mehr, und der normale Regenerationsprozess setzt ein.

Vergiftungen

Der Giftzahn der Kobra, der Pfeil im Blasrohr des Kopfjägers, der Fliegenpilz im Pilzgulasch und das irrtümlich als

Beispiele für Krankheiten und ihren Verlauf

Typhus

Bei einer Mahlzeit in den Hafenkaschemmen von Meknesch steckt sich ein Abenteurer mit Typhus an, wenn ein PW:Konstitution scheitert. Nach zweiwöchiger Inkubationszeit beginnt die Krankheit mit Fieber und Erschöpfungszuständen. Die AP des Kranken sinken auf 0, und er verliert pro Tag 1 LP, den er vorerst auf normalem Weg nicht mehr regenerieren kann. Nach einer Woche sinken die Lebenspunkte des Kranken auf 1, und am Rumpf zeigen sich kleine rote Flecken. Die Krise setzt in der dritten Krankheitswoche ein. Der Kranke muss 7 Tage lang täglich einen PW:Konstitution machen. Misslingt einer der Würfe, endet die Krankheit tödlich. Am Ende dieser Zeit ist die Krankheit überwunden, der Genesungsprozess setzt ein, und der Abenteurer erhält seine LP auf normalem Weg wieder zurück.

Die Krankheit ist in der ersten Woche besonders schwer zu diagnostizieren (–6 auf EW:Heilkunde), ab der zweiten Woche aber besonders leicht (+6 auf EW:Heilkunde). Sobald die Krankheit als Typhus erkannt ist, kann ein Heilkundiger mit der Behandlung beginnen und den Genesungsprozess einleiten. Gelingt ihm dies vor Einsetzen der Krise zu Beginn der 3. Woche nicht, ist er mit seiner Kunst am Ende und muss die folgende Woche abwarten, ob der Kranke von alleine überlebt. *Heilen von Krankheit* kann dagegen in jeder Phase der Erkrankung eingesetzt werden.

Wundfieber

Wird ein Abenteurer von einer verschmutzten Waffe oder vom Zahn eines krankheitsübertragenden Tieres schwer getroffen, so kann es zu einer Wundinfektion kommen. Die Wunde entzündet sich, wenn ein PW:(50+Ko/2) misslingt. Ausbrennen oder Ausschneiden innerhalb von 30 min nach Infektion beseitigt den Krankheitsherd, kostet den Verletzten aber 2 LP und 2 AP. Nach einer Inkubationszeit von 3 Stunden beginnt die Wunde zu schwellen und zu eitern. Eine Stunde später sinken die AP des Abenteurers auf die Hälfte des AP-Maximums, eine weitere Stunde später auf 0. Ab diesem Zeitpunkt hat der Kranke hohes Fieber und ist unfähig, sich selbst um mehr als ein paar Meter zu bewegen. Er verliert nun 7 Tage lang pro Tag 2 LP und kann zwischenzeitlich auf natürlichem Weg keine Lebenspunkte zurückgewinnen. Überlebt er diese akute Phase der Wundinfektion, so regenerieren sich seine Lebenspunkte anschließend mit der normalen Rate von 1 LP pro Tag. Der Krankheitsverlauf kann durch Einsatz von *Heilkunde* oder *Heilen von Krankheit* abgekürzt werden.

Heiltrunk verschluckte Massageöl drohen Abenteurer zu vergiften. Es gibt unzählige Arten von Drogen, Giften und anderen Substanzen, die sich schädlich auf den menschlichen Körper, aber auch auf den Geist auswirken können. Gift wird üblicherweise durch Schlucken, Einatmen oder Hautkontakt (z.B. bei Quallen) verabreicht oder indem es bei einer Verletzung in die Blutbahn gelangt.

Wann immer eine Person vergiftet worden ist, steht ihr ein

PW:(30+Konstitution/2)

oder kurz ein **PW:Gift** zu. Misslingt dieser Wurf, entfaltet das Gift seine volle Wirkung.

Der Wert **30+Konstitution/2** wird auch die **Gifttoleranz** des Abenteurers genannt. Bei Personen, deren Konstitution der Spielleiter nicht festgelegt oder ausgewürfelt hat, und bei Tieren und anderen Geschöpfen kann das Fünffache des LP-Maximums als Gifttoleranz gewählt werden. Solche Wesen machen also einen **PW:(5×LP-Maximum)** als PW:Gift. Diese Regel gilt aber nur für natürliche Wesen, die nicht wesentlich größer als ein Mensch sind. Elefanten vertragen ein Vielfaches der für Menschen gefährlichen Giftmenge, und magische Kreaturen können ganz immun gegen Gifte sein. Der Spielleiter kann die **Schwierigkeit**, das Gift zu überstehen, mit Abzügen und Zuschlägen berücksichtigen, die von der Giftigkeit abhängen.

Der Spielleiter legt auch die Wirkdauer und die Auswirkungen des Giftes fest. Misslingt der PW:Gift, erleidet das Opfer den Schaden des Giftes über die Wirkdauer verteilt. Die wenigsten Gifte wirken sofort; die meisten Arten haben eine Wirkdauer von ein paar Minuten. Am Ende dieser Zeitspanne ist die volle Wirkung eingetreten. Wenn nichts anderes festgelegt worden ist, kann der Spielleiter die Wirkdauer in Minuten auswürfeln: **1W6 min**.

Vergiftungen haben unterschiedliche Auswirkungen, sie können von Lähmung über Halluzinationen bis zu einem schnellen Tod reichen. Viele Gifte kosten das Opfer aber nur Lebens- und Ausdauerpunkte. Der erwürfelte Schaden tritt nicht sofort ein, sondern wird einigermaßen gleichmäßig über die Wirkdauer von den LP und AP des Opfers abgezogen.

Beschränkt sich die Wirkung eines Giftes nicht nur auf den Verlust von LP und AP, muss die Dauer der Nebenwirkungen, z.B. eine Lähmung, ebenfalls festgelegt werden.

Gift im Kampfgeschehen

Bei giftigen Tieren oder vergifteten Waffen kann der Giftschaden in der Kurzform „Biss+9 (1W6–2 & 3W6-Gift+20)“ angegeben werden. Gelingt dem Tier mit seinem Biss im Kampf ein **schwerer Treffer**, erleidet das Opfer nicht nur eine Bisswunde (1W6–2), sondern verliert zusätzlich 3W6 LP & AP, wenn ein PW+20:Gift misslingt. Das Gift beginnt hier der Einfachheit halber einige Minuten nach Abschluss des Kampfes zu wirken, wenn nichts anderes festgelegt worden ist.

Wird ein Abenteurer im Kampf mit einer vergifteten Waffe, einem giftigen Biss oder einem Giftstachel angegriffen, schützt ihn seine **Rüstung** indirekt vor dem Gift. In Rüstung bietet er weniger verwundbare Angriffsfläche. Erzielt der Gegner einen schweren Treffer, durch den der Getroffene dank seines Rüstungsschutzes **keine LP** verliert, wirkt das Gift nicht. **Wehrlose** Abenteurer (s. S. 71) erleiden bei jedem Treffer Giftschaden, selbst wenn sie wie Bisse kleiner Gifttiere oder Blasrohrpfeile keine direkten LP-Verluste verursachen.

Behandlung von Vergiftungen

Mit *Bannen von Gift* besitzen zauberkundige Personen ein wirksames Mittel gegen Vergiftungen. Scheitert der Einsatz des Spruches oder beherrscht ihn niemand, sind die Abenteurer auf *Heilkunde* und ähnliche Fähigkeiten angewiesen.

Beispiele für Gifte

Giftart	Schwierigkeit	Wirkdauer	Auswirkungen
verdorbene Milch	–20	1W3 Stunden	Übelkeit
Lebensmittelgift	+10	1W3 Stunden	1W6 LP & AP
Schwarze Witwe	0	4W6 min	2W6 LP & AP
Klapperschlange	+20	2W10 min	3W6 LP & AP
Königskobra	0	1W6 min	4W6 LP & AP
Blausäure	+50	1W6×10 sec	Tod

Mit *Heilkunde* kann ein Abenteurer bei einem gelungenen Erfolgswurf in etwa abschätzen, an welcher Vergiftung eine Person leidet. Weiß man, von welchem Tier oder welcher Pflanze das Gift stammt, kann auch *Tier-* oder *Pflanzenkunde* eingesetzt werden.

Kann der kundige Abenteurer das Gift identifizieren, weiß er auch, welche Aktionen zur Rettung des Vergifteten führen können. Man kann ihn zum Erbrechen bringen, ihn eine neutralisierende Flüssigkeit trinken lassen, seine Wunde aussaugen, ausbrennen oder abbinden oder ihm ein Gegengift verabreichen. Stehen die entsprechenden Hilfsmittel zur Verfügung und werden sie kompetent eingesetzt, d.h. gelingt dem Helfer ein EW:Erste Hilfe oder ein EW:Heilkunde, erleidet der Vergiftete keinen weiteren Schaden mehr und erholt sich von der Giftwirkung. Durch die Rettung werden aber keine bereits verlorenen Lebens- oder Ausdauerpunkte geheilt!

Heilung und Erholung

Verlorene Lebenspunkte stehen für Wunden und andere Verletzungen. Sie heilen mit der Zeit von selbst, so dass ein verwundeter Abenteurer jeden Tag **1 LP** zurückerhält, bis er wieder ganz gesund ist. Außerdem kann man verlorene Lebenspunkte durch *Erste Hilfe* und durch Zauberei zurückbekommen. Um unnötige Buchführung zu vermeiden, wann welcher Abenteurer verwundet worden ist, erhalten alle Verwundeten ihren täglich geheilten Lebenspunkt jeweils um Mitternacht zurück.

Verlorene Ausdauerpunkte erhält der Abenteurer leichter und schneller zurück. Dazu muss er nur eine Zeit lang ungestört schlafen, wobei er Rüstung und Gepäck abgelegen muss. In ungefähr **4 Stunden Schlaf** gewinnt er die **Hälfte** der AP (aufgerundet) zurück, die ihm zu seinem Ausdauer-Höchstwert fehlen. Nach ungefähr **8 Stunden Schlaf** hat er wieder **alle** verlorenen AP zurückgewonnen. Dabei kommt es nicht auf die Minute an, aber der Schlaf darf bis auf die folgende Ausnahme nicht unterbrochen werden.

Normalerweise muss ein Abenteurer 8 Stunden am Stück schlafen, um völlig ausgeruht zu sein. Eine **einmalige** Unterbrechung von bis zu 4 Stunden Dauer stört die Ausdauerregeneration aber nicht, vorausgesetzt der Abenteurer kann sich auch in der Wachphase weiter ausruhen und wird nicht zu aufregenden oder anstrengenden Aktionen gezwungen. Abenteurer, die eine ungestört verlaufende **Nachtwache** übernehmen, können so ihre gesamte Ausdauer zurückerhalten.

Jeder Abenteurer hat einmal am Tag die Möglichkeit, durch einen **Kurzschlaf Grad+1 AP** zu regenerieren. Dazu muss er **30 min** ungestört schlafen können. Wer den ganzen Tag über darauf verzichtet hat, für den zählen die ersten 30 min seines Nachtschlafs als Kurzschlaf.

Wer so erschöpft ist, dass er nur noch **0 oder 1 AP** besitzt, kommt bereits nach einer Verschnaufpause von **10 Minuten Ruhe** wieder etwas zu Kräften. Der Abenteurer hat danach immerhin **2 AP**.

Automatische Regeneration verlorener LP und AP

nach 10 min Ruhe, wenn nur 0 oder 1 AP übrig sind	**2 AP**
nach 30 min Kurzschlaf (1× täglich)	**+Grad+1 AP**
nach 4 Stunden Schlaf	**+(fehlende AP)/2**
nach 8 Stunden Schlaf	**+(fehlende AP)**
einmal täglich um Mitternacht	**+1 LP**

Durwyn (Grad 4, AP-Maximum 35) hat nach einem anstrengenden Tag voller Abenteuer nur noch 15 AP. Die Gruppe übernachtet im Freiland, in dem nachts verschiedene Gefahren lauern. Durwyn erklärt sich bereit, die zweite Nachtwache zu übernehmen. Er schläft 3 Stunden, wacht 3 Stunden lang und schläft dann noch einmal für 5 Stunden. Da Durwyn tagsüber keinen Kurzschlaf eingelegt hat, hat er nach 30 min bereits 5 AP zurückgewonnen und damit 20 AP. Er wird bei seiner Nachtwache nicht gestört und kann anschließend ohne Nachteile weiterschlafen. Nach einer weiteren Stunde, also nach insgesamt 4 Stunden Schlaf, erhält er die Hälfte der ihm zu diesem Zeitpunkt fehlenden AP zurück, also 8 AP. Danach besitzt er 28 AP. Nach weiteren 4 Stunden Schlaf erhält er seine noch fehlende Ausdauer, d.h. 7 AP, zurück, und ist wieder voll einsatzbereit.

Wird Durwyns Nachtwache dagegen durch eine Geistererscheinung, einen Überfall oder etwas ähnlich Aufregendes gestört, so zählen die ersten 3 Stunden Schlaf nicht für die Gesamtdauer des Nachtschlafs mit. In den verbleibenden 5 Stunden regeneriert der Abenteurer dann nur noch die Hälfte der nach der Kurzschlafphase fehlenden 15 AP, also 8 AP, und hat am nächsten Morgen insgesamt 28 AP.

Die Kampfregeln

Im folgenden Abschnitt werden die grundlegenden Regeln für Kämpfe vorgestellt, die auch in vergleichbaren Gefahrensituationen einsetzbar sind.

Der Einsatz einer **Waffenfertigkeit** wird genauso behandelt wie die Anwendung anderer Fertigkeiten. Insbesondere entscheiden Erfolgs- und Widerstandswürfe, ob und wie erfolgreich ein Angriff ist. Um die folgenden Regeln unabhängig von der benutzten Waffe formulieren zu können, wird einheitlich Erfolgswurf für Angriff - **EW:Angriff** (statt EW:Kurzschwert oder EW:Schleuder) - geschrieben. Für den Erfolgswurf wird der Fertigkeitswert der vom Abenteurer gerade benutzten Waffe eingesetzt.

Wenn es zu einem Kampf kommt, geht das Spiel in eine **Aktionsphase** über. Dabei wird zwischen drei verschiedenen Kampfarten unterschieden: Im **Nahkampf** stehen sich die Gegner Auge in Auge gegenüber und versuchen, mit einer Waffe, mit Fäusten, Zähnen oder Klauen Treffer zu erzielen. Im **Fernkampf** bekämpfen sich die Gegner auf größere Entfernung mit Schusswaffen oder Wurfgeschossen. Im **Handgemenge** ringen die Gegner auf engstem Raum miteinander. Die folgenden Regeln gelten für alle Arten von Kämpfen, solange nicht ausdrücklich etwas anderes festgelegt wird. Spezielle Regeln für die unterschiedlichen Kampfarten werden in eigenen Unterabschnitten vorgestellt.

Der Ablauf eines Angriffs

1. Der **Angreifer** würfelt mit 1W20 einen **EW:Angriff** mit seiner Waffenfertigkeit. Misslingt der Wurf* (Gesamtergebnis unter 20), bleibt der Angriff ohne Folgen für den Gegner. Andernfalls ist ein Treffer erzielt worden, siehe **2.**
2. Der Angreifer würfelt je nach Waffe mit einem oder mehreren W6 den **Schaden** aus; das Ergebnis wird von den **Ausdauerpunkten** des Getroffenen abgezogen.
3. Der Getroffene würfelt mit 1W20 einen **WW:Abwehr** - bei Einsatz einer Verteidigungswaffe mit entsprechendem Zuschlag. Gelingt der Wurf* (Gesamtergebnis mindestens so hoch wie das Ergebnis des EW:Angriff aus **1.**), bleibt es beim Ausdauerverlust, und der Angriff ist beendet. Misslingt der Wurf, siehe **4.**
4. Der erwürfelte Schaden aus **2.** wird von den **Lebenspunkten** des Getroffenen abgezogen - nachdem er um den Wert des Rüstungsschutzes verringert worden ist.

*: Fällt beim Erfolgs- oder Widerstandswurf eine **1** oder **20**, gelten für diese kritischen Fehler und Erfolge Sonderregeln (s. *»Kritische Kampfereignisse«*, S. 87).

Angriff und Abwehr

Mensch und Tier können einen Gegner in Reichweite jederzeit mit Zähnen, Klauen oder Fäusten angreifen. Will ein Abenteurer mit einer Waffe zuschlagen, muss sie schon bei Rundenbeginn einsatzbereit sein. Um einen **Treffer** zu landen, muss dem Angreifer ein **EW:Angriff** glücken, sonst verfehlt er seinen Gegner.

Wird im Kampf ein Treffer erzielt, kontert der Gegner mit einem **WW:Abwehr**. Gelingt die Abwehr, hat der Angreifer nur einen **leichten Treffer** anbringen können, und sein Gegner verliert nur Ausdauerpunkte: Er hat anstrengende Ausweichbewegungen gemacht und den einen oder anderen Kratzer abbekommen. Dem Angreifer gelingt ein **schwerer Treffer**, wenn der WW:Abwehr scheitert. In diesem Fall verliert der Getroffene Ausdauer- und Lebenspunkte: Er ist ernsthaft verwundet worden. Kämpft ein Abenteurer gleichzeitig mit mehreren Gegnern, darf er gegen **jeden** Treffer einen WW:Abwehr machen.

Beim *waffenlosen Kampf* kann der Angreifer ausnahmsweise darauf verzichten, seinem Gegner Lebenspunkte kostende Wunden zuzufügen (s. S. 141), und stattdessen nur versuchen, ihm alle Ausdauer zu rauben und ihn so kampfunfähig zu machen.

Nach jedem Treffer entscheidet ein **Schadenswurf** mit W6 über die Höhe der LP- und AP-Verluste. Die Art des Angriffs bestimmt die Anzahl der Würfel und eventuelle Zuschläge oder Abzüge. Ein Kurzschwert richtet z.B. 1W6 Schaden an, während bei einem Hundebiss mit 1W6–1 gewürfelt wird. Im **Nahkampf** und im **Handgemenge** wird zum Waffenschaden zusätzlich der Schadensbonus des Angreifers addiert. Das Ergebnis des Schadenswurfs wird von den AP und bei einem schweren Treffer auch von den LP des Getroffenen abgezo-

Abwehr mit Verteidigungswaffen

Benutzt ein Abenteurer einen Schild, eine Parierwaffe oder eine Stockwaffe, wird sein Fertigkeitswert für diese Verteidigungswaffe als **Zuschlag** zum WW:Abwehr gezählt. Verteidigungswaffen werden dabei nur bei den Gegnern berücksichtigt, die von vorne oder von der Seite her angreifen, wo der Getroffene seinen Schild oder seine Parierwaffe hält. Mit einer Stockwaffe kann er Angriffe von vorne und von beiden Seiten abwehren.

Große Schilde sind zur Abwehr aller Angriffe geeignet. Kleine Schilde helfen nur bei der Abwehr von Treffern, die mit Nahkampfwaffen (ausgenommen zweihändige Hiebwaffen) erzielt worden sind. Beide Schildformen nützen gegen Angriffe von Tieren. Der Fertigkeitswert eines Bucklers, einer Parierwaffe oder einer Stockwaffe wird dagegen nur bei Treffern durch Einhandschwerter, Fecht- und Parierwaffen, Buckler, Stich-, Stock- und Spießwaffen sowie Zauberstäben berücksichtigt.

gen. Rüstungsschutz verringert die Lebenspunktverluste (s. unten).

Ein **kritischer Erfolg** (Wurf von 20) beim EW:Angriff verursacht kritischen Schaden beim Angegriffenen. Auch ein kritischer Erfolg bei der Abwehr eines Nahkampf- oder Handgemengeangriffs sowie **kritische Fehler** bei Angriff und Abwehr können besondere Folgen haben, die in einem eigenen Abschnitt näher erläutert werden.

Verteidigungswaffen

großer Schild
gegen alle Angriffe

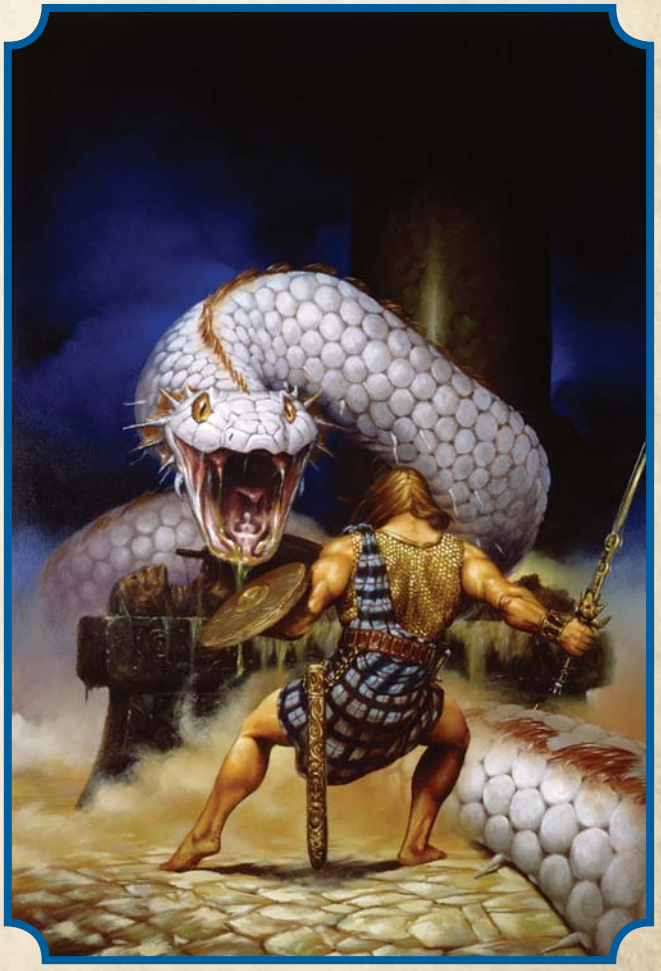
kleiner Schild (–1 AP bei leichten Treffern)
gegen alle Nahkampfangriffe, außer mit zweihändigen Hiebwaffen

Parierwaffe, Buckler (–2 AP bei leichten Treffern)
gegen Einhandschwerter, Fecht-, Stich-, Stock- und Spießwaffen, Zauberstäbe sowie Buckler und Parierwaffen

Stockwaffen
gegen Einhandschwerter, Fecht-, Stich-, Stock- und Spießwaffen, Zauberstäbe sowie Buckler und Parierwaffen

Durwyn (RK=VR, großer Schild+2, Abwehr+13) kämpft allein gegen Holt MacTuron mit Zweihänder+8 (2W6+3 Schaden) und dessen Kampfhund mit Biss+7 (1W6 Schaden). Da Durwyn durch seine Vollrüstung weniger gewandt ist (s. S. 73), greifen erst Holt und dann der Hund an. Der Geächtete würfelt mit 1W20 eine 15, so dass das Gesamtergebnis des EW:Angriff 23 ist. Bei Durwyns WW:Abwehr fällt eine 8, was einschließlich des Schildzuschlags ebenfalls 23 ergibt. Die Abwehr gelingt, und Durwyn verliert nur 2W6+3 AP.

Jetzt beißt der Hund zu. Der EW:Angriff ergibt diesmal 26, während Durwyn beim WW:Abwehr nur eine 5 für ein Gesamtergebnis von 20 würfelt. Beim Schadenswurf fällt eine 6. Durwyn verliert 6 AP, aber wegen des Rüstungsschutzes nur 1 LP.



Beeinträchtigte Gegner

Ein auf dem Boden **liegender** Abenteurer kann keine zweihändigen Waffen, keine Wurf- und mit Ausnahme von Armbrüsten keine Schusswaffen benutzen. Er kann Magie anwenden - ausgenommen einige Gestenzauber, deren vorgeschriebene Bewegungen im Liegen nicht möglich sind (s. *Das Arkanum).*

Erschöpften Abenteurern (0 AP) fehlt es an Kraft, effektiv zu kämpfen. Sie können keine Verteidigungswaffen benutzen. Das Angreifen und Abwehren fällt ihnen generell sehr schwer, und sie erhalten daher Abzüge von **–4** auf ihre EW:Angriff und WW:Abwehr. Außerdem erhalten Gegner einen Zuschlag von **+4** auf EW:Angriff gegen ein erschöpftes Opfer.

Opfer eines Angriffs, die zu keiner ernsthaften Gegenwehr mehr fähig sind und auch nicht ausweichen können, sind **wehrlos**. Sie können zusätzlich zu den Nachteilen erschöpfter Personen überhaupt keinen WW:Abwehr machen. Jeder Treffer gegen sie ist schwer. Wehrlos sind Abenteurer vor allem in vier typischen Situationen:

- ihre **Bewegungsfreiheit** ist stark eingeschränkt, z.B. durch Fesseln oder in einem engen Käfig;
- sie **konzentrieren** sich voll auf andere Dinge, z.B. ein mit einem Zauberspruch beschäftigter Zauberer;
- sie sind **ahnungslos** und rechnen nicht mit einem Angriff;
- sie werden mit angriffsbereiter Waffe **in Schach gehalten**.

Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter, ob eine Person wehrlos ist.

Ein Angegriffener muss seinen Gegner nicht sehen können, um einen Treffer abwehren zu dürfen. Er muss nur wissen, dass er Ziel eines Angriffs ist. Ein WW:Abwehr ist auch bei einer Auseinandersetzung im Dunkeln oder bei einem Angriff von hinten erlaubt. Ahnungslos ist er nur, wenn er bis zum Schluss nichts von dem kommenden Angriff weiß, z.B. wenn er aus dem Hinterhalt beschossen wird oder Opfer eines meuchlerischen Angriffs von hinten wird.

Hält ein Abenteurer einen Gegner **in Schach**, z.B. mit einer schussbereiten Armbrust oder mit einer zum Schlag erhobenen Axt, kann er bei der ersten verdächtigen Bewegung schießen oder zuschlagen. Gegen diesen Angriff ist das Opfer, das trotz drohender Waffe fliehen oder zum Angriff übergehen will, wehrlos.

Einen wehrlosen Gegner muss man erst einmal treffen, auch wenn der Angriff leicht fällt. Bei einem völlig **bewegungslosen** Opfer, z.B. einem schlafenden oder an einen Baumstamm gefesselten Abenteurer, ist noch nicht einmal ein EW:Angriff nötig; jeder Hieb richtet automatisch **kritischen Schaden** an (s. Tabelle 7). Der Angreifer kann sein Opfer auch direkt töten: Wenn er unbegrenzt Zeit hat und mit keinerlei Störungen rechnen muss, gelingt ihm das automatisch; andernfalls entscheidet ein EW:Meucheln über den Erfolg des Tötungsversuchs.

Rüstungsschutz

Menschen und andere vernunftbegabte Lebewesen wie Zwerge oder Orcs schützen sich im Kampf durch Rüstungen. Auch der natürliche Schutz von Tieren durch dichtes Fell oder Hornplatten und durch dicke Fett- oder Muskelschichten wirkt wie ein Rüstungsschutz.

Der Schutz, den eine Rüstung bietet, wird durch Angabe einer **Rüstklasse** (**RK**) beschrieben:

OR	= ohne Rüstung	**0 LP**
TR	= Textilrüstung	**–1 LP**
LR	= Lederrüstung	**–2 LP**
KR	= Kettenrüstung	**–3 LP**
PR	= Plattenrüstung	**–4 LP**
VR	= Vollrüstung	**–5 LP**
RR	= Ritterrüstung	**–6 LP**

Treffer mit schwerer Armbrust,
Lang- oder Kompositbogen: **maximal –3 LP**

Durch Rüstungsschutz verringern sich **Lebenspunktverluste**, die ein Lebewesen durch schwere Treffer im Kampf, durch Unfälle oder durch Explosionen erleidet. Vom Schadenswurf wird der in der Liste zu jeder Rüstklasse angegebene Schutzwert abgezogen. Durch einen schweren Treffer mit Schadenswurf 6 verliert ein Eber (RK=LR) nur 4 LP, ein ungerüsteter Mensch (RK=OR) dagegen 6 LP. Ist der Schutzwert der Rüstung mindestens so hoch wie der erwürfelte Schaden, verliert das getroffene Geschöpf überhaupt keine Lebenspunkte. Auf Verluste von Ausdauerpunkten wirkt sich Rüstungsschutz nicht aus.

Gegen die Wucht der Geschosse von schweren Armbrüsten, Langbögen und Kompositbögen helfen Metallplatten nur eingeschränkt. Bei einem schweren Treffer durch eine dieser **Schusswaffen** werden die Lebenspunkteverluste auch durch Platten-, Voll- und Ritterrüstung nur um **3** verringert.

Eine Rüstung schützt vor in Kämpfen erlittenen Wunden und gegen Lebenspunktverluste, die durch andere mechanische Einwirkungen hervorgerufen werden, z.B. durch Gerölllawinen, Zusammenstöße oder Stürze. Eine Rüstung verringert auch die LP-Verluste durch Säurespritzer und Explosionen (z.B. durch den Zauber *Feuerkugel)*. Die Rüstung schützt hingegen nicht gegen große Kälte oder Hitze, gegen Gift und gegen Körpermagie. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter, ob eine stabile und innen gepolsterte äußere Hülle Schaden verringert.

Die Rüstklassen

◆ **OR = ohne Rüstung:** Diese Rüstklasse haben alle Menschen sowie menschenähnliche Wesen, die nackt sind oder normale Kleidung tragen.

◆ **TR = Textilrüstung:** Zu dieser Art von Rüstung zählen der Gambeson (ein gestepptes, mit Stofffetzen oder Seilstücken ausgestopftes, schenkellanges Kleidungsstück, das es mit oder ohne Ärmel gibt) sowie die nahuatlantische Baumwollrüstung und die kanthanische Papierrüstung, die ähnlich geschnitten, aber mit Baumwolle bzw. Papier ausgestopft sind. Wie Textilrüstung schützen auch Kleidungsstücke, die aus dichten Tierfellen, z.B. von Wolf oder Schaf, zusammengenäht sind und wenigstens den Rumpf bedecken.

◆ **LR = Lederrüstung:** Der Abenteurer wird durch einen Brustpanzer und zum Teil auch von Arm- und Beinschienen aus gehärtetem Leder oder Horn geschützt.

◆ **KR = Kettenrüstung:** Unter diesem Oberbegriff werden alle leichten Metallrüstungen zusammengefasst, die im Wesentlichen nur den Rumpf bedecken. Hierzu zählen kurze Kettenhemden ohne Ärmel sowie Ring- und Schuppenpanzer, d.h. Lederrüstungen mit aufgenähten Metallringen oder Metallschuppen, an denen zum Teil metallverstärkte Lederstreifen zum Schutz des Unterleibs befestigt sind.

◆ **PR = Plattenrüstung:** Diese Rüstklasse umfasst über den Schutz der einfachen Kettenrüstung hinausgehende Metallrüstungen. Hierzu gehört der knie- oder knöchellange, mit langen Ärmeln versehene Panzer aus engmaschigem Kettengewebe oder aus sich dicht überlappenden Schuppen, der unter Umständen noch mit zusätzlichen größeren Metallplatten zum Schutz von Schultern oder Brust verstärkt ist. Eine Plattenrüstung ist aber auch ein Brust und Rücken bedeckender Metallharnisch, der durch einen mit Metallstücken beschlagenen, knielangen Lederkilt als Unterleibsschutz ergänzt wird.

◆ **VR = Vollrüstung:** Der Rumpf ist bei dieser Rüstungsart durch eine Plattenrüstung geschützt. Zusätzlich gehören zur Vollrüstung metallene Arm- und Beinschienen (oder mit

Figuren und Spielfläche

Man kann MIDGARD nur mit Bleistift, Papier und Würfeln spielen. In unübersichtlichen Spielsituationen hilft es aber, die Position der Spielerfiguren und ihrer Gegner mit Spielmarken, Spielsteinen oder Miniaturen auf dem Tisch darzustellen. Am attraktivsten sind vor allem für die Abenteurer der Spieler Miniaturen, die es im Fachhandel in großer Auswahl bemalt und unbemalt, aus Zinn oder Kunststoff gibt. Eine preiswerte, optisch ansprechende Alternative für Nichtspielerfiguren sind Pappfiguren für Fantasy-Rollenspiele, die es ebenfalls im Handel oder als Downloads im Internet gibt. Für den Anfang reichen aber auch Spielsteine aus beliebigen Gesellschaftsspielen oder nummerierte Spielmarken aus Pappe.

Die Spielfläche sollte mit Quadraten (den Spielfeldern) überzogen sein, die Platz für je eine Miniatur bieten und einer Fläche von 1m×1m entsprechen. Auch hier gibt es Produkte im Handel. Eine preiswerte Lösung sind Quadratraster auf festem Karton, die mit Klarsichtfolie überzogen werden. Man kann darauf mit wasserlöslichen Folienstiften Wände, Türen und größere Hindernisse skizzieren und später wieder löschen.

Im Normalfall kann sich auf einem Spielfeld höchstens ein menschengroßes Wesen aufhalten, wenn es unbehindert kämpfen, zaubern und andere Handlungen ausführen soll. Wird ein Feld von einer Wand durchschnitten oder mindestens zur Hälfte von einem größeren Hindernis wie einer Säule, einem Baum oder einem Schrank ausgefüllt, darf in diesem Feld keine handelnde Spielfigur sein.

Ausnahmen von dieser Regel sind Handgemenge, wo mehrere Kämpfer auf engem Raum miteinander ringen, und Reiter, die auf ihrem Reittier sitzen und sich damit natürlich auf demselben Feld befinden. Weitere Ausnahmen kann der Spielleiter zulassen, wenn sich die auf einem Feld befindlichen Personen offensichtlich nicht behindern. Zum Beispiel kann ein Abenteurer sich über seinen schwer verwundeten Gefährten stellen und ihn so vor angreifenden Wölfen schützen.

Metall beschlagene Stiefel), ein metallener Halsschutz und ein Metallhelm. Fehlt auch nur einer dieser Rüstungsteile, schützt die Rüstung nur wie PR.

◆ **RR = Ritterrüstung:** Die klassische Ritterrüstung aus dem Körper angepassten und ihn ganz einhüllenden Metallplatten ist auf *Midgard* noch nicht entwickelt worden. Es mag sie aber auf anderen Welten geben, die die Abenteurer durch Magie erreichen können.

Tiere oder Fabelwesen sind oft von Natur aus durch Fell, Fettschichten, Lederhaut oder Chitinpanzer besser geschützt als ein unbekleideter Mensch. Säugetiere haben meistens Rüstklasse OR (Reh), TR (Wolf) oder LR (Bär). Das dichte und sehr harte Schuppenkleid eines großen Reptils schützt wie KR. Ein sehr fester Chitinpanzer kann durchaus den Schutz von PR oder gar VR gewähren, je nachdem, ob das Wesen auch verletzlichere Körperteile hat oder nicht. Manche Wesen, z.B. Golems und einige Dämonen, besitzen von Natur aus sogar eine wie RR wirkende äußere Hülle.

Einschränkungen und Nachteile beim Tragen von Rüstungen

Das Tragen einer schweren Rüstung schränkt die Beweglichkeit von Abenteurern ein. In **Vollrüstung** kann ein Abenteurer nur unbehindert kämpfen, wenn er die Fertigkeit *Kampf in Vollrüstung* besitzt. Andernfalls wird bei allen EW:Angriff und WW:Abwehr im Nahkampf und Handgemenge sowie bei allen Erfolgswürfen für Bewegungsfertigkeiten einen Abzug von **–2** berücksichtigt.

Um eine Metallrüstung tragen zu können, müssen Menschen und vergleichbare Wesen eine **Mindeststärke** besitzen, die in dem unten anschließenden Kasten angegeben ist. Zieht ein Abenteurer eine Rüstung an, für die er zu schwach ist, muss er einen Abzug von **–2** auf alle EW:Angriff und WW:Abwehr hinnehmen.

Rüstungen sind passend zur Gestalt des Trägers (s. S. 33) geschnitten. Zu kleine oder zu enge Rüstungen kann ein Abenteurer nicht anziehen. Trägt ein Abenteurer eine zu große oder zu weite Rüstung, erleidet er Abzüge von **–2** auf EW:Angriff und WW:Abwehr (**–4**, wenn die Rüstung zu groß und zu weit ist). Alle Abzüge addieren sich. Ein kleiner, schlanker Abenteurer mit Stärke 43, der den *Kampf in Vollrüstung* nicht beherrscht und eine Vollrüstung der Größe mittelgroß/breit trägt, erleidet zusammen Abzüge von –8.

Durch das Tragen einer Metallrüstung verringern sich außerdem **Bewegungsweite** und **Gewandtheit** eines Abenteurers um die in der Liste angegebenen Werte. Zusätzlich verlieren geschickte und gewandte Abenteurer ihren persönlichen Angriffs- und Abwehrbonus ganz oder teilweise, wenn sie eine Metallrüstung anziehen. Der Abwehrbonus eines Abenteurers in Kettenrüstung sinkt um 1; in Plattenrüstung verliert er seinen gesamten Abwehrbonus. Ein Abenteurer in Voll- oder Ritterrüstung verliert nicht nur seinen gesamten Abwehrbonus, sondern sein persönlicher Angriffsbonus verringert sich um 1 bzw. wird ganz ignoriert.

Helme, die Teil einer Vollrüstung sind, bedecken die Ohren und beeinträchtigen die Hörfähigkeit. Der Träger erhält einen Abzug von **–2** auf seine EW:Wahrnehmung beim Hören. Dadurch kann er auch nicht mehr automatisch auf kaum hörbare Geräusche aufmerksam werden, wenn er von Geburt an mit einem besonders guten Gehör gesegnet ist. **Helme mit Visier** beeinträchtigen zusätzlich die Sehfähigkeit, wenn das Visier heruntergeklappt ist. Der Träger erhält einen Abzug von **–2** auf seine EW:Wahrnehmung beim Sehen, und seine Sicht wird so beeinträchtigt, dass kein Fernkampf über mehr als 20 m Entfernung möglich ist.

Ein zauberkundiger Abenteurer kann in einer Metallrüstung nur eingeschränkt seine magischen Fähigkeiten einsetzen (s. *Das Arkanum*). **Druiden** und **Schamanen** können überhaupt keine Metallrüstungen tragen, da sie darin ihre ureigene Magie, den Dweomer bzw. die Wundertaten, nicht mehr wirken können (s. S. 16f).

Rüstung	Mindest-stärke	Verlust an Gewandtheit	Verlust an Bewegungsweite	Verlust von pers. Bonus
Kettenrüstung (KR)	31	-	**–4**	**1 von Abwehr**
Plattenrüstung (PR)	61	**–25**	**–8**	**Abwehr ganz**
Vollrüstung (VR)	61	**–40**	**–12**	**Abwehr ganz, 1 von Angriff**
Ritterrüstung (RR)	81	**–50**	**–16**	**Abwehr ganz, Angriff ganz**

Handlungen und Position im Kampf

Dieser Abschnitt beschreibt Einzelheiten des Ablaufs von Kämpfen und ähnlichen Aktionsphasen, mit denen spannendere Handlungsabläufe möglich werden. Dabei kommt es darauf an, wie die Abenteurer sich über die Kampffläche bewegen, wie sie sich zu ihren Gegnern positionieren und für welche Handlungen sie sich entscheiden.

Handlungen in Kampfsituationen

Wie bereits im Abschnitt *»Aktionsphasen«* (S. 59) beschrieben, hängen die Handlungsmöglichkeiten eines Abenteurers in einer Kampfsituation davon ab, wie weit er sich in den 10 sec der laufenden Runde bewegt hat. In diesem Abschnitt werden typische Aktionen während eines Kampfes behandelt.

1. Der Abenteurer hat sich um **mehr als die Hälfte** seiner Bewegungsweite bewegt (bei B24 um 13-24 m):

In der laufenden Runde ist keine gezielte Handlung mehr möglich. Hat der Abenteurer mindestens ein Zehntel seiner Bewegungsweite nicht verbraucht (3 m bei B24), kann er noch einen Gegner **überstürzt** im Nahkampf angreifen (s. S. 77) oder in ein Handgemenge verwickeln (s. S. 85f).

2. Der Abenteurer hat sich um **höchstens die Hälfte** seiner Bewegungsweite bewegt (bei B24 also um 0-12 Felder):

2a. mit einer **Nahkampf-** oder **Wurfwaffe* angreifen**.

2b. ein **Handgemenge einleiten**.
(s. *»Handgemenge«,* S. 85f)

2c. den **Gegner zu Fall bringen**.
(s. S. 80)

2d. eine **Nahkampfwaffe ziehen.**
Der Abenteurer muss die Hand oder die Hände, mit denen er die Waffe zieht, frei haben. Mit einer gerade gezogenen **einhändigen** Waffe kann er noch in derselben Runde einen **spontanen Angriff** (s. S. 77) ausführen.

2e. **sich hinlegen oder -knien**.

2f. **aufstehen**.
In der laufenden Runde hingefallene Abenteurer können aufstehen, aber keine weiteren Handlungen ausführen (außer beim Einsatz von *Akrobatik,* s. S. 101).

3. Der Abenteurer hat sich um **höchstens 1 m** bewegt:

3g. eine **Schusswaffe* abfeuern**.

3h. **zaubern**.

3i. mit einer **Schuss- oder Wurfwaffe sorgfältig zielen**.
(s. *»Fernkampf«,* S. 82ff)

3j. **aufstehen und im Nahkampf angreifen**.
Ein Abenteurer, der zu Beginn der Runde gelegen oder gekniet hat, kann aufstehen und mit einer angriffsbereiten Nahkampfwaffe zuschlagen.

3k. **die Waffe wechseln** oder **eine Waffe vom Boden aufheben**.
Versucht ein Abenteurer, eine Waffe gegen eine andere zu wechseln oder eine Waffe vom Boden aufzuheben, während er gleichzeitig im Nahkampf oder Handgemenge angegriffen wird, kostet ihn das eine volle Runde.

3l. **konzentriert abwehren und aus dem Nahkampf lösen**.
Der Abenteurer verzichtet auf eigene Handlungen und erhält dafür in der laufenden Runde **+4** auf alle **WW:Abwehr** gegen Nahkampfangriffe. Wenn er **will**, kann er außerdem am Ende der Runde den Kontrollbereich von Gegnern verlassen und sich **aus dem Nahkampf lösen**. Er bewegt sich dann nach Abschluss der Handlungen 1 m von den feindseligen Personen weg.

3m. **panisch fliehen**.
Der Abenteurer bewegt sich am Ende der Runde nach Abschluss aller Handlungen um seine volle Bewegungsweite (also um 24 m bei B24) von einem Gegner weg. Während der entsprechenden Runde erhalten alle Gegner, die ihn im Nahkampf attackieren, **+4** auf ihre EW:Angriff.

*: Der wiederholte Angriff mit Schuss- oder Wurfwaffen beinhaltet den Griff nach neuer Munition oder neuen Wurfgeschossen, wenn sie bereitgehalten werden. Das Ziehen eines weiteren Wurfmessers aus einem Gürtel oder eines Pfeiles aus einem Köcher sind keine eigenständigen Handlungen.

Die Liste der Handlungen ist nicht erschöpfend. Sollten die Abenteurer andere Aktionen ausführen wollen, kann der Spielleiter die benötigte Zeit abschätzen und entsprechend berücksichtigen. Ein Abenteurer, der sich um die Hälfte seiner Bewegungsweite bewegt hat, kann in derselben Runde noch eine 5 sec dauernde Handlung ausführen, z.B. eine Tür öffnen. Anschließend kann er natürlich nicht mehr angreifen. Hat der Abenteurer sich nur 1 Feld weit bewegt, stehen ihm die ganzen 10 sec der Runde für eine Handlung zur Verfügung, z.B. für das Entzünden einer Fackel an einem Lagerfeuer. Eine 1 sec dauernde Handlung wie z.B. der Sprung über eine Sitzbank kostet eine Person nur ein Zehntel ihrer Bewegungsweite - bei B24 also aufgerundet 3 m. Manche Handlungen können auch durchaus mehrere Runden in Anspruch nehmen. Handlungsabläufe sollten auf unkomplizierte Weise sinnvoll und realistisch sein. Zu diesem Zweck kann der Spielleiter die Regeln in seinem Sinne oder in Absprache mit der Gruppe auslegen.

Position in Aktionsphasen

Um in Aktionsphasen unbehindert handeln zu können, braucht ein Abenteurer etwa 1 Quadratmeter freien Raum. Nach vorne und zur Seite hin erstreckt sich von seinem Standort aus in bis zu 1 m Entfernung sein **Kontrollbereich** (in Abbildung 1 blau). Gegner, die sich in diesem Gebiet aufhalten, kann er im Nahkampf angreifen.

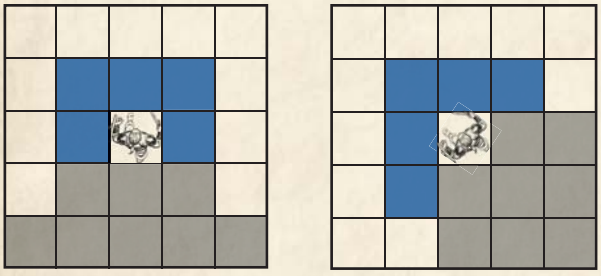


Abbildung 1

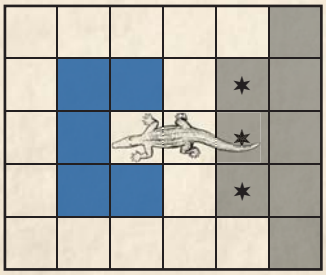


Abbildung 2

Es gibt Lebewesen, die nach mehreren Richtungen hin angreifen können. Das Krokodil in Abbildung 2 kann zum Beispiel Gegner in seinem Kontrollbereich beißen, zusätzlich aber Personen in den mit Sternchen markierten Feldern mit einem reflexartigen Schwanzhieb treffen.

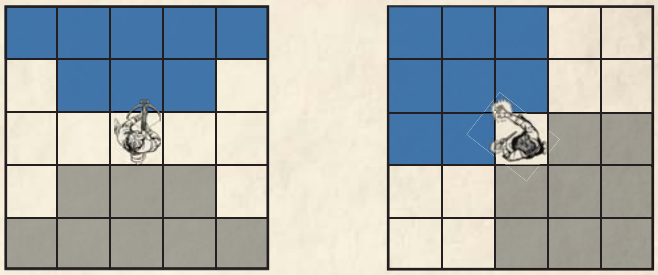


Abbildung 3

Mit Wurf- und Schusswaffen kann ein Abenteurer nur die Gegner gezielt bekämpfen, die sich in seinem **Schussfeld** aufhalten (in Abbildung 3 blau, in Abbildung 5 zwischen den roten Linien). Das Schussfeld umfasst einen Winkel von 90 Grad und erstreckt sich in Blickrichtung bis zur äußersten Reichweite der Waffe. Der Schütze kann allerdings nur Ziele treffen, die nicht verdeckt sind. Auf keinem Feld, das von der gradlinigen Verbindung zwischen Schützenfeld und Zielfeld angeschnitten wird, darf sich eine andere Person oder ein Hindernis befinden - es sei denn, das im Weg stehende Hindernis ist höchstens halb so groß wie der beschossene Gegner.

In diesem Bereich müssen sich auch Opfer eines Zauberers aufhalten, da er nur Wesen verzaubern kann, die er in seinem **Blickfeld** hat und nicht nur aus den Augenwinkeln sieht.

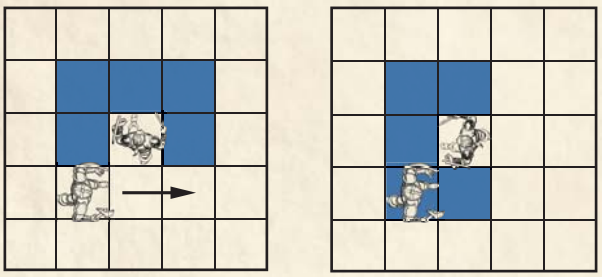
Hinter dem Abenteurer befindet sich ein dem Blickfeld entsprechender, ebenfalls 90 Grad umfassender Bereich (in Abbildung 1, 2 oder 3 grau). Was dort passiert, kann er auf keinen Fall sehen. Wird er von einem Gegner in diesem Bereich angegriffen oder beschossen, handelt es sich um einen **Angriff von hinten**.

Kontrollbereich

Ein kampfbereiter Abenteurer kontrolliert den Bereich vor und seitlich von seinem Standort. Auf einem Quadratraster

sind das die fünf blauen Felder in Abbildung 1, je nachdem ob der Kämpfer sein Gesicht einer der vier **Seiten** oder einer der vier **Ecken** des Feldes, auf dem er steht, zuwendet.

Gerät ein Gegner im Laufe seiner Bewegung in diesen **Kontrollbereich** des Abenteurers, muss er sofort stehen bleiben. Ist der Abenteurer nicht in einen Nahkampf verwickelt oder anderweitig beschäftigt, kann er sich auch um bis zu 90 Grad drehen, sobald jemand direkt hinter ihm vorbeilaufen will, um ihn so in seinen Kontrollbereich zu bekommen und aufzuhalten (s. Abbildung 4). Personen, die nicht im Nahkampf angreifen können, weil sie am Boden liegen, schwer verwundet oder in ein Handgemenge verwickelt sind oder aus anderen Gründen ihre Waffen nicht einsetzen können, besitzen solange **keinen** Kontrollbereich, bis sie wieder kampfbereit sind.



vorher nachher

Abbildung 4

Befindet sich ein Abenteurer bei Rundenbeginn schon in einem gegnerischen Kontrollbereich, darf er diesen nicht verlassen und sich höchstens um 1 m zur Seite bewegen. Nur wenn er auf seine Handlung verzichtet, kann er sich kontrolliert vom Gegner lösen. Dazu muss er sich auf die Abwehr konzentrieren, panisch fliehen (s. *»Handlungen in Kampfsituationen«*, S. 74) oder seinen Rückzug von einem Kameraden decken lassen (s. *»Spezielle Nahkampftechniken«*, S. 80).

Im Kontrollbereich eines Gegners kann ein Abenteurer keine Fernwaffen einsetzen; er muss sich zu sehr darauf konzentrieren, Hieben auszuweichen, als dass er noch gezielt schießen oder werfen könnte. Ist der Gegner allerdings erst in der laufenden Runde an den Schützen herangelaufen, kann dieser noch einmal auf ihn schießen. Der Fernkampfangriff findet dann unabhängig von den Handlungsrängen der beiden Kämpfer **vor** dem Nahkampfangriff des Gegners statt.

Wozu braucht man den Kontrollbereich?

MIDGARD nutzt zur Vereinfachung und Beschleunigung der normalen Kampfabläufe die Regel „Erst bewegen, dann handeln“. Diese Übereinkunft kann aber missbraucht werden, wenn die Abenteurer einfach an Gegnern vorbeilaufen, ohne dass diese sie daran hindern können. Der Kontrollbereich verhindert das.

Ist zum Beispiel ein Hexer am Ende eines 3 m breiten Gangs mit einem längeren Zauber beschäftigt, könnten die Abenteurer bei ungeregelter Bewegung einfach an seiner ein Stück vor ihm stehenden Ogerleibwache vorbeispazieren und das magische Ritual unterbrechen. Natürlich wird der Oger das verhindern wollen, und dank Kontrollbereich kann er es auch. Er kontrolliert die volle Gangbreite, und sich nähernde Abenteurer müssen dort erst mal stehen bleiben. Ein Teil der Abenteurer kann dann den Oger beschäftigen, während andere sich mit passenden Aktionen wieder aus dem Kampf lösen und in Richtung des Hexers weiterlaufen können, aber das kostet Zeit.

Die meisten Lebewesen nehmen wie Menschen nur 1 Feld ein, und sie haben auch denselben Kontrollbereich. Ausnahmen bilden nur extrem kleine und extrem große Lebewesen. Zwei Kobolde oder zwei Riesenratten können sich auf einem Feld aufhalten und ungehindert kämpfen. Wenden sie sich in unterschiedliche Richtungen, können ihre unterschiedlichen Kontrollbereiche alle benachbarten Felder abdecken. Als Beispiel für große Wesen zeigt Abbildung 2 ein 2 m langes Krokodil, das 2 Felder besetzt, aber nur nach vorne einen Kontrollbereich (blau) hat und Abbildung 5 einen 6 m großen, mit einer mannslangen Keule bewaffneten Riesen, der im Kampf 4 Felder einnimmt und einen aus 8 bzw. 7 Feldern bestehenden Kontrollbereich (blau) besitzt.

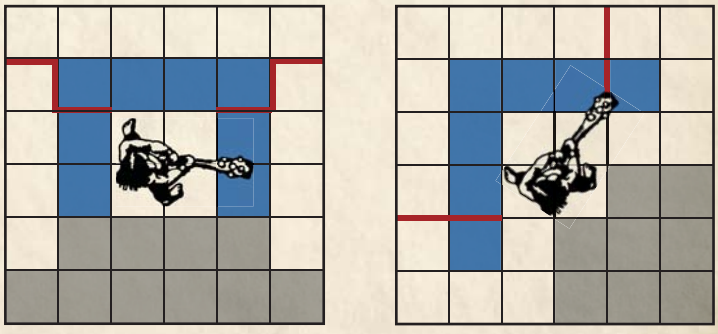


Abbildung 5

Nahkampf

Dieser Abschnitt stellt häufig auftretende Situationen vor, bei denen im Nahkampf Angriffe leichter oder schwerer fallen. Außerdem werden Sonderregeln für bestimmte Waffen oder Kampftaktiken vorgestellt.

Zuschläge und Abzüge im Nahkampf

Wann ein Angriff leicht oder schwer fällt, muss wie bei allen Fertigkeiten der Spielleiter unter Berücksichtigung der Umstände entscheiden. Im Kampf gibt es eine Reihe von Standardfällen, die immer wieder auftreten. Zur Erleichterung werden hier und im Fernkampfabschnitt Zuschläge und Abzüge auf EW:Angriff und WW:Abwehr empfohlen. Treffen mehrere Bedingungen gleichzeitig zu, entscheidet der Spielleiter, ob sich die Erschwernisse addieren oder nur der höhere Wert zählt (s. Beispiele)

Schwierigkeit bei Nahkampfangriffen

sehr leicht (**+4**)
Angriff gegen erschöpfte, wehrlose oder panisch fliehende Opfer
Angriff im Stehen gegen Liegende und von außen gegen Personen im Handgemenge
Angriff mit Hand bei Berührungszauber (s. *Das Arkanum)*

leicht (**+2**)
Angriff von hinten
Angriff von höherer Position

schwer (**–2**)
Angriff gegen Unsichtbare
Angriff mit für die Waffe unzureichenden Eigenschaften

sehr schwer (**–4**)
Angreifer ist erschöpft (0 AP)
Angreifer liegt am Boden
Rechtshänder mit linker Hand und umgekehrt
spontaner Angriff
Rundumschlag
Kampf auf schwankendem Untergrund ohne *Balancieren*
Angriff vom Pferderücken ohne *Reiterkampf*

besonders schwer (**–6**)
Kampf in völliger Dunkelheit
Angreifer ist geblendet
überstürzter Angriff

Um den Vorteil **erhöhter Position** zu genießen, muss der Angreifer wenigstens 70 cm höher als sein Gegner stehen. Ist der Höhenunterschied so groß, dass sich die Füße des einen Kämpfers in Kopfhöhe des anderen befinden, ist überhaupt kein Nahkampf mehr möglich.

Kämpft der Angreifer auf **schwankendem Grund**, z.B. in einem Boot bei starkem Wellengang, auf einem schnell fahrenden Wagen (mehr als 24 m in der laufenden Runde) oder auf einer hin und her schwingenden Hängebrücke, fällt ihm das Treffen sehr schwer. Mit *Balancieren* kann er diesen Nachteil vermeiden.

Einen **spontanen Angriff** kann der Abenteurer nicht richtig vorbereiten, da er einen Teil der Runde mit anderen Dingen verbracht hat oder da er eine unverhoffte Gelegenheit zum Angreifen nutzt. Ein **überstürzter Angriff** ist ein wildes und ungezieltes Drauflosschlagen unter Vernachlässigung der eigenen Abwehr. Solche Hiebe führen Abenteurer, die aus vollem Lauf heraus noch einen Gegner attackieren wollen.

Unsichtbare kann man gar nicht angreifen, wenn man nicht weiß, wo sie gerade stehen. Im Nahkampf kann man aber durch Geräusche, den Luftzug von Hieben usw. ungefähr feststellen, wo sie sich befinden.

Schwierigkeit bei Nahkampfabwehr

sehr leicht (**+4**)
konzentrierte Abwehr bei Verzicht auf eigene Handlung

schwer (**–2**)
Abwehrender greift selbst überstürzt an

sehr schwer (**–4**)
Abwehrender ist erschöpft (0 AP)
Abwehrender mit schwerer Beinverletzung
Abwehrender ist überrascht
Abwehr in völliger Dunkelheit und gegen unsichtbare Angreifer

Abwehr nicht möglich
Angegriffener ist wehrlos
Beschuss aus dem Hinterhalt
beim Gegenangriff nach vergeblichem Einleiten eines Handgemenges



Durwyn befindet sich im Zweikampf mit einem unsichtbaren Gegner und erleidet deswegen –2 auf seine EW:Angriff. Das gilt auch für Aidan, der seinen Gefährten unterstützen will. Der Spitzbube hat sich aber als Linkshänder den linken Arm gebrochen und muss den Dolch mit rechts führen (–4). Da die fehlende Sichtbarkeit des Gegners und die Behinderung beim Kampf mit der falschen Hand zwei verschiedenartige Erschwernisse darstellen, addieren sich die Abzüge zu –6.

Der Kampf läuft nicht gut. Um gleiche Bedingungen zu schaffen, stößt Aidan die einzige Lichtquelle im Raum, einen mehrarmigen Kerzenleuchter um und tritt die Flammen aus. Alle am Kampf Beteiligten leiden jetzt unter völliger Dunkelheit (–6). Aidan und Durwyn sehen gar nichts mehr, so dass die zusätzliche Unsichtbarkeit des Gegners keine Rolle mehr spielt. Es bleibt daher bei einem Abzug von –6 auf EW:Angriff. Gleichartige Erschwernisse addieren sich nicht.

Platzbedarf im Nahkampf

Im Nahkampf brauchen Mensch, Tier und Fabelwesen Platz. Daher kann ein einzelnes Wesen nicht von beliebig vielen Angreifern bekämpft werden. Ein **Mensch** kann im Nahkampf normalerweise von **höchstens vier** menschengroßen **Gegnern** im Nahkampf attackiert werden (s. Abbildung 6). Ist der Angegriffene nach einer oder nach mehreren Seiten hin gedeckt, weil er zum Beispiel mit dem Rücken zur Wand (s. Abbildung 7) kämpft, verringert sich entsprechend die Zahl der Feinde, die ihn im Nahkampf angreifen können.

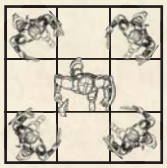


Abbildung 6



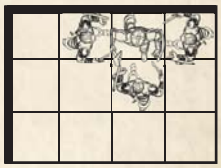


Abbildung 7

Wesen, die wie ein Reiter 2 Felder einnehmen, können von höchstens 6 menschengroßen Gegnern attackiert werden (vgl. Abbildung 8). Allgemein kann eine Spielfigur höchstens von so vielen Gegnern angegriffen werden, wie die von ihr besetzten Felder nach außen weisende Kanten haben, die nicht durch Wände und ähnliche Hindernisse gedeckt sind. Bei dem Riesen in Abbildung 9 sind dies 8 Kanten und damit 8 Gegner.

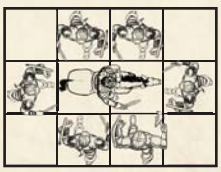


Abbildung 8

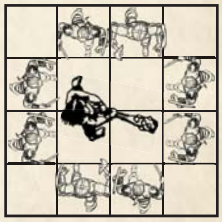


Abbildung 9

Für Kämpfe mit Spießwaffen und zweihändigen Hiebwaffen gelten besondere Regeln, die im nächsten Abschnitt vorgestellt werden.

Ein Angreifer mit **zweihändiger Hiebwaffe** zählt wie **zwei** Personen mit einhändigen Waffen, wenn bestimmt wird, wie viele Personen gleichzeitig einen Gegner angreifen können. Ein Mensch, der mit zweihändiger Hiebwaffe angegriffen wird, kann gleichzeitig nur noch von zwei normal bewaffne-

ten Abenteurern oder stattdessen von einem weiteren Abenteurer mit zweihändiger Hiebwaffe bekämpft werden (vgl. Abbildung 10).

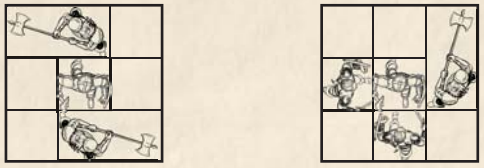


Abbildung 10

Der Kämpfer mit zweihändiger Hiebwaffe selbst kann im Nahkampf nur von den sechs Feldern aus angegriffen werden, die mit seinen beiden eigenen Feldern eine Kante gemeinsam haben. Gegner mit Spießwaffen können ihn zusätzlich von den mit Sternchen markierten Feldern in Abbildung 12 (s. S. 80) aus attackieren.

Spezielle Nahkampftechniken

Der folgende Abschnitt behandelt einige besondere Kampftechniken, die zum Teil nur mit bestimmten Waffen ausgeführt werden können. Unter anderem werden Sonderregeln zum Raumbedarf beim Kampf mit Spießwaffen und zweihändigen Hiebwaffen vorgestellt.

Kampf mit Spießwaffen

Beim Stechen mit einer **Spießwaffe** hat der Angreifer eine höhere Reichweite und braucht weniger Platz als beim Kampf mit anderen Nahkampfwaffen. Zwischen je zwei Kampfgefährten, die einen Gegner angreifen, kann **zusätzlich** ein Abenteurer mit einer Spießwaffe zustechen. Abbildung 11 zeigt drei Möglichkeiten, wie unter Einsatz von Spießwaffen eine möglichst große Übermacht erreicht wird.

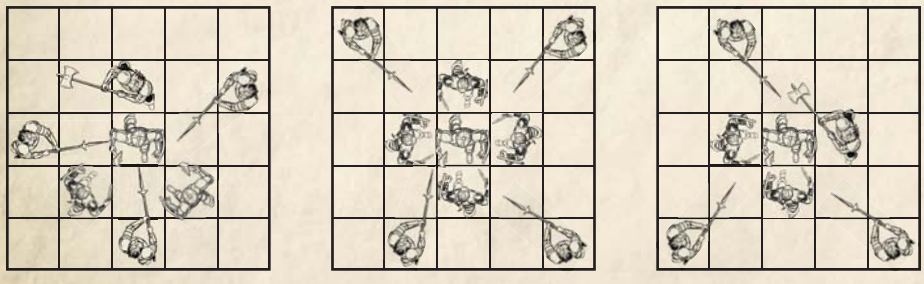


Abbildung 11

Nähern sich zwei Gegner in einer Runde zum ersten Mal auf Nahkampfdistanz und ist einer der beiden mit einer Spießwaffe, der andere mit einer anderen Nahkampfwaffe bewaffnet, so greift der Kämpfer mit der Spießwaffe auf jeden Fall als erster an - unabhängig von den Gewandtheiten der beiden. Diesen Vorteil besitzt er aber nur in der ersten Runde eines Nahkampfes.

Bewegt sich ein Abenteurer **mindestens 6 m** weit, aber nicht mehr als die Hälfte seiner Bewegungsweite, zählt sein Angriff in dieser Runde als **Sturmangriff**. Er richtet dann mit einer mit beiden Händen gehaltenen Spießwaffe höheren Schaden an. Umgekehrt richten defensive Abenteurer, die mit einer solchen Waffe kämpfen, ebenfalls den höheren Schaden gegen im Sturmangriff heranlaufende Feinde an. Gnome, Halblinge und Zwerge müssen für einen Sturmangriff nur mindestens 3 m zurücklegen.

Kampf mit zweihändigen Hiebwaffen

Mit **zweihändigen Hiebwaffen** *(Zweihandschwerter, Zweihandschlagwaffen* und Kriegsflegeln) beansprucht ein Abenteurer im Nahkampf eine Fläche von 2 m Breite und 1 m Tiefe (2 Felder). Für Auseinandersetzungen in engen Gängen sind diese Waffen daher kaum geeignet. Abbildung 12 stellt die beiden möglichen Kampfpositionen dar, die ein Abenteurer mit einer zweihändigen Hiebwaffe einnehmen kann. Die beiden rot eingerahmten Felder beansprucht er selbst. Die Felder seines Kontrollbereichs sind blau. Ein Angriff aus dem grauen Bereich heraus zählt als Angriff von hinten.

Ein Abenteurer kann mit einer zweihändigen Hiebwaffe anstelle eines normalen Angriffs zum **Rundumschlag** ausholen. Damit kann er gleichzeitig bis zu drei Gegner auf angrenzenden Feldern angreifen, und zwar Personen, die sich auf den Feldern 2, 3, 4 oder auf den Feldern 1, 2, 3 der Abbildung 13 aufhalten. Jeder dieser Angriffe ist durch einen Abzug von **–4** erschwert. Ein Rundumschlag gefährdet auf jeden Fall alle auf den drei Feldern befindlichen Personen, also auch Gefährten des Zuschla-

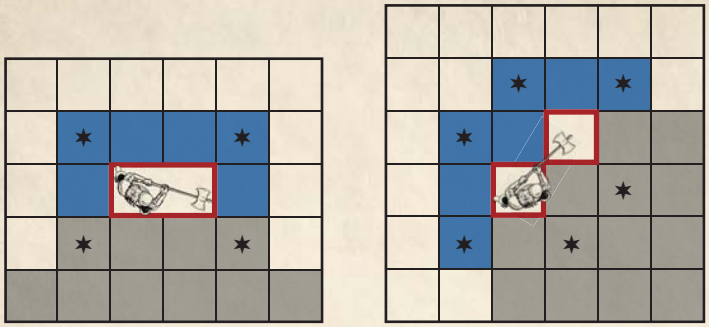


Abbildung 12

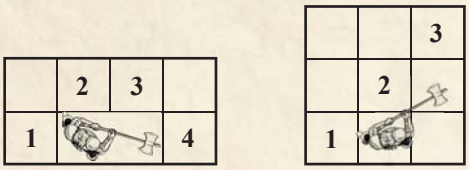


Abbildung 13

genden. Da der Abenteurer weit ausholen muss, findet ein Rundumschlag unabhängig vom Handlungsrang immer am Schluss der Runde statt.

Zurückdrängen

Gelingt einem Abenteurer ein Nahkampfangriff und verliert er selbst in der laufenden Runde keine Ausdauerpunkte, darf er den getroffenen Gegner **zurückdrängen**. Er schiebt die gegnerische Figur am Ende der Runde nach Abschluss aller Handlungen um 1 Feld gerade oder schräg von sich weg (auf eines der blauen Felder in Abbildung 14). Der Zurückdrängende darf sofort in das freigewordene Feld nachrücken, außer er verlässt dabei den Kontrollbereich eines anderen Feindes. Er kann aber auch an seinem alten Platz stehen bleiben und sich so von dem zurückgedrängten Gegner lösen. Der

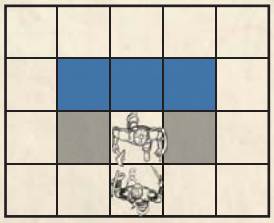


Abbildung 14

Zurückgedrängte darf nur auf unbesetzten Feldern zu stehen kommen, wozu auch Feuerstellen, offene Fallgruben oder Abgründe zählen. Soll er auf ein Gefahrenfeld gedrängt werden, kann er einen PW:Gewandtheit machen. Gelingt dieser Prüfwurf, weicht er stattdessen auf ein anderes Feld eigener Wahl vor dem Abenteurer aus (ein graues oder blaues Feld in Abbildung 14). Das Feld, das er bisher besetzt hat, muss er aber auf jeden Fall räumen.

Den Rückzug decken

Ein Abenteurer kann **den Rückzug eines Kameraden decken**, wenn er zu Beginn der Runde neben einem Gefährten steht, der sich vom Gegner lösen will. Der geschwächte Kamerad bewegt sich während der Bewegung um 1 m aus dem Kontrollbereich des Gegners heraus, während der Helfer auf das gerade verlassene Feld zieht. Hierbei ist es auch erlaubt, dass die beiden einfach ihre Plätze tauschen. Keiner der beiden Gefährten kann in dieser Runde selbst angreifen, aber der Abenteurer, der sich vom Gegner löst, ist sicher vor gegnerischen Angriffen. Stattdessen kann der Gegner den Helfer angreifen.

Den Gegner zu Fall bringen

Ein Abenteurer kann versuchen, sich mit vollem Gewicht gegen einen Gegner zu werfen und ihn dadurch umzustoßen. Besonders wirksam ist diese Taktik, wenn er dabei einen großen Schild einsetzt.

Über den Erfolg entscheidet ein **EW:Raufen**. Das Opfer wehrt sich mit einem WW:Abwehr, bei dem Schilde, aber keine Parierwaffen berücksichtigt werden. Benutzt der Angreifer einen **großen Schild**, wird dessen Fertigkeitswert als Zuschlag zum EW:Raufen addiert.

EW+(großer Schild)**:Raufen** gegen **WW:Abwehr**

Gelingt der Erfolgswurf, verursacht er nur leichten Schaden. Misslingt der WW:Abwehr, stürzt der Angegriffene zu Boden.

Gelingt es dem Angreifer, den Gegner zu Fall zu bringen, muss er einen **PW:Gewandtheit** machen. Misslingt der Wurf, fällt er durch seinen eigenen Schwung ebenfalls hin.


FuFu 2013

Ein waffenloser Kämpfer kann einen Gegner auch mit den besonderen Wurftechniken des Ringens zu Fall bringen. Anstelle des EW:Raufen entscheidet dann ein **EW:Ringen** über den Erfolg der Aktion.

Fernkampf

In diesem Abschnitt werden Besonderheiten behandelt, die beim Angriffen mit Schuss- und Wurfwaffen auftreten können.

Fehlschüsse und Fehlwürfe

Greift ein Abenteurer im Fernkampf einen Gegner an, der sich **im Nahkampf** mit einer anderen Person befindet, und verfehlt er sein Ziel, wird ein zweiter EW:Angriff mit Fertigkeitswert+(4) ausgeführt. Führt dieser zweite Erfolgswurf zu einem Treffer, ist versehentlich der Nahkampfgegner des Ziels getroffen worden. Befinden sich mehrere Personen im Nahkampf mit dem anvisierten Opfer, wird für jede ein solcher EW:Angriff ausgeführt, bis ein Treffer erzielt wird oder bis alle beteiligten Nahkämpfer an der Reihe waren.

Verfehlt ein Geschoss die anvisierte Person und auch alle ihre Nahkampfgegner, fliegt es geradlinig bis zum äußersten Rand seines Fernbereiches weiter, wenn es nicht vorher gegen ein Hindernis prallt. Durchquert das Geschoss auf seiner Bahn ein Feld, auf dem sich jemand befindet, wird wiederum ein EW:Angriff mit Fertigkeitswert+(4) durchgeführt. Gelingt der Wurf, wird die betreffende Person versehentlich getroffen. Nach einem Treffer fliegt das Geschoss nicht mehr weiter.

Zuschläge und Abzüge im Fernkampf

Als Hilfestellung für Spielleiter werden hier Zuschläge und Abzüge auf EW:Angriff für häufig auftretende Fernkampfsituationen beschrieben.

Deckung erschwert Fernkampfangriffe. Sie wird aber nur berücksichtigt, wenn das Ziel die ganze Runde gedeckt war.

Bekommt der Schütze sein Ziel nur kurz zu Gesicht, z.B. weil der Gegner von einer Deckung zur anderen hechtet oder weil der Schütze selbst sich in Deckung befindet und diese nur kurz zum Schießen verlässt, so ist lediglich ein **spontaner Schuss** möglich.

Um **sorgfältig zielen** zu können, braucht der Angreifer eine ganze Runde, in der er und sein Ziel sich nicht vom Fleck, d.h. höchstens um 1 m, bewegen dürfen.

Wird das Ziel durch nicht zu hohe Hindernisse verdeckt, kann der Angreifer im Bogen über sie hinweg schießen. Für eine solche **ballistische** Geschossbahn muss genügend freier Raum über den Hindernissen vorhanden sein.

Bewegte Ziele sind schwerer zu treffen. Dazu gehören Gegner, die sich schnell bewegen (**mindestens 30 m** in der laufenden Runde) oder bewusst Geschossen ausweichen. Letztere schlagen Haken und hechten von Deckung zu Deckung, kommen dafür aber nur mit **B/2** voran.

Schwierigkeit bei Fernkampfangriffen

sehr leicht (**+4**)
Angreifer zielt sorgfältig
Angriff gegen Personen im Handgemenge
Ziel ca. viermal so groß wie ein Mensch

leicht (**+2**)
Ziel ca. zweimal so groß wie ein Mensch

schwer (**–2**)
Ziel im Mittelbereich der Waffe
Ziel ca. halb so groß wie ein Mensch
Ziel zur Hälfte gedeckt
Ziel bewegt sich schnell
Geschossbahn ist ballistisch
Angriff mit für die Waffe unzureichenden Eigenschaften

sehr schwer (**–4**)
Ziel im Fernbereich der Waffe
Ziel ca. ein Viertel so groß wie ein Mensch
Ziel weitgehend gedeckt
Angriff bei sehr schwacher Beleuchtung
Angreifer ist erschöpft (0 AP)
spontaner Schuss
Schuss mit Brandpfeil
Schuss vom Pferderücken ohne *Reiterkampf*
Schuss auf schwankendem Grund ohne *Balancieren*

besonders schwer (**–6**)
Angreifer kann Ziel nicht sehen (EW:Wahrnehmung)

Befindet sich der Angreifer auf **schwankendem Grund**, z.B. in einem Boot bei starkem Wellengang oder auf einem schnell fahrenden Wagen (mehr als 24 m in der laufenden Runde), fällt ihm das Treffen sehr schwer. Mit *Balancieren* kann er diesen Nachteil umgehen.

Kann der Angreifer das Ziel nicht sehen, da es in völliger Dunkelheit oder unsichtbar ist oder er selbst geblendet ist, muss ihm erst ein **EW:Wahrnehmung** gelingen, um eine Vorstellung zu bekommen, wohin er schießen muss. Auch dann findet der Angriff noch unter erschwerten Bedingungen statt.

Spezielle Fernkampftechniken

Schüsse aus dem Hinterhalt

Greift ein Abenteurer im Fernkampf einen Gegner an, der ihn nicht sehen kann, der nicht mit Beschuss rechnet und der nicht in einen Nahkampf oder in ein Handgemenge verwickelt ist, handelt es sich um einen Fernkampfangriff aus dem **Hinterhalt**. Bei Tageslicht oder guter Beleuchtung kann man einen Gegner nur aus dem Hinterhalt angreifen, wenn der Angriff von hinten erfolgt. Ist ein solcher Fernkampfangriff aus dem Hinterhalt erfolgreich, darf das ahnungslose Opfer wie üblich **keinen WW:Abwehr** machen.

Wurfwaffen bei Sturmangriffen

Einige Völker *Midgards* haben besondere Kampftaktiken entwickelt, die den Einsatz von Wurfwaffen mit einem direkt folgenden Nahkampfangriff kombinieren. Valianer werfen kurz vor dem Kontakt mit dem Feind einen schweren Wurfspieß, bevor sie ihr Kurzschwert aus der Scheide reißen und zuschlagen. Waelinger schleudern ihre Wurfaxt, bevor sie dem Feind mit Schwert oder Streitaxt zu Leibe rücken.

Um derartige Taktiken einsetzen zu können, muss der Angreifer oder sein Gegner einen **Sturmangriff** (s. S. 79) ausführen. Nach dem Angriff mit der Wurfwaffe kann der Angreifer sofort mit der jetzt freien Hand eine **einhändige** Nahkampfwaffe ziehen. Mit ihr kann er noch in derselben Runde einen **spontanen Angriff** ausführen, der am Ende der Runde stattfindet.

In Kombination mit einer Nahkampfwaffe können nur Wurfspeer, Wurfspieß und alle Stielwurfwaffen im oder gegen einen Sturmangriff eingesetzt werden.

Angriffe mit Streuwirkung

Es gibt improvisierte Angriffsmöglichkeiten, die sich durch ihre Streuwirkung von herkömmlichen Fernkampfangriffen unterscheiden. Ein Abenteurer kann versuchen, einem Gegner eine Handvoll Sand ins Gesicht zu schleudern oder ihm den Inhalt eines Bierkruges oder Säurebehälters über den Kopf zu schütten. Eine solche Attacke zählt immer als improvisierter Angriff mit Fertigkeitswert+(4). Ein leichter Treffer kostet den Getroffenen **1W6–4 AP**. Nur bei einem schweren Treffer hat der Angriff zusätzlich zum Verlust von 1W6–4



AP die gewünschte Wirkung, die der Spielleiter im Einzelfall festlegen muss. Die folgenden Beispiele mögen als Anhaltspunkt dienen.

- Sand in die Augen: 1W6 Runden geblendet
- Inhalt eines Bierkruges ins Gesicht: 1 Runde geblendet
- Niespulver ins Gesicht: 1W3 Runden handlungsunfähig
- Säure ins Gesicht: 2W6 schwerer Schaden und Verlust des Augenlichts

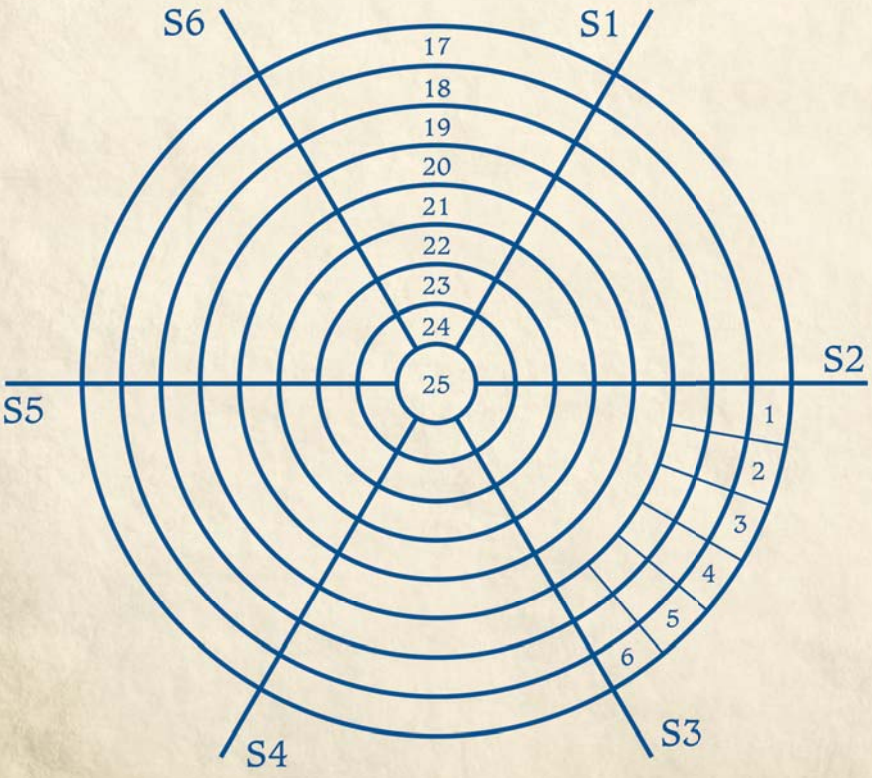
Gezielte Schüsse und Würfe

Manchmal möchte ein Schütze sein Ziel an einer bestimmten Stelle treffen, z.B. um einem Meuchelmörder den stoßbereiten Dolch aus der Hand zu schießen oder um ein Reh mit einem Blattschuss zu erledigen. Gezielte Schüsse und Würfe sind auch bei Wettbewerben, bei denen eine Zielscheibe getroffen werden muss, nützlich.

Lebewesen können nur gezielt beschossen werden, wenn sie wehrlos sind und daher **keinen WW:Abwehr** würfeln dürfen. Bewegt sich das Ziel nur unwesentlich, kann der Angreifer sorgfältig zielen (s. S. 82). Sich bewegende Ziele können nur gezielt beschossen werden, wenn sie gleichmäßig in eine Richtung laufen.

Um zu bestimmen, wo ein gezielter Schuss oder Wurf trifft, stellt man sich eine über das Zielobjekt gelegte Zielscheibe vor (s. Abbildung unten). Die Mitte bildet das „Auge“, ein Kreis von 3 cm Durchmesser. Darum herum befindet sich das Zentrum von 10 cm Durchmesser. Jenseits des Zentrums liegen Ringe im Abstand von jeweils 5 cm. Zusätzlich ist die Scheibe in sechs Segmente eingeteilt, die bei Bedarf im äußeren Bereich noch feiner unterteilt werden können. Der Schütze oder Werfer zielt auf die Stelle, die dem Auge der Zielscheibe entspricht.

Der Schütze würfelt **zwei EW:Angriff**, wobei das **niedrigere** der beiden Gesamtergebnisse den Ring bestimmt, in dem das Geschoss landet. Um ins **Auge** zu treffen, muss er beide Male ein Gesamtergebnis von mindestens **30** erreichen, während für einen Treffer ins **Zentrum** zwei Würfe von **25** oder mehr ausreichen. Ein Wurf von 1W6 legt dann fest, in welchem der Segmente S1-S6 das Geschoss einschlägt. Bei Bedarf kann ein zweiter W6-Wurf den getroffenen Punkt noch genauer bestimmen.



Wer *Scharfschießen* beherrscht, darf den Fertigkeitswert beim gezielten Schießen zu **beiden** EW:Angriff addieren. Ebenso wird die Schwierigkeit von Schüssen und Würfen bei **beiden** EW:Angriff berücksichtigt. Deckung oder Größe des beschossenen Wesens legen den Bereich der Zielscheibe fest, der den verwundbaren Stellen des Beschossenen entspricht, und erschweren das Treffen nicht zusätzlich.

Unterläuft dem Schützen bei einem der Schüsse ein **kritischer Fehler**, wird der Schuss unabhängig vom anderen Würfelergebnis verrissen und landet ohne weitere Folgen weitab vom Ziel. Führt einer der beiden EW:Angriff zum **kritischen Erfolg**, darf der Schütze (auch nachträglich) **+4** zum Ergebnis des anderen Erfolgswurfes addieren - wenn dieser nicht kritisch fehlgeschlagen ist. Würfelt er bei beiden EW:Angriff eine 20, trifft er auf jeden Fall ins Auge.

Versucht ein Abenteurer, ein Lebewesen durch einen gezielten Schuss ins Herz zu

töten oder es durch einen Treffer in einem Gelenk kampf- oder bewegungsunfähig zu machen, erreicht der Schuss bei einem Treffer ins Zentrum (beide EW:Angriff ergeben mindestens **25**) den gewünschten Effekt. Landet das Geschoss nicht im Zentrum, aber noch innerhalb des vom Körper des Gegners bedeckten Teils der Zielscheibe, richtet es normalen schweren Schaden an.

Will der Schütze sein Geschoss in ein kleineres Ziel wie das Auge eines Menschen oder eine Münze lenken, muss er **ins „Auge“** der Zielscheibe treffen (beide EW:Angriff ergeben mindestens **30**). Manchmal ist er auch gezwungen, ein noch viel kleineres Ziel (Durchmesser **kleiner als 1 cm**) zu treffen. In diesem Fall muss das Gesamtergebnis beider EW:Angriff mindestens **40** sein.

Handgemenge

In einem Handgemenge ringen die Gegner miteinander und können keine Waffen einsetzen - mit Ausnahme von Dolchen einschließlich Ochsenzungen, Küchenmessern und vergleichbar kleinen improvisierten Waffen. Im folgenden Abschnitt sind immer alle diese Waffen gemeint, wenn von Dolchen die Rede ist. Zu Handgemengen kommt es oft bei mehr oder weniger harmlosen Raufereien oder beim Versuch, einen sich wehrenden Gegner gefangen zu nehmen.

Im Handgemenge wird *Raufen* für Erfolgs- und Widerstandwürfe eingesetzt. Abenteurer, die *waffenloser Kampf* gelernt haben, können stattdessen auch **EW:Ringen** und **WW:Ringen** würfeln, wenn das günstiger für sie ist. Diese Möglichkeit wird in der Folge nicht mehr eigens erwähnt: beim Einleiten eines Handgemenges und im Handgemenge kann *Raufen* immer durch *Ringen* ersetzt werden.

Einleiten des Handgemenges

Will ein Abenteurer einen Gegner in seinem Kontrollbereich in ein Handgemenge verwickeln, darf er dazu außer einem Dolch nichts in der Hand halten. Das Handgemenge beginnt automatisch, wenn der Gegner damit einverstanden ist oder wenn er **liegt** oder **kniet**. Andernfalls muss dem Angreifer ein **EW:Raufen** gelingen. Das Opfer wehrt sich mit einem WW:Abwehr, bei dem **Schilde** und **Parierwaffen** nicht berücksichtigt werden.

EW:Raufen gegen **WW:Abwehr**

Kritische Erfolge beim EW:Raufen und kritische Ergebnisse beim WW:Abwehr haben während des Einleitens eines Handgemenges keine besonderen Auswirkungen.

Gelingt ein **schwerer Treffer**, beginnt das Handgemenge. Die Beteiligten wälzen sich in engem Körperkontakt auf dem Boden und können nur noch mit den Händen oder einem Dolch kämpfen. Einem bestehenden Handgemenge können sich weitere Personen von außen nach Belieben anschließen.

Bei einem **leichten Treffer** erleidet der Gegner zwar leichten Schaden, kann aber dem Handgemenge entgehen.

Misslingt der EW:Raufen, steht dem Angegriffenen sofort außer der Reihe ein zusätzlicher **spontaner Gegenangriff** zu, den der Angreifer nicht abwehren kann. Bei einem kritischen Fehler fällt der Angreifer außerdem hin.

Einige **Tiere** wie Bären oder große Raubkatzen können in derselben Runde im Nahkampf angreifen und ein Handgemenge einleiten. Misslingt dieser Versuch, steht dem Gegner **kein Zusatzangriff** zu, da er mit der Abwehr des zeitgleichen Nahkampfangriffs beschäftigt ist.

Angriffe in ein Handgemenge hinein

Außenstehende, die selbst **nicht** an einem Handgemenge beteiligt sind, können die miteinander ringenden Personen mit einer Waffe angreifen und erhalten dabei einen Zuschlag von **+4** auf ihre EW:Angriff. Eine Ausnahme bilden wegen der zu geringen Reichweite nur Dolche und Angriffe ohne Waffen.

Es besteht aber ein beträchtliches Risiko, dass Außenstehende den Falschen treffen. Greift ein Abenteurer mit einer Schuss- oder Wurfwaffe oder mit einer zweihändigen Hiebwaffe von außen an und gelingt der Angriff, wird rein zufällig ausgewürfelt, welche der im Handgemenge befindlichen Personen getroffen worden ist. Mit anderen Nahkampfwaffen trifft man den auserwählten Gegner, wenn der EW:Angriff gelingt. Verfehlt er, muss der Angreifer einen zweiten EW:Angriff ausführen, der sich gegen eine andere am selben Handgemenge beteiligte Person richtet.

Zaubern und Handgemenge

An einem Handgemenge beteiligte Personen können **nicht** zaubern. Die einzige Ausnahme stellt ein Zauberer dar, der festgehalten wird und sich nicht wehrt. Er kann dann Gedanken- und Wortzauber einsetzen, wenn sein Gegner unaufmerksam und damit zufrieden ist, sein Opfer sicher im Griff zu haben. Wenn er den Zauberer schüttelt oder starken Druck ausübt, dann kann dieser sich nicht ausreichend auf den Zaubervorgang konzentrieren.

Von außen kann ein Zauberer seine Magie gegen Personen im Handgemenge normal einsetzen. Hat ein Umgebungszauber eine Flächenwirkung, sind alle am Handgemenge beteiligten Wesen gleichermaßen betroffen. Sprüche mit dem Wirkungsbereich *Strahl* wirken wie Fernkampfangriffe, d.h. der Getroffene wird zufällig bestimmt.

Magie, für die der Zauberer sein Opfer berühren muss, kann er von außen nicht gegen Personen in einem Handgemenge einsetzen. Besitzt ein Berührungszauber wie *Kraft entziehen* oder *Verdorren* eine Zauberdauer von höchstens 10 sec, hat ein Zauberer, der neben einem bereits bestehenden Handgemenge steht, die Möglichkeit, den Spruch zu vollbringen, und sich nach Ende der Zauberdauer sofort dem Handgemenge anzuschließen. Er kann danach noch in derselben Runde versuchen, einen Gegner mit der Hand zu treffen.

Holt MacTuron *(Raufen+8)* ist den Gefährten entwischt. Ein paar Tage später kehrt Wilona *(Abwehr+11, Raufen+5*) spätabends aus der Magiergilde zurück und biegt in die Gasse ein, die zu ihrem Gasthaus führt. Unverhofft biegt der Geächtete um die Ecke. Da ihm die Fähigkeiten der Magierin noch in allzu guter Erinnerung sind und da weit und breit niemand zu sehen ist, versucht Holt gleich, sie in ein Handgemenge zu verwickeln. Beim EW:Raufen würfelt er 17, so dass der Wurf mit einem Gesamtergebnis von 25 gelingt. Wilonas WW:Abwehr scheitert, so dass sich beide im Handgemenge befinden. Die Magierin versucht sofort, sich wieder aus dem Handgemenge zu lösen, aber ihre EW:Raufen scheitert kläglich mit einem Gesamtergebnis von 10.

In der folgenden Runde versucht Holt, seine Gegnerin festzuhalten. Er würfelt wieder eine 17, aber Wilonas WW+4:Raufen gelingt diesmal, da sie 16 würfelt und damit auch ein Gesamtergebnis von 25 erzielt. Der Magierin gelingt es, ihren Dolch zu ziehen, aber bevor sie ihn einsetzen kann, hält der Geächtete sie in der dritten Kampfrunde fest. Jetzt kann sie nur noch versuchen, sich loszureißen, und außerdem um Hilfe rufen. Leider wird dadurch nur ein Kumpan Holts aufmerksam, der Wilona fesselt, während sie festgehalten wird. Die beiden Gesetzlosen verschleppen die Magierin und überlegen sich schon, was sie ihren Gefährten wert ist.

Handlungen im Handgemenge

Personen, die sich im Handgemenge befinden, können sich nicht mehr fortbewegen. Sie besitzen auch keinen Kontrollbereich mehr und haben nur noch eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten. Sie können

- einen Gegner, mit dem sie sich im Handgemenge befinden, mit **Dolch** oder **ohne Waffen angreifen**.
- einen griffbereit am Körper getragenen **Dolch ziehen** oder einen Dolch greifen, der in der Nähe auf dem Boden liegt. Dazu muss ihnen ein **EW+4:Raufen** gelingen.
- einen am Handgemenge beteiligten **Gegner festhalten** (s. unten).
- sich **aus dem Handgemenge lösen** (s. unten)

Angriffe im Handgemenge

Personen im Handgemenge kämpfen meistens ohne Waffen. Menschen und vergleichbare Wesen attackieren mit *Raufen,* während Tiere ihre Zähne, Klauen und vergleichbare natürliche Wehr einsetzen können, die für einen Kampf auf engstem Raum geeignet sind. Wer im *waffenlosen Kampf* ausgebildet ist, kann statt *Raufen* bei allen Erfolgs- und Widerstandswürfen auch *Ringen* einsetzen, wenn er dies möchte. An Waffen können im Handgemenge nur Dolche und vergleichbar kleine improvisierte Waffen benutzt werden.

Festhalten und Losreißen

Ein Abenteurer kann seinen Gegner im Handgemenge **festhalten**. Im Gegenzug kann ein Festgehaltener versuchen, sich **loszureißen**. Beide Aktionen laufen nach dem gleichen Mechanismus ab: Dem jeweils handelnden Abenteurer muss ein EW:Raufen gelingen, und der Gegner wehrt sich mit einem WW+4:Raufen.

EW:Raufen gegen **WW+4:Raufen**

Misslingt das Festhalten, hat dies keine weiteren Folgen. Gelingt der EW:Raufen dagegen, verliert der Getroffene auf jeden Fall nur Ausdauer, selbst bei einem kritischen Treffer. Scheitert sein Widerstandswurf, wird er festgehalten und ist praktisch hilflos.

Ein festgehaltener Abenteurer kann nichts anderes mehr machen, als einmal pro Runde zu versuchen, sich **loszureißen**. Gelingt dabei der EW:Raufen, verliert der Festhaltende selbst bei einem kritischen Erfolg nur Ausdauer. Scheitert der anschließende WW+4:Raufen des Gegners, reißt der Festgehaltene sich los. Wird ein Abenteurer von mehreren Gegnern festgehalten, darf jeder von ihnen einen Widerstandswurf gegen den Ausbruchsversuch würfeln. Ausdauer durch den erfolgreichen EW:Raufen verliert allerdings nur einer von ihnen.

Hält ein Abenteurer einen Gegner fest und verliert er Lebenspunkte, lässt er vor Schmerzen automatisch los. Bei Tieren wie einer Riesenschlange, die sich um ihr Opfer gewunden hat, kann es hier Ausnahmen geben. Menschenähnliche Wesen und kleinere Wesen können auf jeden Fall so festgehalten werden, dass sie handlungsunfähig sind. Bei allen anderen Geschöpfen entscheidet der Spielleiter, ob ein Mensch sie festhalten kann.

Aus dem Handgemenge lösen

Will ein Abenteurer ein Handgemenge verlassen, muss ihm ein EW:Raufen gelingen, der den Gegner selbst bei einem kritischen Treffer nur Ausdauer kostet. Der Gegner kann das Entkommen mit einem WW:Raufen verhindern.

EW:Raufen gegen **WW:Raufen**

Sind mehrere Gegner an einem Handgemenge beteiligt, würfelt der Abenteurer, der das Handgemenge verlassen möchte, gegen den Gegner mit dem größten Fertigkeitswert für *Raufen*. Eine Person, die sich aus einem Handgemenge löst, rollt sich auf ein Nachbarfeld und steht dort auf. Wollen alle an einem Handgemenge beteiligten Personen sich daraus lösen, gelingt ihnen dies automatisch.

Kritische Kampfereignisse

Zeigt der Würfel beim **EW:Angriff** eine **20**, hat der Kämpfer einen kritischen Treffer erzielt und richtet damit **kritischen Schaden** an (s. unten). Nur wenn auch der gegnerische WW:Abwehr kritisch erfolgreich ist, neutralisieren sich die beiden kritischen Ergebnisse gegenseitig. In diesem Fall erleidet der Getroffene nur leichten Schaden, und auch die kritisch gelungene Abwehr hat keine besonderen Auswirkungen.

Ein kritischer Erfolg beim **WW:Abwehr** gegen **Fernkampfangriffe** hat keine besonderen Auswirkungen. Dagegen kann die besonders gelungene Abwehr eines Nahkampf- oder Handgemengetreffers den Angreifer entwaffnen, zu Boden stürzen lassen oder ihn anderweitig behindern. Die Folgen einer 20 beim WW:Abwehr werden mit **W%** anhand von Tabelle 6 ausgewürfelt. Wird beim EW:Angriff oder beim WW:Abwehr eine **1** gewürfelt, werden die Folgen dieses **kritischen Fehlers** mit **W%** anhand der Tabellen 4 und 5 ausgewürfelt.

Kritischer Schaden

Hat ein Abenteurer einen kritischen Treffer erzielt, erleidet das Opfer zusätzlich zum normalen schweren Schaden weitere Verletzungen. Diese werden anhand der Tabelle 7 mit **W%** ausgewürfelt.

Gelingt ein kritischer Treffer gegen ein Tier oder Fabelwesen, dessen Körperform nicht wenigstens grob einem Menschen ähnelt, muss in der Tabelle „Arm“ oder „Bein“ entsprechend als „Vorderbein“ oder „Flügel“ bzw. „Hinterbein“ gelesen werden. Wenn ein Ergebnis gar nicht passt wie ein kritischer „Beintreffer“ bei einer Riesenschlange, dann erleidet das Tier nur normalen schweren Schaden. Oger, Drachen und ähnliche Dickschädel zählen bei Kopftreffern als Träger eines Metallhelms.

Rüstungsschutz wirkt nur dann gegen kritische Schäden, wenn der getroffene Körperteil auch von der Rüstung bedeckt wird. Helmlose Abenteurer haben gegen Kopftreffer RK=OR, auch wenn sie ein Kettenhemd tragen. Arme und Beine sind durch gängige Rüstungen geschützt; sie sind lang genug oder beinhalten Arm- und Beinschienen.

Tabelle 4: **Kritischer Fehler bei Angriffen**

01-10 Keine besonderen Auswirkungen.

11-20 *Der Angreifer verliert kurz das Gleichgewicht.*
Er braucht etwas Zeit, um wieder kampfbereit zu sein, und kann in der folgenden Runde nicht angreifen.

21-35 *Der Angreifer lässt seine Waffe fallen.*
Sie fällt auf das Feld, auf dem er sich befindet. Fäuste, Pranken usw. werden leicht geprellt und können in der folgenden Runde nicht eingesetzt werden.

36-50 *Die Angriffswaffe wird zerstört.*
Bei magischen Waffen wird 1W6–1 gewürfelt; die Waffe wird nur zerstört, wenn das Ergebnis über dem höheren der beiden magischen Bonuswerte für Angriff und Schaden liegt. Bei Angriffen mit Fäusten, Zähnen usw. wird der betreffende Körperteil geprellt und kann 10 min lang nicht eingesetzt werden.

51-55 *Der Angreifer verletzt sich selbst.*
Im Nahkampf und Handgemenge mit einer Waffe erleidet er durch seine Ungeschicklichkeit 1W6–1 schweren Schaden. Bei Angriffen mit der bloßen Hand und anderen natürlichen Waffen oder mit Wurfwaffen verliert der Angreifer 1W6–1 AP durch eine Muskelzerrung und kann eine Runde lang nicht angreifen. Bei einem Bogen- oder Armbrustschuss reißt die Sehne und verletzt den Schützen leicht (1W6–1 AP Verlust). Sie kann in 1W6+3 Runden durch eine neue ersetzt werden.

56-60 *Der Angreifer trifft aus Versehen die nächststehende befreundete Person.*
Er fügt ihr 1W6–1 schweren Schaden zu. Befindet sich kein Gefährte in Reichweite, hat der Fehler keine Folgen. Kommen mehrere Personen als Opfer in Frage, wird eine von ihnen ausgewürfelt.

61-70 *Der Angreifer läuft in die Waffe des Gegners hinein.*
Der Angegriffene darf sofort außer der Reihe einen zusätzlichen EW:Angriff machen, der nicht abgewehrt werden darf.

71-90 *Der Angreifer verstaucht sich den Fuß.*
Seine Bewegungsweite verringert sich für 2W6 Runden um ein Drittel. Bei einem Schuss mit Bogen oder Armbrust schlägt die Sehne gegen den Arm des Abenteurers, der dadurch 1W6–1 AP verliert und eine Runde lang nicht schießen kann.

91-99 *Der Angreifer stolpert und stürzt zu Boden.*
Bei Armbrust- oder Bogenschuss reißt stattdessen die Sehne und verletzt den Schützen leicht (1W6–1 AP Verlust - s. *51-55).* Im Handgemenge hat dieser Wurf dieselben Folgen wie *71-90.*

100 *Der Angreifer stürzt zu Boden und zerstört dabei seine Waffe.*
Bei einem Angriff mit natürlichen Waffen kann der betreffende Körperteil wie bei *36-50* 10 min lang nicht eingesetzt werden. Bei einem Angriff mit Schusswaffen fällt der Abenteurer nicht hin.

Tabelle 5: **Kritischer Fehler bei der Abwehr**

01-10 *Keine besonderen Auswirkungen.*

11-20 *Der Angegriffene verliert kurz das Gleichgewicht.*
Er braucht etwas Zeit, um wieder kampfbereit zu sein, und kann in der folgenden Runde nicht angreifen.

21-30 *Die Verteidigungswaffe ist zerstört.*
Benutzt der Abenteurer weder Schild noch Parierwaffe, hat dieser Wurf dieselben Folgen wie *81-90.* Bei magischen Waffen wird 1W6–1 gewürfelt; die Waffe wird nur zerstört, wenn das Ergebnis größer als ihr magischer Abwehrbonus ist.

31-40 *Der Angegriffene lässt seine Verteidigungswaffe fallen.*
Die Waffe fällt ihm zu Füßen. Benutzt er weder Schild noch Parierwaffe, hat dieser Wurf dieselben Folgen wie *41-50.*

41-50 *Der Verteidiger wird nach hinten gedrängt (Nahkampf), oder der Schwung seiner Ausweichbewegung reißt ihn mit (Fernkampf).*
Im Nahkampf bewegt sich der Angegriffene 1 m geradlinig vom Gegner weg, wenn ihn kein massives Hindernis daran hindert - selbst wenn er da-

durch in ein Lagerfeuer oder einen Abgrund hineingerät. Der Angreifer kann sofort folgen und den Kontakt aufrechterhalten, wenn er will. Im Fernkampf bewegt sich der Angegriffene von seinem Standort aus um 1 m nach links (bei 1-2 mit 1W6), nach rechts (bei 3-4), nach vorne (5) bzw. nach hinten (6), wenn ihn kein Hindernis daran hindert. Im Handgemenge hat der Wurf dieselben Folgen wie *51-60.*

51-60 *Die Sicht des Angegriffenen wird behindert.*

Er kann in der folgenden Runde nicht angreifen, da er Blut oder Schweiß aus den Augen wischen oder eine verrutschte Kopfbedeckung zurechtrücken muss.

61-70 *Der Verteidiger gibt sich eine Blöße.*

Im Nahkampf oder Handgemenge darf der Angreifer sofort außer der Reihe einen zusätzlichen EW:Angriff machen, der nicht abgewehrt werden darf. Im Fernkampf kann der Angegriffene dem nächsten Schuss oder Wurf (in der laufenden oder folgenden Runde, nicht aber später) nicht ausweichen und daher keinen WW:Abwehr würfeln.

71-80 *Der Angegriffene verstaucht sich den Fuß.*

Die Bewegungsweite verringert sich für 2W6 Runden um ein Drittel.

81-90 *Der Verteidiger prallt unglücklich mit seinem Gegner zusammen (Nahkampf und Handgemenge) oder gegen ein Hindernis (Fernkampf) und ist kurzzeitig benommen.*

Im Nahkampf oder Handgemenge kann er in der folgenden Runde weder angreifen noch abwehren. Sein Gegner leidet unter denselben Folgen - aber nur, wenn ihm ein PW:Gewandtheit misslingt. Im Fernkampf kann der Angegriffene wie bei *61-70* dem nächsten Schuss nicht ausweichen und darf außerdem in dieser und der folgenden Runde nicht mehr angreifen.

91-99 *Der Angegriffene rutscht aus und stürzt zu Boden.*

Im Handgemenge hat dieser Wurf dieselben Folgen wie *61-70.*

100 *Der Angegriffene stürzt und verliert das Bewusstsein.*

Er kommt nach 1W6 Runden wieder zu sich.

Tabelle 6:
Kritischer Erfolg bei der Abwehr

01-10 *Keine besonderen Auswirkungen.*

11-30 *Die Waffenhand des Angreifers wird geprellt.*

In der folgenden Runde kann er mit dieser Hand nicht angreifen. Tiere verlieren einen Angriff mit Pranke, Zähnen, Stachel usw.

31-40 *Der Angreifer wird entwaffnet.*

Die Waffe fliegt vom Angreifer aus gesehen geradlinig um 1W6–1 m nach links. Bei waffenlosen Angriffen gibt es keine besonderen Auswirkungen.

41-50 *Der Angreifer wird entwaffnet.*

Die Waffe fliegt nach rechts (s. *31-40).*

51-60 *Der Angreifer wird entwaffnet.*

Die Waffe fliegt nach hinten (s. *31-40).*

61-80 *Der Angreifer stürzt zu Boden.*

Er ist vom Abwehrenden umgestoßen worden oder gestolpert. In einem Handgemenge treten keine besonderen Folgen auf.

81-95 *Der Angreifer wird leicht verwundet.*

Er verliert 1W6 AP.

96-99 *Der Angreifer wird schwer verwundet.*

Er erleidet 1W6 schweren Schaden.

100 *Der Angreifer verliert das Bewusstsein.*

Er stürzt zu Boden und kommt erst 1W6 Runden später wieder zu sich.




FuFu 2013

Tabelle 7:
Kritischer Schaden

Die Folgen *schwerer Verletzungen* werden auf S. 63 beschrieben.

Ein Treffer hat besonders schwerwiegende Folgen (mit 🩸 markiert), wenn die Lebenspunkteverluste **ein Drittel des LP-Maximums übersteigen**.

Kostet ein kritischer Treffer das Opfer einschließlich der Zusatzschäden **keine LP**, richtet er keine längerfristigen Schäden an. Gliedmaßen (†) sind nur geprellt und nach 30 min wieder einsatzbereit. Ein Kopf- oder Wirbelsäulentreffer (★) macht nur wegen Schmerzen 30 min lang handlungsunfähig. Treffer im Gesicht/am Auge haben keine besonderen Auswirkungen.

01-10 *normaler schwerer Schaden*

11-20 *kurzer Schock*

Das Opfer kann durch den Schock der Verwundung eine Runde lang nicht angreifen.

21-30 *Rumpftreffer mit Rippenbrüchen*

1W3 Rippen des Opfers brechen.

31-35 *Rumpftreffer mit Gefahr innerer Verletzungen*

Das Opfer verliert zusätzlich zum normalen Schaden 1W6 LP und AP.
🩸: Schwere innere Verletzungen

36-40 *schwere Verletzung der Wirbelsäule* ★

Nur ein wuchtiger Hieb, z.B. mit einer Schlagwaffe, einer zweihändigen Hiebwaffe, einem Morgenstern, einem Kampfstab oder mit einer Pranke, richtet diese Art von kritischem Schaden an. Treffer mit anderen Waffen verursachen normalen schweren Schaden.

41-47 *schwere Verletzung am rechten Arm* †

🩸: Mit 20% wird der Arm abgetrennt (bei einer Waffe mit Schneide) oder dauerhaft verkrüppelt. Mit Armschutz führt auch der Treffer mit einer scharfen Waffe nicht zum Abtrennen, sondern nur zur Verkrüppelung des Armes. Treffer mit Stich-, Wurf- oder Schusswaffen haben keine derart schwerwiegenden Auswirkungen.

48-55 *schwere Verletzung am linken Arm* †

Wie *41-47.*

56-64 *schwere Verletzung am rechten Bein* †

🩸: Mit 20% wird das Bein abgetrennt (ohne Beinschutz bei einer Waffe mit Schneide) oder dauerhaft verkrüppelt. Treffer mit Stich-, Wurf- oder Schusswaffen haben keine derart schwerwiegenden Auswirkungen.

65-73 *schwere Verletzung am linken Bein* †

Wie *56-64.*

74-80 *schwerer Kopftreffer* ★

Helmlose Opfer verlieren zusätzlich zum normalen Schaden 1W3 LP und AP.

81-85 *Treffer im Gesicht*

Das Aussehen des Getroffenen sinkt durch eine entstellende Narbe dauerhaft um ein Zehntel (mindestens aber um 1). Der Träger eines Helms mit Visier ist vor dieser Art von Schaden sicher.

86-89 *Kopftreffer mit Hörschaden* ★

Wie *74-80* und zusätzlich schwere Verletzung am Ohr. Helmträger sind vor dieser Art von Schaden sicher.

90-93 *Augenverletzung*

Der Träger eines Helms mit Visier ist vor dieser Art von Schaden sicher.

94-96 *Halstreffer*

🩸: Eine spitze oder scharfe Waffe verletzt die Halsschlagader. Eine stumpfe Waffe verursacht eine schwere Halswirbelverletzung.

97 *schwere Schädelverletzung* ★

Wie *74-80,* aber bei helmlosen Abenteurern erhöht sich der Zusatzschaden auf 1W6 LP und AP. Fällt das Opfer ins Koma, sinkt seine Intelligenz durch Hirnschäden dauerhaft um ein Zehntel (mindestens aber um 1).

98-99 *Augenverlust*

Bei einem Treffer mit einer scharfen oder spitzen Waffe oder einer Schusswaffe verliert das Opfer ein Auge. Der Träger eines Helms mit Visier ist vor dieser Art von Schaden sicher.

100 *tödlicher Treffer*

Ein Treffer ins Herz, an der Kehle usw. tötet den Getroffenen augenblicklich.

Verschiedenes

In diesem Abschnitt werden einige Situationen beim Einsatz von Waffen behandelt, die zwar nicht regelmäßig, aber doch immer wieder im Spiel auftreten.

Improvisierte und unvertraute Waffen

Jeder Mensch kann sich im Notfall mit seinen **bloßen Händen** wehren. Er hat dafür den ungelernten **Fertigkeitswert+(4)** und richtet 1W6–4 Schaden an. Bei dieser Kampfweise prügelt der Angreifer mehr oder weniger unkontrolliert auf seinen Gegner ein. Im Handgemenge setzt er stattdessen seine Fertigkeit *Raufen* ein.

Abenteurer können sich aber auch mit improvisierten Waffen ihrer Haut wehren, wenn sie angegriffen werden. Abgebrochene Stuhlbeine und Äste dienen als Keulen, und Werkzeuge wie Hämmer und Beile oder Küchengeräte wie Bratpfannen oder Bierkrüge werden als Hiebwaffen zweckentfremdet. Abenteurer können auch mit Steinen, Ölamphoren, Flaschen, Bierfässern, Schneebällen und anderen improvisierten Wurfgeschossen um sich werfen. Für solche Angriffe wird ebenfalls der ungelernte **Fertigkeitswert+(4)** benutzt. Den durch improvisierte Waffen angerichteten Schaden sowie die Reichweite von Wurfgeschossen muss der Spielleiter im Einzelfall festlegen, wobei die folgende Liste als Anhaltspunkt dient. Der persönliche Schadensbonus wirkt sich wie im Kampf mit richtigen Waffen aus.

Improvisierte Nahkampfwaffen	Schaden
Bratspieß	(1W6–2)
brennende Fackel	(1W6–2 / 2W6)
Flasche	(1W6–3)
bloße Hand	(1W6–4)
Knüppel	(1W6–2)
Küchenbeil	(1W6–1)
Küchenmesser	(1W6–2)
Stuhl	(1W6–1)
Stuhlbein	(1W6–3)

In manchen Situationen können Abenteurer improvisierte Hilfsmittel zur **Abwehr** einsetzen, z.B. einen Stuhl gegen einen angreifenden Wolf. In solchen Fällen kann der Spielleiter einen Zuschlag von **+1** oder **+2** auf den WW:Abwehr zugestehen.

Manchmal ist ein Abenteurer auch gezwungen, mit einer Nahkampfwaffe zu kämpfen, für die er keine passende Waffenfertigkeit gelernt hat. Für solche Angriffe hat er wie bei improvisierten Waffen den ungelernten **Fertigkeitswert+(4)**. Beim Umgang mit unvertrauten **Schuss-** oder **Wurfwaffen** hat er sogar nur den **Fertigkeitswert+(0)**. Zusätzlich wird beim Einsatz von unvertrauten Nahkampf- und Fernkampfwaffen ein Abzug von **–1** auf den Schadenswurf berücksichtigt, da der Angreifer nicht richtig mit der Waffe umgehen kann.

Persönlicher **Angriffs-** und **Schadensbonus** eines Abenteurers werden auch bei EW:Angriff mit unvertrauten oder improvisierten Waffen berücksichtigt.

Licht und Feuer

Um sich bei Nacht und in dunklen Gewölben gezielt bewegen oder gar kämpfen zu können, brauchen Abenteurer Licht, üblicherweise in Form von Fackeln oder Laternen. Fackeln und brennendes Öl können auch als Waffe benutzt werden.

Licht

Fackeln erhellen einen Umkreis mit 12 m Radius. Jenseits dieses Lichtkreises sind nur vage Schemen zu erkennen. Eine Fackel brennt eine Stunde lang.

Das Licht einer **Laterne** reicht ebenfalls in alle Richtungen 12 m weit. Sie kann am Gürtel befestigt werden, so dass der Abenteurer beide Hände frei hat. Dann wirft allerdings der Körper des Laternenträgers einen Schatten. Manche Laternen sind nur nach einer Seite hin offen. Sie werfen einen Lichtkegel von 12 m Länge und haben eine Öffnung von 90 Grad. Einige Laternen können abgeblendet werden, so dass sie brennen und doch kein Licht von sich geben. Sich nähernde Feinde bemerken so wartende Abenteurer nicht, bis sie durch das Heben der Blende überrascht und eventuell geblendet werden. Laternen werden mit Lampenöl betrieben. Eine Amphore Lampenöl fasst normalerweise einen Viertel Liter, der für 6 Stunden Brenndauer reicht.

Das **Anzünden** einer Fackel oder Laterne dauert 10 sec, wenn bereits eine Feuerquelle zur Verfügung steht. Feuer wird üblicherweise mit Feuerstein, Zunder und trockenem Brennmaterial gemacht, was 2W6×10 sec in Anspruch nimmt. Führt man in einem Feuertopf glühende Holzkohle mit sich, kann man innerhalb von 20 sec ein Feuer in Gang bringen oder eine Laterne mit einem Kienspan entzünden.

Improvisierte Wurfwaffen	Schaden	Reichweite
volles Bierfass	(1W6)	0-3 / 4-6 / 7-9 m
brennende Fackel	(1W6–2 / 2W6)	0-5 / 6-10 / 11-15 m
Felsbrocken	(1W6+1)	0-2 / 3-4 / 5-6 m
leere Flasche	(1W6–4)	0-10 / 11-15 / 16-20 m
faustgroßer Stein	(1W6–3)	0-10 / 11-20 / 21-30 m
Stuhl	(1W6–2)	0-5 / 6-10 / 11-15 m

Feuer als Waffe

Brennende Fackeln können als improvisierte Waffen benutzt werden. Sie richten normalerweise nur 1W6–2 Schaden an, sind aber gegen feuerempfindliche Wesen wesentlich effektiver. Ein Treffer mit der Fackel gegen Mumien und ähnliche Kreaturen verursacht 2W6 Schaden. Rüstung schützt gegen Fackeln, da hier der Schaden vorwiegend durch den Kontakt der Flamme mit der ungeschützten Haut verursacht wird.



Bei jedem Treffer mit einer Fackel **erlischt** sie mit **10%** Wahrscheinlichkeit und ist dann als Waffe unbrauchbar. Fällt eine Fackel zu Boden, erlischt sie **1W6** Runden später, wenn sie vorher nicht wieder aufgenommen wird.

Das Präparieren und Entzünden eines **Brandpfeils** dauert 3 volle Runden. Er kann mit jedem Bogen abgeschossen werden. Der Schütze erhält **–4** auf seinen EW:Angriff. Zusätzlich zum normalen Pfeilschaden richtet ein Brandpfeil so viel Schaden an wie eine brennende Fackel, also 1W6–2 bzw. bei feuerempfindlichen Wesen 2W6. Zielt ein Abenteurer mit einem Brandpfeil auf ein größeres stationäres Ziel, z.B. einen hölzernen Gegenstand oder eine mit Zauberöl getränkte Fläche, trifft er, wenn der EW:Angriff erfolgreich ist. Es wird kein WW:Abwehr durchgeführt. Ob der Pfeil das Ziel entzündet, hängt davon ab, wie brennbar es ist (Spielleiterentscheidung).

Lampen- und Zauberöl im Kampf

Normales **Lampenöl** ist nur schwer entzündbar und nützt als Brandwaffe im Kampf nicht viel. Bestenfalls kann man ein Stück Tuch mit diesem Öl tränken, um einen Stab wickeln und anzünden, womit man im Kampf dieselbe Wirkung wie mit einer Fackel erzielt. Daneben gibt es aber ein leicht entflammbares Öl, das unter dem Namen *Zauberöl* bekannt ist. Seine Wirkung beruht nicht auf Magie; es kann jedoch in der nötigen Reinheit nur von Alchimisten hergestellt werden und ist entsprechend teuer. Mit einem Viertelliter Öl, dem Inhalt einer Amphore, kann man 1 m^2 Bodenfläche (1 Feld) benetzen. Entzündet man dieses Öl, brennt es **10 min lang** mit heißer, etwa 1 m hoher Flamme. Bewegt sich jemand über eine solche Flammenfläche, erleidet er pro Runde **1W6+3** schweren Schaden - feuerempfindliche Wesen das Doppelte (s. S. 62).

Abenteurer können eine Amphore mit **Zauberöl** auf einen Gegner werfen und das Öl anschließend mit einer geworfenen oder in der Hand geschwungenen Fackel entzünden. Sie müssen hierzu nacheinander einen Treffer mit der Ölamphore als improvisiertem Wurfgeschoss und mit der Fackel erzielen. In beiden Fällen genügen leichte Treffer, um die beabsichtigte Wirkung zu erzielen. Wird ein Wesen von Amphore **und** Fackel getroffen, erleidet es durch das brennende Öl **2W6** schweren Schaden - feuerempfindliche Wesen das Doppelte. Die Fackel selbst richtet keinen zusätzlichen Schaden an.

Ein Abenteurer kann eine Amphore Zauberöl auch mit einer Stockschleuder werfen, erhält dann aber **–4** auf den EW:Angriff. Eine mit Zauberöl getränkte Person oder Fläche kann mit einem Brandpfeil anstelle einer Fackel entzündet werden.

Schaden durch Zauberöl addiert sich; die obigen Angaben gehen davon aus, dass das Opfer nur mit dem Inhalt einer Amphore benetzt worden ist. Bei erfolgreichen Angriffen mit mehreren Amphoren vervielfacht sich der Schaden entspre-

chend. Es ist auch möglich, auf eine bereits brennende Figur zusätzliche Amphoren Öl zu werfen, um den Schaden zu erhöhen. Dies muss jedoch in derselben oder in der auf den Fackeltreffer folgenden Runde geschehen, da das Opfer das Feuer sonst durch Wälzen auf dem Boden usw. erstickt hat.

Gewalt gegen Sachen

Die Helden von Abenteuergeschichten sehen sich oft vor das Problem gestellt, einen stabilen Gegenstand unter Zeitdruck zu zerstören: Eine Tür muss eingeschlagen, ein tragender Brückenpfeiler gefällt oder eine Eisenkette gesprengt werden. Der folgende Abschnitt liefert Regeln für solche Situationen. Steht den Abenteurern genügend Zeit zur Verfügung, kann der Spielleiter auf ihre Anwendung verzichten und das Zerstörungswerk automatisch gelingen lassen.

Die Widerstandskraft eines Gegenstandes gegen äußere Krafteinwirkung wird durch seine **Strukturpunkte** angegeben - ähnlich den Lebenspunkten eines Lebewesens. Eine normale Holztür besitzt etwa 40 Strukturpunkte. Verliert sie durch Gewalteinwirkung 15 Punkte, ist ein etwa kopfgroßes Loch hineingeschlagen worden. Bei einem Verlust von 30 Punkten ist das Loch groß genug, dass sich ein Mensch hindurchzwängen kann. Eine dickere Tür besitzt entsprechend mehr Strukturpunkte, z.B. 80 bei 6 cm Dicke. Natürlich kommt es auch auf die Härte des Materials an. Eine normale Holzkiste besitzt etwa 10 Strukturpunkte, eine stabile Eichentruhe dagegen 30. Der Spielleiter muss beim Entwurf eines Abenteuers - oder spontan bei unerwarteten Aktionen der Spieler - festlegen, wie viel Strukturpunkte ein Gegenstand hat oder ab welchem Gesamtschaden der von den Spielern gewünschte Effekt erreicht ist.

Schaden fügen Abenteurer einem Gegenstand mit passenden oder improvisierten Werkzeugen zu. Eine Tür kann mit einer Axt oder einer Stabkeule eingeschlagen oder auch mit einer Marmorstatue eingerammt werden. Außer bei besonders großen Objekten kann nur eine Person ihren Zerstörungsdrang austoben. Sie würfelt einmal pro Runde einen **EW+4:Angriff** für eine passende Waffe, wobei der Zuschlag für ein bewegungsloses Ziel berücksichtigt ist. Zum Zerstören harter Gegenstände eignen sich in erster Linie Schlagwaffen, während zum Durchtrennen eines dicken Taus eine Waffe mit Schneide gebraucht wird. Gelingt der Erfolgswurf, richtet der Hieb Schaden an, der von den Strukturpunkten abgezogen wird. Waffen richten ihren üblichen Schaden an und liefern auch einen Anhaltspunkt für den Schaden durch improvisiertes Werkzeug. Die armlange Silberfigur einer Tänzerin wirkt ähnlich wie ein Streitkolben, während eine 2 m große Bronzestatue, die von zwei Mann gegen eine Tür gerammt wird, ohne weiteres wie eine Stabkeule wirkt. Der persönliche Schadensbonus wird beim Waffeneinsatz gegen Objekte angerechnet. Bei zwei Personen, die mit einem Rammbock eine Tür einrammen, wird von beiden der Schadensbonus addiert.

Das Buch der Begabungen



Wie die Fertigkeiten im Spiel eingesetzt werden, ist schon im *Buch der Gesetze* erklärt worden. In diesem Kapitel wird beschrieben, was die Abenteurer alles lernen und was sie damit im Spiel ausrichten können. Außerdem findet der Spielleiter Anregungen, wann beim Klettern, beim Schleichen oder beim Ausüben anderer Fertigkeiten Abzüge und Zuschläge auf Erfolgswürfe angebracht sind. Diese Anmerkungen sind aber nur Ratschläge, die nicht sklavisch befolgt werden müssen. Sie sollen illustrieren, wie der Spielleiter passend zur Spielsituation Erfolgswürfe erleichtern oder erschweren kann.

Dieses Kapitel ist umfangreich, doch ein Spieler muss sich nur mit den Fähigkeiten seines eigenen Abenteurers vertraut machen. Der Spielleiter braucht sich immer nur die Fertigkeiten anzusehen, die im nächsten Abenteuer eine Rolle spielen können. Erfahrene Spieler können den Spielleiter unterstützen, der dann sogar nur einen ungefähren Eindruck von den Fähigkeiten ihrer Spielerfiguren haben muss.

Angeborene Fähigkeiten

Zuerst folgt eine kurze Beschreibung der angeborenen Fertigkeiten, die Abenteurer nur direkt bei ihrer Erschaffung erwerben und später nicht mehr verbessern können. Es folgt eine Liste der Sinne, die besonders gut oder schlecht ausgeprägt sein können und sich über Zuschläge und Abzüge auf Erfolgswürfe auswirken können.

Fertigkeiten

Berserkergang +(18–Wk/5)

Der Abenteurer kann im Nahkampf zum Berserker werden. Er drängt sich in diesem Zustand immer in die vorderste Reihe und zieht sich nicht freiwillig zurück, solange noch ein Gegner auf den Beinen steht. Im Nahkampf und im Handgemenge steigen der persönliche Angriffs- und Schadensbonus des Berserkers um jeweils **+2**, und er kämpft erschöpft genauso gut wie im Vollbesitz seiner Kräfte. Er bricht erst zusammen, wenn seine **LP auf 3** oder weniger sinken. Am Ende eines Kampfes im *Berserkergang* verliert der Abenteurer durch die Anstrengung **1W6+2 AP**.

Verliert ein Abenteurer, dem der *Berserkergang* angeboren ist, im Nahkampf oder Handgemenge Lebenspunkte, wird ein EW:Berserkergang gewürfelt. Gelingt der Wurf, fällt er in einen Kampfrausch, ob er will oder nicht. Der Abenteurer kann sich auch absichtlich in seine besondere Kampfeswut hineinsteigern, bevor er in einen Nahkampf eingreift. Das dauert 2 Runden (20 sec), und in dieser Zeit kann der Abenteurer sich nicht bewegen und darf sich nicht in Kämpfe verwickeln lassen. Am Ende der Frist wird er zum Berserker, wenn ein EW:Berserkergang gelingt. Bei Scheitern des Erfolgswurfs kann er weitere 2 Runden für einen neuen Versuch opfern. Bei einem **kritischen** Fehler stehen ihm keine weiteren Versuche zu.

Fliehen alle Gegner, besteht die Gefahr, dass ein zum Berserker gewordener Abenteurer ihnen unüberlegt hinterherrennt, auch wenn er keine Aussichten hat sie einzuholen oder sogar in eine Falle hineinzulaufen droht. Hierüber entscheidet ein erneuter EW:Berserkergang; nur, wenn dieser Wurf scheitert, gewinnt der Abenteurer die Kontrolle über sich zurück.

Wenn alle Feinde überwunden sind und die Kampfhandlungen enden, muss ein Berserker einen EW:Berserkergang machen. Gelingt dieser Wurf, stürzt er sich mangels weiterer Gegner auf seine Begleiter und greift diese so lange an, bis sie ihn kampfunfähig gemacht haben.

Willensstarke Abenteurer haben nur geringe Aussichten, sich in zügellose Wut hinzusteigern, auch wenn ihnen der *Berserkergang* angeboren ist. Der Fertigkeitswert ist daher 18 abzüglich der durch 5 geteilten (und abgerundeten) Willenskraft. Abenteurer mit Willenskraft 90 und mehr sind so beherrscht, dass sie nicht unter dem *Berserkergang* leiden können.

Einprägen +4

Der Abenteurer besitzt ein fotografisches Gedächtnis und ist manchmal in der Lage, sich ganze Szenen, Karten, Texte oder Bilder, die er nur einmal kurz gesehen hat, so gut einzuprägen, dass er sie jederzeit wieder vor seinem geistigen Auge sehen und alle Einzelheiten beschreiben kann. Er muss sich dazu allerdings etwa **1 min lang** auf den Anblick konzentrieren, den er sich einprägen will. Bleibt dafür nicht genügend Zeit, kann der Spielleiter den Erfolgswurf durch Abzüge erschweren. Es genügt nicht, den gesamten Text eines Buches zu lesen, um ihn sich einzuprägen; der Abenteurer muss sich bewusst auf einzelne Seiten konzentrieren und das optische Bild in sich aufnehmen.

Einprägen wird zum Abfragen von Faktenwissen genutzt, und es gelten die entsprechenden Regeln (S. 55). Insbesondere besteht die Möglichkeit des **automatischen** Einsatzes, wenn der Spielleiter der Meinung ist, der Abenteurer könnte sich eventuell detailliert an eine Szene erinnern, ohne sich ausdrücklich darauf konzentriert zu haben.

Gute Reflexe +9

Ein Abenteurer mit guten Reflexen hat bessere Aussichten, instinktiv und ohne Nachzudenken auf unvorhergesehene Ereignisse richtig zu reagieren. In solchen Fällen entscheidet ein **PW:Gewandtheit**, ob ein normaler Mensch schnell genug handelt. Scheitert dieser Prüfwurf, hat ein Abenteurer mit *guten Reflexen* zusätzlich die Chance, mit einem geglückten Erfolgswurf für diese Fertigkeit richtig zu reagieren.

Gute Reflexe können nur eingesetzt werden, wenn der Abenteurer **unvorbereitet** auf eine **unerwartete** Gefahr reagieren muss. Bei anderen PW:Gewandtheit hat er keine Vorteile. Gute Reflexe haben auch keine Auswirkungen auf den Handlungsrang (s. S. 60), denn in einem Kampf weiß der Abenteurer ja, dass er in Aktion treten muss.

Gute Reflexe helfen auch, wenn ein Abenteurer **überrascht** wird (s. S. 61). Gelingt ihm ein EW:Gute Reflexe, leidet er nicht unter den Nachteilen der Überraschung. Bei einem **kritischen Erfolg**, gelingt es ihm sogar, einen nicht mehr als 3 m entfernten Gefährten seiner Wahl zu einer sofortigen Reaktion zu veranlassen, so dass dieser auch sofort aktiv werden kann.

Raufen +(St+Gw)/20

Raufen ist die Kampfart, die man häufig bei Wirtshausschlägereien und anderen Massenkeilereien beobachtet. Der Erfolgswert ergibt sich aus der durch 20 geteilten (und abgerundeten) Summe aus Stärke und Gewandtheit. Dazu wird wie bei jeder Angriffsart der Angriffsbonus hinzugezählt.

Richtungssinn +12

Der Abenteurer kann in unübersichtlicher Umgebung wie im Straßengewirr einer Stadt, auf gewundenen Waldwegen oder in unterirdischen Gängen die Richtung zu einem Ziel, das er schon einmal mit eigenen Augen gesehen hat, bestimmen. Die Fertigkeit wird jedes Mal eingesetzt, wenn er einen Punkt erreicht, von dem aus er in mehrere Richtungen weitergehen kann, z.B. eine Wegkreuzung. Der Spielleiter würfelt verdeckt den Erfolgswurf und teilt dem Spieler bei Erfolg mit, welche Abzweigung zum Ziel führt. Bei Misserfolg erhält der Spieler keine Informationen, und bei einem **kritischen Fehler** schickt der Spielleiter ihn in eine falsche Richtung. Bei einem **kritischen Erfolg** findet der Abenteurer ab diesem Punkt untrüglich zum Ziel, und weitere Erfolgswürfe erübrigen sich. Mit einem EW:Richtungssinn kann man auch einmal versuchen, die Himmelsrichtung Norden zu bestimmen. Scheitert der Wurf, kann der Abenteurer es erst nach etwa einer Stunde wieder versuchen.



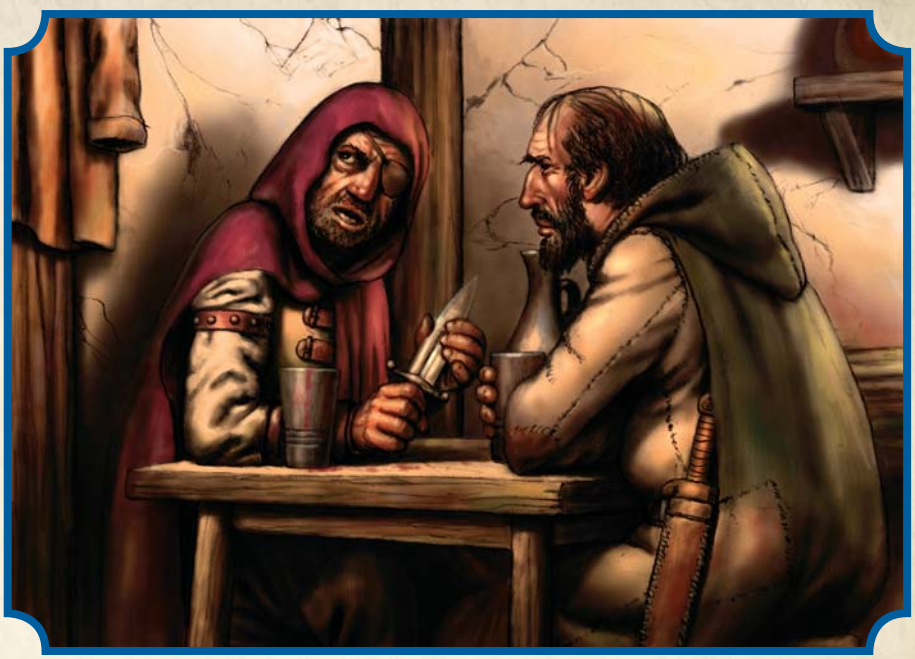
Robustheit +9

Der Abenteurer ist besonders widerstandsfähig gegen Krankheiten und Gifte. Wenn er sich mit einer **Krankheit** ansteckt oder sich **vergiftet**, erleidet er nur halbierten Schaden, falls ihm ein EW:Robustheit gelingt. Bruchteile werden abgerundet; der Minimalschaden ist aber 1. Bei Giften, die durch Lähmung, Halluzinationen usw. handlungsunfähig machen, halbiert sich stattdessen die Wirkungsdauer. Wird der Schaden, den ein Gift oder eine Krankheit verursacht, über einen längeren Zeitraum verteilt, wird nur einmal zu Beginn ein Erfolgswurf gewürfelt. Gelingt er, werden alle einzelnen Lebens- und Ausdauerpunkteverluste halbiert.

Schmerzunempfindlichkeit +9

Der Abenteurer hat ein geringeres Schmerzempfinden als normale Menschen. Wenn ihm im Spiel Nachteile durch Schmerzen drohen, kann er sie vermeiden, wenn ihm ein EW:Schmerzunempfindlichkeit gelingt. Unter anderem leidet er dann nicht unter den Folgen eines **Schocks** durch einen kritischen Treffer im Kampf oder durch zahlreiche Fleischwunden und hohen Blutverlust. Er hat außer einem

PW:Willenskraft eine zweite Möglichkeit, bei einem plötzlichen Schmerz nicht aufzuschreien und damit seine Anwesenheit zu verraten, und er verkraftet magische Schmerzen wie z.B. durch den gleichnamigen Zauber ohne Nachteile im Spiel.



Trinken +(Ko/10) bzw. +12

Alle Abenteurer besitzen die Fertigkeit *Trinken* mit einem Zehntel (abgerundet) ihrer Konstitution als Fertigkeitswert. **Trinkfeste** Abenteurer können *Trinken+12*. Sie vertragen große Mengen Alkohol und können die meisten ihrer Mitmenschen unter den Tisch trinken.

Wachgabe +6

Der Abenteurer ist sofort hellwach und einsatzbereit, wenn er geweckt wird. Ein Erfolgswurf ist dafür nicht erforderlich. Sofern der Abenteurer nicht schwerhörig ist, kann er auch von alleine aufwachen, wenn in seiner Nähe ein ungewöhnliches Geräusch zu hören ist. Dazu muss ein vom Spielleiter **geheim** durchgeführter EW:Wachgabe gelingen. *Wachgabe* versagt, wenn der Abenteurer betäubt, betrunken oder beim Einschlafen erschöpft ist.

Alkohol im Spiel

Um zu entscheiden, ab wann Alkoholgenuss die Handlungsfähigkeit beeinträchtigt oder wer ein Wetttrinken gewinnt, kann man folgende einfache Regel benutzen. Jedes alkoholische Getränk enthält Alkoholeinheiten (AE); ein Liter Dünnbier, ein halber Liter Bier oder Apfelwein, ein Viertel Liter Wein oder 0,05 Liter 40%iger Schnaps entsprechen zum Beispiel 2 AE.

Das Limit eines Abenteurers ist **4 + Fertigkeitswert** im *Trinken*. Sobald er so viele AE getrunken hat, ist er berauscht und erleidet **–4** auf alle EW und WW. Ab dem doppelten Limit hat er einen schweren Rausch, die Abzüge auf EW und WW steigen auf **–6**, und ab jetzt muss er für jede zusätzliche 2 AE einen **EW:Trinken** schaffen, um nicht bewusstlos zu werden.

Wahrnehmung +6 bzw. +8

Wahrnehmung umfasst eine gute Beobachtungsgabe und die Fähigkeit, daraus die richtigen Schlussfolgerungen zu ziehen. Jeder Abenteurer besitzt diese Fertigkeit mit **Fertigkeitswert+6**, während einige wenige Personen den höheren Wert **+8** haben. Man kann damit die Bedeutung ungewöhnlicher Sinneswahrnehmungen erkennen. Ein Lichtreflex, den ein Sonnenstrahl auf einer Waffe erzeugt, kann auf einen Hinterhalt hinweisen. Ein seltsamer Geschmack im Wein weist auf ein darin befindliches Schlafmittel hin. Ein kaum wahrnehmbarer Rauchgeruch warnt vor einem drohenden Waldbrand.

Der Spielleiter würfelt **verdeckt** einen EW:Wahrnehmung, wenn ein Abenteurer bewusst innehält und sich 10 sec lang auf seine Umgebung konzentriert. Bei Erfolg erhält er zusätzliche Informationen, wenn es etwas Interessantes gibt, was man auf den ersten Blick als unwichtig einschätzen würde. Im Gegensatz zur Fertigkeit *Spurensuche,* mit der eine bestimmte Stelle untersucht wird, steht *Wahrnehmung* in den meisten Fällen für das kurze, aber konzentrierte Absuchen der ganzen Umgebung. Auf manche Besonderheiten kann man mit beiden Fertigkeiten aufmerksam werden: ein frisches Grab auf einer Waldlichtung wird mit *Wahrnehmung* durch die schwa-

che Verfärbung des Bodens entdeckt, während es bei Einsatz von *Spurensuche* und systematischem Untersuchen der Fläche durch den lockeren Boden auffällt.

Wahrnehmung kann wie fast alle Informationen beschaffenden Fertigkeiten auch **automatisch** eingesetzt werden (**–8** auf Erfolgswurf). Befindet sich im Blickfeld oder in Hör- bzw. Riechweite des Abenteurers etwas Interessantes und gelingt der geheime Erfolgswurf, wird er darauf aufmerksam.

Sinne

Die Fertigkeit *Wahrnehmung* deckt alle Sinne ab. Mit einem EW:Wahrnehmung kann man sowohl in einem finsteren Haus ein leises Geräusch hören als auch in einer Suppe ein außergewöhnliches Gewürz herausschmecken. Manche Abenteurer haben von Geburt an besonders feine Sinne, andere sind mit Kurzsichtigkeit oder Schwerhörigkeit geschlagen. Im Spiel wird dies über Spezialisierungen für *Wahrnehmung* berücksichtigt, die unter anderem permanente Zuschläge von **+2** bzw. Abzüge **–2** beim Erfolgswurf einbringen, wenn der entsprechende Sinn gefordert ist.

Hören +2 / –2 auf EW:Wahrnehmung von Geräuschen

Ein Abenteurer, dem ein besonders ausgeprägtes Hörvermögen angeboren ist oder der es durch den Zauber *Hören von Fernem* erworben hat, kann Geräusche hören, die normalen Menschen verborgen bleiben. Er erhält **+2** auf EW:Wahrnehmung (Hören) und hat als einziger die Chance, **automatisch** auf kaum hörbare oder im allgemeinen Geräuschpegel kaum wahrnehmbare Geräusche aufmerksam zu werden - vorausgesetzt, er trägt keinen Helm.

Schwerhörige Abenteurer leiden unter **–2** auf EW:Wahrnehmung (Hören). Sie müssen gelegentlich auch dann EW:Wahrnehmung machen, wenn normale Menschen keine Probleme haben. Sie haben Mühe, einen Zuruf in einer lauten Schankstube zu verstehen, und sind überrascht, wenn jemand von hinten an sie herantritt und ihnen auf die Schulter schlägt. Der Spielleiter sollte diese Möglichkeit, die besonderen Eigenheiten solcher Abenteurer auszuspielen, allerdings sparsam einsetzen.

Dvari *(Wahrnehmung+6)* hat die letzte Wache vor Anbruch des Morgengrauens übernommen. Er hört schlecht *(Hören–2),* besitzt aber als Zwerg *Nachtsicht+2.* Drei Orcs schleichen sich an das Nachtlager heran. Der Spielleiter entscheidet, dass der aufmerksame Dvari drei Möglichkeiten hat, auf die Gefahr aufmerksam zu werden:

- mit einem EW–2:Wahrnehmung auf die Geräusche der sich nähernden Feinde,
- mit einem EW:Wahrnehmung auf den intensiven Geruch der mit getrocknetem Blut, Exkrementen und anderem Schmutz bedeckten Orcs,
- mit einem EW+2:Wahrnehmung auf Bewegungen der Büsche, die die Gegner verbergen.

Nachtsicht +2 auf EW:Wahrnehmung bei schlechter Sicht

Der Abenteurer sieht bei schwacher Beleuchtung wie Sternen- oder Fackellicht ebenso gut wie ein normaler Mensch bei Tag. Eine klare Vollmondnacht ist für ihn so hell wie ein sonniger Tag um die Mittagszeit. Seine Sichtweite hängt allerdings von den Umständen ab und beträgt ohne Mondlicht nur etwa 50 m bis 200 m - je nach Witterung.

Bei schwacher Beleuchtung erhält ein Abenteurer mit *Nachtsicht* einen Zuschlag von **+2**, wenn ein EW:Wahrnehmung darüber entscheidet, ob er etwas Unauffälliges sieht.

Ein Abenteurer kann *Nachtsicht* nur nutzen, wenn er von künstlichen Lichtquellen, zum Beispiel einem Lagerfeuer, wegschaut, da sich seine Augen sonst an die größere Helligkeit anpassen und weniger empfindlich für das Restlicht in der dunklen Umgebung sind.

Riechen +2 / –2 auf EW:Wahrnehmung von Geruch und Geschmack

Schmecken und *Riechen* hängen als Sinneswahrnehmungen eng zusammen, so dass sie zusammen betrachtet werden. Abenteurer, denen besondere Sinnesschärfe (**+2** auf entsprechende EW:Wahrnehmung) angeboren ist, können **automatisch** auf für normale Menschen nicht wahrnehmbare Dinge aufmerksam werden. Abenteurer mit schwach entwickelten Sinnen (**–2** auf EW:Wahrnehmung) haben dagegen schon im Alltag Schwierigkeiten, z.B. zu riechen, dass das erst gestern gekaufte Fleisch verdorben ist.

Sechster Sinn +2 auf EW:Wahrnehmung bei Ungewöhnlichem

Neben den normalen fünf Sinnen besitzen Abenteurer einen **Sechsten Sinn**, der sie manchmal auch ohne äußere Anzeichen vor Gefahren warnt oder ihrer Intuition auf die Sprünge hilft, wenn ein EW:Wahrnehmung gelingt. Personen mit einem besonders ausgeprägten sechsten Sinn erhalten **+2** auf ihre Erfolgswürfe.

Der sechste Sinn macht auf übernatürliche Erscheinungen wie Geister oder verfluchte Räume, aber auch auf berufstypische Gefahren und Chancen aufmerksam: auf einen drohenden Hinterhalt für Krieger und Barbaren, auf eine Falle für Assassinen und Spitzbuben oder auf eine hohe Gewinnchance beim *Glücksspiel* für den Glücksritter.

EW:Wahrnehmung für den Sechsten Sinn werden immer **geheim** vom Spielleiter ausgeführt, wenn er es für richtig hält. Er kann dabei für den Abenteurer mit dem höchsten Fertigkeitswert oder für den Gefährten würfeln, dessen Instinkte und Intuition von seinem Typ her am ehesten auf die jeweilige Situation ansprechen. Bei Erfolg merkt der Abenteurer, dass etwas nicht stimmt, weil ihm ein kalter Schauer den Rücken hinunterläuft, oder dass ein besonderes Ereignis bevorsteht, da es ihm in den Fingern juckt. Der Sechste Sinn ist sehr unspezifisch und liefert keine genauen Informationen, worauf er angesprochen hat. Der Abenteurer spürt nur, ob eine Gefahr droht, ob etwas Aufregendes, aber vermutlich Ungefährliches bevorsteht, oder ob er eine Erfolg versprechende Gelegenheit beim Schopf packen muss. Die Reichweite des Sinnes ist etwa 500 m im Freiland, etwa 50 m in Städten und etwa 10 m in Gebäuden.

Sehen +2 / –2 auf EW:Wahrnehmung von Sichtbarem

Der Abenteurer, der von Geburt an mit besonderer Sehschärfe (**+2** auf entsprechende EW:Wahrnehmung) gesegnet ist oder sie durch den Zauber *Scharfblick* erworben hat, kann weit Entferntes wesentlich besser sehen als normale Menschen. Er allein kann **automatisch** auf für Normalsichtige gar nicht erkennbare Dinge aufmerksam werden. Kurzsichtige Abenteurer (**–2** auf EW:Wahrnehmung) haben dagegen schon Schwierigkeiten, Gegenstände in ihrer Nähe scharf zu sehen. Sie müssen manchmal EW:Wahrnehmung machen, wenn sie auf mittlere Entfernung etwas erkennen wollen, was normalen Menschen keine Schwierigkeiten bereitet. Beim Fernkampf haben sie keine Probleme, können aber nicht *Scharfschießen* lernen.

Allgemeine Fertigkeiten

In diesem Abschnitt werden allgemeine Fertigkeiten beschrieben, die ein Abenteurer lernen kann. Direkt hinter dem Namen steht bei den meisten Fertigkeiten in Klammern die so genannte **Leiteigenschaft**. Personen mit einem Wert von **81-95** bzw. **96-100** in dieser Eigenschaft haben einen um **+1** bzw. **+2** höheren Fertigkeitswert, so dass auch der maximal erreichbare Fertigkeitswert für sie um **+1** bzw. **+2** höher liegt. Entsprechend sinken der anfängliche und der maximale Fertigkeitswert um **–1** bzw. **–2**, wenn die Leiteigenschaft den Wert **6-20** bzw. **1-5** hat.

Dahinter folgt die Information, ob es sich um eine *Bewegungs-, Finger-, Entdeckungs-, Wissens-, Kampf-, Körperbeherrschungs-* oder *soziale Fertigkeit* handelt. Diese Unterteilung dient nur als Hinweis, wie die Fertigkeiten in erster Linie benutzt werden: *Bewegungs-* und *Fingerfertigkeiten* sowie *Körperbeherrschung* beim körperlichen Einsatz, *Wissens-* und *Entdeckungsfertigkeiten* zum Sammeln von Informationen, *soziale Fertigkeiten* im sozialen Umgang (s. *»Fertigkeiten im Spiel«)* und *Kampffertigkeiten* beim Kämpfen.

In der Form „ungelernt+(3)“ wird zum Schluss der Fertigkeitswert von Abenteurern angegeben, die die Fertigkeit nicht eigens gelernt haben, sie aber dennoch einsetzen dürfen. Fehlt dieser Hinweis, kann die Fertigkeit nur von Personen angewandt werden, die sie ausdrücklich gelernt haben.

In der Beschreibung einiger Fertigkeiten wie *Balancieren* oder *Schleichen* finden sich Beispiele, wie der Spielleiter die **Schwierigkeit** einer Situation durch Zuschläge und Abzüge auf den Erfolgswurf berücksichtigen kann. Dabei handelt es sich um Anhaltspunkte, von denen er jederzeit abweichen kann. Er selbst kennt am besten alle Rahmenbedingungen, die letztendlich darüber entscheiden, wie leicht oder schwer der Einsatz einer Fertigkeit ist. Anhand dieser Beispiele kann er auch bei anderen Fertigkeiten Erleichterungen und Erschwernisse berücksichtigen.

Ungelernte Fertigkeiten

Die meisten Fertigkeiten beherrscht jeder Mensch mehr schlecht als recht. Jede einigermaßen geschickte Person kann versuchen, sich lautlos zu bewegen, auch wenn ihre Erfolgsaussichten deutlich geringer sind als die eines im Schleichen ausgebildeten Abenteurers. Wer plötzlich einem der Fabelwe-

sen seiner Heimat gegenübersteht, hat eine geringe Chance, sich an eine Erzählung aus früher Jugend zu erinnern, die sich um die besonderen Zauberfähigkeiten des Geschöpfes gedreht hat, auch wenn er nicht in Zauberkunde ausgebildet ist. Alleine die Fertigkeiten *Lesen von Zauberschrift, Musizieren, Schreiben* und *Sprechen* kann man überhaupt nicht anwenden, wenn man sie nicht gelernt hat.

Die Fertigkeitswerte solcher ungelernter Fertigkeiten, die auch für Widerstandswürfe gegen Aktionen der Abenteurer gebraucht werden, sind bei der Beschreibung der einzelnen Fähigkeiten angegeben. Elfe, Gnome, Halblinge und Zwerge haben bei manchen Fertigkeiten einen höheren ungelernten Fertigkeitswert als den angegebenen (s. S. 44).

Ungelernte Fertigkeiten werden genauso wie erlernte eingesetzt - mit einer Ausnahme: **Kritische Erfolge** sind nicht möglich. Ein Wurf von 20 ist zwar immer erfolgreich, hat aber keine anderen Auswirkungen als normale Erfolge.

Die **Leiteigenschaft** wird bei ungelernten Fertigkeiten anfangs nicht berücksichtigt. Mit erfahrenen Spielern kann man aber auch den ungelernten Fertigkeitswert abhängig vom Wert der Leiteigenschaft durch Zuschläge von +1 oder +2 oder entsprechende Abzüge modifizieren. Dabei können negative Fertigkeitswerte auftreten: in einem solchen Fall kann der Abenteurer überhaupt nur Erfolg haben, wenn er situationsbedingte Zuschläge auf den Erfolgswurf erhält oder wenn er eine 20 würfelt.

Zusätzliche Fertigkeiten

Fertigkeiten wie *Kochen* oder *Raufball spielen* sucht man hier vergebens. Die Regeln beschränken sich auf Fähigkeiten, die in typischen Rollenspielabenteuern wenigstens ab und zu nützlich sind. Regionale Spezialitäten wie die kanthanische *Teezeremonie* fehlen ebenfalls; solche Fertigkeiten werden in den Quellenbüchern zu den verschiedenen Kulturen *Midgards* vorgestellt.

Wenn der Spielleiter für ein Abenteuer spezielle Fertigkeiten wie z.B. *Raufball spielen* einführen möchte, kann er das tun. Dabei kann er sich die Fertigkeiten dieses Kapitels zum Vorbild nehmen und entsprechende Regeln entwickeln. Einfacher ist es aber, jedem Abenteurer einen festen Fertigkeitswert zu geben, der von seinen Eigenschaften (bei *Raufball spielen* Stärke und Gewandtheit) oder von seinen Vorkenntnissen abhängt.



Abwehr (Gw) *Kampf* ungelernt+(10)

Wann immer ein Abenteurer im Nahkampf angegriffen wird, kann er versuchen, den gegnerischen Hieb abzuwehren. Wird er beschossen und kann er sich frei bewegen, ist es ihm möglich, dem Geschoss durch Ausnutzen von Deckung oder einen schnellen Sprung zur Seite auszuweichen. Diese Fähigkeiten werden durch die Fertigkeit *Abwehr* beschrieben. Normale Menschen beherrschen *Abwehr+10.* Die Fertigkeit wird auch eingesetzt, um der Wirkung von Umgebungszaubern zu entgehen.

Akrobatik (Gw) *Bewegung* ungelernt+(6)

Der Abenteurer beherrscht akrobatische Kunststücke wie Handstand, Überschlag und Salto. Die damit verbundene Körperbeherrschung ist oft hilfreich, zum Beispiel in den folgenden Spielsituationen:

Ein Abenteurer, der zu Boden stürzt, kann noch in derselben Runde aus dem Liegen aufstehen und einen Gegner spontan, d.h. mit einem Abzug von **–4**, im Nahkampf angreifen, wenn ihm ein **EW:Akrobatik** gelingt. Springt ein Reiter von seinem laufenden Pferd ab (s. *Reiten*, S. 121), landet er auf seinen Füßen, wenn ein EW:Akrobatik glückt. In beiden Fällen muss der Abenteurer *Akrobatik* gelernt haben.

Ein ausgebildeter Akrobat kann den **Kontrollbereich** eines Gegners durchqueren. Er verzichtet dafür in dieser Runde auf eigene Handlungen. Er macht einen Salto über einen Kämpfer hinweg, rollt sich über den Boden unter dem Bauch einer Riesenechse hindurch oder schlägt ein Rad an einem verblüfften Bären vorbei. Gelingt ihm ein EW:Akrobatik, kann der Abenteurer sich in dieser Runde um maximal die Hälfte seiner Bewegungsweite auch durch feindliche Kontrollbereiche hindurch bewegen - bei einem **kritischen Erfolg** sogar um seine volle Bewegungsweite. Scheitert der EW:Akrobatik, endet die Bewegung im ersten Kontrollbereich, den der Abenteurer betritt. Der Gegner kann ihn dann normal attackieren. Am Ende der Bewegung steht der Akrobat wieder auf seinen Füßen. Nur bei einem **kritischen Fehler** kommt er nicht auf die Beine und stürzt vor dem ersten Feind zu Boden. Jeder Gegner, dessen Kontrollbereich der Akrobat durchquert und dem

ein **WW:Gw/10** gelingt, kann einen spontanen Nahkampfangriff (EW–4:Angriff) versuchen. Dies kostet ihn allerdings eine der Angriffsmöglichkeiten, die ihm in dieser Runde zustehen. Fernkämpfer erleiden gegenüber dem Akrobaten **–2** bei ihren Angriffen.

Als Teil seiner Ausbildung hat ein Akrobat gelernt, sich bei einem Sprung oder Fall so zu drehen, dass er unverletzt bleibt oder wenigstens so wenig Schaden wie möglich erleidet. Wie gut ihm das gelingt, hängt wesentlich davon ab, ob er absichtlich springt oder nicht. Gelingt ein **EW:Akrobatik**, wird für die Ermittlung des Sturzschadens nach Tabelle 2 (S. 62) bei einem absichtlichen Sprung die effektive Fallhöhe um **2 m** verringert. Stürzt er unabsichtlich, wird die den Schaden bestimmende Fallhöhe nur um **1 m** verringert, wenn der Erfolgswurf gelingt. Dies gilt auch für einen unabsichtlichen Sturz vom laufenden Pferd oder vom fahrenden Wagen.

Schwierigkeit beim Einsatz von Akrobatik

sehr leicht (**+4**)
Abenteurer konzentriert sich 10 sec lang vor einem Sprung in die Tiefe

schwer (**–2**)
Die Beweglichkeit wird durch lange Roben oder Kleider oder durch Gepäck eingeschränkt

sehr schwer (**–4**)
Abenteurer trägt Platten- oder Vollrüstung oder schwere Last (s. Tabelle 1)

besonders schwer (**–6**)
Abenteurer sieht nicht den Untergrund, auf dem er landen wird

äußerst schwer (**–8**)
Abenteurer stürzt ohne Vorwarnung in die Tiefe
sehr stark eingeschränkte Beweglichkeit, z.B. durch Handfesseln

Personen, die *Akrobatik* als **ungelernte Fertigkeit** einsetzen, können die effektive Fallhöhe bei einem absichtlichen Sprung nur um **1 m** verringern. Bei einem ungewollten Fall können sie die Fertigkeit überhaupt nicht einsetzen.

Bei einem **kritischen Erfolg** verringert sich die effektive Fallhöhe zusätzlich um 1 m. Ein **kritischer Fehler** erhöht den Schaden im Vergleich zu einem normalen Sturz; die effektive Fallhöhe wird um 1 m vergrößert.

Springt ein Abenteurer aus großer Höhe absichtlich in ausreichend tiefes **Wasser** und gelingt ihm ein EW:Akrobatik, verringert sich die effektive Fallhöhe um 15 m (um 12 m beim Einsatz der ungelernten Fertigkeit). Misslingt der Wurf, wird die Fallhöhe wie bei einem ungewollten Sturz nur um 4W3 Meter reduziert.

Alchimie (In) *Wissen* ungelernt+(0)

Alchimie ist die Lehre von den Stoffen, aus denen die Welt zusammengesetzt ist, und von den magischen Essenzen, die man aus ihnen gewinnen kann. Der Alchimist besitzt einfache Kenntnisse über die Eigenschaften von in der Natur vorkommenden Substanzen und über mögliche chemische Reaktionen. Er kann insbesondere auch Gifte, Zaubertränke und Zaubermittel untersuchen und identifizieren.

Um ein Gift, einen Zaubertrunk oder ein anderes Zaubermittel zu analysieren, muss der Alchimist Zugang zu einem Labor haben. Magiergilden in großen Städten verfügen oft über entsprechende Räumlichkeiten, die Mitglieder kostenlos und durchreisende Zauberer gegen eine Gebühr benutzen dürfen. Jede Analyse dauert 2 Stunden. Dabei werden unabhängig vom Erfolg oder Misserfolg Materialien im Wert von **20 GS** verbraucht. Der Spielleiter würfelt **verdeckt** einen EW:Alchimie. Misslingt der Wurf, erhält der Alchimist keine Informationen. Für weitere 20 GS kann er die Untersuchung aber fortsetzen. Bei einem **kritischen Fehler** täuscht er sich, und der Spieler erhält fehlerhafte Informationen.

Ein EW:Alchimie entscheidet auch darüber, ob der Abenteurer ein **Gegengift** zu einem bekannten Gift kennt. Er weiß dann auch, wie er es herstellen kann, wenn dies nötig sein sollte. Er ist auch in der Lage, selbst das Gegengift zu mischen, wenn er alle Zutaten hat. Der Zeitaufwand hängt von der Art der Herstellung ab und kann zwischen wenigen Minuten und mehreren Stunden oder gar Tagen variieren.

Anführen (pA) *Sozial* ungelernt+(6)

Wer *Anführen* beherrscht, kann eine Gruppe von Abenteurern oder eine militärische Einheit geschickt im Kampf einsetzen. Er hat einen geübten Blick für Konfliktsituationen, durchschaut im Kampfgetümmel leichter gegnerische Absichten und kann für die eigene Partei einen Vorteil herausschlagen. Er hat dementsprechend höhere Chancen, die **Initiative** zu gewinnen (s. S. 59).


FUFU 2013

Es kann vorkommen, dass mehrere Personen einer Partei im *Anführen* ausgebildet sind. Dann übernimmt derjenige mit dem höchsten Fertigkeitswert die Führung, solange er in der Lage ist, seinen Gefährten Anweisungen zu geben.

Anführen wird auch von Kapitänen großer Schiffe eingesetzt, um ihre Mannschaft in Notsituationen und im Kampf zu koordinieren. EW:Anführen der Kapitäne oder - bei kleineren Schiffen - der Bootsführer entscheiden bei Seegefechten, wer die Initiative gewinnt.

Allgemein kann *Anführen* in Spielsituationen nützlich sein, die aufeinander abgestimmtes Zusammenarbeiten einer Gruppe erfordern. Der Spielleiter kann hierbei den erfolgreichen Einsatz von *Anführen* durch Zuschläge bei Erfolgswürfen für andere Fertigkeiten belohnen.

Menschen, Elfen, Gnome, Halblinge und Zwerge haben den ungelernten Fertigkeitswert von **+(6)** für *Anführen.* Alle andere Geschöpfe *Midgards* beherrschen die Fertigkeit mit einem **Zehntel** (abgerundet) ihrer artspezifischen **Intelligenz**, maximal aber mit +(6).

Athletik (St) *Körperbeherrschung* ungelernt+(0)

Der Athlet hat seine Muskulatur durch mühsames Krafttraining aufgebaut. Dadurch sieht er besser aus, und er hat gelernt, seine Körperkraft bei kurzzeitigen Anstrengungen effektiver einzusetzen. Das Aussehen eines Abenteurers erhöht sich um seinen durch 3 geteilten (und abgerundeten) Fertigkeitswert in *Athletik,* wobei der Maximalwert 100 aber nicht überschritten werden kann.

Gelingt ein EW:Athletik, kann ein Abenteurer größere Gewichte stemmen oder schieben als gleichstarke normale Menschen. Er hat allerdings nur einen Versuch. Dann steigt seine Höchstlast um 10 kg, seine Schublast um 20 kg (s. Tabelle 1, S. 59). Seine Traglast ändert sich jedoch nicht, da *Athletik* nichts beim Tragen von großen Gewichten über einen längeren Zeitraum nützt.

Scheitert ein Abenteurer, der Athletik gelernt hat, bei einem **PW:Stärke**, hat er eine zweite Chance. Gelingt ihm ein EW:Athletik, darf er anschließend den Prüfwurf wiederholen, und das günstigere Ergebnis der beiden Prüfwürfe zählt. Diese Regel der zweiten Chance gilt auch für **Kraftakte**. Bei einem **kritischen Erfolg** braucht der zweite Prüfwurf nicht mehr gewürfelt zu werden. Der Abenteurer hat auf jeden Fall Erfolg beim Einsatz seiner rohen Kraft.

Wenn zwei Abenteurer in einem Wettbewerb, zum Beispiel beim Armdrücken, ihre Kräfte messen, kann dies durch Erfolgs- und Widerstandswürfe mit Fertigkeitswert Stärke/10 geregelt werden (s. S. 51). In einem solchen Fall darf ein Abenteurer anstelle des **EW:Stärke/10** einen EW:Athletik würfeln, wenn dies für ihn günstiger ist. Entsprechendes gilt für Widerstandswürfe.

Unterläuft einem Abenteurer beim EW:Athletik ein **kritischer Fehler**, zerrt er sich einen Muskel. Er verliert **1W6 AP** und kann 2W6 Tage lang keine Fertigkeiten einsetzen, bei denen Stärke die Leiteigenschaft ist. Ein so verletzter Abenteurer kann auch keine Kraftakte mehr machen und darf maximal seine Normallast (s. Tabelle 1) tragen, heben oder schieben.



Balancieren (Gw) *Bewegung* ungelernt+(6)

Um freihändig über schmale Stege, auf schrägen Dächern und an anderen Orten zu laufen, wo normale Menschen leicht das Gleichgewicht verlieren, muss ein Abenteurer sein Geschick im *Balancieren* einsetzen. Erfolgswürfe sind erst dann nötig, wenn die Lauffläche höchstens 20 cm breit oder mindestens 30 Grad geneigt ist. Ein Abenteurer bewegt sich unter diesen Umständen höchstens mit **B6**. Ist die Lauffläche höchstens 10 cm breit oder mindestens 40 Grad geneigt, bewegt er sich nur noch mit **B3**. Wenn er ein größeres Risiko eingehen will, kann er auch schneller laufen.

Ein balancierender Abenteurer muss in jeder Runde (alle 10 sec) einen Erfolgswurf machen. Bei **kritischem Erfolg** darf er sich mit doppelter Geschwindigkeit bewegen. Scheitert der Wurf auf normale Weise, entscheidet ein **zweiter** EW:Balancieren über die Folgen. Gelingt der Wurf, hat der Abenteurer rechtzeitig gemerkt, dass er zu fallen droht. Er bleibt stehen und verbringt die Runde damit, wieder sein Gleichgewicht zu erlangen. Misslingt der zweite Erfolgswurf oder war schon der erste Wurf ein **kritischer Fehler**, stolpert der Abenteurer oder rutscht aus. Er hat dann aber oft noch die Möglichkeit, sich an der Laufplanke, an der Dachkante oder an einem Seil festzuhalten, bevor er abstürzt. Darüber entscheidet ein **PW:Gw/2** mit Zuschlägen oder Abzügen, die

der Spielleiter je nach Situation festlegen kann. Gelingt dieser Prüfwurf, verliert der Abenteurer durch die Anstrengung **1W6 AP**.

Balancieren hilft auch, wenn ein Abenteurer sich auf einer schaukelnden Hängebrücke, einem dahinrasenden Wagen, an Bord eines Schiffs in stürmischer See oder auf einem fliegenden Teppich aufhält und auf dem stark schwankenden Untergrund agieren will. Hier entscheidet ein **EW:Balancieren**, ob er eine Handlung überhaupt ausführen oder Nachteile, zum Beispiel Abzüge bei EW:Angriff, vermeiden kann.

Schwierigkeit beim Einsatz von Balancieren

sehr leicht (**+4**)
Abenteurer benutzt wenigstens 2 m lange Balancierstange

schwer (**–2**)
Lauffläche ist schmal (etwa 15 cm), schräg (etwa 35 Grad Neigung) oder rutschig

sehr schwer (**–4**)
Lauffläche ist sehr schmal (etwa 10 cm), sehr schräg (etwa 40 Grad Neigung) oder sehr rutschig
Abenteurer trägt Platten- oder Vollrüstung oder schwere Last (s. Tabelle 1)
Abenteurer bewegt sich mit doppelter Geschwindigkeit als beim Balancieren üblich
starke Windböen

besonders schwer (**–6**)
Lauffläche ist extrem schmal (etwa 5 cm) oder extrem schräg (45 Grad Neigung)

äußerst schwer (**–8**)
Balancieren auf einem Seil
Abenteurer bewegt sich mit vierfacher Geschwindigkeit als beim Balancieren üblich

Beidhändiger Kampf (Gs) *Kampf* ungelernt+(0)

Der im *beidhändigen Kampf* ausgebildete Abenteurer kann in jeder Hand eine Nahkampfwaffe führen. Die beiden Waffen kann er nach Belieben aus den *Einhandschwertern, Stichwaffen* und *Einhandschlagwaffen* wählen. Die Fertigkeitswerte, mit denen er die benutzten Waffen beherrscht, müssen mindestens so hoch sein wie sein Fertigkeitswert im *beidhändigen Kampf.*

Der beidhändig kämpfende Abenteurer kann sich in jeder Runde für eine von drei Angriffsmöglichkeiten entscheiden.

- Er kann mit der Waffe, die er in seiner Waffenhand hält, angreifen und die andere Waffe nicht einsetzen. Dies ist ein normaler Angriff, der mit einem Erfolgswurf für die Waffenfertigkeit entschieden wird.
- Er kann mit **beiden** Waffen getrennt eine oder zwei verschiedene Personen attackieren. Ob er trifft, wird mit **zwei EW:beidhändiger Kampf** entschieden; bei Treffern entscheidet jeweils ein WW:Abwehr des Gegners, ob die Waffe leichten oder schweren Schaden anrichtet.
- Er kann einen **Kombinationsangriff** mit beiden Waffen gegen denselben Gegner führen. Der Kämpfer versucht so, einen hohen Rüstungsschutz zu überwinden, indem er mit Wucht beide Klingen kurz hintereinander auf denselben Punkt aufschlagen lässt. Bei dieser Kampftechnik wird nur **ein EW:beidhändiger Kampf** gewürfelt, gegen den der Gegner sich mit einem WW:Abwehr wehrt. Der angerichtete Schaden ist die Summe der Schadenswirkungen beider Waffen.

Bei Angriffen mit *beidhändigem Kampf* werden alle situationsbedingten Zuschläge und Abzüge für Angriffe angerechnet. Der **Schadensbonus** des Angreifers wird nur einmal berücksichtigt, und zwar bei der in der Haupthand gehaltenen Waffe. Beidhändige Abenteurer (s. S. 34) dürfen auswählen, welchen Hieb sie mit mehr Wucht führen. Der magische Angriffs- oder Schadensbonus der benutzten Waffen wird jeweils einzeln berücksichtigt. Kritische Erfolge und Fehler bei EW:Beidhändiger Kampf haben dieselben Auswirkungen wie bei normalen EW:Angriff.

Beredsamkeit (pA) *Sozial* ungelernt+(3)

Mit *Beredsamkeit* kann ein Abenteurer seinen Gesprächspartner emotional vom eigenen Standpunkt überzeugen, für sich einnehmen oder zu einer Handlung überreden. Ein erfolgreicher Einsatz der Fähigkeit erweckt bei dem Gegenüber den Eindruck, dass es sich bei dem zungenfertigen Abenteurer um einen sympathischen Menschen handele, dem man einfach Glauben schenken und helfen müsse. *Beredsamkeit* wird daher oft benutzt, um beim ersten Kontakt mit einem Fremden „das Eis zu brechen." Gegen diesen Einsatz des Redetalents hat niemand etwas einzuwenden.

Wird *Beredsamkeit* dagegen benutzt, um andere Personen zu etwas zu überreden, was ihren Grundüberzeugungen oder ihrem Eigeninteresse zuwiderläuft, dann steht ihnen ein Wider-

standswurf für *Menschenkenntnis* oder auch für *Beredsamkeit* zu. Der Gesprächspartner kann so merken, dass er mit kunstvollen, aber leeren Worten abgespeist wird, und reagiert eventuell beleidigt oder verärgert.

Beredsamkeit lässt sich auch bei Ansprachen an größere Menschenmengen einsetzen, die beeindruckt, angestachelt oder beruhigt werden sollen. Allerdings können die Folgen von Fehlern bei der Rede handfestere Formen als bloßes Ignorieren oder Ausbuhen annehmen - von faulem Obst bis zu massiven Mauersteinen. Auch einer Menschenmenge steht ein Widerstandswurf zu; wie bei unbedeutenden Passanten kann der Spielleiter hierfür den ungelernten Fertigkeitswert für *Menschenkenntnis* benutzen. Er kann ihn aber auch niedriger ansetzen, da Menschenmassen oft leichter emotional zu beeinflussen sind als Einzelpersonen.

Will ein Abenteurer eine Geschichte spannend und dramatisch **erzählen**, um die Aufmerksamkeit seiner Zuhörer zu fesseln oder sie zu beeindrucken, wird der Erfolg ebenfalls mit einem **EW:Beredsamkeit** entschieden. Will der Erzähler seine Zuhörer ganz in seinen Bann ziehen, um sie von heimlichen Aktivitäten seiner Gefährten abzulenken, wird das wie ein vergleichbarer Einsatz von *Musizieren* geregelt (s. S. 119).

Kleine Wasserfahrzeuge

Die Geschwindigkeit eines **Ruderbootes** oder **Kanus** hängt von Strömung, Bootsform und -gewicht, Ladung und anderen Faktoren ab. Als Faustregel bewegt sich ein breit gebautes Ruderboot, das außer einem Ruderer nur unwesentliche Lasten trägt, auf einem strömungsfreien See mit **B3** (B2). Pro zusätzlichem Ruderer steigt die Geschwindigkeit um **B3** (B2) bis zu einem Maximum von 4 Ruderern. Pro Ruderer, der *Bootfahren* kann, steigt die Geschwindigkeit nochmals um **B2** (B4). Die Maximalgeschwindigkeit **B20** (B24) erreicht also ein Ruderboot mit 4 oder mehr Insassen, die alle *Bootfahren* beherrschen. Ein schnittiges Kanu oder Kajak ist mit ungeschulten Paddlern schwerer zu manövrieren, erreicht aber in kundigen Händen die etwas höheren, in Klammern angegebenen Geschwindigkeiten.

Bei einem **Segler** hängt die Geschwindigkeit von der Stärke des Windes, dessen Richtung und der Segelfläche ab. Ein kleines Segelboot mit einer Rumpflänge von bis zu 6 m, durchschnittlicher Beladung und unter mäßiger Brise hat etwa eine Geschwindigkeit von **B12**.

Betäuben (Gs) *Kampf* ungelernt+(6)

Der Abenteurer kann ein **ahnungsloses** Opfer mit einem Hieb bewusstlos schlagen, wenn er sich ihm unbemerkt nähern kann - zum Beispiel, weil er von hinten heranschleichen konnte oder weil das Opfer schläft. Beim *Betäuben* benutzt der Angreifer seine Faust, einen Schlagring (s. S. 142), eine kleine Keule oder einen mit Sand gefüllten Lederbeutel.

Sobald sein Opfer in Reichweite ist, würfelt der Abenteurer zuerst einen **EW:Angriff** für Faustkampf (mit oder ohne Schlagring), für *Einhandschlagwaffen* (Keule, Lederbeutel) oder mit dem ungelernten Fertigkeitswert +(4) für bloße Hand und improvisierte Waffen. Da der Gegner **wehrlos** ist, erhält der Angreifer einen Zuschlag von **+4**. Ein Treffer richtet nur leichten Schaden an. Nur bei kritischem Erfolg verursacht der Hieb eine schwere Verletzung am Kopf (s. S. 63f).

War der Angriff erfolgreich, folgt ein **EW:Betäuben**. Erfahrene Personen von hohem Grad haben bessere Reflexe als normale Menschen oder sind vom Glück begünstigt. Daher wirkt der der durch 3 geteilte und abgerundete **Grad des Opfers** als Abzug auf den Erfolgswurf. Gelingt der **EW–(Grad/3):Betäuben**, ist der Getroffene mehrere Minuten lang bewusstlos. Andernfalls hat er im letzten Moment etwas gespürt und konnte der vollen Wucht des Schlags entgehen.

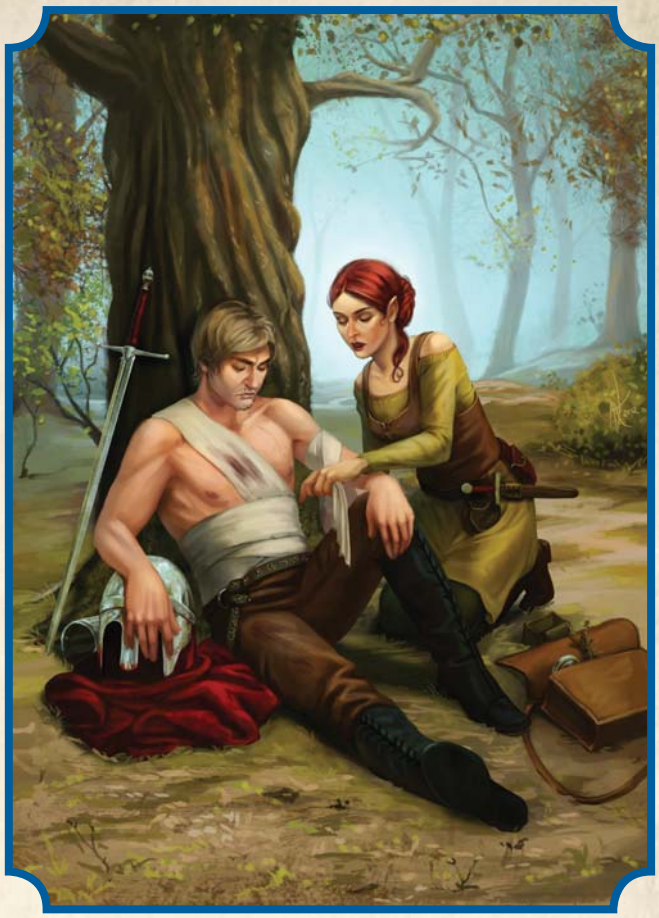
Der Schlag oder das Zusammensacken eines stehenden Opfers verursachen eventuell Geräusche. Halten sich aufmerksame Kameraden des Opfers in der Nähe auf, kann ein **EW:Schleichen** entscheiden, ob sie aufmerksam werden.

Bootfahren (Gs) *Bewegung* ungelernt+(3)

Diese Fertigkeit befähigt den Abenteurer, mit einem Steuerruder Ruderboote oder kleine Segelboote zu lenken. Er kann auch geschickt mit kleinen Ruderbooten, Kanus, Kajaks, Einbäumen und anderen Wasserfahrzeugen umgehen, die mit Rudern oder Paddeln gesteuert werden. Ein Erfolgswurf ist nur in außergewöhnlichen Situationen nötig, z.B. wenn das Boot in Stromschnellen oder in ein Unwetter gerät, einem plötzlich auftauchenden Hindernis ausweichen oder gegen eine starke Strömung ankämpfen muss oder wenn ein großes Tier das Gefährt rammt. Bei Misserfolg misslingt das Manöver, und das Boot kann in Schwierigkeiten geraten. Unter besonders ungünstigen Umständen kann es sogar kentern - z.B. wenn ein Rettungsboot in Gefahr gerät, von dem sinkenden Mutterschiff mit in die Tiefe gerissen zu werden oder wenn ein Segler in einem schweren Sturm versucht, den sicheren

Hafen zu erreichen. Bei einem **kritischen Fehler** besteht auf jeden Fall die Gefahr, dass das Boot umkippt, wenn das misslungene Manöver oder der Seegang das Kentern möglich erscheinen lassen. Gerät ein Boot mit mehreren Abenteurern, die *Bootfahren* beherrschen, in eine gefährliche Situation, muss nur der Fähigste einen Erfolgswurf ausführen.

Ein im *Bootfahren* geschulter Abenteurer kann alleine ein kleines Segelboot (bis zu 6 m Rumpflänge) steuern. Auf größeren Segelbooten (bis 10 m Rumpflänge) benötigt er außerdem einen oder mehrere Hilfsmatrosen. Mit *Bootfahren* kann man auch auf großen Segel- oder Ruderschiffen das Steuer übernehmen. Dort muss allerdings zusätzlich ein im *Anführen* geschulter Kapitän die Arbeit des Steuermanns und der Matrosen koordinieren



Erste Hilfe (Gs) *Fingerfertigkeit* ungelernt+(0)

Erste Hilfe nützt dem Abenteurer, der durch äußere Verletzungen (Kämpfe, Stürze, Feuer usw.) Lebenspunkte verloren hat. Wer *Erste Hilfe* gelernt hat, kann fachmännisch Wunden verbinden, Blutungen stoppen und Brüche schienen.

Ein verletzter Abenteurer erhält durch die geübte Versorgung seiner Wunden **1W6 LP & AP** zurück, wenn der **EW:Erste Hilfe** gelingt. Bei einem **kritischen Erfolg** werden 1W6+2 LP & AP geheilt. Misslingt der Erfolgswurf, ändert sich am Zustand des Behandelten nichts; bei einem **kritischen Fehler** verliert er 1W6–3 LP & AP. Ein Verwundeter erhält durch *Erste Hilfe* immer genau so viele AP wie LP zurück, auch wenn dank Rüstungsschutz seine LP-Verluste geringer als die Ausdauerverluste waren.

Erste Hilfe kann immer dann eingesetzt werden, wenn ein Abenteurer in einer zusammenhängenden Spielsituation (Kampf, Unfall, Flucht aus brennendem Haus usw.) verletzt worden ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Schaden auf einmal oder - z.B. im Kampf nach mehreren Treffern - mit verschiedenen Würfen ausgewürfelt worden ist. Durch *Erste Hilfe* kann ein Verwundeter nicht mehr LP zurückgewinnen, als er in der zusammenhängenden Situation verloren hat, in der er seine Verletzungen erlitten hat.

Ein Abenteurer, der auch *Heilkunde* beherrscht, kann seine Erfolgschancen bei der Anwendung von *Erster Hilfe* verbessern. Gelingt ein **EW:Heilkunde**, kann der Anwender entweder

- **+4** auf seinen EW:Erste Hilfe bekommen;
- oder zusätzlich **+1 LP & AP** heilen, wenn der EW:Erste Hilfe gelingt.

Die Erstversorgung eines Verletzten dauert **10 min**. Jeder Ersthelfer kann **nur einmal** versuchen, die Schäden eines Verwundeten zu lindern. Gelingt sein EW:Erste Hilfe, kann sich kein zweiter Abenteurer mit dieser Fertigkeit um den Verletzten kümmern. Die Wunde ist fachmännisch versorgt worden, und wenn dem Verwundeten noch Lebenspunkte fehlen, dann war nicht mehr zu machen. Scheitert aber der Erfolgswurf, können andere Personen dem Verletzten *Erste Hilfe* leisten. Wegen der verstrichenen Zeit ist die Wundversorgung aber nur noch eingeschränkt möglich: Der Behandelte erhält bei Erfolg nur 1W3 LP & AP zurück und bei kritischem Erfolg 1W3+1.

Ein Abenteurer kann *Erste Hilfe* auch auf sich **selbst** anwenden, wenn er bei Bewusstsein, in seinen Bewegungen nicht zu sehr eingeschränkt ist und die Wunde bequem erreicht. Das Schienen des eigenen gebrochenen Armes oder die Versorgung einer Rückenwunde ist z.B. nicht möglich.

Wer *Erste Hilfe* beherrscht, kann auch in geringem Maße **Vergiftungen** behandeln, wenn das Gift langsam genug wirkt und einfach aus dem Körper entfernt werden kann, bevor es den vollen Schaden anrichtet (s. *»Behandlung von Vergiftungen«*, S. 67). Der geschulte Abenteurer weiß, wie man eine Schlangenbisswunde aussaugt oder wie man jemanden, der vergiftetes Fleisch gegessen hat, zum Erbrechen bringt. *Erste Hilfe* nützt auch bei **Verstauchungen** (s. *Geländelauf*, S. 112) und bei der Behandlung vor dem **Ertrinken** geretteter Abenteurer (s. *Tauchen*, S. 130).

Um *Erste Hilfe* anwenden zu können, braucht ein Abenteurer Salben, Heilkräuter und Verbände, die ihn zusammen **30 GS** kosten. Alle zwei Monate muss diese Ausrüstung für **20 GS** ergänzt werden, denn Heilmittel werden verbraucht oder sind nur begrenzt haltbar.

Etikette (In) *Sozial* ungelernt+(0)

Ein Abenteurer, der *Etikette* beherrscht, ist mit der Lebens- und Verhaltensweise des Adels und der gutbürgerlichen Kreise seiner Heimat vertraut. Er weiß, wie er sich verhalten muss, um kein Missfallen zu erregen. In anderen Ländern sind eher Erfolgswürfe nötig. Außerdem werden dort EW:Etikette mit umso größeren Abzügen erschwert werden, je fremdartiger die Sitten und die Gesellschaftsform des Landes sind. Solche Nachteile können abgemildert werden, wenn vorher *Landeskunde* erfolgreich eingesetzt wird.

In seiner Heimat muss der Abenteurer im normalen Umgang mit hochgestellten Personen keine Erfolgswürfe würfeln. Er versteht es, sich in Gesellschaft zu benehmen und mit einflussreichen und mächtigen Personen zu verkehren, ohne unangenehm aufzufallen. Er weiß, welchen Würdenträger er wie anreden muss, wann ein Handkuss oder ein Kniefall angebracht ist usw. Er besitzt auch in den besseren Kreisen übliches Wissen, z.B. über den Aufbau des Haushalts eines reichen Händlers oder eines Landadligen.

Erfolgswürfe sind dann nötig, wenn der Abenteurer etwas Besonderes erreichen möchte:

- eine besondere Gunst wie die Finanzierung einer Schatzsuche durch einen reichen Gönner,
- eine besondere Information wie den Namen und die Schwächen der neuesten Favoritin des Barons,
- die Beschwichtigung eines Dieners, der einen in einem Zimmer seines Herrn erwischt hat, wo man wirklich nichts zu suchen hatte,
- ein überzeugendes Auftreten vor einem zu Gericht sitzenden Landadligen, der gar nicht erst auf die Idee kommen soll, man hätte etwas mit einem schnöden Diebstahl zu tun.

EW:Etikette können auch erforderlich oder in Form von Zuschlägen hilfreich sein, wenn jemand andere soziale Fertigkeiten wie *Beredsamkeit, Verführen* oder *Verstellen* einsetzt und die Zielpersonen den besseren Kreisen angehören.

Bei der Suche nach Unterstützung oder Informationen hat ein misslungener Erfolgswurf keine schlimmen Auswirkungen; man hält den Abenteurer schlimmstenfalls für einen Emporkömmling oder Langweiler. Ein **kritischer Fehler** bedeutet allerdings, dass die Anwesenden ernstlich schockiert und längerfristig verärgert sind.

Teil der Etikette sind auch Grundkenntnisse der Aktivitäten, mit denen sich die Wohlhabenden ihre Zeit vertreiben. Hierzu gehören die Regeln von Brettspielen oder die Schrittfolgen von Tänzen, die in der Heimat des Abenteurers populär sind. Ähnliche Spiele und Tänze in anderen Ländern lernt der Abenteurer schnell.



Fälschen (Gs) *Fingerfertigkeit* ungelernt+(0)

Mit dieser Fertigkeit können Dokumente, Siegel, Prägestöcke und Unterschriften gefälscht werden. Der Fälscher braucht verschiedene Hilfsmittel und Werkzeuge, die einmalig **200 GS** kosten. Fehlt diese Ausrüstung und improvisiert der Abenteurer mit dem, was er gerade zur Hand hat, steigt die Gefahr, dass die Fälschung entdeckt wird. Wie lange die Arbeit des Fälschers dauert, hängt sehr davon ab, was er nachahmen will. Eine kurze Notiz mit einer gefälschten Unterschrift dauert wenige Minuten, während die Herstellung eines komplizierten Siegels mit Urkundenband mehrere Tage in Anspruch nehmen kann. Entsprechend variabel sind die Zusatzkosten (teures Pergament, spezielle Tinte und Siegel-

wachs, edle Metalle usw.). Der Fälscher kann auch Münzen, Siegelringe, Ordensabzeichen und andere Gegenstände aus Metall nachahmen. Dazu braucht er aber eine gut ausgestattete Fälscherwerkstatt.

Für eine Kopie muss der Fälscher mindestens eine Stunde lang das Original zur Verfügung haben. In dieser Zeitspanne kann er sich die wesentlichen Merkmale des Dokuments oder der Unterschrift einprägen. Kann er nur einen kurzen Blick auf das Original werfen, verschlechtern sich seine Erfolgsaussichten wesentlich, außer er besitzt die angeborene Fähigkeit *Einprägen* und setzt sie erfolgreich ein. Fälscht ein Abenteurer ein Dokument mit einem längeren Text, den er selbst formuliert hat, kann der Spielleiter je nach Art des Schriftstücks mit Erfolgswürfen für *Sprechen* oder *Schreiben* entscheiden, ob der Schreibstil angemessen und die Rechtschreibung fehlerfrei ist.

Ein EW:Fälschen wird **nach** Fertigstellung der Fälschung **verdeckt** vom Spielleiter gewürfelt, der bei Erfolg oder kritischem Scheitern das Gesamtresultat in seinen Unterlagen notieren muss. Gelingt der Erfolgswurf, sieht das Dokument bei oberflächlicher Betrachtung echt aus. Für eine routinemäßige Passkontrolle auf kanthanischen Landstraßen oder einen kurzen Blick auf einen Frachtbrief in chryseischen Häfen reicht das aus. Scheitert der Erfolgswurf, merkt der Fälscher, dass sein Werk misslungen ist. Er hat dann nur Zeit und das eingesetzte Material verloren. Bei einem **kritischen Fehler** scheint die Fälschung auf den ersten Blick gelungen, wird aber beim ersten Einsatz sofort erkannt.

Wird das gefälschte Objekt später eingehend auf seine Echtheit untersucht, steht dem Betrachter ein **Widerstandswurf** für eine passende Fähigkeit zu, z.B. *Landeskunde* bei Dokumenten oder Geld, *Schätzen* bei gefälschtem Schmuck, *Zauberkunde* bei gefälschten magischen Artefakten oder auch für *Fälschen, Wahrnehmung* oder In/10, je nachdem, was passt und was bei mehreren Alternativen erfolgsversprechender ist.

Schwierigkeit beim Einsatz von Fälschen

leicht (**+2**)
Fälscher besitzt das Original oder ein ähnliches Vorbild und kann sich beliebig Zeit lassen

schwer (**–2**)
Fälschen eines offiziellen Dokuments (Pass, Handelserlaubnis, ...)
Fälschen unter großem Zeitdruck

sehr schwer (**–4**)
Fälschen eines Siegels

besonders schwer (**–6**)
Fälscher benutzt improvisiertes Werkzeug oder Material

äußerst schwer (**–8**)
Fälscher hat das Original nie gesehen

Schwierigkeit beim Widerstand gegen Fälschen

besonders leicht (**+6**)
Betrachter ist mit dem Original (Unterschrift, Siegel, etc.) sehr vertraut

sehr leicht (**+4**)
Betrachter vermutet bereits eine Fälschung

leicht (**+2**)
Betrachter ist allgemein misstrauisch

schwer (–2)
Betrachter ist vertrauensselig

sehr schwer (**–4**)
Betrachter ist vertrauensselig und wird bei der Untersuchung abgelenkt

Fallen entdecken (In) *Entdeckung* ungelernt+(0)

Der Blick des Abenteurers ist geschult, schwache Hinweise auf mechanische Fallen, wie man sie in Gebäuden antrifft, zu erkennen. Er weiß, wo er hinschauen muss, um derartige Vorrichtungen rechtzeitig zu entdecken - z.B. Stolperdrähte, die Armbrust- und Speerfallen auslösen, lose Bodenplatten, die bei Belastung ein Fallgitter heruntersausen lassen, oder den unscheinbaren Giftdorn, der einen Türknauf sichert. Der Abenteurer hat auch einen Blick für instabile Wände, Säulen und Stützbalken oder einsturzgefährdete Decken, Treppen und Böden. Er kann beurteilen, ob ein schmaler Weg entlang eines Abgrunds sicher ist, ob an einem Abhang Steinschlaggefahr besteht und wie viel Gewicht eine baufällige Brücke aushält. Zusätzlich weiß er, wie gängige Zauberfallen an magischen Zeichen erkannt werden können, die in Ornamenten oder Bildern an Wänden, Türen oder Gegenständen verborgen sein können.

Sucht ein Abenteurer an einer ihm verdächtig erscheinenden Stelle, z.B. einer außergewöhnlichen Tür oder Truhe, sorgfältig nach Fallen, braucht er dafür **10 min**. Steht ihm weniger Zeit zur Verfügung, wird der Erfolgswurf durch Abzüge erschwert, die der Spielleiter je nach Situation verhängt.

Mehrere Personen können nicht gleichzeitig am selben Ort suchen. Der EW:Fallen entdecken wird vom Spielleiter **verdeckt** gewürfelt. Bei einem **kritischen Fehler** löst der Suchende bei seinen Bemühungen versehentlich die Falle aus. Bei Erfolg entdeckt er nicht nur die Falle, sondern er hat auch eine ungefähre Vorstellung von ihrer Wirkungsweise. Einem in die Wand führenden Stolperdraht sieht er aber nicht an, welche mechanische Vorrichtung durch ihn ausgelöst wird, und seltsam aussehende magische Zeichen sagen höchstens dem in *Zauberkunde* geschulten Abenteurer mehr, als dass sie gefährlich sein könnten.

Der Abenteurer kann eine Falle oder andere der genannten Gefahren **automatisch** entdecken, wenn er sich ihr auf **2 m** nähert und wenn die sichtbaren Bestandteile mindestens 10 cm lang sind (also verborgene Fallgitter, die aus einem entsprechend langen Schlitz in der Decke herunterfallen, aber keine 1 cm langen Giftdorne oder Schutzrunen). Die mangelnde Stabilität eines Bauwerks fällt bereits automatisch auf, wenn der Abenteurer sich der kritischen Stelle auf **15 m** nähert.

Fallenmechanik (Gs) *Fingerfertigkeit* ungelernt+(0)

Der Abenteurer hat sich ausgiebig mit mechanischen Fallen beschäftigt, wie man sie in Gebäuden antrifft. Dazu gehören zum Beispiel Stolperdrähte, getarnte Falltüren, Armbrust- und Speerfallen, Giftdornen, bei Tritt auf Bodenplatten aus der Wand hervorklappende Sensenblätter oder Mechanismen, die gasgefüllte Glaskugeln zerbrechen. Mit *Fallenmechanik* kann man solche Vorrichtungen unschädlich machen, wenn man sie erst einmal entdeckt hat. Ein Versuch dauert in der Regel **10 min**. Bei einem **kritischen Fehler** wird die Falle beim Entschärfen versehentlich ausgelöst, und der Abenteurer erleidet den vollen Schaden. Bei ungewöhnlichen Fallen kann der Spielleiter die Erfolgschancen durch Abzüge und Zuschläge auf den EW:Fallenmechanik beeinflussen.

Der in *Fallenmechanik* geschulte Abenteurer kann mit einfachen Hilfsmitteln innerhalb von **10 min** selbst Fallen improvisieren. Der Spieler muss eine vernünftige Beschreibung der Wirkungsweise und Konstruktion liefern. Der Spielleiter entscheidet mit einem verdeckten Erfolgswurf, ob die Falle funktionieren wird. Bei einem **kritischen Fehler** löst der Fallenbauer die Falle bereits beim Aufbau aus. Bei improvisierten Fallen muss allerdings ein **zweiter Erfolgswurf** gemacht werden, bevor ein Opfer in die Falle geht. Misslingt dieser Erfolgswurf, ist die Falle nicht gut genug getarnt und wird vorzeitig von dem sich nähernden Wesen bemerkt.

Fallenmechanik beinhaltet auch das Wissen um die Bedienung und Reparatur anderer feinmechanischer Geräte, die man auf der Welt *Midgard* vorfinden kann. Dazu gehören auch die gängigen **Geheimmechanismen**, mit denen verbor-

Bedienen von Geheimmechanismen

Ist ein Abenteurer über die Existenz einer Geheimtür, eines Geheimfachs oder einen anderen verborgenen Vorrichtung informiert, zum Beispiel durch Einsatz von *Spurensuche* oder durch Belauschen von Nichtspielerfiguren, weiß er noch nicht, wie sie sich öffnen oder bedienen lässt.

Geheimmechanismen werden oft über einen verborgenen Druckknopf, einen winzigen Hebel, einen geringfügig vorstehenden Mauerstein, ein bewegliches Mosaiksteinchen oder eine ähnlich unscheinbare Vorrichtung betätigt. Abenteurer können sie mit **EW:Fallenmechanik** oder auch mit **EW:Spurensuche** finden. Das Absuchen eines 1 Quadratmeter großen Bereichs dauert 1 min. Findet ein Abenteurer nichts, dürfen seine Gefährten anschließend ihr Können an derselben Stelle erproben.

Manche Geheimtüren öffnen sich einfach, wenn man nur fest gegen sie drückt. In einem solchen Fall muss nicht gewürfelt werden, wenn ein Abenteurer an der richtigen Stelle gegen die Wand drückt. Wenn die Spieler nicht von allein auf diese Idee kommen, können sie die nötige Information aber auch über geglückte Erfolgswürfe für *Fallenmechanik* oder *Spurensuche* erhalten.

Der Spielleiter kann auch besondere Öffnungsmechanismen entwerfen, die die Spieler nur durch Nachdenken und durch gezielte Handlungen finden können. Zum Beispiel könnte eine Geheimtür sich öffnen, wenn im Nachbarraum der Arm einer Statue als Hebel betätigt wird. In der Nähe der Tür ist die Suche nach dem Öffnungsmechanismus dadurch auf jeden Fall zum Scheitern verurteilt. Entdeckt ein Abenteurer durch Herumprobieren, dass sich der Arm der Statue nach unten drücken lässt, öffnet sich die Tür automatisch, selbst wenn sie vorher noch nicht entdeckt worden ist. Es ist aber auch möglich, die Statue mit *Fallenmechanik* oder Spurensuche zu untersuchen. Der Abenteurer, der so das unscheinbare Scharnier entdeckt, weiß allerdings nicht, was passiert, wenn er den Arm bewegt.

gene Türen geöffnet werden können. Wenn ein Abenteurer von der Existenz einer solchen Vorrichtung weiß, dann kann er sie mit einem EW:Fallenmechanik finden und bedienen (s. Kasten).

Fechten (Gs) *Kampf* ungelernt+(0)

Beim Fechten gelingt es dem Abenteurer, durch Körperhaltung und Stellung dem Gegner immer die Spitze seiner Waffe entgegenzuhalten. Auf diese Weise hat er mehr Möglichkeiten zum Zustechen oder auch zum Parieren.

Die Fechtkunst entstand auf *Midgard* erst in jüngster Zeit und ist nur innerhalb des Valianischen Imperiums und der Küstenstaaten bekannt. Lehrmeister für diese Fähigkeit finden Abenteurer daher auch nur in diesen Ländern, und nur dort gibt es eine große Auswahl an Fechtwaffen zu kaufen.

Ein Abenteurer benutzt zum Fechten eine **Fechtwaffe**, die er mit mindestens demselben Fertigkeitswert wie *Fechten* beherrschen muss. In der anderen Hand kann er einen Parierdolch, einen Buckler oder einen kleinen Schild führen. Zu Beginn jeder Runde (zu 10 sec) muss der Abenteurer sich entscheiden, ob er zusätzlich zu seinem normalen Angriff einen **zweiten Angriff** oder eine aktive **Parade** mit der Fechtwaffe ausführen will.

Entscheidet sich der Abenteurer für einen **zweiten Angriff**, würfelt er am Ende der Runde einen **EW:Fechten** anstelle eines weiteren EW:Angriff mit der Fechtwaffe. Dabei werden dieselben situationsbedingten Zuschläge und Abzüge wie bei normalen Angriffen berücksichtigt. Dem Gegner steht ein WW:Abwehr zu, wenn der EW:Fechten gelingt, und kritische Erfolge und Fehler haben dieselben Auswirkungen wie bei normalen Angriffen. Ein magischer Angriffs- oder Schadensbonus der Fechtwaffe wirkt sich auch auf den EW:Fechten aus. Der persönliche **Schadensbonus** des Angreifers wird allerdings beim zweiten Angriff nicht berücksichtigt.

Eine **Parade** mit der Fechtwaffe nützt dem Fechter nur gegen **einen** Gegner, den der Spieler bestimmen muss, bevor die EW:Angriff der Runde gewürfelt werden. Erzielt dieser Angreifer einen Treffer, steht dem Fechter ein **WW:Fechten** zu, bei dessen Gelingen er **nur 1 AP** verliert. Misslingt der WW:Fechten, steht dem Fechter immer noch sein normaler WW:Abwehr zu. Nur Angriffe mit einhändigen Nahkampfwaffen können mit Fechtwaffen pariert werden. Gegen Angriffe mit zweihändig geführten Waffen und mit natürlichen Waffen wie Biss, Pranke usw. helfen Fechtkenntnisse nicht.



Gassenwissen (In) *Sozial* ungelernt+(0)

Ein Abenteurer, der über *Gassenwissen* verfügt, ist mit dem Leben in den Städten *Midgards* vertraut - auch mit dessen Schattenseiten! Er weiß, wie man zu einer preiswerten Unterkunft kommt, welche Händler aus dem Rahmen des Üblichen fallende Waren anbieten oder ankaufen, in welchen Gesellschaftskreisen man Hilfe und Informationen für bestimmte Probleme findet, wo man sich amüsieren kann, welche Trinkgelder angebracht sind usw. Er findet sich leichter im Straßengewirr einer unbekannten Stadt zurecht, er orientiert sich besser, und er erkennt leichter Passanten, die ihm eine Auskunft geben können. Bei **kritischem Erfolg** findet der Abenteurer mehr Informationen, mehr Unterstützung oder großzügigere Händler, als er normalerweise erwarten konnte.

Der Abenteurer kennt sich vor allem auch im Milieu der Halb- und Unterwelt aus und besitzt Kenntnisse und Erfahrungen, die man in Stadtvierteln sammeln kann, in die sich anständige Bürger nur ausnahmsweise hineintrauen. Dies hilft ihm bei der Kontaktaufnahme mit kriminellen Elementen, beim Anheuern von Personen, die auch vor illegalen Unternehmungen nicht zurückschrecken, bei der Beschaffung von nicht allgemein zugänglichen Informationen und beim Einkauf von Gegenständen, die legal überhaupt nicht erhältlich sind, z.B. manche Zaubermittel oder Einbruchswerkzeug.

Wird *Gassenwissen* bei der Suche nach Informationen eingesetzt, steht einer angesprochenen Nichtspielerfigur ein **Widerstandswurf** (z.B. für *Gassenwissen* oder *Menschenkenntnis* oder In/10) zu, auch wenn der EW:Gassenwissen misslingt. **Durchschaut** ein ordentlicher Bürger die gesetzeswidrigen Absichten seines Gegenübers, der ihn z.B. in verschwörerischem Tonfall fragt, wo man denn hier *„etwas organisieren“* könne, macht er eventuell Schwierigkeiten. Allerdings sind es die meisten normalen Menschen *Midgards* gewohnt, sich um ihre eigenen Angelegenheiten zu kümmern. Sie sind zu gleichgültig oder auch zu eingeschüchtert, um gleich zur Stadtwache zu rennen. Fragt ein Abenteurer nur nach unverfänglichen Dingen oder hört er sich unauffällig nach Gerüchten um, kann der Spielleiter auf den Widerstandswurf verzichten.

Gassenwissen lässt sich ähnlich wie *Menschenkenntnis* einsetzen, um diskret zu erkunden, ob jemand **bestechlich** ist.

Im Gegensatz zur *Menschenkenntnis* kann der Abenteurer mit *Gassenwissen* zusätzlich abschätzen, wie viel er bieten muss, um Aussicht auf Erfolg zu haben. Bei einem **kritischen Erfolg** erfährt er sogar, welche Mindestbestechungssumme ausreicht. Durchschaut der Gesprächspartner die Absicht des Abenteurers, liegt es ganz im Ermessen des Spielleiters, was die Person unternimmt. Ist sie einer Bestechung nicht abgeneigt, rückt sie vielleicht einfach mit der Sprache heraus und nennt ihren Preis. Ist sie unbestechlich, reagiert sie abweisend oder meldet den Versuch gar einem Vorgesetzten.

Gassenwissen beinhaltet auch das Wissen, wie man eine Person unauffällig im Trubel einer Stadt **beschattet**. Unauffällige Kleidung und Verhalten ermöglichen es, in der Menschenmenge unterzutauchen. Der Erfolgswurf muss jedes Mal neu gemacht werden, wenn der Verfolgte aus dem Sichtbereich des Beschatters verschwindet (weil er zum Beispiel durch eine vorüberfahrende Kutsche verdeckt wird oder der Verfolgte um eine Ecke geht oder ein Haus mit mehreren Ausgängen betritt). Solange die Erfolgswürfe gelingen, darf ein Beschatteter nur dann Widerstandswürfe ausführen, wenn er weiß, dass ihm jemand folgt. Misslingt jedoch ein Erfolgswurf, steht dem Beschatteten ähnlich wie bei anderen Fertigkeiten des sozialen Umgangs ein **Widerstandswurf** gegen *Gassenwissen* oder *Wahrnehmung* zu. Bei dessen Gelingen bemerkt er den Verfolger, **durchschaut** dessen Absichten und kann sich entsprechend verhalten. So kann er den Verfolger auf eine falsche Fährte locken oder ihm in einer günstigen Situation auch automatisch entkommen.

Gaukeln (Gs) *Fingerfertigkeit* ungelernt+(0)

Der Abenteurer kann jonglieren, Feuer oder Schwerter schlucken und ähnliche, auf seiner Geschicklichkeit beruhende Gauklerkunststücke vollbringen und damit sein Publikum unterhalten. Ein EW:Gaukeln ist nur nötig, wenn er mit seiner Vorführung etwas erreichen will, z.B. anschließend Geld sammeln oder die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf sich lenken. Misslingt der Erfolgswurf, zeigt sich das Publikum unbeeindruckt.

Will der Gaukler seine Zuschauer ganz in seinen Bann ziehen, um sie von seinen Gefährten abzulenken oder selbst einem der Umstehenden, den er in seine Vorführung einbezieht, etwas zu stehlen, wird das als Einsatz einer Fertigkeit im **sozialen Umgang** behandelt. Dem Opfer - bei mehreren Personen derjenigen mit den besten Chancen - steht ein Widerstandswurf zu (meist für *Menschenkenntnis, Gassenwissen* oder In/10), ob es die Absicht des Gauklers durchschaut.

Ein Gaukler kann gezielt improvisierte Wurfwaffen (s. S. 92) wie Münzen, Bälle, Steine, Bierkrüge und anderes **werfen** und dafür seinen Fertigkeitswert für *Gaukeln* einsetzen. Gelingt der EW:Gaukeln, wurde das Ziel (z.B. das anvisierte Feld von 1m×1m Größe) genau getroffen. Personen, Tieren und anderen Wesen steht ein WW:Abwehr zu. *Gaukeln* kann aber auch außerhalb des Kampfes benutzt werden, um zum Beispiel einem Freund etwas gezielt über eine größere Entfernung zuzuwerfen oder um eine brennende Fackel in eine Öllache zu werfen.

Mit *Gaukeln* kann ein Abenteurer auch reaktionsschnell Gegenstände **fangen**, die in höchstens 1 m Abstand vorbeifliegen. Ein Erfolgswurf ist nur unter erschwerten Bedingungen nötig: der Gegenstand ist sehr klein oder bewegt sich schnell, der Wurf kommt unerwartet, oder der Abstand zwischen Werfer und Fänger ist groß.

Geländelauf (Gw) *Bewegung* ungelernt+(6)

Der Abenteurer kann in schwierigem Gelände mit voller Geschwindigkeit (**B**) Hindernisse umkurven und über Zäune, Kisten oder Gräben springen. Ein normaler Abenteurer bewegt sich in solchen Situationen nur mit halber Geschwindigkeit (**B/2**). Eine solche Umgebung findet man in einem Wald mit dichtem Unterholz, auf einem mit Ständen, Waren und Menschen überfüllten Marktplatz oder auch in einer Gaststube, in der eine Wirtshausschlägerei tobt.

Weicht der Abenteurer unter Einsatz von *Geländelauf* Hindernissen aus, muss in jeder Runde ein Erfolgswurf gelingen. Scheitert der Wurf, bewegt er sich nur mit B/2 und verliert wegen der unerwarteten körperlichen Anstrengung **1W6 AP**. Bei einem **kritischen Fehler** fällt er hin, **verstaucht** sich einen Fuß und humpelt anschließend einen Tag lang nur mit **B6**. Wird das Fußgelenk fachgerecht mit *Erster Hilfe* bandagiert, kann er sich stattdessen mit B12 bewegen. Mit verstauchtem Fuß kann man *Geländelauf* nicht mehr einsetzen.

Abenteurer, die *Geländelauf* gelernt haben, können im Kampfgetümmel durch den **Kontrollbereich** eines Gegners hindurchlaufen, wenn ihnen ein Erfolgswurf gelingt. Dabei bewegen sie sich mit **B/2**, und es gelten dieselben Regeln wie beim Einsatz von *Akrobatik* (s. S. 101).

Zum Geländelauf gehört auch das **Springen** über Hecken, Gräben und andere Hindernisse. Ein Mensch oder Elf kann mit Anlauf ohne Probleme ungefähr 2,50 m weit springen, ein 70 cm hohes Hindernis überspringen sowie mit ausgestreck-



ter Hand ein Objekt berühren, das sich nicht mehr als 70 cm über seinem Kopf befindet. Ab **3 m** beim Weitsprung und **80 cm** beim Hochsprung ist ein **EW:Geländelauf** nötig. Für andere nichtmenschliche Spielfiguren werden die Längen- und Höhenangaben halbiert - bei Gnomen und Halblingen wegen ihrer geringen Körpergröße, bei Zwergen auch wegen ihres Körperbaus, der sie keine großen Sprünge machen lässt.

Gerätekunde (In) *Wissen* ungelernt+(0)

Der Abenteurer kennt sich mit den einfachen mechanischen Vorrichtungen aus, die in der Welt *Midgard* verbreitet sind. Dazu gehören z.B. Flaschenzüge, Seilwinden, Pumpen, Mahlwerke, Hafenkräne oder gefederte Reisewagen, aber auch Kriegsmaschinen wie Speerschleudern oder Katapulte, die große Spieße oder Felsbrocken verschießen. Mit *Gerätekunde* kann er derartige Geräte bedienen und reparieren. Einfache Vorrichtungen wie einen Flaschenzug kann er auch selbst bauen, wenn er das nötige Material zur Hand hat. *Gerätekunde* beinhaltet auch Kenntnisse in Arithmetik und Geometrie, die über die normalen Rechenkenntnisse der Bewohner *Midgards* hinausgehen und zum Beispiel bei Berechnungen der Statik komplizierter Bauwerke oder von Geschossbahnen für Katapulte helfen.

Geschäftssinn (In) *Sozial* ungelernt+(0)

Ein Abenteurer mit *Geschäftssinn* kennt sich mit dem Wert von Waren aus und versteht sich aufs **Feilschen**. Bei größeren Anschaffungen und anderen hohen Ausgaben kann er den Preis drücken, wenn ihm ein EW:Geschäftssinn gelingt. Der Spielleiter entscheidet, welchen Nachlass der Geschäftspartner gewährt, z.B. 10%.

Mit *Geschäftssinn* lässt sich auch der Wert von seltenen Gegenständen **schätzen**. Der Abenteurer kann beurteilen, ob Waren preiswert sind, und er weiß, welchen Preis er für ein Schmuckstück, ein altes Buch oder ein prächtiges Gewand erzielen kann. Der nötige **EW:Geschäftssinn** wird vom Spielleiter **verdeckt** ausgeführt. Misslingt der Wurf, ist sich der Abenteurer nicht sicher und kann den Wert nur grob einschätzen: Der Spielleiter teilt ihm nur mit, dass der Betrag in GS (oder in SS, KS) einstellig, zweistellig, dreistellig usw. ist. Bei einem Ring im Wert von 85 GS erfährt der Abenteurer in diesem Fall nur, dass der faire Preis zwischen 10 und 99 GS liegt. Bei einem **kritischen Fehler** schätzt der Abenteurer das Objekt völlig falsch ein. Einen verschmutzten Goldschmuck hält er für billigen Tand oder einen Glassplitter an einem Kupferring für einen echten Diamanten.

Mit *Geschäftssinn* kann ein Abenteurer auch die **Qualität** von Waren beurteilen, zum Beispiel die Seetüchtigkeit eines Bootes, die Reißfestigkeit eines Seils oder die Echtheit von Goldschmuck. Ein fehlgeschlagener Erfolgswurf liefert keine und ein kritischer Fehler eine falsche Information.

Die Fertigkeit beinhaltet zusätzlich **Rechenkünste**, die über die üblichen Fähigkeiten intelligenter Abenteurer hinausgehen. Mit einem EW:Geschäftssinn können zum Beispiel Fehler in Frachtabrechnungen und bei der Buchhaltung eines Handelshauses aufgedeckt werden.

Glücksspiel (Gs) *Fingerfertigkeit* ungelernt+(0)

Der Abenteurer kann beim Würfeln, bei anderen Glücksspielen und bei überwiegend auf Glück beruhenden Kartenspie-

len die Gewinnchancen zu seinen Gunsten manipulieren. Er tauscht blitzschnell einen normalen Würfel gegen ein geladenes Duplikat aus, wenn er an der Reihe ist, er sorgt beim Kartenmischen dafür, dass er ein günstiges Blatt bekommt, oder er benutzt von vorneherein gezinkte, d.h. unauffällig markierte Karten. Der Glücksspieler braucht zum Einsatz seines Könnens eine hohe Fingerfertigkeit und außerdem präparierte Karten und Würfel, die er bei Bedarf selbst vorbereiten kann.

Den Ausgang der Partie eines reinen Glücksspiels kann der Spielleiter durch einen einfachen Prozentwurf entscheiden. Normalerweise hat jeder Mitspieler dieselbe Chance zu gewinnen. Versucht ein Abenteurer, den Spielausgang zu seinen Gunsten zu manipulieren, und gelingt sein EW:Glücksspiel, steigen seine Gewinnchancen um **20%**, zum Beispiel bei einem fairen Zwei-Personen-Spiel von 50:50 auf 70:30, bei vier Spielern von 25:75 auf 45:55 und bei einem Spiel gegen die durch die Regeln leicht bevorzugte Bank von 45:55 auf 65:35.

Bei einem misslungenen Versuch, eine Partie mit *Glücksspiel* zu beeinflussen, entscheidet ein **Widerstandswurf** des fähigsten Mitspielers gegen *Glücksspiel* (er kennt die Taschenspielertricks) oder gegen *Wahrnehmung* darüber, ob der Betrugsversuch **durchschaut** wird. Bei einem **kritischen Fehler** wird allen Beteiligten sofort klar, dass der Abenteurer mogelt.

Selbst bei geglücktem EW:Glücksspiel steht einem **misstrauischen** Mitspieler oder Zuschauer eventuell noch ein WW:Wahrnehmung zu, um den Falschspieler zu durchschauen (wobei es immer noch eine andere Sache ist, ihm das Falschspiel auch nachzuweisen).



Glücksspiel kann auch unabhängig von Spielen für ähnliche Taschenspielereien eingesetzt werden, zum Beispiel wenn ein Abenteurer unter der Nase eines Juwelenhändlers einen Diamantring durch eine gute, aber wertlose Fälschung ersetzen oder in einer Kneipe unauffällig zwei Schnapsbecher vertauschen will.

H

Heilkunde (In) *Wissen* ungelernt+(0)

Wer *Heilkunde* beherrscht, verfügt über Kenntnisse des menschlichen Körpers. Er ist über die Behandlungsmethoden für bekannte Krankheiten informiert und weiß, ob sie ansteckend sind. Er kann sagen, ob eine Verletzung bleibende Schäden hinterlassen wird, wie man jemanden behandelt, der sich unterkühlt hat, oder was bei Verbrennungen, Verätzungen und Vergiftungen zu unternehmen ist. Ein heilkundiger Abenteurer kennt sich auch mit Heilmitteln und Drogen aus, die aus Pflanzen oder Tieren hergestellt werden. Er besitzt ein umfangreiches Wissen, auf welche Weise Pflanzen- und Tierteile zubereitet werden müssen, um bestimmte Effekte zu erzielen.

Ein **EW:Heilkunde** ist immer dann nötig, wenn der Heilkundige nähere Informationen über den Gesundheitszustand eines Patienten erhalten will. Man braucht natürlich keinen Erfolgswurf, um zu erkennen, dass jemand unter hohem Fieber und Schüttelfrost leidet, doch kann der Heilkundige im Erfolgsfall bestimmen, warum sich der Patient in einem solch schlechten Zustand befindet und wie man ihm am besten helfen kann. Misslingt der Erfolgswurf bei der Diagnose, weiß der Arzt nicht, unter welcher Krankheit der Patient leidet. Er kann es einen Tag später, wenn die Krankheit weiter fortgeschritten ist, erneut versuchen.

Bei einem **kritischen Fehler** stellt er eine Fehldiagnose, und seine anschließenden Heilversuche, für die der Spielleiter **verdeckt** würfelt, sind automatisch zum Scheitern verurteilt. Bei einem **kritischen Erfolg** fällt ihm eine besonders vielversprechende Behandlung ein, und er erhält **+4** auf seine folgenden EW:Heilkunde.

Hat der Arzt die Krankheit erst einmal erkannt, beginnt die Behandlung. Für jeden Behandlungstag würfelt der Spielleiter **verdeckt** einen EW:Heilkunde. Gelingt der Wurf, kommt eine Krankheit zum Stillstand, und die Genesung setzt ein. Während der Zeit der ärztlichen Behandlung muss ein Kranker an einem sicheren Ort ruhen und meistens das Bett hüten. Andernfalls erschwert das die Heilung.

Mit einem EW:Heilkunde kann man bei einer **Vergiftung** an den Symptomen die Giftart bestimmen. Gelingt ein zweiter Erfolgswurf, kennt der Heilkundige auch ein Gegengift.

K

Kampf in Vollrüstung (St) *Kampf* ungelernt+(0)

Der Abenteurer, der *Kampf in Vollrüstung* gelernt hat, hat ein jahrelanges Training hinter sich, dass es ihm ermöglicht, in der schweren Vollrüstung ohne Nachteile zu kämpfen (s. *»Einschränkungen beim Tragen von Rüstungen«*, S. 73) und sich beinahe normal zu bewegen. Ungeschulte Personen behindert das Gewicht des ganzen Metalls bei allen Bewegungen.

Ein Erfolgswurf für *Kampf in Vollrüstung* ist nur in Ausnahmefällen nötig, wenn der Abenteurer eine außergewöhnliche Handlung plant, z.B. wenn er trotz seiner schweren Rüstung mit Anlauf in den Sattel eines Pferdes springen oder ein Handgemenge einleiten will.

Ein Abenteurer, der an das Gewicht einer schweren Rüstung gewöhnt ist, kann mit dieser Fähigkeit auch manche Bewegungen leichter ausführen. Immer, wenn das Tragen einer Platten- oder Vollrüstung den Einsatz einer Bewegungsfertigkeit, z.B. *Akrobatik* oder *Balancieren,* erschwert, kann der Spieler diesen Nachteil vermeiden, wenn ihm ein EW:Kampf in Vollrüstung gelingt.

Klettern (St) *Bewegung* ungelernt+(6)

Die Fertigkeit *Klettern* umfasst das Freiklettern, bei dem Abenteurer ohne Hilfsmittel senkrechte Mauern, steile Felswände und glatte Baumstämme erklimmen, aber auch das Bergsteigen, wobei Seilschaften schwierige Stellen am Berg überwinden. Für einfache Klettervorgänge wie dem Erklimmen eines astreichen Baumes, bei denen Hände und Füße ausreichend Halt finden, braucht die Fertigkeit nicht eingesetzt zu werden. Auch beim Hochklettern an einem Seil ist kein Erfolgswurf nötig; hierfür reicht ein PW–30:Stärke aus.

Beim Einsatz von *Klettern* muss ein Abenteurer beide Hände frei haben. Jede Runde (alle 10 sec), die ein Freikletterer in einer Wand unterwegs ist, muss er einen **EW:Klettern** machen. Gelingt ihm ein **kritischer Erfolg**, legt er die doppelte Strecke zurück. Scheitert der Wurf auf normale Weise, entscheidet ein **zweiter** EW:Klettern über die Folgen. Gelingt der Wurf, hat der Abenteurer rechtzeitig gemerkt, dass er abzustürzen droht. Er kommt dann nicht voran und verbringt die Runde damit, wieder sicheren Halt zu erlangen. Misslingt der zweite Erfolgswurf oder war schon der erste Wurf ein **kritischer Fehler**, rutscht der Abenteurer ab und stürzt. Bietet die Wand ausreichend Griffmöglichkeiten oder gar Simse, auf denen man stehen kann, hat der Fallende noch mit einem **PW:Gw/2** die Möglichkeit, 1W3 m tiefer einen Halt zu finden und seinen Sturz zu bremsen. Er verliert dann nur **1W6 AP**. Sonst fällt er die ganze Strecke bis zum Boden hinunter.

Bei der Bestimmung der Fallhöhe wird davon ausgegangen, dass ein abstürzender Kletterer seinen Halt kurz nach Beginn der laufenden Runde verliert, d.h. er stürzt aus der Höhe ab, die er bei Rundenbeginn erreicht hat. Den Sturzschaden liefert Tabelle 2 (s. S. 62).

Abenteurer, die die Fertigkeit *Klettern* beherrschen, können sich mit geeigneter Ausrüstung vor Stürzen sichern, indem sie etwa alle drei Meter **Haken** in die Wand schlagen und sich daran anseilen. Droht ein Kletterer, der sich gesichert hat, abzustürzen, führt er einen **dritten** EW:Klettern aus. Nur wenn dieser ebenfalls misslingt, stürzt der Abenteurer in die Tiefe, da dann die Sicherung fehlerhaft ist und ihn nicht hält. Bei diesem dritten Erfolgswurf wird die Schwierigkeit der Wand nicht berücksichtigt. Das Hineinschlagen eines Hakens

Schwierigkeit beim Einsatz von Klettern

sehr leicht (**+4**)
Wand ist stark vom Kletterer weg geneigt (etwa 60 Grad Neigung)
Wand hat viele Griffmöglichkeiten und Simse zum Stehen

leicht (**+2**)
Wand ist etwas vom Kletterer weg geneigt (etwa 75 Grad Neigung)
Wand hat gute Griffmöglichkeiten

schwer (**–2**)
Wand ist sehr glatt, nass oder nach innen geneigt

sehr schwer (**–4**)
Wand ist sehr glatt und nass
Wandfläche ist rutschig
Abenteurer trägt Platten- oder Vollrüstung oder schwere Last (s. Tabelle 1)

besonders schwer (**–6**)
Wand ist sehr glatt und nach innen geneigt

äußerst schwer (**–8**)
Wand ist sehr glatt und rutschig

in eine Wand dauert **1 min**, verursacht Lärm und hinterlässt deutliche Spuren.

Der Normalfall beim Freiklettern ist das Ersteigen einer senkrechten trockenen Wand mit einigen Ritzen und kleinen Spalten, in denen der Kletterer Halt finden kann. Beispiele sind eine Hausmauer aus grob behauenen Steinblöcken oder ein Baumstamm mit einer rissigen Borke. Dabei legt der Kletterer **3 m** pro Runde (10 sec) zurück. Bei schwierigeren oder leichteren Herausforderungen kann der Spielleiter die Klettergeschwindigkeit entsprechend anpassen.

Glattere oder nasse Wände erschweren das Klettern, während zusätzliche Griffmöglichkeiten die Erfolgsaussichten verbessern. Die Neigung einer Wand spielt ebenfalls eine Rolle; überhängende Wände haben einen hohen Schwierigkeitsgrad, während vom Kletterer weg geneigte Steilhänge ihm das Vorankommen erleichtern. Hänge, die höchstens **45 Grad** geneigt sind, können auch ohne Einsatz von *Klettern* überwunden werden (s. auch *Balancieren*, S. 104).



L

Landeskunde (In) *Wissen* ungelernt+(6)

Der Abenteurer kennt sich mit den Sitten und Gebräuchen eines Landes und der Mentalität seiner Bewohner aus. Er ist über die allgemein bekannten Machtverhältnisse im Land, die politischen Beziehungen zu anderen Ländern und die jüngere Geschichte informiert, und er kennt die verbreiteten Sagen, Märchen und Mythen. Er weiß über die klimatischen Bedingungen, über Wirtschaft und Handelswege, über die wichtigsten Städte und die sozialen Verhältnisse Bescheid.

Erfolgswürfe sind nötig, wenn es um weniger bekannte Eigenheiten und Informationen oder lokale Besonderheiten geht. Versucht der Landeskundige eine bestimmte Information in Erfahrung zu bringen, fällt ihm sein Erfolgswurf leichter, wenn er sich mit Einheimischen über dieses Thema unterhält. Berührt das Gespräch dabei delikate Glaubensfragen, eher peinliche oder auch nicht ganz legale Aktivitäten, können zusätzlich Kenntnisse in *Gassenwissen, Menschenkenntnis* oder *Beredsamkeit* gefragt sein.

Zum Wissen eines Landeskundigen gehören auch Informationen über die Gesetze und das **Rechtssystem** eines Landes. Er kennt die Strafen auf bestimmte Verbrechen, die Rechte von Bürgern und durchreisenden Fremden, den Ablauf eines Gerichtsverfahrens, die zulässigen Beweise und Zeugen, die korrekte Form von Handelsabkommen und anderen Verträgen usw. Da es sich meist um Detailkenntnisse handelt, die der normale Einheimische nicht besitzt, sind hier im Normalfall Erfolgswürfe nötig.

Laufen (Ko) *Bewegung* ungelernt+(0)

Der Abenteurer ist ein durchtrainierter Läufer. Dadurch erhöht sich dauerhaft seine Bewegungsweite (**B**) um ein Drittel seines Fertigkeitswerts (**FW/3** - abgerundet). Normale Menschen können nur 10 sec lang spurten (s. S. 56). Ein Läufer kann nach einem solchen **Spurt** einen EW:Laufen würfeln. Gelingt der Wurf, kann er nochmals 10 sec mit seiner dreifachen Bewegungsweite rennen. Bei einem **kritischen Erfolg** verlängert sich der Spurt um weitere 10 sec auf insgesamt 30 sec. Bei einem normalen Erfolg geht ihm nach 20 sec die Puste aus.

Ein Läufer hat auch die Möglichkeit, einen **Dauerlauf**, den gewöhnliche Menschen 30 min lang durchhalten, zu verlängern. Nach Ablauf der normalen Zeitspanne und dann alle 10 min entscheiden **EW:Laufen**, ob der Abenteurer weiter diese Geschwindigkeit durchhält. Bei einem **kritischen Erfolg** kann der Abenteurer 20 min weiterlaufen, bis der nächste Erfolgswurf gemacht werden muss. Sobald der erste Erfolgswurf misslingt, endet der Dauerlauf.

Lesen von Zauberschrift (In) *Wissen*

Die Zauberschrift ist eine Sammlung von Runenzeichen, Symbolen, verschlungenen Ornamenten und kleinen Bildern, die sich besonders gut dazu eignen, magische Formeln oder alchimistische Rezepturen niederzuschreiben. Sie ist - bis auf unwesentliche stilistische Schnörkel, in denen sich der Geschmack der verschiedenen Völker widerspiegelt - auf ganz *Midgard* dieselbe. Es gibt aber einzelne Symbole, die nur selten verwendet werden oder nicht überall bekannt sind.

Die Zeichen der Zauberschrift vermitteln den wesentlichen Kern eines Zaubers auf bildliche Weise und helfen dabei, magische Energie in einem Text oder einem Gegenstand zu speichern, die beim lauten Vorlesen, eingehenden Betrachten oder anderen Schlüsselhandlungen wieder frei wird. Zauberschrift wird insbesondere zum Anfertigen magischer Spruchrollen benutzt. *Lesen von Zauberschrift* erlaubt es, mit Hilfe solcher Spruchrollen zu zaubern (s. *Das Arkanum)* und von ihnen neue Zaubersprüche zu lernen (s. S. 155f).

Zauberschrift ist keine Schrift im eigentlichen Sinn und eignet sich nicht dazu, Nachrichten zu übermitteln, schon gar nicht so prosaische Dinge wie den Bericht eines Spions, die Bestellung eines Händlers oder eine Einladung zum Abendessen in der Magiergilde. Es gibt auch keine einheitliche „Zauberspra-che“; Zauberer haben zwar Namen für die einzelnen Symbole der Zauberschrift, um darüber reden zu können, aber diese Bezeichnungen sind von Land zu Land, manchmal sogar von Gilde zu Gilde, verschieden. Die Schriftzeichen sind in erster Linie für Zwecke der Magie geschaffen worden, so dass es für die meisten Alltagsdinge keine geeigneten Symbole gibt. Ein Zauberer kann Kollegen vor einer tödlichen Gefahr im angrenzenden Raum warnen, indem er die Zeichen für »Warnung« und »Tod« auf die Tür malt, aber er kann ihnen nicht mitteilen, mit welcher Art von Falle sie zu rechnen haben.

Wenn ein Abenteurer die Zauberschrift nur unvollkommen beherrscht (Fertigkeitswert **unter +12**), besteht immer die Möglichkeit, dass er etwas falsch versteht. Wenn er Symbole interpretieren oder von einer Spruchrolle zaubern will, muss ihm erst ein **EW:Lesen von Zauberschrift** glücken. Misslingt der Wurf, versteht er die Zauberschriftzeichen nicht, und er kann mit der Inschrift oder der Spruchrolle nichts anfangen. Bei einem kritischen Fehler kommt es zu einem Missverständnis bzw. zu einem Fehler beim Vorlesen des Zauberspruchs mit denselben Folgen wie ein kritischer Fehler beim EW:Zaubern. Ein Erfolgswurf ist bei höheren Fertigkeitswerten (ab +12) nur noch in Ausnahmefällen nötig, wenn der Spielleiter dies festlegt, weil zum Beispiel die Symbole veraltet, verschnörkelt, verwittert, verwischt oder aus anderen Gründen schwer lesbar sind.



Meditieren (Wk) *Körperbeherrschung* ungelernt+(0)

Meditation dient dazu, die geistigen Kräfte zu sammeln, den Körper unter die Kontrolle des Geistes zu zwingen und verbrauchte Kräfte durch Anzapfen der inneren Reserven zu regenerieren. *Meditieren* dauert **eine Stunde**. Bei Erfolg bringt es dem Ausübenden sofort alle ihm fehlenden Ausdauerpunkte zurück. Bei einem Fehlschlag muss er drei Stunden warten, bevor er erneut eine Meditation zur Ausdauerregeneration beginnen kann.

Der Abenteurer kann auf diese Weise innerhalb eines Tages **bis zu dreimal** hintereinander neue Kräfte sammeln. Danach muss er zur Regeneration der inneren Kraftreserven ausschlafen, bevor er erneut *Meditieren* einsetzen kann, und zwar ohne Unterbrechung

- 8 Stunden lang bei einmaligem Meditieren,
- 16 Stunden lang bei zweimaligem Meditieren,
- 24 Stunden lang bei dreimaligem Meditieren.

Bei einem **kritischen Fehler** schläft der Meditierende auf der Stelle ein, was Außenstehenden aber nicht auffällt. Wenn sie nach einer Stunde Verdacht schöpfen und ihn wecken, hat sich sein Körper so verkrampft, dass er einen Abzug von **–4** auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe für Bewegungs-, Waffen- und andere körperliche Fertigkeiten erhält. Um sich wieder zu entspannen, muss er wenigstens 8 Stunden am Stück schlafen. Bei einem normalen Misserfolg sind durch die beim Meditieren eingenommene Position die Beine des

Abenteurers eingeschlafen, und er erhält in den folgenden **10 min** einen Abzug von **–2** auf alle Erfolgswürfe für Bewegungsfertigkeiten und auf WW:Abwehr bei Kämpfen. Unter denselben Nachteilen leidet der Abenteurer, wenn er vorzeitig aus seiner Meditation gerissen wird.



Menschenkenntnis (In) *Sozial* ungelernt+(3)

Der Abenteurer, der *Menschenkenntnis* beherrscht, gewinnt einen Eindruck von der Stimmung einer größeren Menschenmenge. Er spürt, wenn das Dutzend Minenarbeiter, das gerade lachend und durstig in die Kneipe gestürmt ist, nur auf einen Anlass wartet, eine Wirtshausschlägerei vom Zaun zu brechen - natürlich in aller Freundschaft. Er ahnt auch, wenn die Teilnahmslosigkeit der von einer unbekannten Seuche und anderen seltsamen Vorfällen geplagten Stadtbevölkerung nur die Ruhe vor dem Sturm ist, die sich in einem Pogrom gegen alle Zauberer und Landesfremden zu entladen droht.

Konzentriert der Menschenkenner sich auf eine einzelne Person, erhält er beim Gelingen des **verdeckt** ausgeführten Erfolgswurfes einen ungefähren Eindruck vom Charakter, den grundlegenden Einstellungen und der aktuellen Laune seines Gegenübers. Setzt ein Abenteurer seine Fertigkeit gegen eine Person ein, die sich bewusst verstellt, steht dieser ein **Widerstandswurf** für *Verstellen* oder auch für *Menschenkenntnis* zu, bei dessen Gelingen der Menschenkenner keine Informationen erhält. Dieser Wurf wird zusätzlich zu dem üblichen Widerstandswurf ausgeführt, mit dem wie bei allen sozialen Fertigkeiten die Anwendung von *Menschenkenntnis* und damit das Misstrauen des Abenteurers durchschaut werden können (s. S. 54f).

Mit *Menschenkenntnis* kann ein Abenteurer insbesondere abschätzen, ob ein Gesprächspartner lügt, weitgehend bei der Wahrheit bleibt oder etwas bewusst verschweigt. Der Spieler muss hierzu ausdrücklich den Verdacht äußern, dass sein Abenteurer belogen wird. Dem Menschenkenner steht allerdings nur **ein** verdeckter Erfolgswurf pro Gespräch zu, und er kann nur in den wenigsten Fällen den Wahrheitsgehalt einer einzelnen Aussage überprüfen. Misslingt der Wurf, erhält er eventuell einen falschen Eindruck von der Glaubwürdigkeit seines Gesprächspartners oder ist sich einfach unsicher. Im Falle eines **kritischen Fehlers** schätzt er sein Gegenüber völlig falsch ein.

Ein Abenteurer kann dank seiner *Menschenkenntnis* außergewöhnliche Reaktionen anderer Personen **automatisch** vorherahnen, ohne dass der Spieler die Fertigkeit ausdrücklich einsetzt. Wie bei Wissens- und Entdeckungsfertigkeiten entscheiden ein **geheimer** EW–8:Menschenkenntnis des Spielleiters über den Erfolg (s. S. 55).

Meucheln (Gs) *Kampf* ungelernt+(0)

Ein ausgebildeter Meuchler kann einen Menschen oder ein ähnliches Wesen mit einem einzigen Nahkampftreffer töten. Um es nicht vorzuwarnen, benutzt er dabei einen Dolch oder eine ähnlich leicht zu verbergende Waffe.

Instrumente *Midgards*

Die folgende Liste enthält die wichtigsten Instrumente *Midgards* nach von der Spielweise ähnlichen Gruppen gegliedert. Landesübliche Formen jeder Instrumentengruppe findet man überall auf der Welt. Allein die Streichinstrumente haben sich nur in Vesternesse und in West-Sirao entwickelt und von dort aus auf einige Nachbarländer ausgebreitet. Ein Beispiel dafür ist Stabgeige Erhu, das einzige Streichinstrument *KanThai Pans.* Fiedeln mit 2-12 Saiten, Dornfiedeln (ähnlich wie ein Cello gespielt) und große, einsaitige Streichinstrumente wie das Trumscheit findet man nur in *Alba, Aran, Clanngadarn, Eschar, Erainn, Küstenstaaten, Minangpahit, Moravod, Rawindra, Valian* und *Ywerddon.*

Flöten: Doppelflöte, Dudelsack, Längsflöte, Panflöte, Pfeife, Querflöte

Andere Blasinstrumente: Horn, Krummhorn, Posaune, Schalmei, Trompete

Rhythmusinstrumente: Becken, Glocken, Handtrommel, Pauke, Rasseln, Tamburin, Zimbeln

Streichinstrumente: Dornfiedel, Drehleier, Fiedel, Rebec, Stabgeige (Erhu), Trumscheit

Zupfinstrumente: Gitarre, Harfe, Stabzither (Kithara), Laute, Leier, Brettzither (Psalter)

Ein Abenteurer kann nur ein **ahnungsloses** Opfer meucheln. Entweder hält es den Angreifer für harmlos und lässt ihn aus einem vernünftigen Grund bis auf Armlänge an sich heran, oder es weiß nichts von der Anwesenheit des Meuchlers, z.B. wenn dieser sich von hinten heranschleicht und unerwartet zuschlägt.

Meucheln wird genauso geregelt wie *Betäuben.* Zuerst wird ein **EW:Angriff** mit der Waffe gegen das **wehrlose** Opfer gewürfelt (**+4** auf EW:Angriff, kein WW:Abwehr). Ein Treffer richtet also auf jeden Fall schweren Schaden an. Anschließend entscheidet ein **EW–(Grad/3):Meucheln**, ob eine lebenswichtige Stelle getroffen wurde und das Opfer auf der Stelle tot ist. Scheitert dieser Wurf, konnte der Getroffene sich noch rechtzeitig herumwerfen und wird nur verwundet. Der durch 3 geteilte Grad des Opfers wird dabei abgerundet.

Der meuchlerische Angriff muss dem Opfer **wenigstens 1 Lebenspunkt** rauben, um es umzubringen. Andernfalls ist der Angriff nicht stark genug, um die Waffe durch eine Lücke in der Rüstung zu treiben.

Die Fertigkeit *Meucheln* beinhaltet die Fertigkeit *Betäuben*, die nicht eigens gelernt werden muss.



Musizieren (Gs) *Fingerfertigkeit*

Der Abenteurer kann ein Musikinstrument spielen und damit seine Mitmenschen unterhalten. Ein Erfolgswurf ist erst dann nötig, wenn er mit seinem Spiel etwas erreichen will, z.B. sich in einem Gasthaus eine kostenlose Mahlzeit verdienen, mit seiner Kunst eine Menschenmenge fesseln oder einen adligen Gastgeber beeindrucken will. Misslingt der Erfolgswurf, sind die Zuhörer wenig beeindruckt oder - bei besonders niedrigen Ergebnissen - sogar ungehalten.

Bei einem **kritischen Fehler** hat der Musikant sein Publikum ernsthaft verärgert. Je nach Art und Stimmungslage der Zuhörer und Situation muss er mit den verschiedensten Äußerungen des Missfallens rechnen - von betontem Ignorieren der Musik über Verweigerung der vorher vereinbarten Bezahlung bis zum Davonjagen.

Will der Musikant seine Zuhörer ganz in seinen Bann ziehen, um sie zum Beispiel von heimlichen Aktivitäten seiner Gefährten abzulenken, oder will er jemanden mit seinem Spiel so beeindrucken, dass er ihm anschließend eine besondere Gunst gewährt, wird das als Einsatz einer Fertigkeit im **sozialen Umgang** betrachtet. Dem Opfer - bei mehreren Personen derjenigen mit den besten Chancen - steht ein Widerstandswurf zu (meist für *Menschenkenntnis, Gassenwissen* oder In/10), ob es die Absicht des Musikanten durchschaut.

Musizieren muss für jedes Instrument getrennt gelernt werden. Allerdings kann der Abenteurer auch mit anderen Instrumenten aus derselben Gruppe (s. Kasten) umgehen, erhält dann jedoch **–4** auf seine Erfolgswürfe. Will ein Barde ein **Zauberinstrument** einsetzen, muss er gut genug auf ihm spielen können (Fertigkeitswert **+12** und höher).

Singen wird wie *Musizieren* mit der Stimme als Instrument behandelt. Eine andere Variante des Musizierens, die ohne Instrument auskommt, ist das **Dichten**, bei dem wohlklingende Verse rhythmisch vorgetragen werden.

N

Naturkunde (In) *Wissen* ungelernt+(0)

Naturkunde beinhaltet ein umfangreiches Wissen über Naturphänomene wie Wetter, Gezeiten, Vulkanismus oder Magnetismus. Der Abenteurer weiß um Vulkanausbrüche, Springfluten, Lawinen, Treibsand und andere Gefahren, die dem Reisenden in der Wildnis drohen. Er kann z.B. die Tragfähigkeit von Eisflächen oder die Chance einer plötzlichen Flutwelle in einem ausgetrockneten Wadi oder eines Steinschlags im Gebirge einschätzen. Seine Kenntnisse sind jedoch eher theoretischer Art: So ist er sich zwar darüber im Klaren, welche Gefahren ihm in einem Schneesturm drohen (Verirren, Unterkühlung ...), doch weiß er deshalb noch lange nicht, welche Maßnahmen er treffen kann, um allen widrigen Umständen zum Trotz zu überleben. Hierzu muss die Fertigkeit *Überleben* eingesetzt werden.

Wer *Naturkunde* beherrscht, besitzt auch Kenntnisse über Mineralien und Erze, und er erkennt unbearbeitete Edelsteine in ihrer natürlichen Form. Er weiß, welche Materialien der unbelebten Natur in der Alchimie als Zaubermittel Verwendung finden.

Ein Naturkundler kann in beschränktem Umfang das **Wetter** vorhersagen, wenn er sich in einer Gegend aufhält, deren Witterungsverhältnisse denen seiner Heimat oder einem anderen Ort, an dem er mehrere Jahre gelebt hat, gleichen. Je größer die Ähnlichkeit, desto präziser die Informationen, die er aus der Art der Bewölkung oder einem plötzlichen Temperatursturz entnehmen kann. In seiner Heimat kann er verlässliche Aussagen über das Wetter der nächsten Stunden treffen, etwa der Art *„Spätestens in einer Stunde regnet es.“* oder *„Heute Nacht wird es Frost geben.“* Weniger genaue Vorhersagen sind auch über längere Zeiträume möglich: *„In spätestens zwei Wochen setzt Tauwetter ein.“* oder *„Es wird ein harter Winter werden.“*

Mit *Naturkunde* lassen sich auch angesichts des Sternenhimmels die Himmelsrichtungen und die ungefähre Zeit bis zum Sonnenaufgang bestimmen. Tagsüber können ungefähre Uhrzeit und Richtung Norden aus dem Sonnenstand abgelesen werden. Ein Erfolgswurf ist nur unter erschwerten Bedingungen nötig, z.B. wenn der Himmel zu 80% mit Wolken bedeckt ist oder der Abenteurer in einem Wald oder einer tiefen Schlucht nur einen kleinen Teil des Himmels sieht.

P

Pflanzenkunde (In) *Wissen* ungelernt+(0)

Der Abenteurer kennt sich sehr gut mit Pflanzen jeglicher Art aus. Er kann die Herkunft einer speziellen Pflanzenart bestimmen und feststellen, ob sie essbar oder giftig ist. Er weiß, wann sie blüht und Früchte trägt, ob sie Anwendung in der Heilkunde oder als Zaubermittel findet und ob sie andere interessante Eigenschaften besitzt.

Mit *Pflanzenkunde* können unter anderem Zauberkräuter, Zauberpilze und andere Pflanzenmittel mit magischer Wirkung bestimmt werden. Der Spielleiter würfelt dabei **verdeckt** einen EW:Pflanzenkunde. Misslingt der Wurf, erhält der Abenteurer keine Informationen. Ein **kritischer Fehler** führt zu einer Fehlidentifikation.

R

Reiten (Gw) *Bewegung* ungelernt+(6)

Geübte Reiter können sich auf temperamentvollen Pferden schnell über Land bewegen und auch schwierige Situationen meistern. Ein gutes Reitpferd bewegt sich mit **B48**, ein schweres Schlachtross mit **B36**. Personen, die *Reiten* nur als ungelernte Fertigkeit beherrschen, können sich dagegen nur im Sattel halten, solange sie auf einer alten Mähre, einem gutwilligen Maultier oder einem lammfrommen Pony reiten und es höchstens mit **B24** dahintrottet. Bei höherer Geschwindigkeit müssen sie jede Runde (10 sec) einen EW:Reiten machen, bei dessen Scheitern sie aus dem Sattel fallen.

Abenteurer, die *Reiten* nicht gelernt haben, können **vom Pferderücken** aus nicht **kämpfen**, nicht **zaubern** und keine vergleichbar schwierigen Handlungen ausführen. Sie haben genug damit zu tun, sich im Sattel zu halten. Ausgebildete Reiter können dagegen mehr oder weniger gut kämpfen. Wenn ihnen zu Beginn der Kampfrunde ein **EW:Reiten** gelingt, können sie mit geeigneten Waffen (s. *Reiterkampf*, S.

Reiten als ungelernte Fertigkeit

- Bei schnellem Ritt (mehr als **B24**) jede Runde ein EW:Reiten.
- Reiter fällt beim ersten gescheiterten EW:Reiten aus dem Sattel.
- Reiter kann auch bei Stillstand des Tieres keine komplizierten Fertigkeiten ausführen.

Schneller Geländeritt um / Sprung über Hindernisse

- Misslingt EW:Reiten, folgt 2. Erfolgswurf.
- Gelingt 2. Wurf, bleibt das Pferd stehen.
- Misslingt auch der 2. Wurf, kollidiert es mit dem Hindernis.

Scheuen und Durchgehen

- EW–4:Resistenz des Pferdes gegen Geistesmagie.
- Durchgehendes Pferd kann mit EW–4:Reiten unter Kontrolle gebracht werden.

122) angreifen, erhalten allerdings einen Abzug von **–4** auf ihren EW:Angriff. Andernfalls müssen sie sich auf ihr Reittier konzentrieren und können nicht angreifen. Nach einem **kritischen Fehler** fallen sie sogar vom Pferd. Bei einem **kritischen Erfolg** können sie anschließend ohne Abzug auf den Erfolgswurf angreifen.

Ausgebildete Reiter können auch im Sattel Gedanken- und Wortzauber vollbringen, solange das Pferd sich nicht schneller als **B24** bewegt. Steht das Tier, können sie auch die meisten Gestenzauber einsetzen. Ausnahmen bilden vereinzelte Sprüche mit aufwendigen Zauberritualen, die sich hoch zu Ross offensichtlich nicht durchführen lassen.

Geübte Reiter müssen nur in außergewöhnlichen Situationen Erfolgswürfe machen. Einige typische Fälle werden im Folgenden beschrieben.

Ein Reiter kann freiwillig von einem laufenden Pferd **abspringen**. Nach dieser Handlung **liegt** er auf dem Boden, kann sich aber noch in Deckung rollen. Scheitert sein EW:Reiten, verletzt er sich wie bei einem unfreiwilligen Sturz vom Pferd (s. unten).

Galoppiert ein Reiter mit seinem Pferd über ein mit **Hindernissen** übersätes Gelände, d.h. er bewegt sich schneller als **B24**, muss er jede Runde einen Erfolgswurf machen. Bei einem **kritischen Fehler** stürzt er mitten im Lauf von seinem Reittier, vielleicht weil ihn ein Ast aus dem Sattel gerissen hat. Misslingt der EW:Reiten normal, folgt sofort ein **zweiter** Erfolgswurf. Gelingt dieser zweite Wurf, konnte der Reiter das Pferd rechtzeitig vor einem Zusammenstoß zum Stehen bringen. Misslingt auch der zweite Erfolgswurf, kollidiert das Tier mit dem Hindernis und erleidet entsprechenden Schaden (s. unten).

Bei Geländeritten muss das Pferd auch über Hecken, Gräben und andere Hindernisse **springen**. Der Normalfall ist eine Sprungweite von 3 m und eine Sprunghöhe von 80 cm. Bei leichteren oder schwereren Sprüngen kann der Spielleiter Zuschläge oder Abzüge auf den EW:Reiten festlegen. Unterläuft dem Reiter ein **kritischer Fehler**, stürzt er mitten im Sprung von seinem Reittier. Misslingt der Erfolgswurf normal, folgt ein zweiter Erfolgswurf. Gelingt dieser, verweigert das Pferd den Sprung, aber der Reiter erkennt rechtzeitig, dass er das Tier überfordert, und kann es noch rechtzeitig abbremsen. Misslingt auch dieser zweite Wurf, springt das Pferd, schafft den Sprung jedoch nicht.

Welche Auswirkungen die Kollision des Pferdes mit einem Hindernis oder der Sturz bei einem Sprung über Hecke oder Graben haben, hängt stark von der Geschwindigkeit und der Art des Hindernisses ab. Bei einem Sturz in eine Schlucht oder einen steilen Abhang hinunter erleiden Pferd und Reiter je nach Fallhöhe entsprechenden Sturzschaden (Tabelle 2, S. 62). Streift das Pferd eine Hecke, verliert es nur 1W6 AP. Bei einem Sprung gegen eine massive Mauer erleidet das Tier auf jeden Fall kritischen Schaden, und der Reiter stürzt aus dem Sattel. In diesem Fall entscheidet ein EW:Reiten, ob er sich zur Seite zu rollen kann oder unter das Pferd gerät und selbst 2W6 schweren Schaden erleidet.

Schwierigkeit beim Springen zu Pferd

leicht (**+2**)
geringe Sprungweite (ca. 2 m) oder niedriges Hindernis (ca. 50 cm)

schwer (**–2**)
weiter Sprung (ca. 3,50 m) oder hohes Hindernis (ca. 1 m)

sehr schwer (**–4**)
besonders weiter Sprung (ca. 4 m) oder besonders hohes Hindernis (ca. 1,50 m)
Sprung ohne ausreichenden Anlauf

Wird das Reittier unerwartet mit einem Raubtier, einem unheimlichen Fabelwesen, einem großen Feuer oder einer anderen Gefahr konfrontiert oder durch ein lautes Geräusch erschreckt, besteht die Gefahr, dass es **scheut und durchgeht**. Dies kann auch passieren, wenn ein Pferd verletzt wird, d.h. Lebenspunkte verliert. Misslingt dem Tier ein **EW–4:Resistenz** gegen Geistesmagie, folgt es seinem Fluchtinstinkt und galoppiert mit Höchstgeschwindigkeit von der Quelle der Gefahr weg. Der Reiter braucht in diesem Fall einen **EW–4:Reiten**, den er am Ende jeder Runde wiederholen darf, um sein Tier wieder unter Kontrolle zu bekommen. Macht er hierbei einen **kritischen Fehler**, stürzt er vom Pferd.



Reiterkampf (Gw) *Kampf* ungelernt+(0)

Nur wer *Reiten* gelernt hat, kann *Reiterkampf* einsetzen. Ein Erfolgswurf entscheidet, ob ausgefallene kampfartige Handlungen im Sattel gelingen. Der Abenteurer kann zum Beispiel versuchen, bei einem Turnier mit seinem Speer einen Ring aufzusammeln oder in vollem Galopp im Vorüberreiten einen Strick mit Schwert oder Axt zu durchtrennen.

Wer *Reiterkampf* gelernt hat, kann mit geeigneten Waffen ohne die für andere Reiter geltenden Abzüge angreifen - nicht nur vom Pferderücken, sondern auch von anderen vergleichbaren Reittieren aus. Während eines schnellen Ritts (Geschwindigkeit **mehr als B24**) und in ähnlich schwierigen Situationen genießt er diesen Vorzug jedoch nur, wenn ihm vor dem Angriff ein **EW:Reiterkampf** gelingt. Bei einem **kritischen Erfolg** nutzt der Abenteurer die Bewegung des Pferdes, so dass der folgende Angriff um **+2** höheren Schaden anrichtet.

Auch ausgebildete Reiterkämpfer können vom Sattel aus keine beliebigen Waffen einsetzen. Folgende Waffen können von Berittenen **nicht benutzt** werden: Dolch, Kurzschwert, Ochsenzunge, sämtliche Stockwaffen, Zweihandschwerter (ausgenommen Anderthalbhänder) und zweihändige Hiebwaffen (ausgenommen Ogerhammer und Schlachtbeil), Buckler, Parierwaffen, Blasrohre, Speerschleuder, Wurfmesser, Wurfsterne sowie alle Schusswaffen (ausgenommen Bogen, Kompositbogen und Kurzbogen).

Ein Reiter kann einen Stoßspeer jederzeit **einhändig** führen und daher gleichzeitig einen Schild benutzen. Ein *Krummsäbel* richtet 1W6+1 Schaden an, wenn der Abenteurer vom Pferderücken aus kämpft.

Beim zweihändigen Einsatz von Anderthalbhänder, Ogerhammer und Schlachtbeil sowie von Schusswaffen muss der Reiter sein Reittier mit den Schenkeln lenken. Er kann auch bei niedriger Geschwindigkeit nur angreifen, wenn ihm ein EW:Reiterkampf gelingt. Bei schnellem Ritt (mehr als B24) erhält er zusätzlich einen Abzug von **–2** auf seinen Erfolgswurf.

Resistenz (In/Ko) *Körperbeherrschung* ungelernt+(10)

Wann immer ein Abenteurer gegen seinen Willen verzaubert werden soll, kann er versuchen, sich dagegen mit seiner Resistenz zu wehren. Normale Menschen beherrschen Resistenz+10. Zauberer sind auf die Abwehr von Magie spezialisiert und haben daher einen dauerhaften Zuschlag von +2 auf ihre Resistenz.



Scharfschießen (Gs) *Kampf* ungelernt+(0)

Scharfschießen wird zusätzlich zu einer Waffenfertigkeit gelernt, die ein Abenteurer bereits beherrscht. Versucht ein Scharfschütze, ein kleines Ziel zu treffen (s. S. 84), addiert er seinen Fertigkeitswert im *Scharfschießen* zu **beiden EW:Angriff** mit der benutzten Waffe.

Scharfschützen fällt es leichter, einen in einen Nahkampf oder ein Handgemenge verwickelten Gegner zu treffen, wenn sie sich auf ihr Ziel konzentrieren und eine günstige Gelegenheit zum Schießen abwarten. Schießt ein Abenteurer in einen Nahkampf oder ein Handgemenge hinein, kann er zuerst einen **EW:Scharfschießen** würfeln. Misslingt der Wurf, findet er in dieser Runde keine sichere Schussmöglichkeit, und er verzichtet auf seinen Angriff. Gelingt der Erfolgswurf, würfelt er anschließend seinen EW:Angriff. Verfehlt er den

anvisierten Gegner, besteht keine Gefahr, dass er stattdessen eine andere Person verletzt. Entweder trifft er sein Ziel, oder er schießt ganz vorbei.

Schleichen (Gw) *Bewegung* ungelernt+(3)

Schleichen ist die Fähigkeit, sich lautlos fortzubewegen. Der Abenteurer kann sich unbemerkt Gegnern nähern, um sie zu belauschen, sie überraschend anzugreifen oder sich an ihnen vorbei zu schleichen, ohne ihre Aufmerksamkeit zu erregen. Wer im *Schleichen* geübt ist, hat auch die Möglichkeit, Türen oder Fenster leise zu öffnen und bei anderen Aktivitäten Geräusche zu vermeiden.

Der Erfolgswurf wird grundsätzlich vom Spielleiter **verdeckt** ausgeführt. Der Schleichende ist meist von seiner Lautlosigkeit überzeugt, auch wenn ein leises Knarren der Dielen oder ein Knirschen des verharschten Schnees zu hören war. Wachsame Personen, die nicht abgelenkt sind, werden auf jeden Fall aufmerksam. Ob das Geräusch anderen Personen auffällt, entscheidet der Spielleiter situationsabhängig. Im Zweifelsfall kann er für die einen EW:Wahrnehmung würfeln.

Gelingt der EW:Schleichen, haben überhaupt nur wachsame oder ausdrücklich lauschende Personen die Möglichkeit, den Schleichenden zu bemerken. Dazu muss ihnen ein **WW:Wahrnehmung** gelingen. Schleicht sich ein Abenteurer an eine Gruppe von Personen an, würfelt nur diejenige mit dem besten Gehör den Widerstandswurf.

Schwierigkeit beim Einsatz von Schleichen

sehr leicht (**+4**)
Beschlichener konzentriert sich auf Gespräch oder schwierige Tätigkeit
geräuschdämpfender Untergrund (Moos, weicher Sand, dicker Teppich, …)

leicht (**+2**)
laute Geräusche in der Umgebung

schwer (**–2**)
Schleichender trägt Kettenrüstung
besonders geräuscharme Umgebung
stellenweise knarrende Holzdielen

sehr schwer (**–4**)
Schleichender trägt Platten- oder Vollrüstung
Untergrund aus Kies

Werden die Beschlichenen auf den Abenteurer aufmerksam, müssen sie sich dies nicht sofort anmerken lassen. Wenn sie geistesgegenwärtig genug sind, warten sie vielleicht ab, um dann überraschend die Tür aufzureißen und den ungebetenen Lauscher zu überwältigen, oder sie passen den Inhalt des Gesprächs der neuen Situation an, um ihn mit falschen Informationen zu füttern.

Bei **kritischen Fehlern** verrät sich der Schleichende auf jeden Fall durch ein Missgeschick und den damit verbundenen Lärm. Er stolpert Zum Beispiel über eine Wurzel, stößt an einen Tisch und reißt die darauf stehende Vase herunter, oder tritt auf einen trockenen Ast.

Schlösser öffnen (Gs) *Fingerfertigkeit* ungelernt+(0)

Der Abenteurer kennt sich gut mit einfachen Schlössern aus und ist in der Lage, sie mit einem Dietrich zu öffnen, sofern der Erfolgswurf gelingt. Ein Bund mit Dietrichen und Nachschlüsseln verschiedener Größen und Formen gehört zum Handwerkszeug des professionellen Einbrechers. Jeder Versuch, ein Schloss auf diese Art zu öffnen, nimmt im Normalfall etwa **1 Minute** in Anspruch, kann bei komplizierten Schlössern jedoch auch länger dauern.

Wer *Schlösser öffnen* gelernt hat, ist auch recht geschickt, wenn Fenster, Türen oder Truhen mit der **Brechstange** und ähnlichem Werkzeug aufgebrochen werden sollen. Der Erfolg einer solchen Aktion wird durch einen PW:Stärke, PW:Stärke/2 oder einen Kraftakt (PW:Stärke/10) entschieden - je nachdem, wie stabil die Tür oder Truhe ist. Der Einsatz von *Schleichen* ist nötig, um den beim Aufbrechen normalerweise entstehenden Lärm zu vermeiden. Mit *Schlösser öffnen* kann man jeweils die Erfolgsaussichten verbessern:

- der Abenteurer kann einen günstigen Ansatzpunkt für die Brechstange suchen; gelingt der EW:Schlösser öffnen, erhält er einen Abzug von –20 auf den Prüfwurf, der entscheidet, ob seine Kraft zum Aufbrechen ausreicht;
- der Abenteurer kann einen möglichst lautlosen Bruch versuchen; gelingt der EW:Schlösser öffnen, erhält er einen Zuschlag von +8 auf den EW:Schleichen, der entscheidet, wie viel Lärm das Aufbrechen verursacht.

Man kann auch beides versuchen, muss dann aber auch zwei Erfolgswürfe für *Schlösser öffnen* machen.

Ein Abenteurer hat jeweils **nur einen Versuch**, ein Schloss zu knacken, eine Tür aufzubrechen usw. Misslingt der Wurf, übersteigt das Vorhaben seine Fähigkeiten. Das hindert eine

andere Person nicht daran, auch ihr Glück zu versuchen. Ein Einbrecher, der sich vergeblich bemüht hat, ein Schloss mit einem Dietrich aufzuschließen, darf es anschließend noch mit der Brechstange versuchen.

Bei einem **kritischen Fehler** bricht ein Dietrich im Schloss ab, so dass auch andere keine Chance mehr haben, die Tür auf diesem Weg zu öffnen. Beim Verwenden einer Brechstange verursacht der Pechvogel außerordentlichen Lärm und beschädigt die Tür so, dass die Spuren des gescheiterten Einbruchsversuches nicht zu übersehen sind. Bei **kritischem Erfolg** kann der Abenteurer das aufgebrochene Schloss anschließend wieder so verschließen, dass keinerlei Spuren zurückbleiben. Beim Einsatz einer Brechstange geht die Tür so leise auf, dass nur die Umstehenden etwas hören.

Ein Satz von Dietrichen und Nachschlüsseln, die man zum *Schlösser öffnen* braucht, kostet **25 GS**. Dieses Handwerkszeug kann aber nicht überall gekauft werden. Wer *Schlösser öffnen* gelernt hat, kennt in seiner Heimatstadt geeignete Quellen. In der Fremde ist für die Kontaktaufnahme mit geeigneten Personen ein **EW:Gassenwissen** nötig.

Schreiben: Sprache (In) *Wissen*

Der Abenteurer kann Texte lesen und schreiben. Die Beherrschung der Schriftzeichen stellt dabei nur einen Teil der Kenntnisse dar; vor allem bei den Sprachen, die ein übersichtliches Alphabet benutzen, muss die richtige Aussprache beim Lesen und die Rechtschreibung beim Schreiben gelernt werden. Bei einem Fertigkeitswert zwischen **+12** und **+14** können alle alltäglichen Schriftstücke flüssig und ohne Verständnisprobleme gelesen werden. Das Schreiben zusammenhängender Passagen mittlerer Schwierigkeit (Briefe, Tagebücher usw.) ist mühelos möglich.

Wie beim *Sprechen* (s. unten) kann es zu Verständnisproblemen kommen, wenn der Schreiber oder der Leser das Schreiben in der betreffenden Sprache nur unvollständig beherrscht (Fertigkeitswert **unter +12**). Der Spielleiter kann in diesem Fall für jeden der beiden Beteiligten **verdeckt** einen EW:Schreiben würfeln. Scheitern **beide** Erfolgswürfe, versteht der Leser den Text nicht, oder - bei einem kritischen Fehler - er interpretiert ihn sogar falsch. Hat es ein Abenteurer mit schlecht leserlichen oder altertümlichen Aufzeichnungen zu tun, zum Beispiel bei hingekritzelten Nachrichten oder alten Chroniken und Wandinschriften, ist auch bei höheren Fertigkeitswerten ein EW:Schreiben (hier: für das Lesen) erforderlich. Ein Erfolgswurf kann auch für das korrekte

Die Schriften *Midgards*

Die folgende Liste enthält die wichtigsten Schriften *Midgards* und die Sprachen, die damit niedergeschrieben werden. Bei den nichtmenschlichen Völkern sind nur solche berücksichtigt, aus denen Spielerfiguren stammen können. Bei dem am weitesten verbreiteten valianischen Alphabet gibt es zahlreiche lokale Schnörkel und Zusatzbuchstaben. In KanThaiPan gibt es mehrere verschiedene Schriften, die verschiedenen Zwecken dienen. Wer *Schreiben:Kanthanisch* lernt, beherrscht die am meisten benutzte Alltagsschrift.

Aranische Silbenschrift: Aran, Eschar

Arracht-Versalien: Dunkle Sprache

Baumrunen Beth-Luis-Nion: Elfen, Waldgnome

Hurritische Keilschrift: Asad, Irsirra-Amazonen, Urruti

Kanthanische Schriftzeichen: KanThaiPan

Nahuatlantische Knotenschrift Quipu: Nahuatlan

Rawindisches Alphabet: Minangpahit, Rawindra

Valianisches Alphabet: Alba, Chryseia, Clanngadarn, Comentang, Erainn, Halblinge, Küstenstaaten, Maralinga, Moravod, Valian, Ywerddon

Zwergenrunen Futhark: Berggnome, Waeland, Zwerge

Die folgenden Schriften sind nicht mehr gebräuchlich, was durch den Zusatz „alt“ gekennzeichnet wird, oder sie werden nur von elitären Gruppen wie dem albischen Klerus oder den erainnischen Weisen Frauen benutzt - oft zu kultischen Zwecken oder aus Zwecken der Geheimhaltung. Diese Sprachen sind mit * gekennzeichnet. Weitere Geheimschriften kann der Spielleiter bei Bedarf einführen.

Bettlerzinken:* Länder am Meer der Fünf Winde, Rawindra, Vesternesse

Bulugische Bilderschrift:* Buluga

Druidische Ogam-Zeichen:* Clanngadarn, Fuardain, Ywerddon

Coraniaid-Alphabet Aibitirién:* Erainn (alt)

Lamaistische Silbenschrift:* Tegaren, Berekyndai

Meketische Bilderschrift: Eschar (alt)

Nahuatlantische Bilderschrift:* Nahuatlan (alt)

Toquinische Silbenschrift:* Alba (alt)

Tuskische Keilschrift: Chryseia (alt)

Verständnis von verklausulierten Verträgen oder religiösen und philosophischen Texten nötig sein, vor allem wenn der Lesende unter Zeitdruck steht.

Auf Grund der Unterschiede vieler Sprachen hinsichtlich Schriftzeichen, Zeichensetzung, Rechtschreibung und Grammatik muss die Fertigkeit *Schreiben* für jede Sprache einzeln erlernt werden.

Schwimmen (Gw) *Bewegung* ungelernt+(3)

Wer *Schwimmen* gelernt hat, kann sich längere Zeit über Wasser halten, wenn die Umstände günstig sind. So muss **kein** Erfolgswurf gemacht werden, wenn der Schwimmer freiwillig in ruhiges Wasser ohne starke Strömungen oder Wellen gegangen ist, er nicht durch zusätzliches Gewicht belastet wird, nicht verletzt ist und auch sonst keine widrigen Bedingungen wie besonders niedrige Wassertemperaturen herrschen.

Schwierigkeit beim Einsatz von Schwimmen

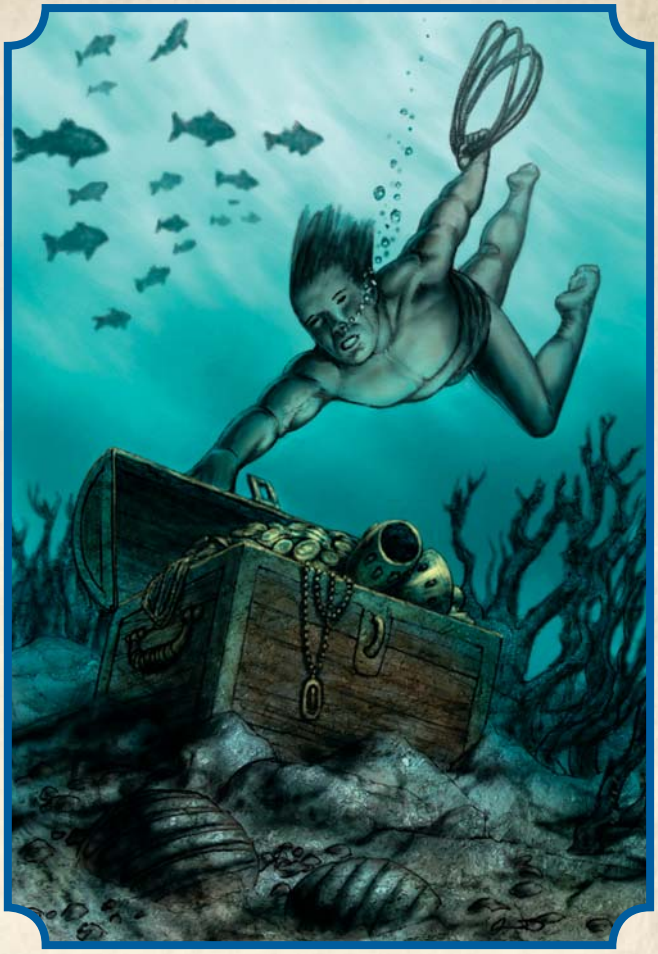
leicht (**+2**)
Schwimmer ist weitgehend unbekleidet

schwer (**–2**)
Schwimmer kämpft mit hohem Wellengang, Stromschnellen oder einer starken Strömung
Schwimmer ist durch schwere mit Wasser vollgesaugte Kleidung oder einen vollen Rucksack belastet
nach Sprung oder Fall aus 10-20 m Höhe ins Wasser
Schwimmer schleppt Nichtschwimmer mit sich

sehr schwer (**–4**)
Schwimmer gerät in starken Strudel
Schwimmer ist verwundet (Verlust von einem Viertel bis zur Hälfte seiner LP)
Schwimmer trägt Platten- oder Vollrüstung oder schwere Last (s. Tabelle 1)
nach Sprung oder Fall aus mehr als 20 m Höhe ins Wasser

besonders schwer (**–6**)
Schwimmer ist behindert, z.B. durch Hand- oder Fußfesseln
Schwimmer ist schwer verwundet (Verlust von mehr als die Hälfte seiner LP)

äußerst schwer (**–8**)
Schwimmer ist stark behindert, z.B. durch Hand- und Fußfesseln



Nichtschwimmer, die *Schwimmen* nur als ungelernte Fertigkeit beherrschen, können sich nur kurze Zeit über Wasser halten. Sie müssen auf jeden Fall **jede Runde** (alle 10 sec) einen Erfolgswurf machen.

Unter außergewöhnlichen Umständen muss auch ein Schwimmer einen oder mehrere Erfolgswürfe machen - wie viele und in welchen Abständen, hängt von der Situation ab. **Wiederholte** EW:Schwimmen sind nötig, wenn die Schwimmkünste längere Zeit lang durch eine ungewöhnliche Situation gefordert werden, z.B. wenn der Schwimmer in Stromschnellen oder Strudel gerät, gegen eine starke Strömung schwimmen will, im Wasser in einen Kampf verwickelt wird. Ob die Erfolgswürfe dabei jede Runde (10 sec), alle 30 sec, einmal pro Minute oder in noch größeren Abständen gewürfelt werden müssen, entscheidet der Spielleiter

Scheitert ein EW:Schwimmen, verliert der Schwimmende unter normalen Umständen **3 AP**. Ist die Situation besonders schwierig, erhöhen sich die AP-Verluste um **+1** AP **je**

Schwierigkeitsstufe, z.B. auf 5 AP in einem starken Strudel und auf 4 AP in Stromschnellen. Fällt der EW:Schwimmen leichter, verringert das auch die AP-Verluste beim Scheitern, z.B. auf 2 AP beim unbekleideten Schwimmen.

Unterläuft einem **Schwimmer** ein **kritischer Fehler**, bekommt er einen Krampf, gerät in Panik oder schluckt viel Wasser. Er muss jetzt jede Runde einen EW:Schwimmen würfeln, bis ihm drei aufeinander folgende EW:Schwimmen oder ein kritischer Erfolg gelungen sind. Erst dann gewinnt er wieder die Kontrolle über sich und kann normal weiterschwimmen. Fällt in dieser Phase ein weiterer kritischer Fehler, **ertrinkt** er (s. unten).

Untergehen und Ertrinken ab der folgenden Runde, wenn

- Nichtschwimmer kritischen Fehler beim EW:Schwimmen macht.
- Schwimmer einen zweiten kritischen Fehler macht, bevor er die Kontrolle über sich zurückgewonnen hat.
- Abenteurer schwer verwundet ist (3 LP und weniger).
- Abenteurer völlig erschöpft ist (0 AP).

Während des Ertrinkens:
Verlust von **1W6–1 LP, 1W6+3 AP** pro Runde

Ein **Nichtschwimmer** geht bei einem **kritischen Fehler** unter und ertrinkt ab der folgenden Runde. Auch alle Abenteurer, die schwer verwundet sind und nur noch 3 LP oder weniger haben oder deren Ausdauer auf 0 gesunken ist, gehen automatisch unter und beginnen zu ertrinken. Ein **Ertrinkender** verliert in jeder Runde **1W6–1 LP** und **1W6+3 AP**. Er darf keine weiteren EW:Schwimmen machen und kann nur noch hoffen, gerettet zu werden. Ertrunkene haben die Chance, wiederbelebt zu werden, wenn sie schnell aus dem Wasser gezogen werden (s. *Tauchen*, S. 130).

Schwimmer wie Nichtschwimmer können versuchen, eine andere Person vor dem Ertrinken zu retten. Sie müssen zuerst zu dem Ertrinkenden hinschwimmen. Falls der Ertrinkende bereits unter Wasser ist, muss der Retter nach ihm tauchen, d.h. er muss einen EW:Schwimmen machen, um ihn zu finden. Gelingt dies, muss er einen weiteren EW:Schwimmen schaffen, um den Ertrinkenden zu fassen. Dieser Wurf kann einmal pro Runde wiederholt werden, bis er gelingt. Will der Retter den Ertrinkenden nur über Wasser halten, gelingt das unter günstigen Umständen längere Zeit ohne weitere Erfolgswürfe. Will er mit ihm an Land schwimmen, muss er einmal je Minute einen EW:Schwimmen schaffen, um keine Ausdauer zu verlieren.

Ein Schwimmer bewegt sich mit etwa **B6** in strömungsfreiem Wasser, wenn er nur leicht bekleidet ist. Schleppt er einen Ertrinkenden oder ist er belastet oder behindert, schwimmt er mit **B3**. Mit der Strömung schwimmt er schneller, gegen sie langsamer.

Seilkunst (Gs) *Fingerfertigkeit* ungelernt+(3)

Der Abenteurer kennt sich mit verschiedenen Formen von Knoten aus und kann komplizierte Knoten öffnen. Selbst kann er innerhalb von **1 min** Seile so fest verknoten, dass der Knoten sich nicht unter dem Gewicht eines Menschen löst. Der EW:Seilkunst wird **verdeckt** vom Spielleiter ausgeführt. Bei Misserfolg merkt der Abenteurer rechtzeitig, dass der Knoten nicht fest genug ist.

Bei einem **kritischen Fehler** hält der Abenteurer den Knoten allerdings für zuverlässig. In diesem Fall würfelt der Spielleiter jedes Mal einen Erfolgswurf, wenn die fehlerhafte Verbindung von neuem mit dem Gewicht eines Menschen (ca. 70 kg) belastet wird. Bei Misslingen löst sich die Verbindung, und am Seil hängende Abenteurer stürzen ab.

Mit *Seilkunst* kann ein Abenteurer aus Pflanzenfasern, Stoffstreifen oder ähnlichem Material Seile flechten, die das Gewicht eines Menschen aushalten. Ob das Werk gelingt, wird wie beim Verknoten von Seilen entschieden.

Mit *Seilkunst* kann der Abenteurer auch Seilschlingen über Mauervorsprünge werfen, Wurfanker an einem Seil über Mauerkronen schleudern, so dass sie sich verkanten, usw. Der Versuch kann beliebig oft wiederholt werden. Kritische Fehler erregen allerdings die Aufmerksamkeit eventuell vorhandener Wachen.

Zudem kann der Abenteurer *Seilkunst* einsetzen, um sich ohne fremde Hilfe von Fesseln zu **befreien**. Er bewegt sich so lange in der Fesselung, bis die Stricke sich gelockert haben. Nach 10 min kann er sich dann befreien, wenn ihm ein EW:Seilkunst glückt. Misslingt der Wurf, sitzen die Fesseln zu fest. Bei einem **kritischen Erfolg** halbiert sich die Zeit, bis der Abenteurer sich seiner Fesseln entledigt hat. Bei einem **kritischen Fehler** bleibt er nicht nur gefangen, sondern er verletzt sich bei seinen Bemühungen und verliert dadurch 1W6 AP und 1 LP.

Sprechen: Sprache (In) *Wissen*

Die Fertigkeit *Sprechen* erlaubt es einem Abenteurer, sich in einer Fremdsprache auszudrücken und diese Sprache auch zu verstehen. Der Fertigkeitswert misst direkt die Sprachbeherrschung: Ab Fertigkeitswert **+12** versteht der Abenteurer die Fremdsprache problemlos, und ab **+14** spricht er sie fließend. Zur perfekten Beherrschung fehlen ihm nur Feinheiten wie besondere Redewendungen und altertümliche oder seltene Begriffe. Außerdem merkt man seinem Akzent an, dass er kein Einheimischer ist.

Beherrschen alle Anwesenden die Sprache gut genug (ab *Sprechen+12)*, sind Erfolgswürfe nur in Ausnahmefällen erforderlich. Ein Abenteurer kann zum Beispiel versuchen, sich als Einheimischer auszugeben. Er würfelt dann einen EW:Sprechen, und der Spielleiter kontert mit einem verdeckten WW:Sprechen für den Zuhörer, der die Sprache am besten beherrscht. Ein EW:Sprechen kann auch nötig sein, wenn ein Abenteurer eine Rede in einer altertümlichen Form oder in einem seltenen, starken Dialekt verstehen will.

Unterhalten sich dagegen zwei Personen in einer Sprache, die eine der beiden nur unvollkommen beherrscht (Fertigkeitswert **unter +12**), besteht immer die Gefahr von Missverständnissen. Der Spielleiter kann in diesem Fall gelegentlich für jeden der beiden Gesprächspartner **verdeckt** einen EW:Sprechen würfeln. Scheitern **beide** Erfolgswürfe, kommt es zu einem Missverständnis: Einer der beiden hat sich nicht klar genug ausgedrückt, und der andere hat ihn falsch verstanden.

Die Sprachen *Midgards*

An den südlichen Küsten des Meeres der Fünf Winde ist die *Vallinga,* die Sprache des untergegangenen Reiches der Seemeister, noch weit verbreitet und dient der Abwicklung von Geschäften. Auf dem Kontinent Vesternesse wird zur gegenseitigen Verständigung beim Handel die *Comentang,* die gemeinsame Sprache, gesprochen. Es handelt sich um eine Mischform aus Elementen der untereinander verwandten Hauptsprachen des Kontinents (Albisch, Erainnisch, Twyneddisch). Die intelligenteren Geschöpfe und Diener finsterer Mächte verständigen sich untereinander in der *Dunklen Sprache.* Die übrigen **Hauptsprachen** *Midgards* werden meist nur in einem Land gesprochen:

Albisch (Alba)
Aranisch (Aran)
Chryseisch (Chryseia)
Erainnisch (Erainn, Ywerddon)
Hurritisch (Urruti)
KanThaiTun (KanThaiPan)
Kibulugi (Buluga)
Medjisisch (Medjis)
Minangpahitisch (Minangpahit)
Moravisch (Moravod)
Nahuatlantisch (Nahuatlan)
Neu-Vallinga (Küstenstaaten)
*Ongana** (Ikengabecken)
Rawindi (Rawindra)
Scharidisch (Eschar)
Tegarisch (Tegarische Steppe)
Twyneddisch (Clanngadarn, Fuardain, Ywerddon)
Vallinga (Valian)
Waelska (Waeland)

Dvarska (Zwerge)
Eldalyn (Elfen)
Gnomenon (Gnome)
Halftan (Halblinge)

*: *Ongana* ist eine von vielen Stammessprachen im Ikengabecken, die dort aber recht weit verbreitet ist.

Alte Sprachen, die bestenfalls noch bei religiösen Riten eingesetzt werden, sind:

Altoqua (Alba)
Eradórisch (Erainn)
Hochcoraniaid (Erainn)
Maralinga (Chryseia, Küstenstaaten, Valian)
Meketisch (Eschar)
Tuskisch (Chryseia)

Neben den gesprochenen Sprachen gibt es auch aus Gesten bestehende Sprachen, mit denen Mitglieder von Geheimorganisationen unauffällig miteinander kommunizieren können. Vergleichsweise verbreitet ist eine umfangreiche Sammlung von Handzeichen und unscheinbaren Gesten, die unter Dieben benutzt wird.

Spurensuche (In) *Entdeckung* ungelernt+(0)

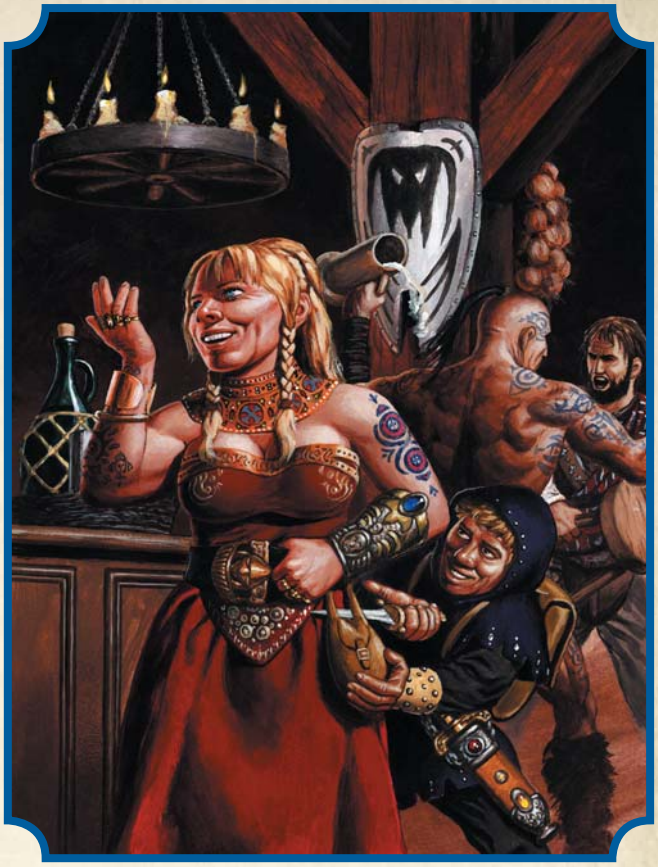
Spurensuche umfasst die Fähigkeiten eines Fährtenlesers, der einem Tier folgt, und eines Ermittlers, der die Geschehnisse an einem Ort aus unscheinbaren Hinweisen rekonstruiert. Mit *Spurensuche* kann ein Abenteurer auch verloren gegangene oder absichtlich verborgene Gegenstände, getarnte Vorrichtungen wie Geheimfächer, doppelte Böden oder Geheimtüren sowie die zum Öffnen nötigen Geheimmechanismen (s. S. 110) finden. Die sorgfältige Untersuchung einer Fläche von etwa 10 Quadratmetern dauert etwa 10 Minuten.

Offensichtliche Spuren werden auch ohne Erfolgswurf entdeckt. Sucht der Abenteurer aktiv nach nicht sofort sichtbaren Spuren oder verborgenen Dingen, führt der Spielleiter **verdeckt** den Erfolgswurf aus. Bei großen Spielergruppen kann er auch festlegen, dass höchstens 3 Personen gleichzeitig etwas Bestimmtes suchen dürfen; haben sie keinen Erfolg, ist die Spur so schwach oder die verräterische Nachricht so gut verborgen, dass niemand sie finden kann. Hat jemand die Spuren absichtlich verwischt oder etwas sorgfältig versteckt, steht dieser Person ein **WW:Tarnen** zu.

Hat ein Abenteurer eine Fährte gefunden, kann er ihr auch **folgen**. Jedes Mal, wenn ein Spurenleser an eine Stelle kommt, wo der Verfolgte mehrere Richtungen einschlagen konnte (Wegkreuzungen, Flure mit mehreren Türen), muss erneut ein Erfolgswurf gemacht werden. Bei Erfolg kann der Spur weiter gefolgt werden, bei einem Misserfolg wurde sie verloren. Im Freiland sind vielleicht sogar auf gerader Strecke weitere Erfolgswürfe nötig, wenn z.B. der Untergrund nur noch wenige Spuren zeigt oder der Weg einen Wasserlauf kreuzt. Sind die Spuren besonders einfach zu finden, weil der Boden besonders weich ist oder die Spur durch feuchtes Gras verläuft, braucht auch mal kein Erfolgswurf gewürfelt zu werden.

Ist eine Spur einmal verloren, kann der Spurenleser noch **einmal** versuchen, sie erneut aufzunehmen, sonst wird er auf Vermutungen angewiesen sein, in welche Richtung sich der Verfolgte an dieser Stelle gewandt hat. Mehrere Abenteurer können nicht gleichzeitig versuchen, einer Spur zu folgen. Sie würden sich nur gegenseitig behindern. Sie können aber nacheinander versuchen, eine unbekannte oder verloren gegangene Spur zu finden.

Ein Fährtenleser kann auch entdeckte Spuren auswerten. Wie präzise die Informationen sind, hängt von der Situati-



Schwierigkeit beim Verfolgen einer Spur mit Spurensuche

äußerst leicht (**+8**)
feuchter Sand oder Erde, Schneefläche

besonders leicht (**+6**)
weicher Boden, üppiger Pflanzenbewuchs oder Schneeflecken

leicht (**+2**)
harter Erdboden mit spärlichem Pflanzenbewuchs

schwer (**–2**)
Suche nach einer Spur ohne begründeten Verdacht

sehr schwer (**–4**)
Spur ist mehr als 1 Tag alt
Spur führt über Wasserlauf oder durch Tür

besonders schwer (**–6**)
Spur ist verwischt, z.B. durch Regen, Schneefall, Wind

äußerst schwer (**–8**)
Spur ist mehr als 2 Tage alt
Spur führt durch unbekannte Geheimtür

on ab. Auf weichem Boden lassen sich aus Form und Tiefe von Fußspuren Rückschlüsse auf Gewicht und Aussehen des Verursachers ziehen oder z.B. mit einem EW:Tierkunde die Art der Kreatur bestimmen. Um genauere Informationen zu erhalten, kann ein weiterer EW:Spurensuche gefordert werden, z.B. wenn man wissen möchte, wie viele Pferde durch eine Schlucht galoppiert sind, ob einer der Einbrecher einen schweren Gegenstand durch das Kräuterbeet getragen hat, ob der Tote am Fundort der Leiche oder woanders erstochen worden ist usw.

Stehlen (Gs) *Fingerfertigkeit* ungelernt+(3)

Ein Abenteurer, der *Stehlen* beherrscht, zeichnet sich durch besondere Fingerfertigkeit aus. Er kann sie einsetzen, um ahnungslose Zeitgenossen um ihre Wertsachen zu erleichtern, indem er ihnen unbemerkt den Geldbeutel vom Gürtel schneidet, Gegenstände aus den Taschen herausfischt oder sorglos abgestellte Rucksäcke an sich nimmt. Voraussetzung für den Erfolg ist allerdings, dass der Dieb unbemerkt an sein Opfer herankommt. Am leichtesten fällt ihm dies in einer dichten Menschenmenge, wo auch ein Körperkontakt kaum auffällt. Er kann aber auch eine List anwenden oder sich von hinten an das Opfer heranschleichen.

Gegen einem Diebstahlsversuch kann sich das Opfer stets mit einem **Widerstandswurf** gegen *Gassenwissen* oder *Wahrnehmung* wehren - im Zweifelsfall mit der Fertigkeit, für die es die besseren Erfolgsaussichten hat. Dieser Wurf wird - ähnlich wie im sozialen Umgang - auch dann ausgeführt, wenn der EW:Stehlen **misslingt**. Gelingt der Widerstandswurf, ist dem Opfer der Diebstahlsversuch aufgefallen. Ob sein Eigentum bereits den Besitzer gewechselt hat und der ertappte Dieb mit der Beute davonrennen kann, hängt davon ab, ob der EW:Stehlen erfolgreich war. Solange das Opfer nichts merkt, kann ein Abenteurer mehrmals versuchen, es zu bestehlen; jeder Versuch dauert ungefähr 1 min. Ein **kritischer Fehler** beim EW:Stehlen macht allerdings nicht nur das Opfer, sondern auch mehrere Umstehende auf den Dieb aufmerksam.

Mit seiner mit der Fertigkeit *Stehlen* verbundenen Fingerfertigkeit kann ein Abenteurer auch einen kleinen Gegenstand unauffällig in einer seiner Taschen, im Ärmel oder in einem Versteck verschwinden lassen, ohne dass dies Anwesenden auffällt. Hierbei kann er mit einem WW:Wahrnehmung oder WW:Gassenwissen ertappt werden, der für **einen** der Zuschauer gewürfelt wird, wenn niemand dem Gegenstand besondere Aufmerksamkeit schenkt. Achten mehrere Personen auf das Objekt, steht jedem von ihnen ein Widerstandswurf zu, solange der Abenteurer nicht für eine wirkungsvolle Ablenkung sorgt.



Tarnen (Gw) *Entdeckung* ungelernt+(3)

Mit der Fertigkeit *Tarnen* kann man sich in einer dunklen Ecke, hinter einer Bodenerhebung, im Gebüsch oder hinter einer Säule verbergen und dort regungslos und ungesehen verharren. Voraussetzung hierfür ist allerdings, dass der Tarnende unauffällig gefärbte Kleidung trägt und sich nicht bewegt. Vor allem muss er sich unbeobachtet verstecken. *Tarnen* ist automatisch erfolgreich, wenn nach Ermessen des Spielleiters überhaupt keine Sichtverbindung zwischen dem Beobachter und dem Versteck besteht. Ein Erfolgswurf wird aber auch dann gewürfelt, da der Abenteurer nicht wissen kann, dass er sicher vor Entdeckung ist.

Schwierigkeit beim Einsatz von Tarnen

besonders leicht (**+6**)
Versteck ist in Dunkelheit gehüllt

sehr leicht (**+4**)
Beobachter konzentriert sich auf Gespräch oder schwierige Tätigkeit
besonders unübersichtliche Umgebung
sehr großer Abstand (ca. 30 m) zum Beobachter
schlechte Sichtverhältnisse (Nebel, Dämmerung, Versteck im tiefen Schatten, etc.)

leicht (**+2**)
großer Abstand (ca. 15 m) zum Beobachter

schwer (**–2**)
Versteck an gut erleuchtetem Ort

sehr schwer (**–4**)
besonders übersichtliches Gelände mit wenigen Verstecken

besonders schwer (**–6**)
Beobachter sieht im Infrarotbereich

Der Spielleiter würfelt für den Getarnten einen **verdeckten** Erfolgswurf. Misslingt dieser Wurf, ist die Tarnung auf jeden Fall unvollkommen. Es hängt jedoch von den Umständen ab, ob ein Beobachter einer entdeckten Person offen entgegentritt oder ob er so tut, als habe er sie in ihrem Versteck nicht gesehen. Wenn der Beobachter misstrauisch oder wachsam ist oder gar nach dem Verborgenen sucht, steht ihm bei geglücktem EW:Tarnen ein **WW:Wahrnehmung** zu. Versteckt sich der Abenteurer vor einer Gruppe von Personen, würfelt **nur eine** von ihnen einen Widerstandswurf - diejenige mit der besten Chance, die Tarnung zu durchschauen. Nur wenn der WW:Wahrnehmung scheitert, bleibt der sich tarnende Abenteurer unbemerkt.

Bei **kritischen Fehlern** wird der sich Tarnende auf jeden Fall bemerkt. Auch er selbst erkennt sofort, dass ihm ein peinliches Missgeschick unterlaufen ist.

Wer sich selbst tarnen kann, versteht sich auch darauf, Dinge zu **verstecken** - z.B. einen verräterischen Brief in seinem Gepäck, einen gestohlenen Ring in seinem Zimmer im Gasthaus, Zaubermaterialien am Körper oder einen zu einem Unterschlupf führenden Höhleneingang im Wald. Personen, die nach einem von den Abenteurern erfolgreich verborgenen Gegenstand suchen, steht ein **Widerstandswurf** für *Spurensuche* oder *Wahrnehmung* zu. Die Erfolgsaussichten beim Verbergen eines Objekts hängen stark von dessen Größe, dem Ort des Verstecks und der zur Verfügung stehenden Zeit ab. In Standardsituationen stehen ca. 10 min zur Verfügung, und es handelt sich um einen Brief, ein Pergament oder einen kleinen Lederbeutel am Körper, einen Dolch im Gepäck, einen kleinen Rucksack oder eine größere Waffe in einer Wohnung.

Wiederbelebung Ertrunkener

Mit *Erster Hilfe* kann man das Wasser aus den Lungen eines vor dem Ertrinken geretteten Schwimmers entfernen und ihm so wie bei einer Verwundung Lebenspunkte zurückgeben - allerdings nur dann, wenn das Opfer mit mindestens 0 LP aus dem Wasser gezogen wird. Hat das Opfer nach einem Schwimmunfall weniger als 0 LP, ist es ertrunken.

Mit den in der Fertigkeit *Tauchen* enthaltenen Kenntnissen oder mit *Heilkunde* kann man versuchen, einen Ertrunkenen durch künstliche Beatmung wiederzubeleben. Dies muss jedoch innerhalb von 3 Minuten nach dem Tod durch Ertrinken (dem Zeitpunkt, an dem die LP unter 0 gesunken sind) erfolgen, und dem Retter muss ein Erfolgswurf für *Tauchen* oder *Heilkunde* gelingen, um das Wasser rechtzeitig aus der Lunge zu entfernen. Nur **ein** Rettungsversuch ist möglich! Ein Wiederbelebter hat nach seiner Rettung 0 LP mit allen Konsequenzen und muss sich auf die natürlichen Heilkräfte seines Körpers verlassen; *Erste Hilfe* nützt ihm nichts.



Tauchen (Ko) *Bewegung* ungelernt+(6)

Ein Taucher kann die Luft länger als andere Personen anhalten, was bei der Bewegung unter Wasser, aber auch in Rauch oder giftigen Dämpfen nützlich ist. Ein normaler Mensch muss 6 Runden (60 sec) nach dem letzten Atemzug den ersten Erfolgswurf machen und diesen alle 10 sec wiederholen. Ein Abenteurer mit der Fertigkeit *Tauchen* macht erst nach 12 Runden (120 sec) seinen ersten Erfolgswurf. Bewegt sich eine Person, die die Luft anhält, nicht, verlängert sich die Frist bis zum ersten Erfolgswurf um 2 Runden (20 sec). Bei misslungenem EW:Tauchen muss der Abenteurer in der folgenden Runde Luft holen. Befindet er sich dann unter Wasser, verliert er 1W6–1 LP und 1W6+3 AP pro Runde, als wäre er am Ertrinken (s. *Schwimmen*, S. 125f) - aber nur so lange, bis er die Oberfläche erreicht. Wer *Tauchen* gelernt hat, hat auch gute Aussichten beim Wiederbeleben Ertrunkener.

Tierkunde (In) *Wissen* ungelernt+(0)

Der Abenteurer kennt die Verhaltensweisen der meisten natürlichen Tiere, ihre Lebensgewohnheiten und Lebensräume. Er kann anhand von Fellbüscheln, Losungen und Pfotenabdrücken bestimmen, zu welchem Tier diese Hinterlassenschaften gehören. Er weiß, wie alt Tiere einer Art werden, ob sie essbar sind, ob es sich bei ihnen um Raubtiere handelt, die dem Menschen gefährlich werden können, oder ob eine bestimmte Schlangenart giftig ist. Wer *Tierkunde* beherrscht, ist auch mit den typischen Krankheiten von Nutz- und Haustieren vertraut. Außerdem weiß er, ob Teile eines Tieres Anwendungen in der Heilkunde oder als Zaubermittel finden.



Überleben (In) *Wissen* ungelernt+(6)
Gebirge, Steppe oder *Wald*

Die Fähigkeit zum *Überleben* muss für jede der Landschaftsformen *Gebirge, Steppe* und *Wald* eigens erworben werden. Wer *Überleben im Gebirge* kann, der weiß auch, wie er sich in anderen Gegenden bei großer Kälte verhalten muss. *Steppe* umfasst nicht nur Grasebenen wie Savannen, Prärien oder sommerliche Tundren, sondern auch trockene Ebenen wie Sand- und Felswüsten. Unter *Wald* fallen dicht bewaldete Gegenden der gemäßigten und nördlichen Breiten sowie tropische Urwälder.

Die Fertigkeit ermöglicht dem Abenteurer, auf sich allein gestellt in der Wildnis zu überleben und Naturgefahren zu überstehen. Jedes Mal, wenn er in eine bedrohliche Situation gerät, entscheidet ein EW:Überleben, ob er Schaden oder andere Nachteile vermeiden kann. Seine Gefährten profitieren meist auch von seinem Wissen, wenn er zum Beispiel weiß, dass der beste Schutz vor einem über eine deckungslose Ebene tobenden Blizzard ein selbst gegrabenes Schneeloch ist.

Überleben beinhaltet auch spezielle Kenntnisse aus verschiedenen anderen Wissensgebieten, die beim Überstehen gefährlicher Situationen in freier Natur helfen. So kann der Überlebenskünstler z.B. auf Kenntnisse aus der *Pflanzenkunde* (Wasser speichernde Kakteen) und der *Naturkunde* (Kondenswasser an kalten Flächen) zurückgreifen, wenn er seinen Durst stillen will.

Der Überlebenskünstler kann sich auch Nahrung beschaffen, wenn ihm ein Erfolgswurf gelingt. In fruchtbaren Gegenden reichen Früchte und essbare Wurzeln und Kräuter automatisch auch für seine Gefährten. In kargeren Gegenden kann er versuchen, mit weiteren Erfolgswürfen den Tagesbedarf von jeweils einer weiteren Person zu sammeln. Nach dem ersten misslungenen Wurf findet er keine weitere Nahrung mehr.

Der Abenteurer kennt sich auch mit getarnten Gruben, Schlingen und anderen **Fallen** aus, mit denen man in freier Natur Wild fangen kann. Er kann selbst solche Fallen stellen, tarnen und mit Ködern bestücken, wobei sich der Zeitaufwand nach der Art der Falle richtet. Das Ausheben einer Grube dauert mehrere Stunden oder gar Tage. Ein unter trockenem Laub verborgener Stolperdraht, der einen zurückgebundenen Ast nach vorne schnellen und das überraschte Opfer wie eine Keule treffen lässt, kann in einer halben Stunde improvisiert werden.

Soll Wild als Nahrung gefangen werden, entscheidet ein **EW:Überleben** pro Tag, ob etwas in die Falle geht. Wartet die Vorrichtung auf Opfer von menschenähnlicher Intelligenz, wird der einzige Erfolgswurf in dem Augenblick gewürfelt, in dem jemand in die Falle zu gehen droht. Scheitert der Wurf, war sie nicht gut genug getarnt oder funktioniert nicht wie geplant.



Verführen (pA) *Sozial* ungelernt+(3)

Verführen ist die Kunst, eine Person durch geschickte Unterhaltung, kleine Geschenke, Ausführen in geeigneter Umgebung, gepflegtes Aussehen usw. von seinen eigenen Qualitäten zu überzeugen und Sympathie, Begehren, vielleicht sogar Liebe zu erwecken. *Verstellen* hilft beim *Verführen,* da der Abenteurer nicht vorhandene Gefühle vortäuschen oder wahre Leidenschaft besser zum Ausdruck bringen kann. Auch *Menschenkenntnis* - oder bei Damen und Herren der Halbwelt *Gassenwissen* - kann nützlich sein, um das Opfer besser einschätzen zu können. Bei Partnern aus der Oberschicht kann der Einsatz von *Etikette* helfen.

Gelingt der EW:Verführen, steht der umworbenen Person ein **Widerstandswurf** für *Menschenkenntnis, Verführen* oder In/10 zu, um unlautere Absichten des Verführers zu durchschauen. Scheitert der Wurf, erliegt sie der Werbung, andernfalls bleibt sie zurückhaltend, kann aber eine gewisse Sympathie nicht verleugnen. Lässt der Verführer in seinen Bemühungen nicht nach, kann er nach einiger Zeit seinen Verführungsversuch wiederholen. Bei einem misslungenen Erfolgswurf gelangt die umworbene Person zu der Ansicht, dass der Partner nur auf ein kurzes Abenteuer aus ist oder sie gar nur als Mittel zum Zweck benutzen will.

Der umgekehrte Fall, dass eine Nichtspielerfigur durch *Verführen* Einfluss auf eine Spielerfigur nehmen will, ist ebenfalls denkbar. Im Erfolgsfall sollte der Spielleiter alles tun, dass der Abenteurer und sein Spieler diese Person für be-

sonders sympathisch und vertrauenswürdig hält, und auch Erfolgswürfe für Fertigkeiten wie *Menschenkenntnis* oder *Gassenwissen* entsprechend modifizieren.

Werben mehrere Verführer (Spieler- und Nichtspielerfiguren) gleichzeitig um dieselbe Person, entscheidet erst einmal ein **Wettbewerb** (s. S. 51) der Fertigkeiten, wer von ihnen als erster zum Zug kommt. Der Sieger muss dann immer noch das Opfer mit einem EW:Verführen von seinen Qualitäten überzeugen. Scheitert er, kann der nächste Bewerber sein Glück versuchen.

Schwierigkeit beim Einsatz von Verführen

besonders leicht (**+6**)
Verführer setzt den Zauber *Anziehen* ein

sehr leicht (**+4**)
Verführer setzt erfolgreich *Verstellen* ein
Verführer umwirbt das Opfer lange Zeit (mehr als 3 Monate)

leicht (**+2**)
Verführer setzt erfolgreich *Menschenkenntnis* bzw. je nach sozialem Umfeld des Opfers *Etikette* oder *Gassenwissen* ein
Verführer umwirbt das Opfer geduldig (mehr als einen Monat)
Verführer hat einen höheren sozialen Stand

schwer (**–2**)
Verführer beherrscht keine Sprache des Opfers gut genug (FW 10-11)
Opfer hat festen Partner

sehr schwer (**–4**)
Verführer beherrscht keine Sprache des Opfers mehr als mäßig (FW 8-9)

besonders schwer (**–6**)
Opfer hat festen Partner und Charakter/soziales Umfeld begünstigen Treue

Verführerisches Verhalten kann auch nützlich sein, wenn ein Abenteurer eine Gruppe von Personen für sich einnehmen möchte. Die Stadtwache lässt vielleicht die nette junge Frau laufen, statt nachzuforschen, was sie mitten in der Nacht in dunkler Kleidung vor dem Lagerhaus des reichen Kaufmanns zu suchen hat. Eine Räuberbande bringt den hübschen Jüngling nicht auf der Stelle um, sondern nimmt ihn gefangen, um ihn später als Sklaven zu verkaufen.

Verhören (pA) *Sozial* ungelernt+(3)

Der im *Verhören* geschulte Abenteurer kann anderen Personen im Gespräch Informationen entlocken, die sie eigentlich nicht preisgeben möchten. Die Fertigkeit nützt beim Verhör von Gefangenen, aber auch beim unauffälligen Ausfragen von Bürgern einer Stadt.

Während beim Aushorchen normaler Menschen elementare Menschenkenntnis, geschickte Fragetechniken und eine gewisse Hartnäckigkeit zum Einsatz kommen, kann der Verhörende Gefangene unter Druck setzen. Schlafentzug, seelischer Druck, Ausnutzung von Ängsten, Drohung mit Gewalt und schiere Erpressung bringen auch hartgesottene Verbrecher zum Sprechen.

Wenden Spielerfiguren die Fertigkeit an, kann die von den Spielern geschilderte Vorgehensweise wie bei allen sozialen Fertigkeiten den Erfolgswurf beeinflussen. Wer sich zum Beispiel vorab sorgfältig über den Verhörten informiert und dieses Wissen dann geschickt ausspielt, verdient er Zuschläge beim Erfolgswurf.

Jede Person hat die Möglichkeit, einem Verhör zu widerstehen und Informationen zu verschweigen. Wendet ein Abenteurer *Verhören* an, würfelt der Spielleiter einen **verdeckten** Erfolgswurf und anschließend einen **Widerstandswurf** des Verhörten - normalerweise für **Willenskraft/10**, eventuell aber auch für *Gassenwissen* oder *Menschenkenntnis.* Gelingt der Erfolgswurf und scheitert der Widerstandswurf, gibt der Befragte die gewünschten Informationen preis. Andernfalls kann er dem Verhör standhalten. Normalerweise schweigt er verstockt. Ist allerdings der EW:Verhören misslungen und der Widerstandswurf geglückt, kann der Verhörte auch versuchen, den Fragesteller zu täuschen: Der Spielleiter versetzt sich in die Lage des Verhörten und versorgt dann den fragenden Spieler mit Falschinformationen.

Der EW:Verhören wird einmal pro Stunde gemacht und kann beliebig oft wiederholt werden. Ein **kritischer Erfolg** führt dazu, dass der Verhörte alles erzählt, was er weiß. Ein kritischer Fehler beim Widerstandswurf führt dazu, dass der Verhörte zusammenbricht. In diesem Fall erzählt er dem Fragesteller alles, von dem er glaubt, dass dieser es hören will - was nichts mit der Wahrheit zu tun haben muss!

Ein **kritischer Fehler** beim EW:Verhören oder ein kritischer Erfolg beim Widerstandswurf führt dazu, dass das Verhör an einem toten Punkt ankommt. Entweder ist der Befragte frech und erzählt nur Unsinn, oder er ist absolut verstockt. Zumindest hat es keinen Sinn mehr, ihn weiter zu verhören.

Verstellen (pA) *Sozial* ungelernt+(3)

Mit Hilfe dieser Fertigkeit lassen sich durch Gestik, Mimik und Körpersprache sowie durch den Tonfall der Stimme Gefühle vortäuschen, die nur mit einem **WW:Menschenkenntnis** als falsch durchschaut werden können. Der Abenteurer kann sich verstellen und so tun, als ob er wütend, begeistert, verliebt, verzweifelt oder krank wäre.

Der Abenteurer kann auch seine **Stimme** so verstellen, dass er nicht als Sprecher erkannt wird. Der Erfolgswurf wird **verdeckt** vom Spielleiter ausgeführt. Gelingt der Wurf, bleibt der Abenteurer unerkannt. Es kann aber immer noch auffallen, dass er seine Stimme verstellt hat. Darüber entscheidet ein **WW:Wahrnehmung** für den Zuhörer mit dem besten Gehör.

Will der Abenteurer die Stimme einer bestimmten Person, die wenigstens einem der Zuhörer bekannt ist, oder auch **Tierstimmen** nachahmen, macht der Spielleiter einen **zweiten EW:Verstellen**. Gelingt auch dieser Wurf, klingt die Imitation echt genug, um arglose Personen zu täuschen. Hat allerdings einer der Zuhörer, der die nachgeahmte Stimme kennt, Grund zum Misstrauen, wird auch diesmal ein WW:Wahrnehmung gewürfelt.

Verstellen beinhaltet auch die Fähigkeit, sich zu **verkleiden**. Durch Hilfsmittel wie Haarfärbemittel, Schminke, hohe Schuhe, Kleidung, einen falschen Bart oder eine Perücke macht sich der Abenteurer unkenntlich oder gibt sich gar das Aussehen einer ihm bekannten Person. Will man sich wirksam verkleiden, braucht man Muße und mindestens eine Stunde Zeit. Die nötige Ausstattung kostet 200 GS für einfache Verkleidungen und 500 GS für komplizierte Verkleidungen. Ein Abenteurer kann seine Körpergröße beim Verkleiden um bis zu 10 cm nach unten und bis zu 30 cm nach oben verändern und etwas schlanker oder sehr viel kräftiger erscheinen.

Sobald der Verkleidete mit Personen zusammentrifft, die im Gegensatz zu normalen Passanten ein Interesse am Aufdecken der Verkleidung hätten, führt der Spielleiter einen **verdeckten** EW:Verstellen aus. Wenn der Beobachter misstrauisch ist, wenn er den Verkleideten in seiner wahren Gestalt kennt oder wenn dieser als eine seinem Gegenüber bekannte Person posiert, steht dem Getäuschten ein **Widerstandswurf** für *Verstellen, Menschenkenntnis, Gassenwissen* oder auch für *Wahrnehmung* zu. Will der Verkleidete eine Person längere Zeit täuschen, muss er alle 24 Stunden Erfolgswürfe machen, bis der Kontakt abgebrochen wird. Gelingt ein **kritischer Erfolg**, ist die betreffende Person ein für alle Mal von der Echtheit des Verkleideten überzeugt, und weitere Erfolgswürfe entfallen.



Wagenlenken (Gs) *Bewegung* ungelernt+(3)

Der Abenteurer kommt mit den Zugtieren eines Gespanns zurecht und kann einen von ihnen gezogenen Wagen auch in schwierigem Gelände lenken. Die Fertigkeit versetzt den Anwender auch in die Lage, kleinere Reparaturen am Geschirr oder am Fahrzeug selbst durchzuführen. Bei dem Gefährt kann es sich um Kutschen verschiedener Bauart wie auch um Leiter- oder Planwagen handeln. Auf verschneitem Gelände kann ein geübter Wagenlenker auch mit einem von Zugtieren gezogenen Schlitten umgehen. Üblicherweise ziehen Pferde oder Ochsen die Wagen oder Schlitten. Sind andere Zugtiere angeschirrt, z.B. Schlittenhunde, fällt es dem Abenteurer am ersten Tag der Reise *schwer* (–2), das Gefährt zu lenken, bis er sich an die neue Art von Tieren gewöhnt hat.

Schwierigkeit beim Verkleiden mit Hilfe von Verstellen

sehr leicht (**+4**)
Beobachter ist betrunken
schlechte Sichtverhältnisse (Kerzenlicht, Nebel, …)

leicht (**+2**)
Beobachter ist unaufmerksam oder abgelenkt
mäßige Sichtverhältnisse (Dämmerung, Verkleideter steht im Schatten, …)

schwer (**–2**)
Beobachter kennt den Verkleideten in seiner wahren Gestalt
Verkleidung als Angehöriger eines fremdländischen Volkes, außer wenn ein EW:Landeskunde gelingt
Verkleidung als Person anderen Geschlechts
Verkleidung als Person einer anderen sozialen Schicht, außer wenn ein EW:Gassenwissen bzw. ein EW:Etikette gelingt

sehr schwer (**–4**)
Verkleidung als eine dem Beobachter bekannte Person
Verkleidung als Angehöriger einer anderen nichtmenschlichen Rasse

äußerst schwer (**–8**)
Verkleidung wurde in Minutenschnelle improvisiert

Der Wagenlenker selbst kann keine anderen Handlungen ausführen, solange er mit dem Steuern seines Gespanns beschäftigt ist. Andere Abenteurer können dagegen **kämpfen** und **zaubern**. Zauberer müssen bei schneller Fahrt (mehr als B24) sitzen oder angeschnallt sein, wenn sie Gestenzauber vollbringen wollen.

Ein Erfolgswurf wird auch des *Wagenlenkens* unkundigen Spielfiguren nur in kritischen Situationen abverlangt, wenn die Zugtiere durchgehen, das Gefährt einem plötzlich auftauchenden Hindernis ausweicht, mit hoher Geschwindigkeit um eine scharfe Kurve fährt oder plötzlich zum Stehen gebracht werden muss.

Bei einem **kritischen Fehler** gerät der Wagen ins Schleudern. Ungeübte Lenker verlieren auf jeden Fall die Kontrolle, und das Gefährt kippt um und wird noch 1W20 m mitgeschleift, bevor die Tiere zum Stehen kommen. Hat der Fahrer *Wagenlenken* gelernt, kann er mit einem EW–8:Wagenlenken den Unfall gerade noch verhindern. Stürzt der Wagen um, werden Personen auf dem Kutschbock und Insassen eines offenen Gefährts herausgeschleudert und erleiden Sturzschaden (s. S. 61f). Passagiere in einer geschlossenen Kutsche oder im Innern eines Planwagens verlieren nur **1W6+2 AP,** erleiden aber mit **5%** zusätzlich 1W6 kritischen Sturzschaden (s. S. 62). Bei solch einem Unfall verletzt sich jedes der Zugtiere mit **70%** und ist anschließend nicht mehr in der Lage, den Wagen zu ziehen. Mit je **30%** wird das Gefährt entweder völlig zerstört oder so stark beschädigt, dass sich seine Geschwindigkeit halbiert, bis es wieder repariert wird.

Ein Erfolgswurf ist in jeder Runde nötig, wenn ein Wagen abseits von Straßen oder Grasland in unwegsamem Gelände (holpriger Acker, lichter Wald usw.) schneller als **B/2** fährt. Misslingt der Wurf, kann der Lenker einen Unfall nur vermeiden, indem er den Wagen zum Stehen bringt. In dieser Runde kommt er nicht voran. Bei einem **kritischen Fehler** stürzt der Wagen auf jeden Fall um.

Zugtiere können wie Reittiere in Gefahrensituationen scheuen und **durchgehen**, wenn ihr EW–4:Resistenz gegen Geistesmagie scheitert. Der Wagenlenker verliert die Kontrolle über das Gefährt, wenn die Erfolgswürfe bei **mehr als einem Drittel** der Zugtiere scheitern. Er muss dann ähnlich wie ein Reiter jede folgende Runde einen EW–4:Wagenlenken würfeln, bis er mit einem Erfolg die Herrschaft über die Tiere zurückgewinnt.

Die Geschwindigkeit eines Wagens hängt stark von seiner Bauweise und Beladung, vom Straßenzustand und von der Anzahl der Zugtiere ab. Auf einer Landstraße hat ein schwer beladener Ochsenkarren eine Geschwindigkeit von etwa **B12**. Ein von Pferden gezogener Planwagen mit Passagieren, aber nur geringer Zusatzlast, fährt auf ebener Strecke als Sechsspänner mit **B36**, mit vier oder nur zwei Zugtieren mit **B24** bzw. **B12**. Der leichte Zweispänner eines Adligen kann auf guten Straßen wie ein Reiter **B48** erreichen. Bei leichter Wagenbauweise fährt eine vierspännige Quadriga in ebenem Gelände auch abseits von befestigten Wegen mit **B40**, ein zweispänniger Streitwagen mit **B36**. Auf einer Straße können beide sogar **B48** erreichen, wenn Wagen und Pferde von guter Qualität sind. Ein von 6 Hunden gezogener Zweimannschlitten mit Gepäck fährt in ebenem Gelände auf festem Schnee mit **B24**.



Zauberkunde (In) *Wissen* ungelernt+(0)

Der Abenteurer weiß über Zaubersprüche und ihre Wirkungen, über die Gesetze und Gebräuche der Zauberer, über Zaubermittel und über magische Gegenstände Bescheid. Er kennt sich mit den Theorien der Zauberer über das Multiversum und den Fähigkeiten der Beschwörer aus, und er hat von vielen legendären magischen Geschöpfen und Artefakten gehört, die in die Sagen und Märchen *Midgards* eingegangen sind. Der Abenteurer selbst muss nicht selbst zaubern können, um *Zauberkunde* zu lernen. Zauberer ziehen aber zusätzlichen Nutzen aus dieser Art von Wissen. Unter anderem kann ein **EW:Zauberkunde** entscheiden, ob man aus den sichtbaren Hinweisen die nötigen Informationen über unbekannte Magie erschließen kann, um sie mit *Bannen von Zauberwerk* aufheben zu können.

Zaubern (Zt) ungelernt+(3)

Zaubern ist die Fähigkeit, Magie anzuwenden, die im *Arkanum* ausführlich beschrieben wird. Normale Menschen und Kämpfer können nur mit Hilfe bestimmter magischer Gegenstände wie zum Beispiel Spruchrollen zaubern, beherrschen die Fertigkeit *Zaubern* aber nur mit dem ungelernten Fertigkeitswert +(3). Zauberer und zauberkundige Kämpfer haben bereits bei Spielbeginn das *Zaubern* gelernt.

Waffenfertigkeiten

Der folgende Abschnitt beschreibt Waffenfertigkeiten und Waffen, mit denen Abenteurer sich ihrer Haut wehren können. Der anfängliche Fertigkeitswert beim späteren Lernen ist ausnahmslos **+5** bzw. bei Verteidigungswaffen **+1**, so dass er nicht eigens angegeben wird.

Spezialisierungen und unzureichende Voraussetzungen

Jede Waffenfertigkeit ermöglicht den Umgang mit einer Reihe ähnlicher Waffenarten. Ein Abenteurer, der *Einhandschwerter+8* gelernt hat, kann mit Anderthalbhändern, Krummsäbeln und Langschwertern kämpfen, und sein Fertigkeitswert für EW:Angriff ist dabei im Normalfall unabhängig von der Waffe +8.

Hat der Abenteurer sich auf einen Waffentyp **spezialisiert**, so erhält er auf Dauer einen **Bonus von +2** beim Einsatz dieser Waffe.

Manche Waffen sind schwerer oder unhandlicher; um sie wirkungsvoll einzusetzen, muss ein Abenteurer Mindestwerte für **Stärke** oder **Geschicklichkeit** haben. Reichen die Eigenschaftswerte eines Abenteurers nicht aus, fällt ihm der Umgang mit der Waffe schwer, d.h. er hat dauerhaft einen **Abzug von –2** bei Erfolgs- und Widerstandswürfen. Außerdem kann er sich nicht auf solche Waffen spezialisieren.

> Leon (Stärke 74, Geschicklichkeit 68) beherrscht *Einhandschwerter+8* und hat sich auf Langschwert spezialisiert. Der einhändige Einsatz von Anderthalbhändern fällt ihm schwer, da er nicht stark genug ist. Er kann daher mit *Anderthalbhänder+6, Krummsäbel+8* oder *Langschwert+10* angreifen.

Nahkampfwaffen

Hinter dem Namen der Waffe folgt zuerst der Schaden, den sie anrichtet. Mehrfachangaben beziehen sich auf unterschiedliche Verwendungsmöglichkeiten der Waffe. Dahinter folgen die Mindestwerte von Eigenschaften, die man zum uneingeschränkten Einsatz braucht.

Nahkampfwaffen mit mehreren Einsatzarten

Manche Waffen können mit zwei unterschiedlichen Waffenfertigkeiten benutzt werden. Hierzu zählen Stangenwaffen, die mal zum Stechen, mal zum Zuschlagen benutzt werden können. Je nach Einsatzart verwendet ein Abenteurer entweder seinen Fertigkeitswert für *Spießwaffen* oder für *Zweihandschlagwaffen.* Die Erfolgsaussichten können also jeweils verschieden sein.

Jeweils zwei Kampfarten sind auch bei Anderthalbhändern und Schlachtbeilen möglich, die besonders starke Abenteurer sowohl einhändig als auch zweihändig führen können, sowie beim Magierstecken, der mit den Waffenfertigkeiten *Zauberstäbe* und *Stockwaffen* benutzt werden kann.

Spezialisiert sich ein Abenteurer auf eine Waffe mit mehr als einer Einsatzmöglichkeiten, so zählt der Zuschlag von +2 auf EW:Angriff unabhängig davon, wie er mit der Waffe angreift - vorausgesetzt, der Abenteurer hat die nötigen Eigenschaftsmindestwerte für die jeweilige Fertigkeit. Ein Abenteurer mit Stärke 51, der sich auf Anderthalbhänder spezialisiert hat und *Einhandschwerter+6* und *Zweihandschwerter+6* beherrscht, hat für zweihändig geführte Angriffe mit dem Anderthalbhänder den Fertigkeitswert +8. Einhändig kann er diesen Waffentyp nur mit +4 einsetzen, da er die dafür erforderliche Mindeststärke von 81 nicht erreicht.

Stangenwaffen und zweihändige Hiebwaffen

Stangenwaffen ist ein Sammelbegriff für beidhändig geführte Waffen, die auf zwei unterschiedliche Weisen eingesetzt werden können: Man kann sie als Spießwaffe benutzen und mit ihnen stechen. Man kann mit ihnen aber auch wie mit einer Zweihandschlagwaffe zuschlagen. Zu den Stangenwaffen gehören Glefe, Hellebarde und Stielhammer.

Unter dem Oberbegriff **zweihändige Hiebwaffen** werden schwere, mit beiden Händen zum Zuschlagen benutzte Waffen zusammengefasst, für die zum Teil einheitliche Regeln gelten. Zu ihr gehören *Zweihandschwerter, Zweihandschlagwaffen* und der Kriegsflegel.



Einhandschlagwaffen

Handaxt (1W6) St11

Die kleine, etwa 40 cm lange Axt kann im Gegensatz zur besser ausbalancierten Wurfaxt nur im Nahkampf eingesetzt werden.

Keule (1W6–1) -

Die Keule ist kein improvisierter Knüppel, sondern eine ausgewogene Waffe von 40-60 cm Länge, die zum Teil mit Metallringen oder Metallnägeln verstärkt ist. Sie wird mit einer Hand geführt.

Kriegshammer (1W6) St61, Gs11

Der Kriegshammer ist kein für Kampfzwecke missbrauchtes Werkzeug, sondern eine ausbalancierte Waffe, die besonders gern von Zwergen benutzt wird. Einige Kriegshämmer laufen auf einer Seite des Kopfes in eine schmale Schneide oder Spitze aus.

Schlachtbeil (1W6+1) St91, Gs21

Ein Schlachtbeil ist ein langstieliges Beil mit einem einschneidigen Axtkopf am Ende des 1,20-1,50 m langen Holzstiels. Es wird normalerweise mit beiden Händen geführt. Starke Abenteurer können es auch als Einhandschlagwaffe benutzen.

Streitaxt (1W6+1) St61, Gs11

Streitäxte besitzen einen schweren Axtkopf mit zwei Schneiden, so dass auch Rückhandschläge möglich sind. Der 60-70 cm lange Stiel besteht meist aus Holz, seltener aus Metall. Die Streitaxt ist leicht genug, um von ausreichend starken Kämpfern ohne Nachteile mit einer Hand geführt zu werden.

Streitkolben (1W6) St31

Der Streitkolben gleicht in Form und Maßen einer Streitaxt. Am Ende des Stiels befindet sich allerdings eine Metallkugel, ein Metallwürfel oder ein ähnlich massives Metallstück, das auch Kanten und Spitzen haben kann.

Einhandschwerter

Anderthalbhänder (1W6+1) St81, Gs21

Ein Anderthalbhänder ist ein ca. 1,20 m langes Schwert ohne Spitze, das normalerweise mit beiden Händen geführt wird. Starke Abenteurer können es auch als Einhandschwert benutzen.

Krummsäbel (1W6 / 1W6+1) St31, Gs11

Zu den Krummsäbeln gehören alle Schwerter mit gekrümmter Klinge, die nur auf einer Seite geschärft sind und mit einer Hand geführt werden. Die Waffen haben eine Länge von ca. 80-100 cm. Als Reiterwaffen richten sie höheren Schaden (1W6+1) an, da die Klingenform hierbei die Wucht von Schlägen vergrößert.

Langschwert (1W6+1) St31, Gs21

Als Langschwerter gelten alle Schwerter mit gerader Klinge, die etwa 1 m lang sind und mit einer Hand geführt werden. Manche Langschwerter haben zwar eine Spitze, aber im Kampf schlägt man mit ihnen meist zu. Stiche sind unüblich.

Fechtwaffen

Florett (2W6–4) Gs81

Das Florett hat eine extrem schmale, aber dennoch weitgehend bruchfeste Klinge von ca. 90 cm Länge, deren Herstellung hohe Schmiedekunst erfordert. Entsprechend teuer ist die Waffe. Die Florettklinge kann durch Glieder von Kettenhemden und Scharniere von anderen Metallrüstungen dringen, wenn der Stoß richtig gesetzt wird. Die Rüstklassen **KR**, **PR**, **VR** und **RR** verringern die **LP-Verluste** durch einen schweren Floretttreffer daher **nur um 2**. Auf der anderen Seite richtet das Florett nur wenig Schaden an, wenn die Klinge kein lebenswichtiges Organ trifft, so dass der Schaden stark variiert.

Fuchtel (1W6+1) St61, Gs31

Die Fuchtel ist eine Art Degen mit breiter Klinge und verstärkter Spitze. Diese Waffe ist nicht gut ausbalanciert und

schwer zu handhaben, von der Durchschlagskraft aber furchterregend. Sie kann wie ein Rapier beim *Fechten* eingesetzt werden, allerdings wegen ihres Gewichts nur für Paraden und nicht für einen zweiten Angriff in derselben Runde.

Rapier (1W6) St11, Gs51

Das Rapier ist ein Schwert von ca. 1 m Länge. Die Klinge der Waffe ist so schmal, dass man mit ihr nur fechten und zustechen, nicht aber effektiv schlagen kann.

Kettenwaffen

Kriegsflegel (2W6–1) St61, Gs31

Diese lange Waffe ist aus dem Dreschflegel aufständischer Bauern hervorgegangen, mit dem sie ihre adligen Herren aus dem Sattel geholt haben. Sie besteht aus einem ca. 1,80 m langen Holzschaft, an dem eine kurze Kette und daran ein schweres, mit Dornen versehenes Metallgewicht befestigt sind. Der Kriegsflegel ist eine Zweihandwaffe und zählt zur Gruppe der zweihändigen Hiebwaffen.

Morgenstern (1W6+2) St61, Gs61

An einem Holzstiel sind eine oder mehrere Eisenketten angebracht, an deren Ende glatte oder mit Dornen versehene Metallkugeln befestigt sind. Der Stiel ist um etwa ein Drittel länger als die Ketten, so dass der Kämpfer keine Gefahr läuft, sich selbst mit den Metallgewichten zu verletzen.

NunChaku (1W6–1) St31, Gs61

Das NunChaku besteht aus zwei ca. 30 cm langen Holzstäben, die durch kurze Ketten oder Seile miteinander verbunden sind. Die Waffe ist im Osten *Midgards* verbreitet. Sie kann auf zwei Weisen eingesetzt werden:

- zum Zuschlagen (1W6–1 Schaden). Dabei wird ein Ende festgehalten, während das andere schnell herumgewirbelt wird. Wegen Flexibilität und Geschwindigkeit sind **zwei Angriffe pro Runde** möglich.
- zum **Entwaffnen** eines Gegners, der mit einem Einhandschwert, mit einer Einhandschlagwaffe oder mit einer Fecht- oder Stichwaffe kämpft. Ein Entwaffnungsversuch verläuft ähnlich wie bei Stockwaffen (s. unten): Der Entwaffnungsversuch richtet außer bei einem kritischen Treffer, der kritischen Schaden am Waffenarm anrichtet, keinerlei Schaden an, und bei einem schweren Treffer wird dem Angegriffenen die Waffe aus der Hand gerissen.

Spießwaffen

Mit dieser Waffenfertigkeit werden entsprechende Waffen stechend eingesetzt. Alle Spießwaffen richten bei Sturmangriffen erhöhten Schaden an, wenn sie mit beiden Händen gehalten werden. Darauf bezieht sich die zweite Angabe beim Schaden.

Glefe (1W6 / 1W6+2) St11, Gs61

Die Glefe oder Schwertlanze ist aus einer Sensen- oder Säbelklinge entstanden, die man in Laufrichtung auf einen etwa 1,60 m langen Holzstiel aufgesetzt hat. Im Osten *Midgards* ist sie unter Namen **Naginata** bekannt.

Hellebarde (1W6 / 1W6+2) St61, Gs61

Diese ca. 2-2,50 m lange Waffe besitzt am Ende des Stiels sowohl eine speerartige Spitze als auch eine beilartige Schneide, die in Form und Größe variieren.

Speer, leichter (1W6–1 / 1W6+1) -

Zu dieser Gruppe von Waffen gehören alle kurzen, 1-1,50 m langen Speere, darunter auch im Nahkampf eingesetzte Wurfspeere. Der leichte Speer ist keine lange Spießwaffe und hat nicht den Reichweitenvorteil anderer langer Spießwaffen (s. S. 79).

Stielhammer (1W6 / 1W6+1) St81, Gs31

Der Stielhammer ist eine vor allem bei Zwergen beliebte schwere Zweihandwaffe. An einem etwa 2 m langen Holzstiel sitzt ein massiver Metallkopf zum Zuschlagen (s. *Zweihandschlagwaffen*, S. 140). Eine etwa 30 cm aus Metall bestehende spießartigen Verlängerung des Stiels sorgt dafür, dass die Waffe ähnlich wie ein Stoßspeer auch zum Zustechen benutzt werden kann.


FuFu 2013

Stoßspeer (1W6 / 2W6) St31, Gs11

Stoßspeere sind 2-2,50 m lang und besitzen ein breites Blatt. Sie sind zu schwer zum gezielten Werfen und finden nur im Nahkampf Verwendung. Ein Stoßspeer kann mit einer Hand geführt werden. Ein Kämpfer zu Fuß richtet bei Sturmangriffen aber nur erhöhten Schaden an, wenn er die Waffe mit beiden Händen hält.

Der Stoßspeer ist besonders geeignet für den Reiterkampf. Im Sattel kann er bei einem Sturmangriff unter einen Arm geklemmt werden, so dass die andere Hand für Schild und Zügel frei bleibt. Außerdem erhöht sich der Sturmangriffsschaden durch die Wucht des Pferdes auf 3W6.

Stichwaffen

Dolch (1W6–1) -

Dolche sind kurze ca. 30-40 cm lange ein- oder zweischneidige Stichwaffen, die in erster Linie im Kampf auf engstem Raum benutzt werden. Ein im Umgang mit Dolchen geschulter Abenteurer kann auch mit kleineren Messern kämpfen, richtet damit aber weniger Schaden (1W6–2) an.

Stilett (1W6–1)

Dieser zweischneidige Dolch hat eine sehr schmale, 15-20 cm lange Klinge, die bei einem kritischen Fehler immer zerbricht. Das Stilett kann leicht versteckt werden und dringt bei gezielten Treffern oder beim *Meucheln* gut zwischen Rüstungsteilen hindurch, so dass der Benutzer **+1** auf **EW:Meucheln** erhält. Ein Stilett kostet ebensoviel wie ein anderer guter Dolch.

Kurzschwert (1W6) -

Kurzschwerter sind 50-80 cm lang und besitzen Spitze und Schneide. Sie werden in erster Linie stechend eingesetzt.

Ochsenzunge (2W6–4) Gs31

Die Ochsenzunge ist eine Kombination aus Kurzschwert und Dolch. Sie stammt aus den Küstenstaaten, wo die Städter an einer einfach zu handhabenden, aber dennoch wirksamen Waffe interessiert waren, die zudem dank ihrer geringen Länge nicht behindert, wenn man sie in einer Gürtelscheide trägt. Mittlerweile ist die Ochsenzunge als Nahkampfwaffe des Bürgertums in vielen Ländern verbreitet. Sie hat eine kurze, im Vergleich zum Dolch aber sehr breite Klinge. Der Schaden hängt sehr davon ab, wie der Gegner getroffen wird, und variiert daher stark (0-8).

Stockwaffen

Mit einer Stockwaffe braucht der Abenteurer so viel Platz im Kampf wie mit zweihändigen Hiebwaffen, und er muss beide Hände frei haben.

Die Waffe kann gleichzeitig zum Angriff und zur **Abwehr** eingesetzt werden: Bei der Abwehr wird vom Fertigkeitswert, mit dem der Abenteurer eine Stockwaffe beherrscht, **6** abgezogen, und das Ergebnis, höchstens aber **7**, wie bei einer Verteidigungswaffe zu seinem WW:Abwehr addiert. Stockwaffen können allerdings nur zur Abwehr von Angriffen eingesetzt werden, die von vorne oder von der Seite mit Einhandschwertern, Fecht- und Parierwaffen, Zauberstäben, Spieß-, Stock- und Stichwaffen sowie mit Bucklern geführt werden.

Ein Abenteurer kann einen Gegner, der mit Einhandschwert, Fecht- oder Stichwaffe kämpft, mit einer Stockwaffe **entwaffnen**. Hierzu muss er **vor** seinem EW:Angriff ansagen, dass er auf die Waffe zielt. Gelingt ein Treffer, so verliert der Angegriffene weder Lebens- noch Ausdauerpunkte. Er muss aber einen WW:Abwehr machen; misslingt dieser Widerstandswurf, wird er entwaffnet, und seine Waffe fällt zu Boden. Ein kritischer Treffer bei dem Entwaffnungsversuch richtet zusätzlich noch kritischen Schaden am Waffenarm des Gegners an.

Bo-Stab (1W6) St21, Gs61

Der biegsame, 2-2,80 m lange **Bo-Stab** aus mit Paraffinöl gehärtetem und geglättetem Kaschiholz ist im Osten *Midgards* verbreitet.

Kampfstab (1W6) St31, Gs61

Mit diesem ca. 2 m langen Eichenstab mit Metallbeschlägen versetzt der Kämpfer dem Gegner schmerzhafte Stöße und Schläge.

Zauberstäbe

Zauberstäbe sind an der Spitze mit einem feinen Netz aus Alchimistenmetall überzogen. Ein **Zauberer** richtet mit dieser Waffe nicht nur durch die Kraft des Zuschlagens Schaden an, sondern auch durch eine magische Entladung. Zauberstäbe zählen daher als magische Waffen mit einem magischen Bonus *(+0/+1) auf Angriff und Schaden, wenn es darum geht, übernatürliche Gegner zu bekämpfen. Der magische Anteil des Schadens ist im angegebenen Schadenswert bereits enthalten.

Magierstab (1W6) Gs31

Der 60-80 cm lange, dünne Stab besteht aus festem Holz oder Metall und wird mit einer Hand geführt. In den Händen eines Kämpfers zählt er als normale Keule.

Magierstecken (1W6+1) St31, Gs31

Der Magierstecken ist eine größere, etwa mannslange Form des Magierstabes. Er wird im Kampf wegen seiner Länge und seines Gewichts mit beiden Händen geführt. Die Kampftechnik *Zauberstäbe* beinhaltet ein einfaches Zustoßen und Zuschlagen mit der Spitze und ist nicht zu vergleichen mit dem Einsatz einer Stockwaffe. Daher benötigt der Kämpfer auch nicht so viel Platz. Wenn ein Zauberer *Stockwaffen* beherrscht, kann er den Magierstecken dank seiner Größe und Stabilität auch wie einen magischen **Kampfstab*(+0/+0)** einsetzen; der Schadensbonus +1 entfällt bei dieser Kampftechnik.

Zweihandschlagwaffen

Diese Waffenfertigkeit erfordert den Einsatz beider Hände, um mit den langstieligen Waffen zuzuschlagen. Alle als *Zweihandschlagwaffen* eingesetzten Waffen gehören zur Gruppe der zweihändigen Hiebwaffen.

Barbarenstreitaxt (2W6) St81, Gs31

Die Barbarenstreitaxt ist eine gewaltige zweischneidige Axt an einem 1,20 m langen Stiel, die wegen ihres Gewichts im Gegensatz zum Schlachtbeil ausschließlich zweihändig geführt werden kann.

Glefe (1W6+2) St11, Gs61

Die Glefe oder Schwertlanze kann auch zum Zustechen benutzt werden (s. *Spießwaffen*, S. 137). Sie ist vergleichsweise leicht, so dass auch schwächere Personen mit ihr wuchtige Hiebe austeilen können. Die östliche Form der Glefe, die **Naginata**, wird gerne von Frauen verwendet, die in Abwesenheit der Männer Haus und Hof gegen Räuber und anderes Gesindel verteidigen.

Hellebarde (2W6–1) St61, Gs61

Die Hellebarde kann auch zum Zustechen benutzt werden (s. *Spießwaffen*, S. 137). Ihr Metallkopf ist schwerer und wuchtiger als bei einer Glefe, so dass Schläge entsprechend höheren Schaden anrichten.

Ogerhammer (4W6–4 / 4W6) St91, Gs31

Der Ogerhammer besteht aus einem 1,20 m langen Stiel und einem enormen, zusätzlich mit Dornen versehenen Hammerkopf. Er ist eine sehr unhandliche und unausgewogene Waffe, die nur von den stärksten Kämpfern benutzt werden kann, dann aber vernichtenden Schaden anrichtet.

Der Angreifer muss mit der Waffe eine Runde lang ausholen, in der er sich bis zu B/2 m weit bewegen darf, um dann erst in der folgenden Runde zuzuschlagen. Mit dem Ogerhammer kann man daher nur **jede zweite Runde** angreifen. In der Runde des Ausholens ist der Kämpfer besonders verwundbar und erhält **–2** auf seine WW:Abwehr, da er dabei seine Deckung öffnet. Der Ogerhammer kann auch zu einem Rundumschlag benutzt werden (s. S. 79).

Der Ogerhammer kann auch vom Pferderücken aus eingesetzt werden. Dies ist die bevorzugte Einsatzweise der Barbaren von Fuardain, wenn sie auf Ogerjagd ausziehen - oder sich mit albischen Rittern im Sturmangriff messen. Da die Waffe beidhändig geführt wird, muss dem Reiter, der einen Ogerhammer schwingt, vor dem Zuschlagen ein **EW:Reiterkampf** gelingen, um das Pferd allein durch Schenkeldruck zu kontrollieren. Ein Reiter im Sturmangriff richtet mit dem Ogerhammer 4W6 Schaden an.

Schlachtbeil (1W6+3) St61, Gs21

Das langstielige Beil mit einem einschneidigen Axtkopf am Ende des 1,20-1,50 m langen Holzstiels kann von besonders starken Kämpfern auch einhändig geführt werden.

Stabkeule (2W6–2) St81

Eine Stabkeule besteht aus einem 1,50 - 2 m langen Holzstiel, an dem ein massiver Kopf aus Metall, Stein oder mit Steinsplittern oder Nägeln gespicktem Hartholz befestigt ist.

Stielhammer (2W6) St81, Gs31

Der Metallkopf eines Stielhammers ähnelt einem Schusterhammer oder einer Spitzhacke und hat eine hammerartige und eine spitze oder scharfklingige Seite. Die wuchtigen Schläge der Waffe richten großen Schaden an. Dank einer spießartigen Verlängerung des Stiels kann die Waffe auch zum Stechen benutzt werden (s. *Spießwaffen,* S. 137).

Zweihandschwerter

Diese Waffenfertigkeit erfordert den Einsatz beider Hände. Mit dieser Fertigkeit eingesetzte große Schwerter zählen zu den zweihändigen Hiebwaffen.

Anderthalbhänder (1W6+2) St31, Gs21

Das ca. 1,20 m lange Schwert ohne Spitze kann von besonders starken Kämpfern auch einhändig geführt werden.

Bihänder (2W6) St61, Gs31

Dieses ca. 1,50 m lange Schwert kann nur mit beiden Händen geführt werden. Mangels Spitze kann man mit ihm nur schlagen und nicht stechen.

Waffenloser Kampf

Jeder Mensch kann im Nahkampf mit der **bloßen Hand** zuschlagen. Dafür hat er den ungelernten **Fertigkeitswert+(4)** und richtet 1W6–4 Schaden an, wozu der persönliche Schadensbonus addiert wird. Denselben Schaden verursacht er mit der Fertigkeit **Raufen**, für die er den ungelernten **Fertigkeitswert+(St+Gw)/20** (+ persönlicher Angriffsbonus) besitzt. *Raufen* wird vorwiegend im Handgemenge eingesetzt.

Ein Abenteurer, der im *waffenlosen Kampf* geschult ist, hat dagegen gelernt, seinen Körper und seine Hände gezielt als Waffe sowohl im Nahkampf als auch im Handgemenge zu verwenden. Einige dieser Kampftechniken lassen sich nur effektiv einsetzen, wenn eine maximale Rüstklasse nicht überschritten wird.

Die Liste zeigt an, welche Voraussetzungen ein Abenteurer bei den Eigenschaften Stärke und Gewandtheit erfüllen muss, wenn sie höhere Fertigkeitswerte erwerben wollen. Dadurch erhalten sie weitere Vorteile beim Kampf ohne Waffen. Unter anderem richten sie mit waffenlosen Angriffen unabhängig von ihrer Rüstung höheren Schaden an.

Ungerüstete oder leicht gerüstete waffenlose Kämpfer (Rüstklasse **OR** oder **TR**) können dank ihrer Beweglichkeit auch leichter Hiebe ablenken oder Angriffen ausweichen. Mit ausreichender Stärke und Gewandtheit erhalten sie abhängig von ihrem Fertigkeitswert einen Zuschlag von **+1** bis **+3** auf ihre **WW:Abwehr** gegen **Nahkampfangriffe**. Bei Handgemenge- und Fernkampftreffern genießen sie diesen Vorteil nicht.

Trägt ein waffenloser Kämpfer maximal eine **Textilrüstung**, kann er seine Beweglichkeit auch benutzen, um einem ungewollten **Handgemenge** zu entgehen: Misslingt sein WW:Abwehr gegen das Einleiten eines Handgemenges, so steht ihm noch ein zweiter Versuch zu - diesmal mit einem WW:Faustkampf oder WW:Ringen. Nur wenn beide Widerstandswürfe misslingen, kommt es zum Handgemenge.

Im waffenlosen Kampf kann sich ein Abenteurer entscheiden, nur **leichten Schaden** anzurichten, indem er sich zurückhält. Nur kritischer Schaden kostet dann Lebenspunkte.

Vorteile im waffenlosen Kampf

Fertigkeitswert	Voraussetzung	Schaden	Abwehr*
+5 bis +7	-	1W6–4	-
+8 bis +11	St31, Gw31	1W6–3	**+1**
+12 bis +15	St31, Gw31	1W6–2	**+2**
ab +16	St61, Gw61	1W6–1	**+3**

*: nur für Rüstklasse OR oder TR

Nachteile beim Tragen von Rüstung

LR, KR	**–4** bei Ringen
ab PR	**–8** bei Ringen, **–4** bei Faustkampf

Faustkampf (1W6–4) St31, Gw21

Faustkampf steht für alle waffenlosen Kampftechniken, die wie Boxen, Karate oder Kickboxen einen gewissen Abstand zum Gegner erfordern und daher nur im Nahkampf und nicht im Handgemenge eingesetzt werden können. Außer den Fäusten können dabei ohne weiteres auch die Füße oder Ellenbogen zum Einsatz kommen.

Ein Faustkämpfer kann bestenfalls eine **Kettenrüstung** (KR) tragen, um effektiv und ohne Nachteile angreifen zu können. In schwereren Rüstungen ist er dafür zu unbeweglich und erleidet einen Abzug von **–4** auf all seine Erfolgswürfe für *Faustkampf*..

Kämpft ein Faustkämpfer gegen einen lebenden Gegner von annähernd menschenähnlicher Gestalt, dessen Rüstungsschutz bestenfalls KR ist, so kann er ihn mit einem schweren Treffer **bewusstlos** schlagen. Nach dem gescheiterten WW:Abwehr wird zuerst der Schaden bestimmt. Dann würfelt der Getroffene einen zweiten WW:Abwehr mit dem erwürfelten Schaden als Abzug. Misslingt auch dieser zweite Widerstandswurf, so ist er auf jeden Fall benommen und verliert seinen nächsten Angriff. Außerdem muss er einen **PW+5:Konstitution** bestehen. Scheitert dieser Wurf geht er für 1W6 Runden bewusstlos zu Boden. Ist der Konstitutionswert des Gegners nicht bekannt, so kann er durch 5×LP-Maximum ersetzt werden.

Kampfriemen und Schlagringe

Manche Faustkämpfer benutzen einen Kampfriemen, d.h. einen in der Faust gehaltenen Lederriemen oder einen Handschuh, der außen mit Metallnieten besetzt ist und 10 GS kostet. Ablegen und Anlegen von Kampfriemen dauert jeweils eine Runde (10 sec). Solange ein Abenteurer einen Kampfriemen trägt, kann er keine Waffe führen.

Kampfriemen erhöhen den Schaden im Faustkampf um +1. Faustkämpfer, die in beiden Händen Kampfriemen halten, richten außerdem bei schweren Treffern **immer** LP-Verluste an, wenn der Schadenswurf hoch genug ausfällt. Außerdem erhöht sich der Zuschlag auf den Prüfwurf gegen die Konstitution des Getroffenen: Er muss einen **PW+10:Konstitution** bestehen, um nicht das Bewusstsein zu verlieren.

Schlagringe, die es in verschiedenen Formen gibt, wirken genauso wie Kampfriemen.

Ringen (1W6–4) St21, Gw31

Ringen steht für waffenlose Kampftechniken, bei denen der enge Kontakt mit dem Gegner gesucht wird, um ihn niederzuringen oder ihn zu werfen. Neben dem eigentlichen Ringen gehört hierzu zum Beispiel auch Judo. Die Fertigkeit *Ringen* kann jederzeit die ungelernte Fertigkeit *Raufen* ersetzen, wenn dadurch die Erfolgsaussichten verbessert werden.

Um sein Können im Ringen ohne Nachteile einsetzen zu können, darf ein Abenteurer höchstens eine **Textilrüstung** (TR) tragen und nicht durch schweres oder sperriges Gepäck behindert sein. Sonst ist er nicht beweglich genug. Andernfalls erleidet er einen Abzug von **–4** (LR und KR) oder gar **–8** (ab Rüstklasse PR) auf seine Erfolgs- und Widerstandswürfe.

Wurfwaffen

Die Angaben zu den im Fernkampf eingesetzten Wurf- und Schusswaffen entsprechen den bei Nahkampfwaffen gelieferten Informationen. Zusätzlich werden in der zweiten Zeile die Reichweiten (Nah-, Mittel- und Fernbereich) der Waffen angegeben.

Stielwurfwaffen

Wurfaxt (1W6) St31, Gs31
0-10 / 11-20 / 21-30 m

Zum gezielten Werfen eignen sich kleine, besonders gut ausbalancierte Äxte, die auch im Nahkampf als Handaxt eingesetzt werden können.

Wurfeisen (1W6) St61, Gs61
0-10 / 11-30 / 31-50 m

Wurfeisen sind 35-65 cm lange, mehrklingige Metallwaffen, die es in vielfältigen Formen gibt. Manche sehen einfach nur bizarr aus, andere haben der Tierwelt entlehnte Gestalt und erinnern zum Beispiel an Vogelköpfe. Sie gleichen Sicheln oder Krummschwertern, an die eine oder mehrere zusätzliche Klingen angeschmiedet sind. Einige dieser Klingen sind leicht verdreht und verbessern so die Flugeigenschaften. Richtig geworfen, fliegen die Waffen in einem leichten Bogen ans Ziel.

Wurfhammer (1W6) St61, Gs31
0-10 / 11-20 / 21-30 m

Wurfhämmer sind gut ausbalancierte Kriegshämmer mit einem massiven, stumpfen Kopf, die zum Werfen besonders geeignet sind.

Wurfkeule (1W6–1) St31, Gs31
0-10 / 11-30 / 31-50 m

Zu den Wurfkeulen zählen verschiedene Wurfstöcke und -keulen aus Holz oder Metall. Hierzu gehören der Kriegsbumerang, der nicht zum Werfer zurückkehrt, und kleine streitkolbenartige Wurfgeschosse aus Metall. Im Nahkampf zählen alle diese Waffen als Keulen.

Wurfklingen

Wurfmesser (1W6–1) Gs61
0-10 / 11-15 / 16-20 m

Diese Messer sind so gut ausbalanciert, dass man sie im Gegensatz zu gewöhnlichen Dolchen gezielt werfen kann. Im Nahkampf kann man sie wie einen normalen Dolch benutzen.

Wurfpfeil (1W6–2) St11, Gs31
0-10 / 11-20 / 21-30 m

Wurfpfeile sind etwa 30 cm lang und enden meist in einer pfeilspitzenartige Klinge. Meuchelmörder setzen gerne vergiftete Wurfpfeile ein, da sich diese Waffen leicht verbergen lassen und aus der Entfernung eingesetzt werden können.

Wurfscheiben

Wurfscheibe (1W6–2) St61, Gs61
0-10 / 11-20 / 21-30 m

Wurfscheiben sind etwa 20 cm durchmessende, scharfkantige Metallscheiben, die mit einem Rückhandwurf geschleudert werden. Der geübte Abenteurer kann in einer Runde **zwei Scheiben** direkt hintereinander auf ein Ziel werfen; für jede von ihnen wird ein eigener EW:Angriff gewürfelt.

Wurfstern (1W6–3) Gs61
0-5 / 6-10 / 11-15 m

Wurfsterne sind kleine Wurfgeschosse aus Metall in Form von scharfkantigen Ringen oder Scheiben oder von Sternen. Sie haben einen Durchmesser von 5 cm bis 10 cm. Es ist möglich, in einer Runde **bis zu 3 Wurfsterne** auf ein und dasselbe Ziel zu werfen; für jeden Wurf wird ein separater EW:Angriff gemacht.

Wurfspieße

Speerschleuder (1W6) St31, Gs61
0-20 / 21-40 / 41-70 m

Eine Speerschleuder besteht aus einem Stock mit einer Führungsrinne, in die ein kurzer Wurfspeer eingelegt und dank der Hebelwirkung mit größerer Wucht fortgeschleudert wird, als es mit der Hand möglich wäre.

Wurfspeer (1W6–1) St31, Gs21
0-10 / 11-30 / 31-50 m

Wurfspeere sind ca. 1,50 m lang und so leicht und dünn, dass man gleichzeitig drei in einer Hand bereithalten kann. Im Nahkampf zählen sie als leichte Speere.

Wurfspieß (1W6) St61, Gs21
0-10 / 11-20 / 21-30 m

Wurfspieße sind nicht länger, aber etwas stabiler als Wurfspeere und besitzen eine längere Metallspitze oder einen Metallschaft, was ihnen eine höhere Durschschlagskraft verleiht. Ein Beispiel für diese Waffe ist das Pilum. Im Nahkampf werden Wurfspieße wie leichte Speere eingesetzt.

Schusswaffen

Schusswaffen können im Gegensatz zu Wurfwaffen, die man erst nach Abschluss eines Kampfes zurückholen kann, wiederholt im Fernkampf eingesetzt werden. Der Abenteurer muss aber darauf achten, dass er ausreichend Geschosse (Bolzen für Armbrüste, Pfeile für Bögen und Blasrohre, Bleikugeln oder Kiesel für Schleudern) mit sich führt.

Armbrüste

Armbrüste können auch im Liegen abgefeuert werden.

Armbrust, leichte (1W6) Gs31
0-30 / 31-120 / 121-220 m

Die leichte Armbrust ist mit etwa 60 cm Länge klein genug, um auch von einem stehenden Pferd aus abgefeuert zu werden. Sie lässt sich schnell und unkompliziert laden, so dass der Abenteurer in jeder Runde (10 sec) schießen kann.

Armbrust, schwere (2W6–1) St61, Gs31
0-30 / 31-120 / 121-240 m

Die schwere Armbrust ist etwa 90 cm lang und besitzt eine wesentlich größere Durchschlagskraft als die leichte. Dafür kann sie auch nur unter Zuhilfenahme des Fußes oder eines Gewindes gespannt werden, was den Schützen eine volle Runde in Anspruch nimmt. In dieser Zeit kann er sich höchstens 1 m weit bewegen. Eine schwere Armbrust kann also nur jede zweite Runde abgefeuert werden. Der Bolzen einer schweren Armbrust durchschlägt Rüstungsplatten, so dass sie gegen diesen Beschuss nicht ihre volle Schutzwirkung entfalten können. Auch die Rüstklassen **PR**, **VR** und **RR** verringern die **LP-Verluste** bei einem schweren Treffer mit dieser Waffe wie KR **nur um 3**.

Handarmbrust (1W6–1) Gs31
0-20 / 21-40 / 41-70 m

Die kleine Handarmbrust, die wie eine Pistole mit einer auf den Lauf aufgesetzten Armbrust aussieht, ist ein Meisterstück kanthanischer Handwerkskunst und wird nur im fernen Osten *Midgards* hergestellt. Die Waffe ist etwa 25 cm lang und breit. Sie wird in einer Hand gehalten und abgefeuert. Reichweite und Schaden sind deutlich geringer als bei anderen Armbrüsten, aber dafür kann sie vergleichsweise einfach unter Kleidung verborgen werden.

Blasrohre

Blasrohr, lang (Gift) Gs61
0-10 / 11-15 / 16-20 m

Ein Blasrohr besteht aus einer ca. 2 - 3 m langen hohlen Röhre, durch die kleine, mittels einer Befiederung aus Federn oder Baumwolle stabilisierte Nadeln geblasen werden. Die Pfeile selbst richten keinen Schaden an, sind aber üblicherweise vergiftet (3W6-, 4W6- oder 5W6-Gift). Um diese lautlose Waffe einsetzen zu können, muss der Schütze in völliger Ruhe sein Ziel anvisieren können. Das Blasrohr eignet sich daher nicht für den Einsatz im normalen Kampfgeschehen, sondern kann nur gegen ahnungslose Gegner eingesetzt werden, die sich des Angriffs nicht bewusst sind.

Ist der Körper des Opfers zum größten Teil durch Rüstung geschützt, kann der Spielleiter den EW:Angriff wie bei gedeckten Zielen (s. S. 82) durch Abzüge erschweren, da der Schütze einen ungeschützten Körperteil treffen muss. Gegen leichte (TR, LR) Rüstungen fällt ein Blasrohrangriff schwer (**–2**), gegen schwerere Rüstungen (KR, PR) sehr schwer (**–4**) und gegen den Körper weitgehend verhüllende Rüstungen (VR und besser) sogar besonders schwer (**–6**).

Blasrohr, kurz (Gift) Gs61
0-5 / 6-7 / 8-10 m

Die etwa 70-90 cm langen Blasrohre haben eine kurze Reichweite, lassen sich aber besser verbergen und werden daher gerne von Assassinen eingesetzt.

Bögen

Bogen (1W6) St31, Gs31
0-30 / 31-100 / 101-180 m

Normale Bögen sind etwa 1,20 m lang und erfordern beim Schießen eine Zugkraft von 20-25 kg. Sie können auch vom Rücken eines Pferdes aus abgefeuert werden.

Kompositbogen (1W6+1) St61, Gs61
0-30 / 31-120 / 121-200 m

Der Kompositbogen, der aus Horn, Sehnen und Holz gefertigt wird, ist die bevorzugte Waffe der Reitervölker der tegarischen Steppe. Obwohl er nicht größer als ein normaler Bogen ist, hat er die Reichweite und Durchschlagskraft eines Langbogens, kann aber vom Pferderücken aus abgefeuert werden. Die erforderliche Zugkraft ist etwa 30 kg. Die Reitervölker halten das Herstellungsverfahren geheim und verkaufen auch

keine Kompositbögen: Als Fremder erhält man diese Waffen als Ehrengeschenk, oder man erbeutet sie von einem getöteten Feind. Wie ein Langbogen durchschlägt der Kompositbogen Metallrüstungen, so dass **PR, VR** und **RR** bei schweren Treffern nur wie **KR** schützen.

Kurzbogen (1W6–1) St11, Gs31
0-30 / 31-80 / 81-120 m

Dieser kleine Bogen ist nur etwa 1 m lang und erfordert beim Schießen eine Zugkraft von 12-15 kg, so dass er auch von schwächeren Personen benutzt werden kann. Er kann auch vom Sattel aus abgeschossen werden.

Langbogen (1W6+1) St61, Gs61
0-30 / 31-120 / 121-200 m

Langbögen sind ca. 1,80 m lang und zu unhandlich, um sie vom Pferderücken aus abzufeuern. Sie erfordern eine hohe Zugkraft und entwickeln so eine Durchschlagskraft, gegen die auch Rüstungsplatten nur wenig Schutz bieten. Die Rüstklassen **PR**, **VR** und **RR** verringern **LP-Verluste** durch einen schweren Langbogentreffer daher **nur um 3**.

Schleudern

Schleuder (1W6) Gs61
0-30 / 31-60 / 61-90 m

Mit dieser einhändig geführten Lederschlinge können Bleigeschosse oder Kieselsteine geschleudert werden. Bei Verwendung von Steinen wird nur 1W6–1 Schaden angerichtet.

Stockschleuder (2W6–2) St31, Gs81
21-50 / 51-100 / 101-180 m

Eine Stockschleuder besteht aus einem ca. 1,20 m langen Holzstab, an dessen Ende eine Schleudertasche angebracht ist. Als Geschosse dienen im Vergleich zu normalen Schleuderkugeln große Steine. Das Gerät wird mit beiden Händen über den Kopf nach vorne geschwungen. Die Geschosse bewegen sich auf einer ballistischen Bahn, so dass diese Waffe nur im Freien oder in mindestens 10 m hohen Räumen benutzt werden kann. Ziele in einer Entfernung bis zu 20 m können mit einer Stockschleuder nicht beschossen werden.

Verteidigungswaffen

Bei allen Verteidigungswaffen wird hinter den erforderlichen Eigenschaftswerten vermerkt, um wie viele Ausdauerpunkte der leichte Schaden verringert wird, den ein Benutzer der Waffe erleidet. Diesen Vorteil hat er nur, wenn die Verteidigungswaffe gegen den Angriff auch eingesetzt werden kann.

Schilde

Buckler (1W6–3) Gs61 **–2 AP**

Dieser ca. 30 cm durchmessende, mit einem langen Dorn versehene Metallschild wird ähnlich wie ein Parierdolch aktiv zur Verteidigung eingesetzt. Zuschlagende oder zustechende Waffen werden zur Seite geschlagen oder blockiert. Der Buckler gewährt nur einen Zuschlag auf WW:Abwehr, wenn der Abenteurer mit einem Einhandschwert oder Zauberstab, mit einer Stich-, Stock- oder Spießwaffe, mit einer Fecht- oder Parierwaffe oder mit einem anderen Buckler angegriffen wird.

Ein Abenteurer, der im Kampf mit dem Buckler geschult ist, kann ihn auch zum Angriff statt zur Verteidigung einsetzen. Er hat dann einen zweiten Nahkampfangriff in der Runde, bei dem er den Fertigkeitswert des Bucklers einsetzt und 1W6–3 Schaden anrichtet. Der Spieler muss sich zu Beginn einer Runde entscheiden, ob er lieber einen Zuschlag zum WW:Abwehr oder eine zweite Angriffsmöglichkeit haben möchte.

Schild, großer (-) St61 **–0 AP**

Ein großer Rundschild hat etwa 90 cm Durchmesser. Große Schilde können auch andere Formen haben. Ihre Fläche reicht aber immer aus, um den gesamten Rumpf des Trägers zu decken. Mit einem großen Schild kann ein Abenteurer alle Angriffe abwehren. Wegen der gewährten Deckung nützt er auch gegen Schuss- und Wurfwaffen, und wegen der Masse und Stabilität kann er auch die wuchtigen Schläge von zweihändigen Hiebwaffen aufhalten.

Schild, kleiner (-) St31, Gs11 **–1 AP**

Ein kleiner Rundschild hat einen Durchmesser von etwa 60 cm und besteht wie der große Schild aus metallverstärktem

Holz. Auch andere Schildformen sind gebräuchlich. Der kleine Schild hilft gegen alle Nahkampfangriffe mit Ausnahme der Schläge von zweihändigen Hiebwaffen, die ihn zur Seite fegen oder zerschmettern. Um vor Wurf- und Schusswaffen zu schützen, ist er zu klein. Wie der große Schild kann der kleine Schild zur Abwehr der Angriffe von Tieren eingesetzt werden.

Parierwaffen

Parierwaffen gewähren nur einen Zuschlag auf WW:Abwehr, wenn der Abenteurer mit einem Einhandschwert oder Zauberstab, mit einer Fecht-, Stich-, Stock- oder Spießwaffe, mit einem Buckler oder mit einer anderen Parierwaffe angegriffen wird.

Kampfgabeln (1W6–3 / 2W6–4) St31, Gs61 **–2 AP**

Kampfgabeln haben zwei oder drei Zinken von 20-30 cm Länge und einen kurzen Griff. Sie werden immer als Paar in beiden Händen benutzt und dienen sowohl zum Angriff wie auch zur Verteidigung. Der Kämpfer muss sich zu Beginn jeder Runde entscheiden, auf welche der drei folgenden Arten er sein Gabelpaar im Nahkampf einsetzen will:

- Mit einer Waffe zustoßen und mit der anderen wie mit einem Parierdolch abwehren. Der Fertigkeitswert der Kampfgabeln wird dabei zum WW:Abwehr gezählt, während gleichzeitig der Angriff mit einem um 6 höheren Fertigkeitswert ausgeführt wird (**EW+6:Kampfgabeln** für 1W6–3 Schaden).
- Mit beiden Waffen gleichzeitig zustoßen. Hierbei handelt es sich um einen einzigen koordinierten Angriff (**EW+6:Kampfgabeln** für 2W6–4 Schaden) und keinen *beidhändigen Kampf* mit zwei unabhängig geführten Waffen.
- Mit einer Kampfgabel abwehren und mit der anderen einen mit einem Einhandschwert oder mit einer Fecht-, Parier- oder Stichwaffe Kämpfenden **entwaffnen**, indem er versucht, die gegnerische Waffe in die Gabel zu verkeilen und sie so aus der Hand des Gegners zu hebeln. Dabei würfelt er wiederum einen **EW+6:Kampfgabeln**. Ein Entwaffnungsversuch richtet normalerweise keinerlei Schaden an; bei einem schweren Treffer verliert der Angegriffene seine Waffe. Bei einem kritischen Treffer erleidet der Getroffene aber zusätzlich 1W6–3 kritischen Schaden.

Im Handgemenge kann eine einzelne Kampfgabel als Stichwaffe eingesetzt werden.

Parierdolch (1W6–1) Gs61 **–2 AP**

Ein Parierdolch ist ein speziell geformter Dolch und kann beim Angreifen auch wie ein solcher eingesetzt werden. Er besitzt besonders ausgeprägte Parierstangen und eignet sich daher in kundiger Hand zusätzlich zur Abwehr feindlicher Angriffe. Normalerweise kämpft der Abenteurer mit einer in der Waffenhand gehaltenen einhändigen Waffe und pariert gegnerische Hiebe und Stiche mit dem in der anderen Hand gehaltenen Parierdolch. Stattdessen kann er mit seinem Parierdolch auch einen **zweiten Nahkampfangriff** durchführen, bei dem der (niedrige) Fertigkeitswert der Parierwaffe benutzt wird und 1W6–1 Schaden angerichtet wird. Der Spieler muss sich zu Beginn einer Runde entscheiden, ob er seinen Parierdolch zum Verteidigen oder zum Angreifen benutzen will.

Das Buch des Ruhmes



Ein wesentlicher Anreiz bei einem längere Zeit andauernden Rollenspiel ist die Möglichkeit, den eigenen Abenteurer fortlaufend zu verbessern. Er hat bei seinen Aktivitäten immer öfter Erfolg, und er lernt neue Fertigkeiten hinzu. Im folgenden Kapitel wird zuerst erklärt, wie Spielerfiguren durch Abenteuer an Erfahrung reicher werden. Anschließend wird beschrieben, wie sie diese neu gewonnene Erfahrung in höhere Fertigkeitswerte und neue Fähigkeiten umwandeln können.

Das Sammeln von Erfahrung

Erfahrung wird in **Erfahrungspunkten (EP)** gemessen. Die Spielerfiguren sammeln durch das Bestehen von Abenteuern. MIDGARD bietet hierfür **zwei alternative Möglichkeiten**. Die erste ist einfacher und erfordert weniger Aufwand seitens des Spielleiters, die zweite ermöglicht es, den individuellen Beitrag eines Abenteurers zum Erfolg der Gruppe zu berücksichtigen.

Pauschale Erfahrungspunkte

Jeder Abenteurer erhält bei der pauschalen EP-Vergabe dieselbe Zahl an Erfahrungspunkten, die nur von der reinen **Spielzeit** und den von der Gruppe erreichten **Spielzielen** abhängt.

Für jede Stunde, die ein Spieler sich am Rollenspiel beteiligt, erhält seine Figur **5 EP**. Dabei wird die tatsächliche Spielzeit zugrunde gelegt, nicht der Zeitablauf auf der Spielwelt. In einer Realstunde können sowohl 10 ereignisreiche Minuten als auch 10 friedliche Wochen auf *Midgard* nachgespielt werden. Die Erfahrung, die die Abenteurer sammeln, richtet sich nach dem, was sie erlebt haben, nicht nach der in ihrer Welt verstrichenen Zeit.

Bei der Planung eines Abenteuers legt der Spielleiter vorab einige **Meilensteine** fest, deren Erreichen den Spielern eine bestimmte Anzahl an EP als zusätzliche Belohnung einbringt. Lösen die Spieler die mit einem Meilenstein verbundene Aufgabe nur teilweise, bekommen sie nur die Hälfte an EP; scheitern sie, gehen sie in dieser Hinsicht ganz leer aus. Stellen die Abenteurer sich umgekehrt besonders geschickt an und überraschen den Spielleiter mit unerwarteten Lösungen, kann er die vorgesehene Belohnung an EP für einen Meilenstein verdoppeln.

Wie viele EP die Abenteurer durch das Erreichen der Meilensteine erhalten, bleibt allein dem Spielleiter überlassen. Er kann damit seine eigenen Vorstellungen verwirklichen, wie schnell die Abenteurer mächtiger werden sollen, und dabei auch auf Wünsche der Spieler eingehen. Unter www.midgard-online.de stehen die Einstiegsabenteuer *Die Kinder des Ogers*, *Das Hügelgrab bei Clydach* und *Blutmond* zum kostenlosen Herunterladen bereit. Dort findet man Beispiele für Meilensteine und entsprechende Belohnungen.



Unerfahrene Spielleiter können sich auch grob an die folgende **Richtschnur** halten: Wenn ein Abenteuer normal verläuft und die Spieler alle Ziele erreichen, ohne sich besonders auszuzeichnen, dann sollte ein Abenteurer abhängig von seinem Grad (s. S. 165) in 10 Stunden Spielzeit im Durchschnitt insgesamt die folgenden EP für das Erreichen von Spielzielen erhalten:

Grad 1-4:	**100 EP** je 10 Stunden
Grad 5-9:	**200 EP** je 10 Stunden
Grad 10-15:	**300 EP** je 10 Stunden
Grad 16-20:	**600 EP** je 10 Stunden
Grad 21-26:	**1500 EP** je 10 Stunden
ab Grad 27:	**3000 EP** je 10 Stunden

10 Stunden Spielzeit entsprechen etwa 2-3 Spielsitzungen, in denen ein kleines abgeschlossenes Abenteuer durchgespielt werden kann.

Fortgeschrittene Abenteurer erhalten deutlich mehr Erfahrungspunkte, da die Herausforderungen, denen sie sich stellen müssen, im Normalfall viel größer sind. Bei individueller EP-Verteilung wird dies automatisch erreicht, da die Abenteurer es in der Regel mit mehr oder stärkeren Gegnern zu tun bekommen.

Die EP-Vorgaben sollten nur auf lange Sicht eingehalten werden, um die Spieler fair zu belohnen. Der Spielleiter kann auch mehrere

Spielsitzungen lang keine EP (außer denen für Spielzeit) vergeben und das später ausgleichen, wenn der Höhepunkt eines langen Abenteuers erreicht wird und sich die Ereignisse überschlagen.

Individuelle Erfahrungspunkte

Auch bei diesem System erhält jeder Spieler **5 EP für jede Stunde**, die er sich am Rollenspiel beteiligt. Zusätzlich hängt der Erfahrungsgewinn eines Abenteurers aber von seinen eigenen Aktivitäten im Spiel ab.

Ein Abenteurer erhält immer dann individuell EP:

- wenn er Gegner im Kampf trifft,
- wenn er erfolgreich zaubert,
- wenn er andere Fertigkeiten einsetzt und damit zum Erfolg der Gruppe beiträgt.

Zusätzlich kann der Spielleiter **spontan 5** oder **10 EP** an einzelne Spieler vergeben, die mit guten Einfällen oder durch originelles Ausspielen der Rolle ihrer Spielerfigur besonders zum Erfolg der Gruppe beigetragen haben.

Erfahrung im Kampf

Im Kampf erhält ein Abenteurer EP, wenn er mit einer Waffenfertigkeit, die er **gelernt** hat, oder mit *beidhändiger Kampf* oder *Fechten* angreift. Angriffe mit improvisierten oder unvertrauten Waffen oder mit *Raufen* bringen keine Erfahrung.

Erfahrung gewinnt man mit einem **gelungenen EW:Angriff**, durch den der Gegner wenigstens **1 AP** verliert. EP bringen auch EW:Angriff ein, die den Getroffenen zwar keine Ausdauer kosten, dafür aber seine Kampfkraft schwächen, zum Beispiel ihm das Bewusstsein rauben oder ihn entwaffnen. Unabhängig von AP-Verlusten gibt es auch EP für erfolgreiche EW:Ringen im Handgemenge. Auf alle Fälle muss der Gegner aber noch Ausdauerpunkte haben, damit der Kampf mit ihm Erfahrung einbringt.

Mit manchen Waffen und Kampftechniken (Nun-Chakus, Wurfsterne, *beidhändiger Kampf,* …) kann ein Abenteurer zwei- oder **mehrfach** innerhalb einer Runde angreifen. Er erhält EP, wenn wenigstens ein EW:Angriff gelingt und eine der Bedingungen des letzten Absatzes erfüllt. Gelingen mehrere EW:Angriff in einer Runde, erhält der Abenteurer aber nur **einmal** EP, und zwar für den Treffer gegen den **gefährlichsten** Gegner. Der höhere Gesamtschaden kann aber zur Verdopplung der EP führen (s. unten).

Die Anzahl an Erfahrungspunkten, die ein Abenteurer für einen normalen Treffer erhält, ist identisch mit der **Gefährlichkeit (Gf)** des Gegners. Bei Menschen, Raubtieren oder vergleichbaren Gegnern bestimmt ihr Grad ihre Gefährlichkeit:

Anzahl EP je Treffer:	**Gf = Grad + 3**

Die Festlegung der Gefährlichkeit geht davon aus, dass der Gegner sich selbst mit einem Angriff pro Runde und einem Schaden von 1W6 oder 1W6+1 wehrt. Der Spielleiter kann die Gefährlichkeit auch absenken, wenn ein Kampf ein geringeres Risiko für die Spielerfiguren darstellt. Wenn umgekehrt ein Gegner besonders gefährlich ist wie z.B. ein Kämpfer mit schwerer Waffe, die bei einem Treffer besonders hohen Schaden anrichtet, oder ein beidhändig kämpfender Angreifer, der zwei Treffermöglichkeiten pro Runde hat, kann die Gefährlichkeit angehoben werden.

Gegner vom **Grad 0** besitzen nur dann die Gefährlichkeit 3, wenn sie sich ihrer Haut zu wehren wissen und mit einem Fertigkeitswert **+4** oder mehr angreifen. Kampfunerfahrene Menschen haben dagegen **Gf 0**, und ein Treffer gegen sie bringt genauso wenig Erfahrung ein wie der Kampf gegen erschöpfte Gegner, deren Ausdauer auf 0 gesunken ist.

Es wird ausdrücklich darauf verzichtet, Erfahrungspunkte für geraubte Lebenspunkte zu vergeben. Ein LP-Verlust geht in der Regel mit einem Verlust an AP einher. Ein Feind ohne Ausdauer ist so geschwächt, dass er kein ernstzunehmender Gegner mehr ist, selbst wenn er nicht von sich aus den Kampf abbricht.

Untote und einige andere Wesen *Midgards* besitzen neben ihren Lebenspunkten unbegrenzte Ausdauerpunkte. Im Kampf gegen diese Gegner erhält ein Abenteurer nur EP, wenn ihm ein **schwerer Treffer** gelingt.

Für erfolgreiche Angriffe mit Schuss- oder Wurfwaffen wird nur die **Hälfte** an Erfahrung vergeben. Die von einem Abenteurer mit **Fernkampf** erzielten EP werden am Ende einer Spielsitzung zusammengezählt, halbiert und aufgerundet.

Ein Abenteurer erhält **doppelte EP**, wenn ihm ein **verheerender Treffer** gelingt. Dazu muss der Schadenswurf **8 oder mehr** ergeben, und der Gegner muss vor dem erfolgreichen Angriff auch noch mindestens 8 AP gehabt haben. Der per-



sönliche Schadensbonus, der magische Schadensbonus der Waffe oder durch Zauberei verursachter Zusatzschaden zählen nicht mit. Es kommt nur auf das reine Würfelergebnis einschließlich der nur vom Waffentyp abhängigen Zuschläge und Abzüge an. Solche verheerenden Treffer sind normalerweise nur mit schweren Waffen möglich, bei denen der Schaden z.B. mit 1W6+3, 2W6–2 oder 2W6 ausgewürfelt wird. Bei kritischen Treffern an Rumpf oder Kopf (vgl. Tabelle 7, S. 91) kann auch mit leichteren Waffen ein verheerender Treffer erzielt werden, da das Ergebnis des zusätzlichen Würfels beim Schaden mitzählt.

Würfelt ein Abenteurer **mehrere EW:Angriff** in einer Runde, so erhält er **doppelte EP** für verheerenden Schaden, wenn alle Schadenswürfe zusammen **8 oder mehr** ergeben, auch wenn er verschiedene Gegner angegriffen hat.

Ein Abenteurer erhält sogar **fünffache EP** für einen **vernichtenden Treffer**. Dazu muss er einen Gegner, der noch **mindestens 20 AP** besitzt, auf einen Schlag **kampfunfähig** machen. Vernichtende Treffer erzielen zum Beispiel Faustkämpfer, die einen Gegner mit ausreichend Ausdauer bewusstlos schlagen, Angreifer, die kritisch treffen und eine schwere Schädelverletzung verursachen, oder Abenteurer, die einen Gegner mit *Betäuben* oder *Meucheln* ausschalten.

Gelingt es einem Abenteurer, mit der Fertigkeit *Ringen* jemanden im Handgemenge *festzuhalten,* zählt das erst als vernichtender Treffer, wenn der Gegner endgültig unschädlich gemacht worden ist. Solange er noch die Möglichkeit hat, sich *loszureißen,* ist er noch nicht kampfunfähig.

Erfahrung durch Zaubern

Ein Abenteurer erhält Erfahrung, wenn er Magie einsetzt und der EW:Zaubern gelingt. Dabei wird zwischen Angriffszaubern und anderen Zaubern unterschieden.

Angriffszauber rauben Gegnern in erster Linie Ausdauer oder setzen sie ganz außer Gefecht. Der Zauberer erhält hierfür genauso viele EP wie durch einen Treffer mit einer **Fernkampfwaffe**, wenn der Gegner wenigstens 1 AP verliert.

Hat das Opfer eines Zaubers noch 8 AP oder mehr, erhält der Zauberer wie bei einem **verheerenden Angriff** doppelte EP, wenn der Schadenswurf mindestens 8 ergibt oder wenn der Spruch einen festen Schaden von 8 AP oder mehr anrichtet. Verliert das Opfer einen Teil der Ausdauer nicht sofort, sondern mit zeitlicher Verzögerung, zählen nur die AP für eine eventuelle Verdopplung der EP, die der Zauber während des eigentlichen Kampfgeschehens raubt.

Erfahrung durch Angriffe

Normaler Treffer	Schadenswurf 1-7	EP = Gf
Verheerender Treffer	Schadenswurf ab 8	EP = 2×Gf
Vernichtender Treffer	kampfunfähig, ab 20 AP	EP = 5×Gf
Fernkampftreffer	EP halbiert	
Angriffszauber	EP halbiert	

Erfahrung durch andere Zauber

Normale Zauber		EP = 3×AP-Kosten
Heilkräftige Zauber	ab 8 AP	EP = 6×AP-Kosten
Lebensrettende Zauber	ab 20 AP	EP = 15×AP-Kosten

Erfahrung durch andere Fertigkeiten 5 EP

Hat das Opfer noch mindestens 20 AP und wird es durch die Magie auf einen Schlag **ausgeschaltet**, zählt dies als **vernichtender Angriff**, und der Zauberer erhält fünffache EP. Dies trifft zum Beispiel auf Sprüche wie *Auflösung, Lähmung, Macht über Leben, Versteinern, Vereisen, Wahnsinn* oder *Zauberschlaf* zu.

Der Einsatz von schwächeren Zaubern wie zum Beispiel *Fesselbann, Namenloses Grauen, Schlummer* oder *Schlaf,* die nur kurz wirken (**10 min** oder weniger) oder deren Wirkung leicht vorzeitig gebrochen werden kann, zählt nur ausnahmsweise als vernichtender Angriff. Voraussetzung dafür ist, dass durch die Magie ein sonst unumgänglicher Kampf mit dem Opfer vermieden wird. Der Spielleiter entscheidet, ob der Zauberer fünffache EP verdient. Kontrollzauber wie *Macht über Menschen* alleine machen - wie das Festhalten im Handgemenge - einen Gegner noch nicht kampfunfähig. Erst wenn der magische Zwang dazu genutzt wird, das Opfer endgültig auszuschalten, indem es zum Beispiel in eine Kerkerzelle gelockt und eingesperrt wird, erhält der Zauberer fünffache EP.

Manche Zauber wie *Eisiger Nebel, Feuerkugel* oder *Todeshauch* können mehr als einem Opfer Schaden zufügen, ohne dass der Zauberer für jedes einen eigenen EW:Zaubern würfeln muss. Ein solcher magischer Angriff bringt für jedes betroffene Opfer, das AP verliert, Erfahrung wie ein Treffer mit einer Fernkampfwaffe ein. Ist der Schaden entsprechend hoch oder wird ein Gegner gar ganz ausgeschaltet, werden die EP für dieses eine Opfer verdoppelt oder verfünffacht. Die Erfahrung, die der Zauberer durch einen solchen magischen Angriff mit **Flächenwirkung** erhält, ist aber nach oben beschränkt: Er erhält insgesamt maximal das Fünffache an EP wie durch einen Treffer gegen das gefährlichste Opfer.

Für alle **anderen Zauber** erhält der Zauberer **3 EP je AP**, den er beim Zaubern verbraucht, vorausgesetzt, der EW:Zaubern gelingt. Für Sprüche, die ihn seine gesamte Ausdauer kosten, erhält der Zauberer nur das Dreifache der Mindest-AP, die er aufwenden muss - also zum Beispiel 9 EP für den Zauber *Vision.*

Heilzauber, mit denen der Zauberer einer anderen Person 8 verlorene AP oder mehr zurückgibt, zählen als **heilkräftige Zauber**. In diesem Fall **verdoppelt** sich die Erfahrung.

Fünffache EP erhält der Zauberer für **lebensrettende Zauber**, mit denen er einen Gefährten vor dem Tod, vor Lähmung, Versteinerung oder anderen Formen der Kampfunfähigkeit rettet. Voraussetzung ist analog zu vernichtenden Angriffen, dass der außer Gefecht gesetzte Abenteurer nach der magischen Rettung wieder 20 AP oder mehr hat. Lebensrettend sind auch Heilzauber, durch die der Verzauberte 20 AP oder mehr zurückgewinnt. Eine lebensrettende Wirkung können nicht nur Heilzauber wie *Heilen von Krankheit* oder *Bannen von Gift* haben, sondern auch Zauber wie *Bannen von Zauberwerk,* mit denen zerstörerische Magie unwirksam gemacht wird.

Derselbe Zauberspruch kann je nach Art der Anwendung bei der EP-Vergabe unterschiedlich behandelt werden. *Macht über Menschen* kann ein Zauberer zum Beispiel einsetzen, um einen angreifenden Krieger unter seine Kontrolle zu bringen und ihn anschließend auszuschalten (Angriffszauber). Er kann mit diesem Spruch aber auch einen Gefangenen ausfragen (anderer Zauber). War ein Zauber besonders wichtig für den Erfolg der Gruppe, weil er zum Beispiel entscheidende Informationen geliefert hat, kann der Spielleiter die EP auch verdoppeln oder gar verfünffachen.

Erfahrung durch Fertigkeiten

Abenteurer erhalten Erfahrung, wenn sie eine ihrer Fertigkeiten erfolgreich anwenden. Für jeden Einsatz einer **erlernten** Fertigkeit, der zum Erfolg des Abenteuers beiträgt, der die Gefährten vor Schaden bewahrt oder der in anderer Hinsicht sinnvoll ist, erhält der Abenteurer **5 EP**. Er erhält auch dann nur 5 EP, wenn er bei einer Aktion **mehrere Erfolgswürfe** für die Fertigkeit würfeln muss, zum Beispiel beim Schwimmen in einem reißenden Fluss, bei einem längeren Geländelauf über Stock und Stein oder beim wiederholten Einsatz von *beidhändigem Kampf* oder *Fechten* in derselben Kampfsituation.

Sinnvoller Einsatz von Fähigkeiten

Ob ein Abenteurer Erfahrung für die Anwendung von Fertigkeiten oder Zaubersprüchen bekommt, entscheidet der Spielleiter. Ein Abenteurer verdient auf jeden Fall EP, wenn er mit seinen Fähigkeiten zum Erfolg der Gruppe beiträgt. Sinnvoll kann auch in Maßen der Einsatz von Fertigkeiten sein, um die gewählte Rolle einer Spielerfigur mit Leben zu erfüllen. Ein Glücksritter kann durch Teilnahme an einem Glücksspiel, ein als herzensbrechender Troubadour angelegter Barde durch das Verführen einer hübschen Wirtstochter Erfahrung verdienen, auch wenn das nichts mit der eigentlichen Abenteuerhandlung zu tun hat. Wenn solche Aktionen für die betreffende Spielerfigur zur Routine werden, gibt es allerdings keine weiteren EP mehr.

Im **Kampf** erhält ein Abenteurer insbesondere nur für solche Angriffe EP, bei denen er ein persönliches Risiko eingeht oder für die es einen vernünftigen Grund gibt. Vor allem bringt es

einem Abenteurer keine Erfahrung ein, wenn er einem Opfer Ausdauer raubt, dass überhaupt keine Möglichkeit zur Gegenwehr hat. Keine Erfahrungspunkte erhält er auch, wenn er grundlos einem Fliehenden Schaden zufügt. Anders sieht es aus, wenn ein davonlaufender Gegner Alarm schlagen könnte. Entsprechend erhält ein Abenteurer nur für solche **Zauber** Erfahrung, die für den Erfolg des Abenteuers nützlich sein könnten und die er nicht nur anwendet, um EP zu erhalten oder um sich auszutoben. In Zweifelsfällen entscheidet der Spielleiter, ob ein Angriff oder ein Zauber sinnvoll war und ob er EP einbringt.

Grundregel der Vergabe von Erfahrung und Praxis

Für jede Handlung, die Spieler nur deshalb ausführen, um Erfahrungspunkte zu bekommen, gibt es keine Erfahrungspunkte! Dies gilt entsprechend auch für Praxispunkte.

Erfahrung für das Bestehen von Abenteuern

Wie beim einfachen Pauschalsystem kann der Spielleiter beim Entwurf der Abenteuerhandlung **Meilensteine** einplanen, bei deren Erreichen jedes Gruppenmitglied zusätzliche EP erhält. Dabei kann es um das Lösen von Aufgaben wie die Befreiung eines entführten Adligen handeln, aber auch um das Bestehen von strapaziösen oder gefährlichen Situationen wie die wochenlange Reise durch eine Wüste. So kann der Spielleiter die Spieler auch dann belohnen, wenn Abenteuer wenig Kämpfe und Gelegenheit zum Zaubern bieten.

Solche zusätzlichen EP verdienen sich auch Abenteurer, die durch geschicktes Spiel einen eigentlich eingeplanten größeren Kampf vermieden haben.

Als Anhaltspunkt für die EP-Vergabe beim Erreichen von Spielzielen kann der Spielleiter sich die für das pauschale System angegebenen Richtlinien anschauen, wie viel Erfahrung Abenteurer abhängig von ihrem Grad und der mit dem Spiel verbrachten Zeit bekommen sollten. In beiden Systemen sollten Spieler auf lange Sicht etwa gleich schnell voranschreiten. Sind die Abenteuer meist kampf- und magielastig, reicht eventuell schon die Erfahrung durch Spielzeit, Kampf, Zauberei und Fertigkeiten aus, um die Spieler durch individuelle EP-Vergabe angemessen zu belohnen. Die Zahl zusätzlicher EP durch Erreichen von Spielzielen kann dann niedrig ausfallen.

Das Sammeln von Praxis

Setzt ein Abenteurer eine Fertigkeit ein, die er **gelernt** hat, erhält er nicht nur Erfahrungspunkte, die er auch zum Lernen und Verbessern anderer Fertigkeiten verwenden kann. Zusätzlich hat er die Möglichkeit, einen **Praxispunkt (PP)** zu erwerben. Praxispunkte werden für jede Fertigkeit einzeln vergeben und können nur zum Verbessern dieser Fertigkeit benutzt werden.

Wie bei der Vergabe von Erfahrungspunkten erhält ein Abenteurer nur dann Praxispunkte, wenn er seine Fertigkeit **sinnvoll** eingesetzt hat (s. *»Sinnvoller Einsatz von Fähigkeiten«*).

Praxispunkte werden immer vergeben, unabhängig davon, ob Erfahrungspunkte pauschal oder individuell verteilt werden. Sie bringen ein zusätzliches Element ins Spiel, das individuelle Aktionen der Abenteurer belohnt.

Praxis im Kampf

Hat ein Abenteurer beim Einsatz einer Waffe **kritischen Erfolg**, erhält er 1 Praxispunkt (PP) für die entsprechende *Waffenfertigkeit*. Auch für die beiden Kampffertigkeiten *beidhändiger Kampf* und *Fechten,* für die in Kämpfen oft gewürfelt wird, erhält er nur dann 1 PP, wenn der Würfel beim Erfolgswurf **20** zeigt.

Ein kritischer Erfolg beim WW:Abwehr bringt dem Abenteurer normalerweise keine Praxis ein, da der Fertigkeitswert für *Abwehr* automatisch ohne Einsatz von EP steigt. Benutzt der Abenteurer allerdings einen *Schild* oder eine *Parierwaffe,* erhält er 1 PP für diese Waffenfertigkeit, wenn beim WW:Abwehr eine **20** gewürfelt wird.

Praxis beim Zaubern

Würfelt ein Abenteurer beim **EW:Zaubern** eine **20**, erhält er 1 PP für die Gruppe von Zaubern, zu der der benutzte Spruch gehört. Er kann so Praxispunkte für *Wundertaten, Dweomer* oder *Zauberlieder* erhalten.

Die übrigen Zaubersprüche werden in sieben Gruppen unterteilt, die von dem Prozess des Zaubers abhängen: *Beherrschen, Bewegen, Erkennen, Erschaffen, Formen, Verändern* oder *Zerstören.*

Praxispunkte für Zaubern können dazu benutzt werden, um weitere Zauber aus derselben Gruppe zu lernen. Der Einsatz von **Resistenz** bringt keine Praxispunkte ein.

Praxis beim Einsatz anderer Fertigkeiten

Bei allen anderen Fertigkeiten erhält ein Abenteurer **1 PP**, wenn ihm ein Erfolgswurf gelingt und wenn der Würfel dabei eine Zahl zwischen **16** und **20** zeigt.

Würfelt der Spielleiter bei einem verdeckten oder geheimen Erfolgswurf für eine Spielerfigur hoch genug, notiert er den Praxispunkt, ohne den Spieler zu informieren. Der Spieler erfährt erst dann von seinem Glück, wenn die Information, dass der Erfolgswurf geglückt ist, für den Spielablauf keine Rolle mehr spielt.

Es kann passieren, dass in derselben Abenteuerszene kurz hintereinander mehrere Erfolgswürfe für dieselbe Fertigkeit ausgeführt werden, z.B. beim Erklimmen eines hohen Turms für *Klettern* oder bei einem wilden Geländeritt für *Reiten*. In einer solchen Situation erhält der Abenteurer höchstens einen PP für die Fertigkeit, auch wenn er mehrmals hoch genug würfelt.

Praxispunkte für	
Schilde, Parierwaffen	**20** beim WW:Abwehr
andere Waffenfertigkeit	**20** beim EW:Angriff
Beidhändiger Kampf, Fechten	**20** beim Erfolgswurf
andere Fertigkeit	**16-20** beim Erfolgswurf
Zaubersprüche	**20** beim EW:Zaubern

Lebenslanges Lernen

Wann immer die Abenteurer Zeit und Muße haben, vor allem zwischen zwei Abenteuern, aber auch in ruhigen Abschnitten eines längeren Handlungsstrangs, können sie ihre Fertigkeiten verbessern oder neue Fähigkeiten lernen. Hierbei bringen sie ihre gesammelte Erfahrung ein, und zusätzlich können sie Geld oder ausreichende Praxis einsetzen.

Die Kosten des Lernens

Neue Fertigkeiten bezahlt ein Abenteurer mit **Lerneinheiten (LE)**. Zum späteren Steigern der Fertigkeitswerte muss er **Trainingseinheiten (TE)** aufwenden.

Trainingseinheiten erhält man für Erfahrungspunkte und Gold. Wie viel EP ein Spieler für eine Trainingseinheit aufwenden muss, findet man in Tabelle 8. Die EP-Kosten hängen sowohl vom Abenteurertyp als auch von der Gruppe der Fertigkeit ab:

- **Alltag**: Teil des täglichen Lebens,
- **Freiland**: nützlich bei der Jagd und beim Überleben in freier Natur,
- **Halbwelt**: Fertigkeiten der Gaukler, Hehler und Taschendiebe,
- **Kampf**: nützlich im Kampfgeschehen,
- **Körperbeherrschung**: Bewegungs- und ähnliche Fertigkeiten,
- **Sozial**: hilfreich beim Umgang mit anderen Menschen
- **Unterwelt**: Fertigkeiten von Einbrechern und Meuchelmördern, Agenten und Spionen,
- **Waffen**: der Umgang mit den verschiedenen Waffenarten,
- **Wissen**: das Wissen der Welt *Midgard*.

Gehört eine Fertigkeit wie *Klettern* zu mehreren Gruppen, wählt der Spieler die für ihn günstigste Gruppe. Waldläufer verbessern *Klettern* zum Beispiel als Körperbeherrschungsfertigkeit.

Zusätzlich zu den Erfahrungspunkten muss ein Abenteurer **20 GS je Trainingseinheit** bezahlen. Dieser Geldbetrag deckt den Lebensunterhalt während des Trainings und alle Nebenkosten ab.

Für eine Lerneinheit bezahlt der Abenteurer das **Dreifache** an Erfahrungspunkten wie für eine entsprechende Trainingseinheit. Außerdem kostet ihn **jede Lerneinheit 200 GS**. Dieser Betrag beinhaltet neben dem Lebensunterhalt auch noch die Kosten für einen Ausbilder, der den Abenteurer beim Erwerb der neuen Fertigkeit unterstützt.

Gnome und **Halblinge** müssen beim Lernen neuer Waffenfertigkeiten daran denken, dass sie wegen ihrer geringen Größe manche Waffen überhaupt nicht benutzen können (s. *»Lehrjahre eines Abenteurers«*, S. 37).

Lernen von Zaubersprüchen

Will ein zauberkundiger Abenteurer einen neuen Zauber lernen, braucht er dafür ebenfalls Lerneinheiten, die er gegen EP eintauschen kann. Tabelle 9 enthält die EP-Kosten je LE abhängig vom Typ des Zauberkundigen und der Gruppe des Zaubers:

- **Zaubersprüche** mit dem Prozess *Beherrschen, Bewegen, Erkennen, Erschaffen, Formen, Verändern* oder *Zerstören.*
- **Wundertaten**
- **Dweomer**
- **Zauberlieder**

Magier zahlen für Sprüche aus ihrem **Spezialgebiet** nur **30 EP** je LE. **Elfen** dürfen keine Zauber lernen, die schwarzmagischen Ursprungs sind (s. *»Die Daten der Zauber«* im *Arkanum).*

Zusätzlich zu den Erfahrungspunkten muss ein Abenteurer **100 GS je Lerneinheit** bezahlen, die er zum Lernen neuer Zauber verwendet.

Praxis und Ausbildung

Beim Steigern von Fertigkeitswerten kann ein Abenteurer einen Teil der nötigen Erfahrungspunkte ersetzen, indem er auf seine praktischen Erfahrungen zurückgreift oder sich für Geld bei der Ausbildung unterstützen lässt.

Eine Fertigkeit, die er regelmäßig benutzt, beherrscht ein Abenteurer im Laufe der Zeit immer besser. Er sammelt dafür Praxispunkte (PP), die er zum Steigern des Fertigkeitswerts einsetzen kann: für **1 PP** erhält er **1 TE** und spart dabei Erfahrungspunkte und Gold. Praxispunkte können nur zum Verbessern der Fertigkeit eingesetzt werden, für die sie vergeben worden sind.

1 TE für **1 PP**	beim **Verbessern** der Fertigkeit, für die der PP vergeben wurde
1 LE für **1 PP**	beim Lernen von **Zaubern** aus der Gruppe, für die der PP vergeben wurde
10 GS statt **1 EP**	beim Erwerb einer TE zum **Verbessern** einer Fertigkeit oder beim Erwerb einer LE zum Lernen eines neuen **Zaubers** (maximal die Hälfte der EP-Kosten)

Praxispunkte für **Zaubern** kann ein Abenteurer zum Lernen neuer Zauber benutzen. Für **1 PP** erhält er **1 LE**, die er für Zaubersprüche aus der entsprechenden Gruppe benutzen kann.

Will ein Abenteurer einen Fertigkeitswert verbessern, kann er einen Lehrmeister aufsuchen, dessen Unterstützung beim Training einen Teil der nötigen Erfahrung ersetzt. Beim Erwerb einer TE können **bis zur Hälfte** der EP durch Gold ersetzt werden, und zwar im Verhältnis **10 GS = 1 EP**. Das Geld steht für den Lohn des Ausbilders und dessen Unkosten. Auch beim Erwerb einer LE für neue Zaubersprüche kann maximal die Hälfte der EP im Verhältnis 10 GS = 1 EP durch Geld ersetzt werden.

Beim Lernen neuer Fertigkeiten besteht dagegen nicht die Möglichkeit, einen Teil der nötigen Erfahrungspunkte durch Geld zu ersetzen. Hierbei wird sowieso davon ausgegangen, dass der Abenteurer sich so weit wie möglich von einem erfahrenen Lehrmeister anleiten lässt. Das spiegelt sich bereits in dem hohen Geldanteil bei den Kosten einer Lerneinheit wider.

Lern- und Ausbildungsmöglichkeiten als Belohnung

Viele Auftraggeber in fortgeschrittenen Kampagnen sind einflussreiche Adlige, reiche Kaufleute, Magiergilden usw. Sie verfügen über Gefolgsleute, die den Abenteurern passende Fertigkeiten oder neue Zauber beibringen und sie bei der Verbesserung bereits bekannter Fertigkeiten unterstützen können. Der Spielleiter kann so die Spielerfiguren mit kostenloser Ausbildung ködern, statt ihnen große Geldsummen zu bieten, wenn sie einen Auftrag erledigen. Die Abenteurer erhalten die Unterstützung eines Lehrmeisters, ohne dafür bezahlen zu müssen. Das wirkt sich so aus:

Lernen neuer Fertigkeiten: Der Abenteurer zahlt nur EP und spart die sonst nötigen 200 GS je LE.

Lernen neuer Zauber: Der Abenteurer zahlt für jede LE nur die Hälfte an EP und kein Gold.

Verbessern von Fertigkeiten: Der Abenteurer zahlt für jede TE nur die Hälfte an EP und kein Gold.

Das Lernen und Verbessern von Fertigkeiten

Ein Abenteurer erhält im späteren Spielverlauf neue Fertigkeiten auf dieselbe Art wie bei Spielbeginn, indem er **Lerneinheiten (LE)** einsetzt. Wie viel LE eine Fertigkeit kostet, findet man im jeweils ersten Teil der Lern- und Trainingslisten auf S. 158-162. Sie sind identisch zu den Listen auf S. 40-42, außer dass einige teure Fertigkeiten ergänzt worden sind. In Klammern steht wieder die jeweilige Leiteigenschaft; hohe bzw. niedrige Werte wirken sich dauerhaft in Form eines Zuschlags oder Abzugs auf Erfolgswürfe aus.

Will ein Abenteurer den Fertigkeitswert einer Fertigkeit, die er bereits beherrscht, steigern, muss er dafür **Trainingseinheiten (TE)** einsetzen. Wie viel TE das Steigern des Fertigkeitswerts um +1 kostet, hängt von der Schwierigkeit und dem neuen Fertigkeitswert ab. Die nötigen Angaben findet man im jeweils zweiten Teil der Lern- und Trainingslisten.

Klettern ist eine leichte Fertigkeit in den Gruppen *Alltag, Halbwelt* und *Körperbeherrschung.* Ein Abenteurer, der die Fertigkeit mit dem anfänglichen Fertigkeitswert +12 neu lernen will, braucht dafür 1 LE. Das Verbessern von *Klettern+15* auf *Klettern+16* kostet ihn 10 TE.

Zeitaufwand beim Lernen

Wenn ein Abenteurer eine Fertigkeit oder einen Zauber neu lernen oder einen Fertigkeitswert verbessern will, kostet ihn das etwas **Zeit**. Am besten findet das Lernen nach Abschluss eines Abenteuers und vor Beginn des nächsten statt. Der Spielleiter kann aber jederzeit Ausnahmen zulassen, wenn die Spielerfiguren sonst zu lange warten müssten. Entsprechend entscheidet auch der Spielleiter, wie lange das Lernen dauert. Wenn er selbst keine anderen Vorstellungen hat, kann er sich grob an den folgenden Rahmen halten:

- 2 Tage je TE beim Verbessern von Fertigkeitswerten,
- 4 Tage je LE beim Lernen von Zaubern,
- 6 Tage je LE beim Lernen neuer Fertigkeiten,

aber jeweils nicht mehr als 2 Monate. Werden TE oder beim Lernen von Zaubern LE mit Praxispunkten bezahlt, zählen sie bei der Berechnung des Zeitaufwands nicht mit. Lernt ein Zauberer einen Zauber wie im Abschnitt *»Lernen von Spruchrollen«* (s. unten) beschrieben, dauert das unabhängig von den Lerneinheiten nur 2 Tage.

Während des Lernens und Trainierens ist der Abenteurer acht Stunden täglich beschäftigt. Er kann daher keine Reisen unternehmen und keine größeren Aufträge annehmen. Er kann eine längere Ausbildung aber jederzeit unterbrechen und später wieder fortsetzen, wenn andere Dinge seine volle Aufmerksamkeit erfordern.

Lernen von Spruchrollen

Das Studium der Zauberkunst erfordert viel Erfahrung, Zeit und Geduld. Es gibt aber eine preiswerte und schnelle Art, neue Zauber zu lernen. Ein Zauberer, der *Lesen von Zauberschrift* beherrscht, kann versuchen, die auf einer magischen Spruchrolle (s. *Das Arkanum)* niedergeschriebenen Zauberformeln zu lernen. Dafür braucht er **2 Tage**, in denen er den



Text ungestört studieren kann. Am Ende der Lernzeit entscheidet sich, ob der Zauber gelernt worden ist.

Zuerst entscheidet ein verdeckter **EW:Lesen von Zauberschrift**, ob der Abenteurer den Spruchrollentext richtig interpretiert. Misslingt der Wurf, ist der Zauberer sich nicht sicher, ob er die magischen Symbole wirklich versteht. Er kann warten, bis er seinen Fertigkeitswert für *Lesen von Zauberschrift* gesteigert hat und es dann noch einmal versuchen. Er kann aber auch das Risiko eingehen, den Lernversuch fortzusetzen, erhält dabei aber einen Abzug von –4 auf den anschließenden EW:Zaubern. Ein **kritischer Fehler** beim *Lesen von Zauberschrift* bedeutet, dass der Abenteurer etwas grundlegend falsch verstanden hat, ohne es zu merken. Er setzt den Lernversuch fort, aber der anschließende EW:Zaubern scheitert automatisch, und die Zauberformel verschwindet. Bei einem **kritischen Erfolg** erhält er dagegen einen Zuschlag von +4 auf den entscheidenden EW:Zaubern.

Abschließend versucht der Zauberer, die magische Energie der Spruchrolle zu wecken und aus ihrem Muster den Spruch zu lernen. Er führt hierzu einen **EW:Zaubern** aus. Bei komplizierten Zauberformeln ab Stufe 5 zieht er die um 4 verringerte Stufe von seinem Erfolgswurf ab. Die Zauberformel erlischt bei diesem Lernversuch, selbst wenn er scheitert.

Magier sind im Lernen von Spruchrollen geübter, vor allem bei Zaubern aus ihrem Spezialgebiet, so dass sie einen Zuschlag von +1 bzw. +2 beim Erfolgswurf erhalten.

EW:Zaubern mit den Zuschlägen und Abzügen	
bei Zaubern ab Stufe 5	**– (Stufe–4)**
EW:Lesen von Zauberschrift gescheitert	**–4**
EW:Lesen von Zauberschrift kritisch erfolgreich	**+4**
Magier lernt Spruch aus Spezialgebiet	**+2**
Magier lernt anderen Zauber	**+1**

Um eine Zauberformel von einer Spruchrolle zu lernen, braucht der Zauberer **pro Lerneinheit nur ein Drittel** der in den Lern- und Trainingslisten angegebenen EP. Diese LE dürfen nur mit Erfahrungspunkten und weder mit Geld noch mit Praxispunkten bezahlt werden. Scheitert der Lernversuch, kostet das den Zauberer keine Erfahrungspunkte.

Unabhängig von den LE-Kosten und von Erfolg oder Misserfolg des EW:Zaubern muss der Zauberer für jeden Versuch, einen Zauber von einer Spruchrolle zu lernen, **20 GS** zahlen.

Auf Spruchrollen findet man nur normale Zauberformeln, jedoch keine Wundertaten, Dweomerzauber und Zauberlieder.

Ob und welche Sprüche Zauberer von Spruchrollen lernen können, hat der Spielleiter in der Hand, denn er entscheidet, welche dieser Artefakte den Spielerfiguren in die Hände fallen. Wenn ein Abenteurer anfangs im Durchschnitt 1 Spruch pro Grad von Spruchrollen lernt, reicht dies vollauf. Hat er erst einmal den Grad 10 erreicht, können es auch mehr sein.

Ogamstäbe

Druiden binden ihr magisches Wissen an flache Stäbe aus Eichenholz, sogenannte Ogamstäbe. Die Informationen, die man zum Lernen eines Dweomerzaubers braucht, sind mit Ogam-Zeichen in das Holz geschnitzt. Diese Schrift beherrschen alle Druiden Vesternesses.

Zauberer und zauberkundige Kämpfer, die Dweomerzauber lernen dürfen und die Ogam-Zeichen beherrschen, können Dweomerzauber von Ogamstäben lernen. Dies wird genauso gehandhabt und kostet ebenso viel wie das Lernen einer Zauberformel von einer Spruchrolle, außer dass der EW:Lesen von Zauberschrift durch einen **EW:Lesen von Ogamschrift** ersetzt wird. **Druiden** erhalten bei diesem Erfolgswurf einen Zuschlag von **+2**.

Der Ogamstab wird zum Abschluss des Lernrituals verbrannt, kann also unabhängig vom Erfolg kein zweites Mal benutzt werden. Ogamstäbe spielen für Dweomerzauber eine ähnliche Rolle wie magische Spruchrollen für Zauberformeln; man kann von ihnen jedoch nur Zauber lernen, sie aber im Gegensatz zu Spruchrollen nicht direkt zum Zaubern verwenden.

Übernatürliche Eingebungen

Priester, Schamanen und Ordenskrieger setzen ihre Wundertaten mit Hilfe von Göttern und Totemgeistern ein. Diese Art von Magie kann nicht an Texte wie Spruchrollen oder Ogamstäbe gebunden werden, und sie kann daher nicht wie eben beschrieben gelernt werden. Der Spielleiter kann aber gelegentlich auch günstige Lernmöglichkeiten für Wundertaten als Belohnung für göttergefällige Aufträge gewähren.

Wenn ein wunderwirkender Zauberer eine Aufgabe erledigt hat, die er von Vertretern seines Glaubens oder gar direkt von übernatürlichen Mächten bekommen hat oder die von besonderem Interesse für seine Götter oder Totemgeister gewesen

Tabelle 8: **EP-Kosten für 1 Trainingseinheit (TE)**

1 Lerneinheit (LE) kostet das **Dreifache** an EP (+ 6 EP für Elfen)

	Alltag	Freil.	Halbw.	Kampf	Körper	Sozial	Unterw.	Waffen	Wissen
As	20	20	20	30	10	20	10	20	20
Bb	20	10	30	10	10	30	30	20	40
Gl	20	30	10	20	30	10	30	20	20
Hä	10	20	20	20	20	10	40	20	20
Kr	20	30	30	10	20	20	30	10	40
Sp	20	30	10	40	10	10	10	20	30
Wa	20	10	20	20	10	30	30	20	20
Ba	20	20	20	30	20	10	40	20	20
Or	20	20	40	20	10	20	40	20	30
Dr	20	10	40	40	20	30	40	40	10
Hx	20	20	30	40	30	20	30	40	20
Ma	20	30	40	40	30	30	40	40	10
PB	20	30	30	40	30	10	40	40	20
PS	20	30	40	30	30	30	40	30	20
Sc	20	10	40	40	20	20	40	40	20

Geldkosten: **20 GS** je TE, **200 GS** je LE

Tabelle 9: **EP-Kosten für 1 Lerneinheit (LE) für Zauber** (+ 6 EP für Elfen).

	Beherr.	Beweg.	Erkenn.	Erschaff.	Formen	Veränd.	Zerstören	Wunder	Dweom.	Lied
Dr	90	60	120	90	60	90	120	-	30	-
Hx	30	90	90	90	60	30	60	-	90	-
Ma*	60	60	60	60	60	60	60	-	-	-
PB	60	90	60	90	120	120	90	30	-	-
PS	90	90	90	60	120	120	60	30	-	-
Sc	60	90	60	120	120	60	60	60	60	-
Ba	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30
Or	-	-	-	-	-	-	-	30	-	-

Geldkosten: **100 GS** je LE
Lernen von Spruchrollen: **1/3 EP** je LE bei Erfolg, pauschal **20 GS** je Lernversuch
*: Ma erhalten LE für Sprüche aus ihrem Spezialgebiet für 30 EP

Lern- und Trainingslisten

Die Zahl an Lern- und Trainingseinheiten für ein und dieselbe Fertigkeit stimmen in allen Gruppen überein. Das Steigern von *Reiten+14* auf *Reiten+15* kostet zum Beispiel 5 TE unabhängig davon, ob man *Reiten* als Alltags- oder als Kampffertigkeit verbessert. Für das Lernen von *Gassenwissen* braucht man immer 2 LE, gleich ob man es als Halbwelt-, Unterwelt- oder soziale Fertigkeit erwirbt. Die Gruppenzugehörigkeit entscheidet nur darüber, wie viele EP der Abenteurer abhängig von seinem Typ für LE und TE bezahlen muss.

Alltag

Lernen:

leicht:	**1 LE**	Bootfahren+12 (Gs), Glücksspiel+12 (Gs), Klettern+12 (St), Musizieren+12 (Gs), Reiten+12 (Gw), Schwimmen+12 (Gw), Seilkunst+12 (Gs), Wagenlenken+12 (Gs)
normal:	**1 LE**	Schreiben+8 (In), Sprache+8 (In)
schwer:	**2 LE**	Erste Hilfe+8 (Gs), Etikette+8 (In)
sehr schwer:	**10 LE**	Gerätekunde+8 (In), Geschäftssinn+8 (In)

Verbessern (TE)

	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	-	-	-	-	1	2	5	10	10	20
normal	1	1	1	1	2	2	5	10	10	20
schwer	2	2	5	5	10	10	20	20	50	50
s. schwer	5	5	10	10	20	20	50	50	100	100

Freiland

Lernen:

leicht:	**1 LE**	Überleben+8 (In)
normal:	**2 LE**	Naturkunde+8 (In), Pflanzenkunde+8 (In), Tierkunde+8 (In)
schwer:	**4 LE**	Schleichen+8 (Gw), Spurensuche+8 (In), Tarnen+8 (Gw)

Verbessern (TE)

	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	1	1	1	2	2	2	5	5	10	10
normal	2	5	5	10	10	20	20	20	50	50
schwer	5	5	10	10	20	20	50	50	100	100

Halbwelt

Lernen:

leicht:	**1 LE**	Balancieren+12 (Gw), Fälschen+12 (Gs), Gaukeln+12 (Gs), Glücksspiel+12 (Gs), Klettern+12 (St)
normal:	**2 LE**	Akrobatik+8 (Gw)
schwer:	**2 LE**	Gassenwissen+8 (In), Stehlen+8 (Gs)
sehr schwer:	**10 LE**	Betäuben+8 (Gs)

Verbessern (TE)

	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	-	-	-	-	1	2	5	10	10	20
normal	2	2	5	5	10	10	20	20	50	50
schwer	2	5	5	10	10	20	20	50	50	50
s. schwer	5	10	20	20	30	50	80	80	100	100

Kampf

Lernen:

leicht:	**1 LE**	Geländelauf+12 (Gw), Reiten+12 (Gw), Reiterkampf+12 (Gw)
normal:	**2 LE**	Anführen+8 (pA), Athletik+8 (St)
schwer:	**10 LE**	Betäuben+8 (Gs)
sehr schwer:	**10 LE**	Beidhändiger Kampf+5 (Gs), Kampf in Vollrüstung+5 (St), Fechten+5 (Gs), Scharfschießen+5 (Gs)

Verbessern (TE)

	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	-	-	-	-	-	-	-	1	2	5	10	10	20
normal	-	-	-	2	2	5	5	10	10	20	20	50	50
schwer	-	-	-	5	10	20	20	30	50	80	80	100	100
s. schwer	2	5	10	10	20	20	30	50	50	100	100	150	200

Körperbeherrschung

Lernen:

leicht:	**1 LE**	Balancieren+12 (Gw), Geländelauf+12 (Gw), Klettern+12 (St), Schwimmen+12 (Gw)
normal:	**1 LE**	Tauchen+8 (Ko)
schwer:	**2 LE**	Akrobatik+8 (Gw), Athletik+8 (St), Laufen+8 (Ko), Meditieren+8 (Wk)

Verbessern (TE)

	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	-	-	-	-	1	2	5	10	10	20
normal	1	1	2	2	5	10	10	20	20	50
schwer	2	2	5	5	10	10	20	20	50	50

Sozial

Lernen:

leicht:	**2 LE**	Anführen+8 (pA), Etikette+8 (In), Verführen+8 (pA), Verstellen+8 (pA)
normal:	**2 LE**	Beredsamkeit+8 (pA), Gassenwissen+8 (In), Verhören+8 (pA)
schwer:	**4 LE**	Menschenkenntnis+8 (In)

Verbessern (TE)

	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	2	2	5	5	10	10	20	20	50	50
normal	2	5	5	10	10	20	20	50	50	50
schwer	5	5	10	10	20	20	50	50	100	100

Unterwelt

Lernen:

leicht:	**2 LE**	Gassenwissen+8 (In), Stehlen+8 (Gs)
normal:	**4 LE**	Fallen entdecken+8 (In), Schleichen+8 (Gw), Schlösser öffnen+8 (Gs), Spurensuche+8 (In), Tarnen+8 (Gw)
schwer:	**10 LE**	Fallenmechanik+8 (Gs), Meucheln+8 (Gs)

Verbessern (TE)

	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	2	5	5	10	10	20	20	50	50	50
normal	5	5	10	10	20	20	50	50	100	100
schwer	5	10	20	20	30	50	80	80	100	100

Waffen

Lernen:

leicht:	**2 LE**	Spießwaffen+5, Stichwaffen+5, Zauberstäbe+5* - Schilde+1
normal:	**4 LE**	Einhandschlagwaffen+5, Einhandschwerter+5- Stielwurfwaffen+5, Wurfklingen+5, Wurfspieße+5 - Parierwaffen+1
schwer:	**6 LE**	Fechtwaffen+5, Zweihandschlagwaffen+5, Zweihandschwerter+5 - Armbrüste+5, Blasrohre+5, Bögen+5, Schleudern+5, Wurfscheiben+5
sehr schwer:	**8 LE**	Kettenwaffen+5, Stockwaffen+5, waffenloser Kampf+5

*: kann nur von Zauberern gelernt werden

Verbessern (TE)

	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	1	1	1	2	2	5	10	20	50	100	100	150	150
normal	1	1	2	2	5	10	20	50	50	100	150	150	200
schwer	1	2	2	5	5	10	20	50	100	150	200	300	300
s. schwer	1	2	2	5	10	20	50	100	150	200	300	300	400

	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Schilde und Parierwaffen	1	2	10	30	50	100	150

Wissen

Lernen:

leicht:	**1 LE**	Lesen von Zauberschrift+8 (In), Schreiben+8 (In), Sprache+8 (In)
normal:	**2 LE**	Erste Hilfe+8 (Gs), Meditieren+8 (Wk)
schwer:	**2 LE**	Alchimie+8 (In), Heilkunde+8 (In), Landeskunde+8 (In), Naturkunde+8 (In), Pflanzenkunde+8 (In), Tierkunde+8 (In), Zauberkunde+8 (In)

Verbessern (TE)

	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	1	1	1	1	2	2	5	10	10	20
normal	2	2	5	5	10	10	20	20	50	50
schwer	2	5	5	10	10	20	20	20	50	50

Zaubersprüche und Zauberlieder

Lernen von Zaubern

Stufe des Zaubers	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
LE	1	1	2	3	5	10	15	20	30	40	60	90



Spruchlernliste

Die folgende Liste gibt einen Überblick über die Zauberfähigkeiten, die im *Arkanum* näher beschrieben sind. Sie sind jeweils nach der für die Lernkosten wichtigen Stufe sortiert, wobei die Zaubersprüche nach der Spezialisierung gegliedert sind.

Dweomerzauber	Stufe
Kraftspende	**1**
Linienlesen	**1**
Bärenwut	**2**
Baum	**2**
Erkennen von Krankheit	**2**
Mutlosigkeit	**2**
Wandeln wie der Wind	**2**
Wundersame Tarnung	**2**
Zähmen	**2**
Fährtendurft	**3**
Lebensflammen	**3**
Lindern von Krankheit	**3**
Wittern	**3**
Zaubersprung	**3**
Bannen von Gift	**4**
Entgiften	**4**
Erkennen von Gift	**4**
Lebensstärkung	**4**
Naturgeist rufen	**4**
Rindenhaut	**4**
Schwarm	**4**
Tierischer Helfer	**4**
Elfenfeuer	**5**
Elfenklinge	**5**
Feenfluch	**5**
Laufen wie der Wind	**5**
Lebenskeule	**5**
Lebensrettung	**5**
Ring des Lebens	**5**
Schutzgeist	**5**
Tiere rufen	**5**
Feenschutz	**6**
Feenschwert	**6**
Feuerbienen	**6**
Schnellheilung	**6**
Lindern von Entkräftung	**7**
Linienwanderung	**8**
Schlachtenwahnsinn	**8**
Zeichen des Lebens	**8**
Grüne Hand	**9**
Tiergestalt	**9**

Wundertat	Stufe
Göttl. Schutz v. d. Bösen	**1**
Reinigen	**1**
Bannen von Dunkelheit	**2**
Blutmeisterschaft	**2**
Erkennen der Aura	**2**
Erkennen von Krankheit	**2**
Handauflegen	**2**
Heiliger Zorn	**2**
Schützende Hülle	**2**
Schwingenkeule	**2**
Arm der Götter	**3**
Erkennen von Besessenheit	**3**
Segnen	**3**
Verfluchen	**3**
Wagemut	**3**
Austreibung des Bösen	**4**
Bannen von Finsterwerk	**4**
Bannen von Gift	**4**
Erholung	**4**
Göttlicher Schirm	**4**
Heilen von Krankheit	**4**
Heilen von Wunden	**4**
Himmlicher Beschützer	**4**
Himmlicher Helfer	**4**
Seelenheilung	**4**
Strahlender Panzer	**4**
Beruhigen	**5**
Goldene Wehr	**5**
Gottesgabe	**5**
Göttlicher Blitz	**5**
Göttlicher Schutz v. Magie	**5**
Waffensegen	**5**
Heilen schwerer Wunden	**6**
Vision	**6**
Waffenwirbel	**6**
Heiliges Wort	**7**
Göttliche Eingebung	**8**
Rüstung d. Rechtschaffenen	**8**
Wort des Lebens	**8**
Wort der Trauer	**8**
Allheilung	**9**
Erheben der Toten	**12**

Zauberlied	Stufe
Das Lied der Feier	**1**
Das Lied der Tapferkeit	**1**
Die anfeuernde Ballade	**2**
Die stählende Ballade	**2**
Das Lied des Fesselns	**3**
Das Lied der Ruhe	**3**
Das Lied des Spottes	**3**
Das Lied der Verführung	**3**
Das Lied des Wagemuts	**3**
Das Loblied	**3**
Der verunsichernde Gesang	**3**
Der einschläfernde Gesang	**4**
Der frohlockende Gesang	**4**
Der traurige Gesang	**4**
Das Lied der Tanzlust	**5**
Die Klänge der Linderung	**5**
Die Klänge des Zusammenwachsens	**5**
Die überzeugende Stimme	**5**
Das Lied der verborg. Kraft	**6**
Der betäubende Gesang	**6**
Die Hymne der Ordnung	**6**
Die Klänge der Genesung	**6**
Das Lied des Erinnerns	**7**
Das Lied der Liebe	**7**
Das Lied des Vergessens	**7**
Das Lied der Verzweiflung	**7**
Das Lied der Lockung	**8**
Das Lied des Grauens	**9**
Das Lied des Wahnsinns	**9**
Das Lied des Friedens	**10**
Das Lied der Zwietracht	**10**
Das Lied des Zorns	**11**

Spruch: Beherrschen	Stufe
Macht über das Selbst	**1**
Schlummer	**1**
Angst	**2**
Anstacheln	**2**
Anziehen	**2**
Macht über die Sinne	**2**
Verwirren	**2**
Besänftigen	**3**
Blaue Bannsphäre	**3**
Macht über die bel. Natur	**4**
Silberne Bannsphäre	**4**
Ungezieferplage	**4**
Beeinflussen	**5**
Schlaf	**5**
Vertieren	**5**
Binden des Vertrauten	**6**
Macht über Menschen	**6**
Blauer Zwingkreis	**7**
Freundesauge	**7**
Funkenregen	**7**
Macht über mag. Wesen	**7**
Blendwerk	**8**
Liebeszauber	**8**
Namenloses Grauen	**8**
Silberner Zwingkreis	**8**
Zauberschlaf	**8**
Tierisches Handeln	**9**
Erscheinungen	**10**
Zauberwirklichkeit	**12**

Spruch: Bewegen	Stufe
Heranholen	**1**
Befestigen	**2**
Stimmenwerfen	**2**
Windstoß	**2**
Zauberschloss	**2**
Höhenblick	**3**
Macht über Unbelebtes	**3**
Zauberschlüssel	**3**
Erdfessel	**5**
Juwelenauge	**5**
Schwerelosigkeit	**5**
Wasserlauf	**5**
Pflanzenfessel	**6**
Luftlauf	**7**
Schattenschrecken	**7**
Reise der Seele	**8**
Sturmhand	**8**

Versetzen	8
Windmeisterschaft	8
Zauberauge	8
Erdbeben	9
Schweben	9
Sturmwind	10
Wassermeisterschaft	10
Fliegen	11
Wirbelwind	12

Spruch: Erkennen	Stufe
Dinge wiederfinden	1
Drittes Auge	1
Erkennen von Leben	1
Geisterhorn	1
Liniensicht	1
Mitfühlen	2
Zwiesprache	2
Heimfeder	3
Person wiederfinden	3
Schallwächter	3
Seelenkompass	3
Warnung	3
Erkennen von Zauberei	4
Hören der Geister	5
Mag. Kreis des Bewachens	6
Magischer Kreis, klein	6
Tiersprache	7
Zauberzunge	7
Wahrsehen	9

Spruch: Erschaffen	Stufe
Brot und Wasser	1
Feuerfinger	1
Flammenkreis	2
Frostball	2
Silberstaub	2
Eisiger Nebel	3
Feuerkugel	3
Flammende Hand	3
Zauberstimme	3
Dschungelwand	4
Eiswand	4
Feuerwand	4
Hauch der Verwesung	4
Steinkugel	4
Steinwand	4
Dämonenfeuer	5
Flammenteppich	5
Hauch der Betäubung	5
Todeshauch	5
Blitze schleudern	6
Dämonenkugeln	6
Dämonenschwert	6
Fesselbann	6
Feuerlanze	6
Feuerschild	6
Geistersperre	6
Nebel schaffen	7
Zauberschild	7
Blenden	8
Donnerkeil	8
Feuerring	8
Lichtbrücke	8
Luftsphäre	8
Wasserstrahl	8
Himmelsleiter	9
Umkehrschild	9
Feuerregen	12
Hagel	12

Spruch: Formen	Stufe
Auffrischen	1
Flicken	1
Hauch des Winters	1
Lauschen	1
Rost	1
Schatten verstärken	1
Vermehren	1
Geräusche dämpfen	2
Hörnerklang	2
Lichtrunen	2
Verschmutzen	2
Nebel wecken	3
Schattenrobe	3
Sehen von Verborgenem	3
Stille	3
Sumpfboden	3
Goldener Panzer	4
Rauchwolke	4
Eiswandlung	5
Elementenwandlung	5
Vergrößern	5
Verkleinern	5
Zauberschmiede	5
Zielsuche	5
Flammenklinge	6
Mag. Kreis d. Widerstehens	6
Todeskeule	6
Wasserwandlung	7
Torwandeln	8
Zauberhand	8
Erdwandlung	9
Feuermeisterschaft	9
Thursenstein	9
Wandwandeln	9

Spruch: Verändern	Stufe
Hören von Fernem	1
Scharfblick	1
Schwäche	1
Felsenfaust	2
Hitzeschutz	2
Kälteschutz	2
Reaktionsschnelle	2
Stärke	2
Dämonische Zaubermacht	3
Sehen in Dunkelheit	3
Wasseratmen	3
Auskühlen	4
Unsichtbarkeit	4
Verlangsamen	4
Verursachen von Krankheit	4
Verwünschen	4
Erwecken	5
Feuerlauf	5
Hexenstreich	5
Marmorhaut	5
Schutzgeste	5
Beschleunigen	6
Schrumpfen	6
Verdorren	6
Wachsen	6
Eisenhaut	7
Schlangenbiss	7
Verzweiflung	8
Spruch intensivieren	9
Vereisen	9
Lähmung	10
Versteinern	10
Verwandlung	11

Spruch: Zerstören	Stufe
Dinge verbergen	1
Bannen von Licht	2
Kraft entziehen	2
Kraftraub	3
Verursachen von Wunden	3
Bannen von Zauberwerk	4
Böser Blick	4
Entgiften	4
Goldene Sphäre	4
Schmerzen	4
Vergiften	4
Bannen von Kälte	5
Verursachen schw. Wunden	5
Geistesschild	6
Mag. Kreis d. Verschleierns	6
Deckmantel	7
Schwarze Sphäre	7
Schwarze Zone	8
Zweite Haut	8
Macht über Leben	9
Wahnsinn	9
Graue Hand	10
Pestklaue	10
Todeszauber	11
Auflösung	12



ist, kann der Spielleiter ihm in Träumen oder Visionen einen Fingerzeig geben, wie er eine neue Wundertat lernen könnte.

Der Abenteurer kann sich später auf diese Eingebung konzentrieren und daraus entnehmen, wie er in Zukunft die neue Wundertat einsetzen kann. Dazu muss er sich 2 Tage lang an eine heilige Stätte seines Glaubens zurückziehen und den Kontakt mit Göttern oder Totemgeistern suchen. Am Ende dieser Zeitspanne entscheidet ein **EW:Zaubern** darüber, ob ihm die neue Wundertat gewährt wird. Bei Zaubern ab Stufe 5 wird **Stufe–4** vom Erfolgswurf abgezogen. Scheitert der Erfolgswurf, kann der Zauberer diese Eingebung nicht nutzen.

Wie beim Lernen von Spruchrollen kostet beim Lernen einer Wundertat durch übernatürliche Eingebung jede **Lerneinheit nur ein Drittel** der sonst üblichen Erfahrungspunkte, und unabhängig von den LE-Kosten müssen nur **20 GS** aufgewendet werden.

Der Grad eines Abenteurers

Der **Grad** eines Abenteurers misst, wie stark seine Persönlichkeit und seine Fähigkeiten entwickelt sind. Normale Menschen haben den **Grad 0**. Außergewöhnliche Personen, die sich wie einflussreiche Ratsherren einer Großstadt oder Amtsträger an einem Fürstenhof nicht immer einem der Abenteurertypen zuordnen lassen, können vom Spielleiter dennoch einen ihrer Bedeutung angemessenen Grad zugewiesen bekommen. Dies hat zum Beispiel Einfluss darauf, wie viele Ausdauer sie haben (s. S. 167f) und ob und wie sie auf einige Zauber reagieren. Auch Tiere und Fabelwesen haben einen Grad, der als grobes Maß für ihre Kampfstärke dient (s. *»Kleines Bestiarium«,* S. 181ff).

Abenteurer beginnen ihre Karriere auf dem **Grad 1**, und im Laufe des Spiels steigen sie zu höheren Graden auf. Die Summe aller Erfahrungspunkte, die ein Abenteurer jemals bekommen hat, beschreibt seinen **Erfahrungsschatz**. Bei Spielbeginn hat eine Spielerfigur einen Erfahrungsschatz von 0.

Wenn ein Abenteurer für seine Aktivitäten im Spiel Erfahrungspunkte bekommt, wird ihre Anzahl zum Erfahrungsschatz addiert. Sobald der Wert des Erfahrungsschatzes bestimmte Schranken überschreitet, erreicht die Spielerfigur einen neuen Grad. Tabelle 10 gibt an, ab welchem Wert ein Abenteurer welchen Grad hat.

Erreicht ein Abenteurer einen höheren Grad, hat dies drei Folgen:

- seine Fertigkeitswerte für *Abwehr, Resistenz* und *Zaubern* können größer werden,
- das Maximum seiner Ausdauerpunkte steigt,
- er hat die Chance, eine seiner Eigenschaften zu verbessern,
- und er erhält bei Erreichen von Grad 2, 4, 6, … einen Zuwachs an Gunst des Schicksals (s. unten).

Auch nach dem Erreichen von Grad 30 steigt der Grad einer Spielerfigur jedes Mal um 1 an, wenn sie 5.000 EP hinzugewonnen hat. Mit einem Erfahrungsschatz von 70.000 erreicht sie den Grad 36, mit 90.000 den Grad 40, mit 100.000 den Grad 42 usw.

Tabelle 10:
Erreichen eines neuen Grades

ab Erfahrungsschatz	Grad	ab Erfahrungsschatz	Grad
0	1	6.000	17
100	2	7.000	18
250	3	8.000	19
500	4	9.000	20
750	5	10.000	21
1.000	6	12.500	22
1.250	7	15.000	23
1.500	8	17.500	24
1.750	9	20.000	25
2.000	10	22.500	26
2.500	11	25.000	27
3.000	12	30.000	28
3.500	13	35.000	29
4.000	14	40.000	30
4.500	15	usw.	
5.000	16		

Zwerge brauchen zusätzlich einen Hort im Wert von Erfahrungsschatz/2 GS zum Gradanstieg.

Erhöhung der Fertigkeitswerte für Abwehr, Resistenz und Zaubern

Abenteurer verbessern ihre Fähigkeit, Angriffe abzuwehren, und ihre Resistenz gegen feindliche Magie auf höheren Graden. Sobald eine Spielerfigur einen der in der folgenden Liste aufgeführten Grade erreicht, steigen ihre Fertigkeitswerte für Abwehr und Resistenz automatisch um jeweils +1 auf den angegebenen Wert.

Fertigkeitswert für Abwehr und Resistenz

Grad	1	2	5	10	15	20	25	30
FW	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18

Dasselbe gilt für die Fertigkeit *Zaubern,* deren Fertigkeitswert ebenfalls bei Erreichen bestimmter Grade steigt.

Fertigkeitswert für Zaubern

Grad	1	2	4	6	8	10	15	20
FW	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18

Verbessern von Eigenschaften

Sobald ein Abenteurer einen neuen Grad erreicht, auch über den in der Tabelle 10 angegebenen größten Grad 30 hinaus, besteht die Möglichkeit, dass ein Eigenschaftswert um **1W3+1** Punkte steigt. Der Maximalwert 100 kann dadurch aber nicht überschritten werden. Nichtmenschliche Abenteurer können nur die Maximalwerte ihrer Rassen (s. S. 21) erreichen.

Welche Eigenschaft verbessert wird, würfelt der Spieler mit **W%** aus. Bei einem Wurf von 50 und weniger ändern sich die Eigenschaftswerte nicht. Bei einem Wurf von 96-100 darf der Spieler auswählen, welche Eigenschaft verbessert wird.

Steigt ein Eigenschaftswert, muss der Spieler überprüfen, welche anderen Merkmale hiervon beeinflusst werden. Mit der Konstitution können z.B. das LP-Maximum und der Resistenzbonus gegen Körpermagie steigen, mit Stärke der Schadens- und Ausdauerbonus und der Erfolgswert für *Raufen* (s. *»Geburt eines Abenteurers«*, s. S. 20ff). Persönliche Ausstrahlung und Willenskraft ändern sich allerdings der Einfachheit halber nicht, wenn eine der beim ursprünglichen Auswürfeln benutzten Eigenschaften steigt.

01-50:	keine
51-55:	Willenskraft
56-60:	persönliche Ausstrahlung
61-65:	Aussehen
66-70:	Stärke
71-75:	Geschicklichkeit
76-80:	Gewandtheit
81-85:	Konstitution
86-90:	Intelligenz
91-95:	Zaubertalent
96-100:	freie Wahl

Die Gunst des Schicksals

Erfolgreiche Abenteurer sind die Helden der Geschichten, die sich im Laufe des Spiels entwickeln. Sie genießen die Bewunderung durch ihre Mitmenschen, und selbst das Schicksal ist ihnen geneigt. Wenn ein Abenteurer einen neuen geraden Grad (2, 4, 6, …) erreicht, erhält er jeweils einen Punkt **Schicksalsgunst (SG)**.

Das kleine Volk der **Halblinge** ist besonders vom Schicksal begünstigt. Halblingabenteurer starten daher auf Grad 1 nicht mit SG 0 wie alle anderen Spielerfiguren, sondern haben von Anfang an **4 SG**.

Die Gunst des Schicksals kann ähnlich wie Göttliche Gnade (s. *Das Arkanum*) eingesetzt werden, um den Abenteurer aus einer Notlage zu retten. Nur greift diesmal keine übernatürliche Macht ein, sondern er hat einfach das Mehr an Glück, das außergewöhnliche Personen gegenüber ihren normalen Mitmenschen auszeichnet. Opfert der Abenteurer einen Punkt an Schicksalsgunst, wird **ein** eigener Erfolgs- oder Widerstandswurf oder **ein** Meuchelversuch oder Schadenswurf, der ihn direkt betrifft, wiederholt. Damit sind ausdrücklich auch die W%-Würfe gemeint, mit denen die Folgen eines kritischen Treffers bestimmt werden.

Es ist ausdrücklich auch möglich, die Gunst des Schicksals einzusetzen, um eine zweite Chance für eine misslungene eigene Aktion wie zum Beispiel *Schlösser öffnen* zu erhalten.

Allerdings ist SG so knapp, dass man den Spielern nur raten kann, sie als letzte Rettung für lebensbedrohliche Situationen aufzusparen.

Der Spieler muss die Entscheidung, ob er mit Schicksalsgunst die Wiederholung eines Wurfes erkaufen will, **sofort** nach dem Würfeln treffen. Er darf nicht abwarten, bis er weitere Informationen über andere Würfelergebnisse oder das Verhalten von Gegnern bekommt.

Glückspunkte (GP)

MIDGARD führt zu realitätsnahen Spielabläufen. Die Spielerfiguren können anfangs nur wenig mehr als der Durchschnittsbewohner der Welt und entwickeln sich aus diesen kleinen Anfängen heraus zu Helden.

Manche Spielergruppen mögen aber ein heroischeres Spiel, wo die Helden der Geschichte, die Abenteurer, von vorneherein glänzen und gegen alle Widerstände Erfolg haben. Wenn der Spielleiter dies möchte, kann er dafür sorgen, dass das Glück den Spielerfiguren eher geneigt ist als Normalsterblichen, und die folgende Regel benutzen.

Treffen sich die Spieler zu einer mehrstündigen Spielrunde, so erhält jeder Abenteurer zu Beginn **1-2 Glückspunkte (GP)**. Vor einer längeren Spielsitzung, zum Beispiel am Wochenende, kann der Spielleiter auch mehr GP vergeben. Er kann auch dann mehr GP verteilen, wenn er der Meinung ist, dass die Spieler sie beim bevorstehenden Abenteuer brauchen. **Gnome** sind besonders vom Glück begünstigt und erhalten immer **1 GP mehr** als andere Abenteurer.

Die Spieler können 1 GP auf drei Arten einsetzen:

- sie können einen eigenen Erfolgs-, Widerstands- oder Prüfwurf wiederholen;
- sie können sich **vor** dem Würfeln einen Zuschlag von **+4** auf einen eigenen Erfolgs- oder Widerstandswurf erkaufen;
- sie können sich **nach** dem Würfeln einen Zuschlag von **+2** auf einen eigenen Erfolgs- oder Widerstandswurf erkaufen.

Glückspunkte, die am Ende der Spielsitzung nicht benutzt worden sind, verfallen.

Es ist praktisch, die Glückspunkte in Form von Pokerchips, Centmünzen oder ähnlichen Markern an die Spieler zu verteilen. Sie können sie dann beim Benutzen abgeben, und der Spielleiter spart sich das Notieren, wer noch wie viele GP hat.

Elfen und Zwerge auf höheren Graden

Elfen und Zwerge erleiden ein paar Nachteile als Ausgleich für die Vorzüge, die Abenteurer dieser beiden Rassen schon bei ihrer Erschaffung im Vergleich zu Menschen genießen.

Ein **Zwergenabenteurer** muss nicht nur Erfahrungen sammeln, sondern auch Wertsachen anhäufen, um höhere Grade zu erreichen. So tief sitzt die Liebe zu Gold und Edelsteinen in diesem Volk, dass erst ein ansehnlicher **Hort** dem Zwerg das nötige Selbstbewusstsein verleiht, das für hochgradige Persönlichkeiten charakteristisch ist, und ihm auch unter seinesgleichen zu entsprechendem Ansehen verhilft. Um seinen Grad zu steigern, muss er daher nicht nur einen bestimmten Erfahrungsschatz sammeln, sondern er muss auch einen richtigen Schatz angehäuft haben, dessen Wert in GS wenigstens der Hälfte des Erfahrungsschatzes entspricht. Ein Zwerg kann z.B. den Grad 6 erst erreichen, wenn sein Hort wenigstens 500 GS wert ist. Ein Zwergenabenteurer muss stets einen Teil seiner Besitztümer, vorzugsweise besonders schöne Schmuckstücke, beiseitelegen, was der Spieler auf der Rückseite des Datenblattes notiert. Dieser Schatz steht ihm nicht mehr zur Verfügung, d.h. der Zwerg kann sich dafür nichts kaufen.

Elfen tun sich beim Lernen neuer Fähigkeiten schwer. Wegen ihrer Langlebigkeit haben sie viel mehr Zeit als andere Rassen, und so fehlt es ihnen an Beharrlichkeit und Konzentration. Aus diesem Grund müssen **Elfenabenteurer** für alle **Lerneinheiten** je **6 EP** mehr bezahlen als vergleichbare Menschen. Beim Erwerb von TE zum Verbessern bereits gelernter Fertigkeiten haben Elfen keine Nachteile.

Beim Lernen von Spruchrollen oder Ogamstäben (s. S. 155f) wird auch der Zuschlag gedrittelt, so dass ein Elfenzauberer hier nur 2 EP je LE zusätzlich zahlen muss. Wenn er PP beim Lernen von Zaubern einsetzt, bleibt ihm der Zuschlag ganz erspart; wie ein menschlicher Zauberer erhält er 1 LE für 1 PP.

Steigerung der Ausdauer

Jedes Mal, wenn ein Abenteurer einen neuen Grad erreicht, steigt der Maximalwert seiner Ausdauer automatisch. Bis zum Erreichen von Grad 5 werden bei Barbaren, Kriegern

und Waldläufern jeweils **1W3+3** zum AP-Maximum addiert, bei anderen Kämpfern und Schamanen **1W3+2** und bei den übrigen Zauberern **1W3+1**.

Ab Grad 6 wächst das AP-Maximum aller Abenteurer um jeweils **1W3** pro Grad.

Automatischer Ausdauerzuwachs je Grad

bis Grad 5:	
Barbar, Krieger, Waldläufer	**+1W3+3**
andere Kämpfer, Schamane	**+1W3+2**
Zauberer (außer Schamane)	**+1W3+1**
ab Grad 6:	
jeder	**+1W3**

Abenteurer haben die Möglichkeit, ihre Ausdauer nachträglich gezielt zu steigern, wenn ihnen das Würfelglück nicht hold ist. Sie investieren Zeit und Erfahrung in intensives Ausdauertraining und können anschließend ihr AP-Maximum vollständig neu auswürfeln: Die Abenteurer würfeln so oft mit 1W3, wie ihr aktueller Grad beträgt, addieren die Ergebnisse und zählen ihren Ausdauerbonus hinzu. Bis Grad 5 wird noch je nach Abenteurertyp das Ein-, Zwei- oder Dreifache des Grades hinzugezählt, ab Grad 6 der feste Betrag 5, 10 bzw. 15.

Liegt das Endergebnis unter dem vorherigen AP-Maximum, behält der Abenteurer dieses bei; durch Training kann sich seine Ausdauer nicht verschlechtern. Die Kosten des Ausdauertrainings in Form von Erfahrungspunkten, Gold und Zeit hängen vom Grad des Abenteurers ab und können der folgenden Liste entnommen werden.

Ausdauertraining

bis Grad 5:	**Grad W3 + AusB**
Barbar, Krieger, Waldläufer	**+ 3×Grad**
andere Kämpfer, Schamane	**+ 2×Grad**
Zauberer (außer Schamane)	**+ Grad**
ab Grad 6:	**Grad W3 + AusB**
Barbar, Krieger, Waldläufer	**+ 15**
andere Kämpfer, Schamane	**+ 10**
Zauberer (außer Schamane)	**+ 5**

Kosten und Dauer

bis Grad 5:	**50 EP, 50 GS**	5 Tage
Grad 6-10:	**100 EP, 100 GS**	10 Tage
Grad 11-20:	**500 EP, 500 GS**	1 Monat
Grad 21 und höher:	**1000 EP, 1000 GS**	2 Monate

Ausdauertraining lohnt sich nur dann, wenn das AP-Maximum durch Würfelpech deutlich unter dem Durchschnitt liegt. Ein Wurf mit dem W3 hat im Mittel den Wert 2. Den Durchschnittswert des AP-Maximums erhält man also aus der obigen Tabelle, indem man zum Zweifachen des Grades den Ausdauerbonus und dann den von Abenteurertyp und Grad abhängigen Zuschlag addiert. Ein Krieger vom Grad 4 mit AusB +11 hat durchschnittlich 8+11+12 = 31 AP, während ein Magier vom Grad 10 mit AusB +8 im Mittel 20+8+5 = 33 AP besitzt.

Anhang



Die Welt Midgard

Die MIDGARD-Regeln sind bewusst so offen gehalten, dass man mit ihnen Abenteuer in beliebigen Fantasywelten nachspielen kann. Die Quellenbücher, die zu diesem Regelwerk erscheinen, beschreiben aber alle Teile einer einzigen Welt: *Midgard,* die Mittelwelt in der Sprache von Waeland, die zwischen den Ebenen der Ordnung und des Chaos den Menschen eine Heimstatt bietet.

Das Multiversum

Midgard ist Teil des Multiversums, das noch viele andere Welten enthält. Es besteht aus fünf Ebenen:

- die *Elementarebene,* auch *Elementare Urebene* genannt,
- die *Urwelten,*
- die *Mittelwelten,*
- die *Nahe Chaosebene,*
- die *Ebene der Finsternis.*

Die Ebenen bestehen aus unterschiedlich vielen Sphären, die durch die dort dominierenden Elemente bestimmt sind, und in jeder Sphäre liegen zahllose Welten. *Midgard* gehört zu der von den Elementen *Erde, Wasser* und *Luft* bestimmten Sphäre der Mittelwelten.

Durch machtvolle Magie kann man zwischen den Welten, Sphären und Ebenen hin und her reisen. So trifft man auf *Midgard* auch gelegentlich auf Wesen, die nicht vom Boden dieser Welt stammen. Bewohner der Nahen Chaosebene und der Ebene der Finsternis nennt man *Dämonen,* während Geschöpfe der Elementarebene und der Urwelten als *Elementarwesen* bekannt sind.

Die vier Kontinente

Der bekannte Teil *Midgards* besteht aus den vier Kontinenten **Vesternesse** im Nordwesten, **Huaxal** im Westen, **Lamaran** im Süden und **Sirao** im Osten, die das zentrale Meer der Fünf Winde umringen. Diese Landmassen werden an drei Seiten von den Wassern des Endlosen Meeres umgeben, während die Länder des Nordens in die Eisöden übergehen. Die meisten Bewohner *Midgards* glauben daran, dass jenseits dieser unerforschten Gebiete der Rand der Weltenscheibe zu suchen ist, hinter dem das Nichts beginnt.

Sprachen Midgards

Midgard besteht aus einer Vielzahl von Ländern und Kulturen. Um leichter Handel treiben zu können, haben sich verschiedene **Gemeinsprachen** herausgebildet, die nicht auf einzelne Völker beschränkt sind. Auf dem Kontinent Vesternesse wird die *Comentang,* die gemeinsame Sprache, gesprochen. Es handelt sich um eine einfache Mischform aus Elementen der miteinander verwandten Hauptsprachen des Kontinents *(Albisch, Erainnisch, Twyneddisch),* in der man über Geschäfte, Verwaltungsangelegenheiten und Alltägliches reden, nicht aber dichten oder über die Feinheiten von Religion, Philosophie oder Wissenschaft diskutieren kann.

Rings um das Meer der Fünf Winde ist die *Vallinga,* die Sprache des untergegangenen Reiches der Seemeister, weit verbreitet und dient der Abwicklung von Geschäften. Durch Handelsverbindungen findet man auch in den Häfen des Drachenmeeres zwischen Eschar und Rawindra noch genügend Ansprechpartner, die *Vallinga* beherrschen.

Im Osten und Südosten von Sirao dient *KanThaiTun,* die Sprache KanThaiPans, als gemeinsame Handelssprache. Dies wird durch die kleinen KanThai-Viertel gefördert, die es in fast jedem größeren Handelshafen Minangpahits und Rawindras gibt.

Schließlich gibt es noch die *Dunkle Sprache,* mit der sich Geschöpfe und Diener finsterer Mächte aus vielen Ländern *Midgards* verständigen.

In den folgenden Länderbeschreibungen werden nur die Hauptsprachen erwähnt, die ein von dort stammender Abenteurer als Muttersprache wählen kann.

Der Kalender Midgards

Midgard wird von einem Mond umkreist, nach dessen Lauf sich die Zeitrechnung richtet. Die 364 Tage des Jahres sind in 13 Monde unterteilt, die auf dem Kontinent Vesternesse die folgenden Namen tragen:

Frühjahr: *Bärenmond, Luchsmond, Einhornmond*
Sommer: *Nixenmond, Schlangenmond, Feenmond*

Herbst: *Hirschmond, Drachenmond, Kranichmond*
Winter: *Rabenmond, Trollmond, Draugmond, Wolfmond*

Jeder Mond ist in 2 Trideaden zu je 13 Tagen unterteilt, an deren Ende jeweils ein besonderer Tag eingeschoben ist: am Ende der ersten Trideade der *Ljosdag* oder *Lichttag* (Vollmond) und am Ende der zweiten Trideade und damit am Monatsende der *Myrkdag* oder *Dunkeltag* (Neumond). An beiden Tagen wird in der Regel nicht gearbeitet, am Ljosdag zu Ehren der lichten Götter und am Myrkdag aus Angst vor dem unheilvollen Einfluss der dunklen Mächte.

Die 13 Tage einer Trideade werden durchnummeriert und tragen in der Comentang die Namen: *Ceaddag, Daradag, Triudag, Catrudag, Cuindag, Sedag, Seachdag, Oachdag, Naondag, Deachdag, Aonadag, Dosandag, Criochdag* (Ersttag, Zweitag, Dreitag, ... , Zwölftag, Endtag). Eine genaue Tagesangabe lautet beispielsweise: *Triudag in der 1. Trideade des Luchsmondes* oder *Ljosdag im Luchsmond.*

Die bekannteste Jahreszählung *Midgards* richtet sich nach dem valianischen Kalender, der mit der Landung des mythischen Reichsgründers Gilgalar auf den valianischen Inseln und der Gründung Candranors beginnt. Gegenwärtig schreiben wir das Jahr **2423 nL** (nach der Landung).

Vesternesse

◆ In **Alba** verwalten selbstbewusste Adelsherren von ihren verstreut liegenden Festungen aus das Umland. Alle freien Albai gehören einem der Clans an, die nicht selten miteinander in Fehde liegen. Nominell herrscht von Beornanburgh aus der König über das Land der tiefen Wälder und offenen Heidelandschaften, aber die wahre Macht liegt in den Händen der Lairds, der albischen Clanoberhäupter. Ein Teil der Bevölkerung lebt in Leibeigenschaft und ist in seiner Freizügigkeit eingeschränkt. In einer hügeligen Gegend des albischen Nordens liegt das Halfdal, ein fruchtbarer, vorwiegend von Halblingen bewohnter Gau, der unter dem besonderen Schutz des albischen Königs steht, und der König der Zwerge in den Artross-Bergen gehört zu den mächtigsten Fürsten des Reiches. Die menschliche Bevölkerung Albas ist aus der Verschmelzung der twyneddischen Dûnatha, die Jahrhunderte als Untertanen des Seemeisterreiches lebten, und der toquinischen Einwanderer hervorgegangen.

- Wichtige Städte: Beornanburgh, Crossing, Deorstead, Fiorinde, Haelgarde, Thame, Tidford, Twineward, Wulfstead
- Glaube: Pantheon der Dheis Albi aus Dwyllan, dem Meeresgott, Irindar, dem Kriegsgott, Thurion, dem Schmied der Götter, Vana, der Göttin der Fruchtbarkeit, Xan, dem Sonnengott und Ylathor, dem Bringer des Todes - Mysterienkult von Vraidos, dem Träumer.
- Sprache: Albisch
- Irdisches Vorbild: angelsächsisch-normannisch-schottisch
- Männl. Namen: Aethelbald MacTuron, Bordan MacCeata, Durwin MacRathgar, Heardred MacConuilh, Sitric MacNahar
  Weibl. Namen: Arlinn NiBeorn, Eadlin NiCunn, Rheda NiTilion, Tait NiLachlan, Wilona NiAran

◆ Die meisten Völker Vesternesses stammen ganz oder teilweise von den twyneddischen Barbaren ab, deren Marsch nach Süden der Anfang vom Ende des Valianischen Imperiums war. Im Norden des Kontinents hat sich ihre Kultur in der ursprünglichen Form erhalten. In **Clanngadarn** leben vier der fünf verbliebenen Stämme von Twynedd: die Llanadwyn, Manandwyn, Prydwyn und Wendwyn, die dem Hochkönig zu Darncaer mehr oder weniger unwillig Gefolgschaft leisten. Die Twyneddin sind in Sippen untergliedert und neigen zur Uneinigkeit, was regelmäßig Anlass zu Fehden untereinander gibt und sie widerspenstig gegen jede Obrigkeit macht. Neben dem vom Hochkönig verordneten und von den Druiden unterstützten Staatskult um den Lichtbringer Plenydd und seine göttlichen Kinder und Geschwister halten sich daher im Untergrund zahlreiche Kulte, die an Stammestraditionen anknüpfen, wie der alte Glaube an die Erdmutter Henwen. Einige Kulte verehren auch insgeheim die Mächte der Dunkelheit.

- Wichtige Städte: Caerllion, Darncaer, Dinas Dron, Dungawry, Llangollen, Llanbadarn, Pernillion
- Glaube: in der Oberschicht druidischer Glauben - offizielles Staatspantheon um Plenydd, den Lichtbringer, seine Kinder Baith und Bress, die Göttin und den Gott des Todes, seine Schwester Dwiannon, die Jägerin, und seinen verfluchten Halbbruder Drais, den Gott des Mondes und des Chaos - zahlreiche mehr oder weniger im Untergrund existierende Kulte, weitverbreitet z.B. die Verehrung der Erdmutter Henwen oder der Göttin der Zaubermacht Fflamyen.
- Sprache: Twyneddisch
- Irdisches Vorbild: walisisches Mittelalter - im Osten keltische Barbaren
- Männl. Namen: Delwyn, Gwyn, Math, Merrion, Rhys
  Weibl. Namen: Briallen, Enid, Meinir, Olwen, Siwan

◆ Das fruchtbare **Chryseia** war in der Spätzeit des Seemeisterreiches das Kernland des Imperiums, das besonders unter den Verheerungen des Kriegs der Magier zu leiden hatte. Nach der Zerstörung der Hauptstadt Thalassa, in deren Ruinen heute unter dem Schutz des geheimnisumwitterten Bettlerkönigs nur noch Ausgestoßene, Bettler, Verbannte und andere Einzelgänger leben, entwickelten sich im Lande unabhängige Stadtstaaten, die zum Teil von Fürsten, zum Teil von einer Volksversammlung regiert werden. Der Wohlstand Chryseias gründet sich auf dem Fleiß der seiner Bauern und Handwerker und auf der Geschäftstüchtigkeit seiner Händler, die man noch im letzten Winkel *Midgards* antreffen kann.

- Wichtige Städte: Argyra, Diptyche, Ikonium, Kroisos, Palabrion, Thalassa
- Glaube: die Koinodoxia um die drei Gottheiten Nea Dea, die Göttin der Fruchtbarkeit, Wredelin, ihren Sohn und Gott der Weisheit, und Jakchos, den Gott des Weines.
- Sprache: Chryseisch
- Irdisches Vorbild: byzantinisch
- Männl. Namen: Arsenios Logothetes, Eumathios Alyates, Hyaleas Lampenos, Oikon Thalaskynos, Tarasios Kalekas

  Weibl. Namen: Aelia Katakalon, Erydea Hierogenis, Eudokia Dalassena, Makrina Prodromos, Verina Barsymes

◆ „Volk der Schlange“ nennt sich das Hauptvolk von **Erainn**, das durch Verschmelzen des Elfenvolkes der Coraniaid, des alten menschlichen Volkes von Eradoreth im Westen und des twyneddischen Stammes der Derwendwyn im Osten entstand. Erainn ist in zahllose unabhängige Fürstentümer unterschiedlicher Größe und Macht gegliedert, die untereinander und mit den Nachbarvölkern in ständigem Streit liegen. Mit Ausnahme des Gebiets um die heilige Stätte Teámhair an der Quelle des Runan beruht die Gesellschaft in all diesen Reichen auf einem frühfeudalen Gefolgschaftssystem, an dessen Spitze die mächtigen Edlen und die Töchter der Schlange, zaubermächtige Heilerinnen, stehen. Im südlichen Hochland haben sich Flüchtlinge aus Nahuatlan rund um die Stadt Quihpuc angesiedelt, die kaum Kontakt zu den Erainnern haben.

- Wichtige Städte: Areinnall, Corrinis, Cruachan, Cuanscadan, Forrach Sean, Indairne - Quihpuc
- Glaube: pantheistischer Glaube an eine die ganze Natur durchdringende Gottheit, verkörpert durch Nathir, die Allumfassenden Schlange.
- Sprache: Erainnisch
- Irdisches Vorbild: irisch-mythologisch
- Männl. Namen: Ailill, Colman, Finan, Midhir, Trian
  Weibl. Namen: Ailinn, Ethain, Flanna, Keriann, Morrin

◆ Das fast das ganze Jahr über schneebedeckte **Fuardain** wird vom fünften und wildesten Stamm von Twynedd, den Fuardwyn, bewohnt, die in der rauen Umgebung ihr Leben als Fischer, Jäger und Rentierzüchter fristen. Ihr Stammeskönig erkennt derzeit den Herrschaftsanspruch des Hochkönigs in Darncaer nicht an, sondern regiert sein Volk nach eigenem Gutdünken. Die Fuardwyn und zahlreiche Sippen in den Bergen und im Osten Clanngadarns pflegen sehr zum Ärger ihrer Nachbarn die Bräuche ihrer barbarischen Vorfahren, zu denen neben dem Viehraub auch die Jagd nach den Schädeln erschlagener Feinde gehört.

- Wichtige Städte: Serygion
- Glaube: in der Oberschicht druidischer Glauben - im Volk zahlreiche Götter ähnlich Clanngadarn, aber ohne Druck der Obrigkeit, der die Anhänger bestimmter Gottheiten in den Untergrund zwingt.
- Sprache: Twyneddisch
- Irdisches Vorbild: keltische Nordlandbarbaren
- Namen: s. Clanngadarn

◆ Vor etwa 150 Jahren drangen Kriegshäuptlinge aus Clanngadarn in den Norden Erainns ein, unterwarfen die ansässige Bevölkerung und gründeten die beiden unabhängigen Reiche **Ywerddon** im Nordwesten und Bryddonor im nördlichen Hochland. Nach jahrzehntelangem, von den erainnischen Fürstentümern unterstütztem Freiheitskampf konnte die einheimische Bevölkerung im ehemaligen Bryddonor das Joch der Fremdherrschaft abwerfen. Ywerddon wird noch immer von einer twyneddinischen Oberschicht regiert, die sich in unablässigen Kämpfen mit den erainnischen Rebellen langsam aufreibt.

- Wichtige Städte: Almhuin, Dinas Taran
- Glaube: in der Oberschicht wie in Clanngadarn - im Volk wie in Erainn.
- Sprache: Erainnisch, Twyneddisch
- Irdisches Vorbild: s. Clanngadarn und Erainn
- Namen: s. Clanngadarn und Erainn

Das Valianische Imperium

Vor einigen Jahrhunderten wurde die Geschichte des größten Teils von *Midgard* durch ein einziges Reich bestimmt, durch das Valianische Imperium. Von ihren Heimatinseln aus begannen die Valianer ihren Siegeszug, bis alle zivilisierten

Küsten des Meeres der Fünf Winde sich ihrer Herrschaft beugten. Von Chryseia, dem heutigen Alba und den Küstenstaaten im Westen bis zur aranischen Küste im Osten reichte das Imperium, und Sklaven aller Völker wurden in die Hauptstadt Candranor verschleppt, um sie zu einer prächtigen und unermesslich reichen Stadt zu machen. Die Valianer schienen unangreifbar, denn auf dem Meer konnte ihnen niemand widerstehen. Ihre Flotten waren zahlreich, und an der Spitze des Reiches standen die Seemeister, eine Gruppe mächtiger Beschwörer, die über die Elemente Wasser und Luft in einer Weise gebieten konnten, von der Zauberer heute nur noch träumen (s. *Das Arkanum).*

Der erste Schatten fiel auf das Meeresreich, als Candranor bei einem Sklavenaufstand in Feuer und Flammen aufging. Die Seemeister verließen ihre Heimat und zogen in den Handelshafen Thalassa im Süden Chryseias, den sie selbst gegründet und zur Blüte geführt hatten. Dort schlossen sie sich noch mehr als vorher vom Rest der Menschheit ab. Chryseia entwickelte sich zum neuen Kernland des Imperiums, während auf den Inseln von Valian die Bevölkerung auflebte und mit dem Aufbau der alten Hauptstadt begann. Drei Generationen später war Candranor wieder eine Weltstadt, ein Zentrum der Wissenschaft, des Handels und der Künste, frei vom bedrückenden Einfluss der Seemeister. Das Reich war auf dem Höhepunkt seiner Macht angelangt, als die Flotten von Valian im Westen die Schwimmenden Inseln der Huatlani versenkten und die Heere des Imperiums im Osten die aranischen Panzerreiter schlugen. Rund dreihundert Jahre später verheerte von 1560-1600 nL der **Krieg der Magier** (s. *Das Arkanum)* das Imperium und die angrenzenden Länder und endete mit dem Untergang der Seemeister. Die meisten Länder gewannen in den anschließenden Wirren ihre Unabhängigkeit.

◆ Heute besteht der klägliche Rest des Imperiums nur aus den Inseln von **Valian** und den südlich gelegenen, nur spärlich besiedelten Inseln des **Pfortenarchipels**, obwohl der Seekönig von alter Macht und Größe träumt. Die alte und neue Hauptstadt Candranor hat sich zum kulturellen und wirtschaftlichen Zentrum des Meeres der Fünf Winde entwickelt, das vom Fleiß seiner Handwerker, dem Geschick seiner Händler und dem Wissen seiner Gelehrten und nicht mehr von den Tributen unterworfener Länder lebt. Die valianischen Galeeren sind auch heute noch zahlreich genug, um waelischen und scharidischen Seeräubern den Geschmack an der Plünderung der Inseln zu verderben.

- Wichtige Städte: Candranor
- Glaube: Pantheon um Alpanu, die Göttin der Fruchtbarkeit, die Todesgöttin Culsu, den Kriegsgott Laran, Nothuns, den Gott des Meeres und des Handels, und Tin, den Gott der Herrschaft und des Gesetzes.
- Sprache: Vallinga
- Irdisches Vorbild: karthagisch
- Männl. Namen: Aderbal, Boschmun, Hiram, Sakarbal
  Weibl. Namen: Elissa, Iturun, Karaka, Sofonisba, Tigalit

Lamaran

◆ Weit entfernt von allen anderen zivilisierten Ländern liegt **Buluga** im äußersten Süden Lamarans. Dort muss der Fremde sich an einige Eigenheiten der Bevölkerung anpassen. Die Bulugus werden von der Zweiheit aus Großem Krieger und Großer Zauberin regiert. Die im Herrscherpaar verkörperte Dualität zwischen dem nach außen hin gewandten, kämpfenden Mann und der nach innen hin gerichteten, Weisheit suchenden Frau ist überall in der Gesellschaft anzutreffen und führt dazu, dass kein Mann zaubern und keine Frau eine Waffe führen darf. Reisende, die diese Tabus nicht beachten, müssen mit drastischen Strafen rechnen. Da das Land reich an Gold und Edelsteinen ist, gibt es aber immer wieder wagemutige Händler, die den weiten Weg nach Buluga nicht scheuen. Da die einheimische Bevölkerung nicht zur See fährt, gibt es keine Häfen für seetüchtige Schiffe, und die Kauffahrer müssen vor der Küste ankern.

- Wichtige Städte: Ilobu, Kukiya, Oschogbu, Wagadu
- Glaube: die zweigeschlechtliche oberste Fruchtbarkeitsgottheit Unkulunkulu, die die Trennung zwischen männlichem und weiblichem Prinzip überwindet, der Kriegsgott Pemba und Belili, die Göttin der Zauberei - im Volk starke schamanistische Glaubensvorstellungen
- Sprache: Kibulugi
- Irdisches Vorbild: hochentwickelte afrikanische Stammeskultur
- Männl. Namen: Bongani, Galazi, Jama, Senzo, Xhegu
  Weibl. Namen: Ayanda, Baleka, Lethu, Mbali, Zama

◆ Im Gebiet des Wüstenlandes **Eschar** existieren mehrere Staatsgebilde. Am Meer der Fünf Winde steht der Sultan von Khairat an der Spitze des von grundbesitzendem Adel und reichen Handelsherren beherrschten Feudalstaats **Kairawan**, dessen Lebensader der Fluss Sabil ist. Im fernen Südosten liegt an den Küsten des Drachenmeeres das Kalifat **Mokattam**, dessen Herrscher sich als Oberhaupt aller Gläubigen

Eschars betrachtet. Beide Länder blicken auf eine vieltausendjährige Geschichte zurück, da sie zusammen das Herz des untergegangenen Reiches der Meketer bildeten, deren Pyramiden noch immer in den Himmel ragen und von der Vergänglichkeit der Macht zeugen. Im Westen liegt der lockere Städtebund von **Elhaddar** an der Regenbogensee, dessen einst von den Seemeistern gegründete Häfen Händlern, aber auch Seeräubern und Sklavenjägern Zuflucht bieten. Das Landesinnere Eschars wird von den endlosen Weiten der Wüste und den großen Nomadenvölkern beherrscht, die gegenüber den scharidischen Fürsten ihre Unabhängigkeit behaupten konnten. Die dunkelhäutigen Asad durchstreifen die öden Hügel des Nordwestens und bilden unter der Herrschaft der vorgeblich unsterblichen Weißen Königin einen straff organisierten Stammesverband. Die beiden anderen großen Wüstenvölker, die Tamim im Nordosten und die Himjar im Süden der Wüste, sind dagegen in Dutzende von unabhängigen Stämmen zersplittert.



- Wichtige Städte: Amarija, Dairaba, Diwakesch, Ghanija, Hadschar, Hama, Khairat, Kuschan, Madinat, Mardaba, Meknesch, Nansur, Nedschef, Numan, Sadije, Schamat, Sukkara, Sunda, Takni, Zahira, Zis
- Glaube: Zweiheitsglaube um Ormut, den Gott des Lichtes, und seinen dunklen Bruder Alaman
- Sprache: Scharidisch
- Irdisches Vorbild: arabisch-orientalisch
- Männl. Namen: Ammar, Fakih, Hakam, Saman, Tarik
  Weibl. Namen: Amirah, Naila, Saja, Takiyah, Zulema

◆ Das **Ikengabecken** ist von dichtem tropischem Urwald bedeckt. Das Gebiet ist weitgehend unerforscht, und niemand weiß, über welche Überreste versunkener Kulturen die wilden Stämme des Waldes wachen. Nur scharidische Sklavenjäger und einige besonders wagemutige Händler trauen sich, auf den Fluten des Ikenga-Stromes ins Landesinnere vorzudringen.

- Städte: keine
- Glaube: schamanistisch
- Sprache: Ongana und andere Stammesdialekte
- Irdisches Vorbild: zentralafrikanische Dschungelbarbaren
- Männl. Namen: Anga, Bado, Dogo, Juma, Kondo
  Weibl. Namen: Adila, Binti, Dalili, Etana, Sala

◆ Die **Küstenstaaten** im Nordwesten des Kontinents gehören dem Namen nach auch heute noch zum Valianischen Imperium, doch die Beziehungen zu Candranor beschränken sich auf zeremonielle Gesandtschaften, die bei seltenen Anlässen wie Thronbesteigung oder Hochzeit des Seekönigs Geschenke überbringen. De facto sind **Corua, Leonessa, Serenea** und **Tevarra** unabhängige Staaten, die wiederum in eine große Zahl kleinerer Fürstentümer und freier Städte untergliedert sind. Die Bevölkerung lebt in relativem Wohlstand und kann eine ausgeprägte Adelsklasse unterhalten, an deren Spitze die Fürsten stehen. Der Erfindungsgeist ihrer Handwerker und Thaumaturgen macht die Küstenstaaten in vieler Hinsicht zum fortgeschrittensten Teil *Midgards.* Die Menschen der Küstenstaaten sind abenteuer- und reiselustig, und so manchen Glücksritter hat es schon bis ans andere Ende der Welt verschlagen. Östlich der eigentlichen Küstenstaaten liegt das Sultanat **Moro**, dessen Bevölkerung mit ihren westlichen Nachbarn verwandt ist, dessen Kultur aber deutliche scharidische Züge angenommen hat, seit es fast 150 Jahre lang Teil des Sultanats Kairawan war.

- Wichtige Städte: Alamid, Diatrava, Estoleo, Orsamanca, Parduna, Tura
- Glaube: Valianisches Pantheon und unabhängig davon Mysterienkult der Fruchtbarkeitsgöttin Turan und ihres

Sohnes Atunis nach dem Vorbild des chryseischen Kultes um NeaDea und Wredelin
- Sprache: Neu-Vallinga
- Irdisches Vorbild: spanisch-italienisch-okzitanisch zur Zeit der Renaissance
- Männl. Namen: Arnao Bogado, Diogo Torralva, Inigo Almayda, Millan Carperon, Sanson Hurtado
  Weibl. Namen: Belloza Galves, Gilia Carrasco, Leonara Destemba, Mella Fajardo, Serena Caminante

◆ **Urruti**, das hohe Land, nennen die Hurriter ihre südlich von Mokattam gelegene Heimat, eine zerklüftete, von Bergketten und tief eingeschnittenen Tälern durchzogene Hochebene Lamarans. Da ihr Gebiet von unzugänglichen Felsküsten, menschenleeren Savannen und den Tiefen des Urwaldes umgeben ist, leben die Hurriter in ihren engen Tälern isoliert und betrachten Fremde mit Misstrauen. So haben sie schon seit den Tagen des meketischen Reiches ihre Unabhängigkeit und ihre altertümliche Kultur bewahrt. Im Nordwesten von Urruti liegt in den dschungelbedeckten Tälern der westlichen Ausläufer des Uppeluri-Gebirges das geheimnisvolle Reich der Irsirra-Amazonen, dessen Zugang die Hurri-Krieger hingebungsvoll bewachen. An der Spitze jedes der sechs Stadtstaaten stehen sechs Fürsten, die angeblich oft Söhne der legendären unsterblichen Amazonenkönigin sein sollen. Der sprichwörtlichen „Sieben Städte von Urruti“ sind ein weiterer Hinweis auf das verborgene Reich der Irsirra und dessen Hauptstadt Kummiya.

- Wichtige Städte: Apsuwa, Imgarra, Kandurna, Lalapaduwa, Nerisch, Urkisch - Kummiya
- Glaube: Arinna, die Sonnengöttin und Herrin der Welt, Aschammeli, der Gott der Schmiede, Ischkur, der Kriegsgott, Schauschka, die Göttin des Krieges, Telipinu der Fruchtbarkeitsgott
- Sprache: Hurritisch
- Irdisches Vorbild: hethitisch
- Männl. Namen: Egama, Kumarbi, Schiusch, Schutama, Tuschratta
  Weibl. Namen: Arzaia, Gilu, Nintu, Puduhepa, Tawahaschi

Huaxal

◆ Im Süden des kleinsten Kontinents *Midgards* liegen die vulkanischen **Feuerinseln**. Die wenigen Menschen im Landesinnern leben in ständiger Furcht vor den Schrecken, die der allgegenwärtige Urwald zu bieten hat. Fremde werden an einem Tag mit freundlicher Neugier aufgenommen und am nächsten schon als „Dämonen“ gejagt. Die Unwirtlichkeit des Landes und die Wildheit der Eingeborenen hat die Huatlani bisher davon abgehalten, dieses Inselreich in ihren Machtbereich einzugliedern. Das größte Volk sind die Zyu im Norden der großen Ostinsel Karvuvu, die hauptsächlich von Fischfang und der Jagd, auch auf Menschen, leben. Sie verehren neben anderen Mächten der Natur einen finsteren Feuergötzen, der eine weitere Inkarnation des PadKu oder Tegalgirran ist, wie dieses Mitglied der Dunklen Dreiheit in KanThaiPan oder bei den Tegaren genannt wird.

- Städte: keine
- Glaube: schamanistisch
- Sprache: verschiedene Stammesdialekte
- Irdisches Vorbild: melanesische Eingeborenenvölker
- Männl. Namen: Mursargch
  Weibl. Namen: Lyaroga

◆ Die **Inseln unter dem Westwind** im Nordwesten des Huaxal besitzen eine zwar primitive, aber dennoch sehr auf ihre Unabhängigkeit bedachte Eingeborenenbevölkerung. Ihr heftiger Widerstand und die Abgeschiedenheit ihrer Heimat, die wegen widriger Meeresströmungen nur schwer anzusteuern ist, haben dafür gesorgt, dass die Huatlani nur zeitweise die Inseln unter ihre Herrschaft bringen konnten. Wegen der inneren Wirren des großen Nachbarn im Süden genießen die Inselstämme schon lange wieder ihre Unabhängigkeit. Nur an den Küsten siedeln wenige Flüchtlinge aus Nahuatlan.

- Städte: keine
- Glaube: schamanistisch
- Sprache: Trll‘ng
- Irdisches Vorbild: jungsteinzeitlich
- Männl. Namen: Ptnk
  Weibl. Namen: Smtrll

◆ Nach den magischen Katastrophen im Gefolge des Kriegs der Magier und einem langwierigen Bruderkrieg behielten die Anhänger der auf kulturellen Stillstand bedachten Priesterschaft die Oberhand über die fortschrittlichen Kräfte des Kriegeradels. So entstand auf dem westlichsten Kontinent das von Priestern gelenkte und von fanatischen Ordenskriegern, allen voran den Jaguarkriegern des Iquibalam, kontrollierte Staatsgebilde **Nahuatlan**, in dem eine Vielzahl von Göttern Opfer von der Bevölkerung fordern. Nur die Erdmeister von

Ixtamactan im Nordwesten haben dank ihrer Fähigkeiten als Elementarbeschwörer ihre Unabhängigkeit bewahren können.

- Wichtige Städte: Achimactan, Cheatl, Coatepec, Ixtamactan, Nahuapan, Nicaha, Tzikinaha
- Glaube: Ahuatl, der Gott der Weisheit und des Windes, Iquibalam, der Mondjaguar, der Gott des Krieges, Ixtantzutuh, die Göttin der Fruchtbarkeit, Nahuahauquih, der Sonnengott, und Tolucan, der Gott des Todes - Geheimkult des Camasotz, des Gottvampirs
- Sprache: Nahuatlantisch
- Irdisches Vorbild: aztekisch
- Männl. Namen: Citlalli, Ochtli, Meztli, Toltecatl, Yaretzi
  Weibl. Namen: Camaxtli, Itotia, Mazatl, Nenetl, Xipil

Sirao

◆ **Aran** ist ein straff durchorganisierter, hochentwickelter Zentralstaat, den der Großkönig von seiner am Meer gelegenen Hauptstadt Darjabar aus lenkt. In den Jahrhunderten seiner Existenz hat das Reich viel von seiner alten Kraft verloren, aber seine adligen Panzerreiter und die Ordenskriegergarde der Unsterblichen verstehen es immer noch, die Grenzen gegen beutegierige Nachbarn zu sichern. Die aranische Religion beruht auf dem Glauben an eine Dualität von Licht und Finsternis, die gegeneinander kämpfen, aber doch aufeinander angewiesen sind. Die Mächte des Lichts und der Finsternis sind in Heerscharen von Himmelsgeistern und Dämonen personifiziert, an deren Spitze Ormut, der Geist des Lichts und des Feuers, und Alaman, der Geist der Finsternis, stehen. Die aranischen Priester sind von der Überlegenheit ihres Glaubens überzeugt und haben nach dem Krieg der Magier ganz Eschar missioniert. Anderen Religionen gegenüber sind sie misstrauisch, wenn nicht gar feindselig eingestellt, und sie lassen in ihrer Wachsamkeit gegenüber Einflüssen finsterer Mächte nie nach. Dennoch hat sich in ihrem eigenen Land in den abgelegenen Winkeln der Berge von Dehestan eine Sekte von Teufelsanbetern halten können, die Alaman verehren und die Ansicht vertreten, dass der Finsternis der Vorrang vor dem Licht gebührt.

- Wichtige Städte: Darjabar, Dschbarsa, Hardscha, Isbanir, Nihavand, Ormudagan
- Glaube: der Zweiheitsglaube an Ormut, den Gott des Lichtes, der verehrt wird, und seinen dunklen Bruder, den Chaosgott Alaman, den man fürchten muss
- Sprache: Aranisch
- Irdisches Vorbild: persisch-sassanidisch
- Männl. Namen: Ardaschir, Barsam, Faredin, Kamyar, Nariman
  Weibl. Namen: Azadeh, Dherazad, Farangis, Jalah, Tannaz

◆ Die Wüste **Gond** ist so heiß und lebensfeindlich, dass sie in weiten Teilen unbewohnt ist. Entlang des Namenlosen Flusses führt aber eine der wichtigsten Handelsrouten des Kontinents, der Weg der Perlen, auf dem Karawanen die Kostbarkeiten des Ostens und des Westen transportieren. Sein Ausgangspunkt ist Ulwar am Ufer der Jamuna, wo Schiffe aus den südlichen und östlichen Ländern Siraos ihre Waren entladen. Der unabhängige und reiche Stadtstaat ist ein Schmelztiegel für Menschen aus Aran, der tegarischen Steppe und Rawindra. Entlang des Wegs der Perlen liegen weitere unabhängige Stadtstaaten, die dank der Wasser des Namenlosen Flusses überleben können. Im Süden und Osten der Gond schließen sich Hochländer und Steppen an, durch die unabhängige Nomadenvölker ziehen.

- Wichtige Städte: Gorakpur, Schehrasan, Ulwar
- Glaube: Varianten des aranischen Zweiheitsglaubens und schamanistisch
- Sprache: Aranisch, Tegarisch
- Irdisches Vorbild: orientalisch
- Namen: s. Aran und Tegarische Steppe

◆ **KanThaiPan** im fernen Osten *Midgards* wird dem Namen nach vom Jadekaiser regiert, wird in Wahrheit aber von den Schwarzen Adepten beherrscht. Diese in schwarze Kutten gehüllten Gestalten, die ihre Gesichter hinter Masken verbergen und deren wahres Aussehen niemand kennt, sind vor Jahrhunderten im Osten Siraos aufgetaucht und haben die Festung YenXuLu, das Höllentor, übernommen, in der schon vorher Dämonen der Finsternis verehrt wurden. Nur wenige Eingeweihte wissen, wer diese mächtigen Zauberer wirklich sind und dass es sich ursprünglich um Dunkle Meister handelte, die den Krieg der Magier überlebt hatten. Inzwischen sind fast alle Adepten geborene KanThai. Unter ihrer Schreckensherrschaft hat die Bevölkerung des Reiches den Glauben an ihre alten Götter verloren und versucht nun, sich durch Opfer an die Dunkle Dreiheit ihrer Herren von Schlimmerem freizukaufen.

- Wichtige Städte: ChuLongMen, KueiChan, KueiLi, KuenKung, LuWei, PadKuChung, SchanKuTuh, YenChan, YenXuLu
- Glaube: die Dunkle Dreiheit unter den Namen YenLen, die Spinnengöttin und Herrin des Todes, den Zauberherrn

KuTuh und den Kriegsgott PadKu - im Volk traditionelle schamanistische Glaubenselemente

- Sprache: KanThaiTun
- Irdisches Vorbild: ostasiatisch
- Männl. Namen: BlaYon, ChaoLun, DschauFan, LinPo, WuTschen
  Weibl. Namen: ChüHua, MuTan, NüLan, TanChi, TsiPin

◆ Das **Läina-Land** ist ein weitläufiges Tundrengebiet südlich der großen Eisöden. Es ist die Heimat von Nomadenvölkern, die den Wanderungen ihrer Rentierherden folgen. Im Osten leben die vielen Sippen der Läina, während der Westen die Heimat der Veidaren ist, eines Mischvolks aus Waelingern und Läina, das als der vierte waelische Stamm angesehen wird.

- Wichtige Städte: Isarjurd
- Glaube: schamanistisch
- Sprache: Läinisch, Waelska
- Irdisches Vorbild: lappländisch
- Männl. Namen: Risto, Toivo, Onni, Pekko, Väandri
  Weibl. Namen: Aamu, Maluuf, Reta, Sini, Tuula



◆ Nur selten verirrt sich ein Reisender in die ausgedehnten Wälder von **Medjis** mit ihren uralten Riesenbäumen. Die kriegerischen Medejne und ihre geisterbeschwörenden Schamanenhäuptlinge tragen dazu bei, dass Fremde den fernen Osten *Midgards* auch gern und schnell wieder verlassen. In der großen Bucht der Tausend Flöße im Süden des Landes lebt das seltsame Floßvolk, das seine auf dem Wasser schwimmenden Städte nur verlässt, um mit Erlaubnis der Medejne Bäume für ihre Flöße und Hausboote zu schlagen.

- Städte: keine
- Glaube: schamanistisch
- Sprache: Medjisisch
- Irdisches Vorbild: sibirisch
- Männl. Namen: Akiak, Kamik, Mayin, Tulukar, Tungor
  Weibl. Namen: Desna, Issumatar, Juralria, Suka, Tangara

◆ **Minangpahit** genießt am Rande der bekannten Welt das Glück der Abgeschiedenheit. Vor der dunklen Macht von KanThaiPan schützt sie der Urwald und das Meer. Nur kanthanische, rawindische und scharidische Händler suchen regelmäßig die Häfen des Landes auf, um Gewürze, Edelhölzer und exotische Felle gegen die Güter des Ostens und Westens zu tauschen. Über die Seefahrer aus Eschar haben Elemente des aranischen Dualitätsglaubens Eingang in die minangpahitische Religion gefunden. Im Zentrum der Kulthandlungen steht ein ungleiches Bruderpaar: der Lichtgott Lowalane und sein dunkler Bruder Laturadane. Minangpahit wird von seiner Priesterschaft beherrscht, an deren Spitze als Gottkönig der ewig junge Daramalune steht, der als Mittler zwischen Menschen und himmlischen Mächten unter den Gläubigen lebende Spross des Sonnengottes Lowalane und der Göttin der Weisheit Lalita Tripurasundari. Der Herrscher, der dem Volksglauben nach ewig lebt, ist ein Mann ohne Gesicht. Seinen Untertanen zeigt er sich nur in goldenen Gewändern mit einer goldenen Maske. Volkstümliche Geschichten erzählen, wie Daramalune in Verkleidung sich unter sein Volk mischt, den Gerechten und den Bedürftigen hilft und die Ungerechten straft.

- Wichtige Städte: Bakunagala, Jappanapattam, Kurunegala, Lalitaruva, Madurai, Minangadita, Polonnaruva, Tambapani
- Glaube: Lowalane, der Gott des Lichtes, und sein dunkler Bruder Laturadane, der Gott von Tod und Chaos, Katampane, der Kriegsgott, und Lalita Tripurasundari, die Göttin des Wissens und der Einsicht

- Sprache: Minangpahitisch
- Irdisches Vorbild: hinterindisch-malayisch
- Männl. Namen: Akkarat, Bavanavasin, Jirasak, Ratanam, Wattana
  Weibl. Namen: Budsaba, Mahatalani, Simla, Tamarine, Ubolratana

◆ **Moravod** ist ein Land ausgedehnter Wälder, dessen Bewohner in kleinen, unabhängigen Dorfgemeinschaften auf gerodeten Lichtungen ihre Felder bestellen. Nominell herrscht ein Großfürst über das Land, dessen Einfluss aber nicht viel weiter als einen Tagesritt von seinem Sitz in der Handelsstadt Geltin reicht. Die Einwohner glauben an eine Vielzahl von Naturgeistern, die den Menschen mehr oder weniger wohlgesonnen sind, wenn man sie mit Achtung behandelt.

- Wichtige Städte: Geltin, Warogast
- Glaube: organisierter Glaube auf schamanistischer Grundlage
- Sprache: Moravisch
- Irdisches Vorbild: slawisch
- Männl. Namen: Belbog, Dalibor, Jaromir, Ludomil, Rostisvar
  Weibl. Namen: Bohusmora, Dalenka, Iskra, Pribina, Wanda

◆ **Rawindra** besteht aus einem lockeren Verbund von Fürstentümern, in denen die Adelskaste der Srikumara, der Echsenprinzen, mit Unterstützung der Priesterschaft absolut herrscht. Vor mehreren Generationen mussten die Rawindi das Joch der Sritras ertragen. Diese hochintelligenten Echsenmenschen zogen zusammen mit zahlreichen Arten von Riesenechsen durch ein von den Dunklen Meistern von Valian geschaffenes Weltentor, um im Krieg der Magier zu kämpfen. Nach dem Untergang ihrer Verbündeten und dem Abreißen der Verbindung zu ihrer Nestwelt suchten sie sich mit dem rawindischen Dschungel einen Ort, der an die Heimat erinnerte, versklavten die einheimische Bevölkerung und errichteten ihr eigenes grausames Reich. Erst nachdem die menschlichen Srikumara lernten, die kampfstarken Riesenechsen zu lenken, konnten die Rawindi unter ihrer Führung die Ketten der Echsenherrschaft sprengen. Heute stößt man nur vereinzelt auf Gruppen von Sritras, doch gibt es Gerüchte, dass in den Tiefen des Dschungels noch eine große, blühende Stadt dieses nichtmenschlichen Volkes existiert.

- Wichtige Städte: Aurangabad, Bithur, Dhar, Faruchabad, Govindar, Kanpur, Kukorah, Jagdischpur, Wasirabad
- Glaube: zahllose Götter um den Affengott und Gott der Weisheit Hanumat, den Sonnengott Suryatha, den Kriegsgott Sikanda und die Fruchtbarkeitsgöttin Additi - Geheimkulte der Camunda, der Göttin von Chaos und Seuchen, und der Kalaratri, der Göttin des gewaltsamen Todes
- Sprache: Rawindi
- Irdisches Vorbild: indisch-orientalisch
- Männl. Namen: Chandramohan, Hiranya, Jaschtamal, Sanjay, Vimal
  Weibl. Namen: Amodini, Derandara, Nalini, Swara, Tanirika

◆ Die große Insel **Serendib** war in den vergangenen Jahrhunderten das Ziel von Einwanderungswellen von beiden Küsten des Drachenmeeres. Zuerst flohen Scharen von Rawindi hierhin, um der Versklavung durch die Sritras zu entgehen. Im Lauf der Jahrhunderte entwickelten sich ihre Städte wegen der günstigen Lage der Insel zu Handelszentren, die auch zahlreiche Schariden aus Mokattam anlockte, die in einer freieren Atmosphäre als in ihrer Heimat zu Wohlstand kommen wollten. Die Ureinwohner Serendibs konnten ihre Unabhängigkeit nur im kargen Norden der Insel bewahren, der auch Piraten als Schupfwinkel dient.

- Wichtige Städte: Mangalwar, Nagpur, Sitapur
- Glaube: s. Eschar und Rawindra
- Sprache: Rawindi, Scharidisch
- Irdisches Vorbild: orientalisch
- Namen: s. Eschar und Rawindra

◆ Die Weiten der **Tegarischen Steppe** werden von unabhängigen Nomadenstämmen durchstreift. Die größte Volksgruppe bilden die Tegaren, deren Panzerreiter die Weiten der Steppe erobert und andere Völker wie die Berekyndai in die unfruchtbaren östlichen Bergländer abgedrängt haben. Die Städte, die an den *Midgards* Osten mit dem Westen verbindenden großen Karawanenstraßen liegen, zahlen den tegarischen Khans Tribut, um sich so den Frieden und ihre Unabhängigkeit zu erkaufen.

- Wichtige Städte: Baj Bajanai, Kudai, Schirkand, Uchana
- Glaube: die Dunkle Dreiheit unter den Namen Satara, die Todesgöttin, Tegalgirran, der Kriegsgott, und Yelekan, der Gott der Magie - schamanistisch bei den Berekyndai und kleineren Stämmen
- Sprache: Tegarisch
- Irdisches Vorbild: mongolisch (Tegaren), hunnisch-tibetanisch (Berekyndai)

- Männl. Namen: Batukhan, Burjas, Chulun, Hülan, Sukbatar
  Weibl. Namen: Ays, Bayarma, Erge, Odval, Sarantsal

◆ Nur wenige, aber wichtige Pässe über das Erlikul-Gebirge und die Berge von Dehestan verbinden das abgeschiedene, von Gebirgen umrahmte **TsaiChen-Tal** mit dem Westen *Midgards*. Das Gebiet ist seit jeher ein Teil KanThaiPans, seit Jahrhunderten aber nur noch dem Namen nach dem Jadekaiser untertan. Hier haben Flüchtlinge vor der Schreckensherrschaft der Schwarzen Adepten eine Heimstatt gefunden. Wehrhafte Fürsten unter der Führung des SchiDoscha haben es all die Jahre hindurch verstanden, ihre Unabhängigkeit und ihre alte Kultur zu erhalten. Aber auch dieser Teil des Landes hat sich im Schatten der Schwarzen Adepten verändert, denn das Leben seiner Menschen ist auf unaufhörlichen Kampf zur Verteidigung ihrer Freiheit eingerichtet, und alle Zauberei mit Ausnahme der gottgegebenen Magie der Priester wird mit abgrundtiefem Misstrauen betrachtet.

- Wichtige Städte: ChangAn, HuangFei, KiAnTsai, SuiFeng, YüTsin
- Glaube: der tradionelle kanthanische Glaube ChenMen um den Himmlischen Jadekaiser und Gott der Weisheit Wen-Chang, den Kriegsgott WeTo, den Affengott WuKung, den Gott der Schläue und der Zauberei, die Fruchtbarkeitsgöttin TsaiChen und Hunderte anderer Götter - ButsuDo, eine Weiterentwicklung des ChenMen unter dem Einfluss rawindischer Missionare
- Sprache: KanThaiTun
- Irdisches Vorbild: ostasiatisch
- Männl. Namen: Hachi, HoTaru, KaOru, Roku, SuZaku
  Weibl. Namen: AkaSchi, Kumoi, NyoSan, Ochiba, Tama-Kura

◆ Das karge, meerumschlungene Land der Waelinger kann seine Bewohner allein nicht ernähren, so dass sie sich als Fischer und Seefahrer dem Meer zuwenden müssen. Aus **Waeland** stammen die gefürchteten Wölfe der See, deren Langschiffe jeden Sommer das Meer der Fünf Winde unsicher machen und deren Raubschiffe sich sogar bis ins Endlose Meer wagen. Waelische Händler trifft man in den entferntesten Häfen, wo sie die Rohstoffe des Nordens gegen die Luxusgüter des Südens und Ostens tauschen. Unter den Bergen Waelands liegt Dvarheim, ein kleines Reich der Zwerge und Gnome, in dem Menschen nur geduldete Gäste sind.

- Wichtige Städte: Boras, Drakkargard, Isgard, Iggrgard, Jarnigard, Runsgard, Usegorm
- Glaube: Vidar, der Anführer der Götter, Asvargr, der Kriegsgott, Fjörgynn, der Gott der Fruchbarkeit, Wyrd, die Göttin des Schicksals, und weitere Götter
- Sprache: Waelska
- Irdisches Vorbild: nordisch
- Männl. Namen: Dreng Knochenbrecher, Egil Weißschopf, Franmar Blauzahn, Half Wogenreiter, Yngvi Hringson
  Weibl. Namen: Eistla Klingenstolz, Gollrond Blutmesser, Hjordis Ringreich. Signy Thorasdottir, Ulfrun Allweis

Die Heimat der nichtmenschlichen Völker

Midgard ist heute in erster Linie eine Welt der Menschen. In abgeschiedenen Gegenden trifft man aber noch auf Siedlungen nichtmenschlicher Völker. Einige Halblinge, Gnome und Zwerge leben auch in Menschenstädten, wo sie wegen ihres Geschicks in Handel und Handwerk geschätzt werden. Die Kopfzahl der nichtmenschlichen Völker ist jedoch so gering, dass sie im gegenwärtigen Zeitalter keinen Einfluss auf den Lauf der Welt haben. Die folgende Übersicht zeigt, wo überall die nichtmenschlichen Rassen leben, deren Vertreter man auch in den Reihen der Abenteurer antreffen kann.

◆ Die großen und prachtvollen Reiche der **Elfen** sind schon vor Jahrtausenden vergangen, als die meisten ihrer Bewohner die Welt *Midgard* verlassen haben. Allein im Zauberwald Broceliande im Süden Albas gibt es noch drei Elfenstädte, die an den Ruhm vergangener Zeitalter erinnern. Eine größere Anzahl an Dörfern, die naturverbundenen Elfen als Heimstatt dienen, findet man auch in den Wäldern Moravods.

- Wichtige Städte: Aglarintur, Celeduin, Tirthalion
- Glaube: druidisch
- Sprache: Eldalyn
- Männl. Namen: Belledur, Celebrandir, Feredir, Gilhathol, Talagan
  Weibl. Namen: Alfirin, Cenedril, Faenfaer, Uitirien

◆ **Gnome** haben auf *Midgard* keine eigenen Siedlungen, seit sie diese Welt an der Seite der Alfar, der Vorfahren der Elfenvölker, erreichten. Waldgnome leben heute noch meistens mit Elfen zusammen, während Berggnome sich mit Zwergen angefreundet haben und ein vertrautes Bild in den unterirdischen Zwergenstädten sind.



- Städte: keine
- Glaube: druidisch
- Sprache: Gnomenon
- Männl. Namen: Corwin vom Schattenwaldhain, Grendir Blausteinberg, Hansor von der Morchelgrotte, Theyn Glitzerfels, Wurlic vom Klangholz
  Weibl. Namen: Bilda Sonnenstein, Lilge vom Silberbachtal, Renja vom Tränensteingraben, Thrinn vom Grünweg, Ulga von der Kristallkaverne

◆ Die Kultur der **Halblinge** ist fest an das Halfdal im Norden Albas gebunden, dessen Magie das kleinwüchsige Volk zu dem gemacht hat, was es heute ist. Dort lebt es in mehreren großen Dörfern abgeschieden vom Rest der Menschheit unter dem Schutz der albischen Krone. Die Abenteuerlust lockt immer wieder Halblinge in die Ferne, aber nur wenige siedeln sich auf Dauer an anderen Orten an. Halblingsnamen folgen seit Jahrhunderten der Tradition der toquinischen Einwanderer, die nach dem Krieg der Magier das heutige Alba gründeten, deren Sprache in Alba selbst aber nur noch im Klerus verbreitet ist. Unter Freunden benutzen sie aber nur Kurzformen.

- Städte: keine
- Glaube: Peleandrin, der Gott des Heimes und der Gemütlichkeit, Leomie, die Göttin der Speisen und des Genusses
- Sprache: Halftan
- Männl. Namen: Aglaralin (Aggy), Brandeles (Brando), Frolodeam (Frollo), Leodegan (Leo), Meleagant (Mellin)
  Weibl. Namen: Avarona (Ava), Chelinda (Linda), Grisandole (Risa), Herselyde (Selly), Triamonea (Mona)

◆ **Zwerge** findet man in vielen Gebirgen *Midgards.* Die Zentren ihrer Kultur sind das Pengannion-Gebirge und das Artross-Massiv im Norden und Westen Albas und das größte Zwergenreich von allen, Dvarheim unter den waelischen Bergen, dessen König als Erbe des vergangenen großen Königreichs des Nordens den höchsten Rang unter allen Zwergen beansprucht. Das Zwergenreich unter dem Artross-Massiv gehört seit langem zu Alba, und sein König auf dem Thron von Gimil-Dum gehört dem Kronrat an. Traditionsbewusste Zwerge wie der König des Pengannion zu Dvarnaut, der die Oberhoheit über alle vesternessischen Zwerge beansprucht, sehen diese engen Verbindungen mit Menschen jedoch nicht gerne.

- Wichtige Städte: Azharazist, Hamurgathol, Gibillaz, Zvartalza (Dvarheim) - Dvarnaut, Tanast (Pengannion) - Azagrim, Nibrost, Gimil-Dum, Reginsvid (Artross)
- Glaube: Mahal, der Schöpfergott, Zornal Eisenhand, der Kriegsgott, Lishadi, die Bewahrerin und Göttin der Erde, und Torkin, der Gott der Schmiede.
- Sprache: Dvarska
- Männl. Namen: Andvari Stahlhagel, Bror Splitterfaust, Dargin Reichbart, Rork Riesenfeind, Tharin Wolkensteiger
  Weibl. Namen: Brungritta Glutfuß, Gambrina Rotkessel, Thorgilia Goldlieb, Thurismeid Schneeauge

Kleines Bestiarium

Das Bestiarium enthält die Spieldaten einiger Tiere, Fabelwesen und nichtmenschlicher Völker der Welt *Midgard,* die dem Spielleiter für den Anfang eine Auswahl an Gegnern bietet, mit denen er die Spielerfiguren herausfordern kann. Am Beispiel dieser Wesen kann er auch die Spieldaten anderer Wesen festlegen. So werden aus der großen Gruppe der Herdentiere nur Rinder erwähnt. Für ähnliche Tiere wie Schafe, Büffel oder Antilopen gelten dieselben Regeln mit offensichtlichen Änderungen bei LP/AP, RK und Schaden passend zur relativen Größe und Wehrhaftigkeit der Tiere.

Als weitere Hilfestellung findet man im Kasten typische Werte für Angriffs-, Abwehr- und Resistenzfertigkeitswerte in Abhängigkeit vom Grad, wobei der Grad selbst ein Maß für Größe und Kampferfahrung von Wesen ist. Es kann aber auch ohne weiteres kleine und wenig widerstandsfähige Wesen geben, die andererseits äußerst geschickt und gewandt sind. Sie haben einen niedrigen Grad, aber gleichzeitig einen hohen Fertigkeitswert für Angriff und Abwehr.

Typische Fertigkeitswerte für selbst entworfene Wesen

Grad	Angriff	Abwehr	Resistenz
0	+6	+10	+10
1	+7	+11	+10
2	+7	+12	+11
3	+8	+12	+11
4	+8	+13	+12
5-7	+9	+13	+12
8-11	+9	+14	+13
12-14	+10	+14	+13
15-18	+10	+15	+14
19-21	+11	+15	+14
22-25	+11	+16	+14
26-28	+12	+16	+15
29-32	+12	+17	+15
ab 33	+13	+17	+16

kämpferisch veranlagte Wesen:
höhere Resistenz gegen Körpermagie

magische Wesen:
oft höhere Resistenz gegen Körper- und Geistesmagie

Spieldaten von Tieren und Fabelwesen

Die meisten Geschöpfe *Midgards* besitzen dieselben Art von Spielwerten wie Menschen. Ihre Beschreibung enthält aber nur diejenigen, die oft im Spiel gebraucht werden.

Eigenschaften

An Eigenschaften werden nur **Stärke (St)**, **Gewandtheit (Gw)** und **Intelligenz (In)** angegeben. Die Spieldaten enthalten die Durchschnittswerte der Art, was im Spiel ausreicht. Einzelne Wesen können auch etwas stärker oder schwächer, gewandter oder unbeholfener und mehr oder weniger intelligent sein, wenn der Spielleiter das für wichtig erachtet.

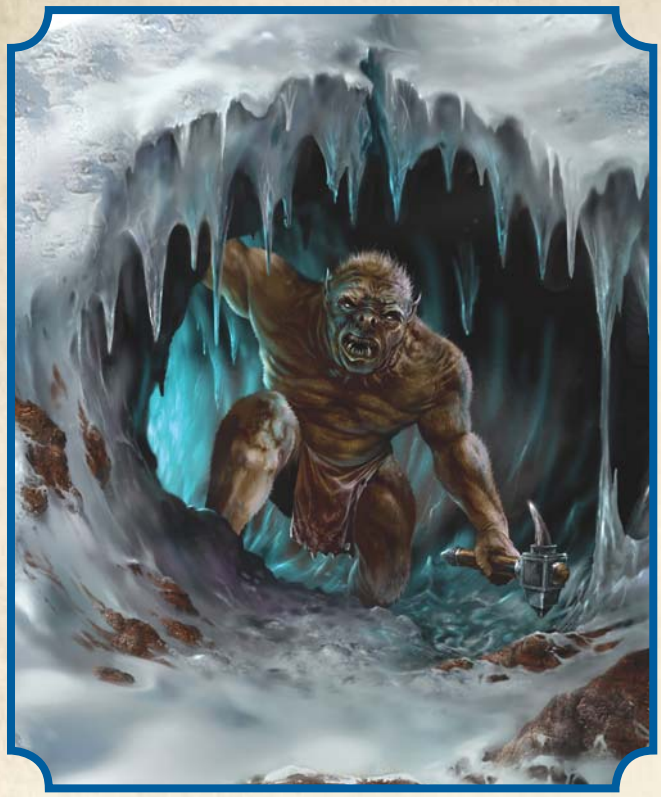
Eigenschaftswerte können im Gegensatz zu Menschen auch größer als 100 sein, vor allem bei der Stärke. Umgekehrt können auch Werte fehlen, was durch ein * markiert wird. Ein Beispiel ist die fehlende Stärke bei sehr kleinen Wesen wie Insekten oder Mäusen, die um ein Vielfaches schwächer sind als selbst ein Mensch mit St 01, oder bei Geisterwesen, die keinen materiellen Körper besitzen und keine physische Kraft ausüben können.

MIDGARD benutzt keine proportionale Eigenschaftsskala; schon bei Menschen ist der Kraftunterschied zwischen zwei Kriegern mit St 99 und St 94 um einiges größer als zwischen zwei normalen Menschen mit Stärke 49 und 44. Daher ist ein Drache mit St 200 nicht doppelt so stark, sondern um ein Vielfaches stärker als ein Mensch mit maximaler St 100. Eigenschaftswerte von Tieren und anderen Geschöpfen haben nur eine relative Bedeutung; man erkennt an ihnen, welche Wesen in etwa gleich stark oder gewandt sind.

Tiere besitzen Instinkt und Erfahrung, die in manchen Situationen ebenso nützlich sind wie menschlicher Verstand. Daher haben auch Tiere einen **Intelligenzwert**, dem zur Unterscheidung von Wesen mit menschlicher Intelligenz ein **t** vorangestellt wird. Ob ein Tier dieselbe Chance wie ein Mensch hat, ein Problem mit einem PW:Intelligenz zu lösen, muss der Spielleiter von Fall zu Fall entscheiden.

Tiere und Fabelwesen mit einer tierischen Intelligenz von **weniger als t90** besitzen keine menschliche Seele. Sie sind daher immun gegen alle Zauber mit Wirkungsziel **Geist** und Reagens **Luft** (s. *Das Arkanum,* S. 21).

Die Intelligenz spielt auch eine Rolle bei der Bestimmung der **Initiative** (s. S. 59). Alle Wesen können *Anführen* mit einem



ungelernten Fertigkeitswert von **In/10** (abgerundet), maximal aber **+(6)**.

Ob ein Wesen einen außerordentlichen **Kraftakt** vollbringen kann, hängt von seiner Stärke ab. Bei Wesen mit Stärke 1-100 wird dabei wie bei Menschen ein PW:(Stärke/10) gewürfelt. Ob der Kraftakt von ungewöhnlich starken Geschöpfen gelingt, entscheidet ein

PW:(Stärke–90) ab St 101

Die Konstitution von Tieren und Fabelwesen wird selten gebraucht. Der Spielleiter kann sie bei Bedarf selbst festlegen oder sie einfach aus dem angegebenen Maximum der Lebenspunkte in unverletztem Zustand herleiten:

Konstitution = 5×LP-Maximum

Lebens- und Ausdauerpunkte

Für Lebens- und Ausdauerpunkte (**LP** und **AP**) von Tieren, Fabelwesen und von unbedeutenden Nichtspielerfiguren wird direkt gewürfelt, meist mit einem oder mehreren W6. Der Minimalwert ist immer 1, auch wenn das Würfelergebnis einschließlich von Abzügen kleiner ist. Manche Wesen haben auch eine feste Zahl an LP oder AP.

Bei manchen Kreaturen des Bestiariums fehlt die Angabe der Lebenspunkte, was wieder mit „**LP ***“ markiert wird. Beispiele sind Geister, die keine körperliche Substanz besitzen, oder manche Besucher von anderen Welten des Multiversums, die nicht selbst auf *Midgard* weilen, sondern nur eine Projektion ihrer selbst schicken. Verliert ein solches Geschöpf im Kampf alle Ausdauerpunkte, so verschwindet es einfach und ist wenigstens vorübergehend unschädlich.

Andere Wesen besitzen unendlich viele Ausdauerpunkte, was in ihrer Beschreibung mit „**AP** ∞“ markiert wird. Beispiele sind Untote, Automaten oder Schleimwesen, die nicht ermüden. Um sie im Kampf zu überwinden, muss man sie praktisch in Stücke hauen und ihnen durch schwere Treffer alle Lebenspunkte rauben. Leichte Treffer spüren sie überhaupt nicht; diese bringen ihren Gegnern daher auch **keine Erfahrungspunkte** ein (s. S. 149).

Bewegungsweite, Rüstung, Gefährlichkeit

Die Geschwindigkeit von Tieren und Fabelwesen wird wie bei Abenteurern durch die Angabe ihrer **Bewegungsweite** (**B**) geregelt. Die Angabe in den Spieldaten ist der Durchschnittswert der Art. Einzelne Wesen können etwas schneller oder langsamer sein, wenn der Spielleiter dies für sinnvoll hält.

Einige Tiere und Fabelwesen besitzen unterschiedliche Fortbewegungsarten, z.B. Laufen und Fliegen bei Vögeln oder Laufen und Schwimmen bei Krokodilen. In solchen Fällen enthalten die Spieldaten zwei unterschiedliche Bewegungsweiten, wobei die erste sich auf die Fortbewegung an Land bezieht.

Bei menschenähnlichen Wesen ist die **Rüstklasse** (**RK**) in unbekleidetem Zustand angegeben. Viele von ihnen schützen sich aber mit Rüstungen, wenn sie mit einem Kampf rechnen. Tiere werden durch ihre Haut (OR), durch dichtes Fell (TR) und durch Lederhaut oder dicken Speck (LR) geschützt. Einige Kreaturen sind noch stärker gepanzert. Körperlose Geister besitzen keine Rüstklasse (***R**). Bei Besuchern von anderen Welten, die keine LP besitzen, wird die Rüstklasse meistens angegeben; sie ist zwar für das Spiel unwichtig, aber sie gibt einen groben Eindruck vom Aussehen des Wesens.

Die **Gefährlichkeit** (**Gf**) bestimmt, wie viel Erfahrung Abenteurer im Kampf gegen ein Wesen erhalten. In den meisten

Fällen stimmt sie mit dem Standardwert **Grad+3** überein und wird dann auch nicht eigens angegeben. Tiere und Fabelwesen, die ein lebensbedrohliches Gift besitzen oder ihre Gegner mit magischen Angriffen ausschalten können, sind aber manchmal deutlich gefährlicher, und es kann auch ausgesprochen harmlose Wesen geben. In diesen Ausnahmefällen enthalten die Spieldaten ausdrücklich die Gefährlichkeit.

Angriff, Abwehr, Resistenz und Raufen

Fertigkeitswerte für die unterschiedlichen Angriffsmöglichkeiten und für Abwehr haben bei Tieren und Fabelwesen dieselbe Bedeutung wie bei den Spielerfiguren. Der Spielleiter kann sie bei eigenen Schöpfungen weitgehend frei festlegen. Typische Werte findet er als Anhaltspunkte im Kasten (s. S. 181). Verschiedene Angriffe desselben Wesens können durchaus unterschiedliche Fertigkeitswerte haben, und es gibt auch natürliche Waffen, die nur im Handgemenge eingesetzt werden können.

Der Fertigkeitswert für **Resistenz** einschließlich der Zuschläge wird in der Form „Resistenz+11/12“ angegeben, d.h. Resistenz+11 gegen Geistesmagie und +12 gegen Körpermagie.

Einige außergewöhnliche Wesen haben überhaupt keine Angriffsmöglichkeiten außer Magie. Bei einigen von ihnen fehlen auch Angaben zu Abwehr oder Teilen der Resistenz, was wieder mit * markiert wird. Sie sind mangels Körper immun gegen jede Art von physischen Angriffen, oder sie sind zu fremdartig, um auf die für wenigstens entfernt menschen- oder tierähnliche Geschöpfe gedachte Geistesmagie zu reagieren.

Bei Wesen, die keine Lebenspunkte besitzen, unterscheiden sich leichte und schwere Treffer nicht. Dennoch wird ihr Abwehrwert angegeben, da er für einige Sonderregeln, z.B. zum Entwaffnen, gebraucht wird. Manche Geister und Projektionen von Wesen anderer Welten kämpfen mit normalen Waffen und können entwaffnet werden.

Der Fertigkeitswert für **Raufen** ist bei Tieren und Fabelwesen wie bei Menschen in etwa +(St+Gw)/20, kann aber bei Geschöpfen, die zum Kämpfen auf engstem Raum geboren sind, deutlich höher liegen. Auch der Schaden kann viel höher als bei Menschen sein, wenn Zähne und Klauen statt Hände zum Einsatz kommen. Es gibt auch körperlose Wesen, die gar nicht raufen können und bei denen die Angabe zum *Raufen* ganz entfällt.

Andere Fähigkeiten

Manche Tiere können besonders gut schleichen oder sich tarnen oder mit der Nase einer Spur folgen. Zu ihren Spieldaten gehören dann Fertigkeiten, die im Spiel genauso eingesetzt werden wie bei Spielerfiguren.

Einige Fabeltiere besitzen angeborene Fähigkeiten, die ähnlich wie Zaubersprüche wirken, bei der Anwendung aber **keine Ausdauer** kosten und auch keine materielle Komponente erfordern. In den Spieldaten wird das in der Form **»Zaubern+15:«** *Lähmung* vermerkt. Daneben gibt es auch Wesen, die bestimmte Zauber gelernt haben und genauso wie menschliche Magier zaubern. Ihre magischen Fähigkeiten erscheinen in den Spieldaten in der Form **Zaubern+15:** *Lähmung.*

Schaden im Kampf

Bei Tieren und Geschöpfen, die nur ihre natürlichen Waffen einsetzen, ist die Stärke bereits im Schaden der Angriffsmöglichkeiten berücksichtigt. Bei Wesen, die unterschiedliche Waffen benutzen können, wird der **Schadensbonus** (**SchB**) angegeben, der im Nahkampf und Handgemenge addiert wird, wenn er nicht 0 ist.

Bei kritischen Schäden (s. Tabelle 7) spielt die Art der Waffe manchmal eine Rolle. Natürliche Waffen kann man dabei mit den folgenden Waffen vergleichen:

Schwerter und Äxte: Biss, Schere, Schnabel, Zange
Dolch: Dorn, Hauer, Klaue, Stachel, Tatze
Stoßspeer: Horn, Stoßzahn
Streitkolben: Faust, Huf, Rüssel, Schwanzhieb, Tentakel, Trampeln

Manche Tiere sind giftig. Treffen sie einen Gegner schwer, muss er einen **PW:Gift** machen (s. S. 67). Misslingt der Wurf, erleidet er zusätzlich zum normalen Schaden durch den Treffer noch schweren Schaden durch das Gift, z.B. 2W6 durch das 2W6-Gift einer Giftschlange. Auf einen Zuschlag, z.B. +20, zum Prüfwurf wird in den Spieldaten in der Form „2W6-Gift+20“ hingewiesen.

Geisterwesen und Untote

Geisterwesen sind körperlose Geschöpfe, die beim Tod von Menschen und ähnlichen Geschöpfen entstehen können. Sie

besitzen keine Lebenspunkte. Sinken ihre AP auf 0, sind sie für eine gewisse Zeit (mindestens 1 Tag lang) gebannt. Endgültig vernichten kann man sie nur mit *Austreibung des Bösen.*

Alle Geisterwesen sehen im Infrarotbereich. Ihre Körperlosigkeit macht sie immun gegen Waffengewalt, Gift, Krankheit, Feuer und Kälte. Magische Waffen oder Feuer können ihnen aber schaden.

Da sie keinen Körper besitzen, sind Geisterwesen auch immun gegen Zauber, die sich gegen die materielle Substanz eines Körpers richten. Dazu gehören alle Sprüche mit Wirkungsziel **Körper** und Reagens **Erde, Holz** oder **Metall** sowie **Umgebungszauber**, die nur auf feste Materie wirken (s. *Das Arkanum,* S. 20).

Bis auf den Spuk in seiner materiellen Phase haben Geisterwesen keine Substanz und können Wände nach Belieben durchschreiten. Eine Ausnahme bilden nur Metallflächen; man kann einen Geist in einer Bleiflasche gefangen halten.

Untote sind ehemals lebende Wesen, deren Existenz durch Magie über den Tod hinaus verlängert worden ist. Sie besitzen unbegrenzt viele Ausdauerpunkte, da sie von Magie angetrieben werden. Sie können auch bei Dunkelheit sehr gut sehen und beherrschen ausnahmslos *Nachtsicht+2.*

Alle Untote sind unempfindlich gegen Gift, Krankheit und Kälte. Als unvollständige Wesen sind sie immun gegen viele Zauber, zum Beispiel gegen Sprüche mit Wirkungsziel **Geist/Körper** und Reagens **Feuer/Wasser** bzw. Wirkungsziel **Körper**, Agens **Eis** und Reagens **Erde** (s. *Das Arkanum,* S. 21). Niedere Untote mit nur tierischer Intelligenz teilen zusätzlich die Unempfindlichkeit von Tieren gegen Magie, die auf die menschliche Seele zielt.

Untote vom 1.-3. Grad fürchten **Feuer**. Hält man ihnen eine Fackel entgegen, so verzichten sie auf einen direkten Angriff, wenn ein EW:Resistenz gegen Geistesmagie misslingt. Sie warten geduldig, bis das störende Feuer nicht mehr im Weg ist. Alle Untote sind besonders empfindlich gegen Weihwasser (s. *Das Arkanum,* S. 177).



Wesen von A - Z

Adler (Greifvogel, Grad 2)
LP 2W6 **AP** 2W6+2 **OR**
St 30 Gw 70 In t50 B 3/120
Abwehr+13 Resistenz+11/13
Angriff: Schnabel+7 (1W6+1), im Flug Klauen+7 (1W6) - Raufen+5 (1W6–4)
Wahrnehmung+15 (Sehen)

Die Spieldaten beziehen sich auf mittelgroße Adler mit einer Flügelspannweite von 160 bis 180 cm. Im Flug greifen sie mit ihren Klauen an, auf dem Boden oder im Handgemenge mit ihrem Schnabel. Nach einem Sturzflug von wenigstens 20 m erhalten sie Zuschläge von **+4** auf EW:Angriff und **+2** auf Schaden für ihren Klauenangriff.

Affe (Affe, Grad 1)
LP 3W6 **AP** 1W6+2 **TR**
St 50 Gw 60 In t80 B 24
Abwehr+11 Resistenz+10/12
Angriff: Biss+7 (1W6) - Raufen+5 (1W6–2)

Die Angaben gelten für wehrhafte Affen wie zum Beispiel Paviane. Diese Tiere gehen normalerweise Kämpfen aus dem Wege. Sie verteidigen aber leidenschaftlich ihre Jungen oder ihr Revier. Im Kampf versuchen sie meist zu mehreren, Gegner ins Handgemenge zu verwickeln. Große Männchen haben **1W6+4 AP** und richten **1W6+1** Schaden an.

Bär (Bär, Grad 6)
LP 4W6+1 **AP** 5W6+10 **LR** Gf 15
St 90 Gw 40 In t60 B 30
Abwehr+13 Resistenz+12/14
Angriff: 2×Tatze+9 (je 1W6), im Handgemenge Biss+13 (1W6+3) - Raufen+7 (1W6–1)

Bären gibt es in den unterschiedlichsten Größen. Die Angaben beziehen sich auf 2,50 m große, 200-400 kg schwere Arten, z.B. Braun- oder Grizzlybären.

Ein Bär richtet sich im Kampf auf den Hinterbeinen auf und schlägt im Nahkampf mit beiden Tatzen blitzschnell gegen denselben Gegner. Trifft er mit **beiden** Angriffen, kann er sofort versuchen, mit einem EW:Raufen ein Handgemenge einzuleiten. Dieser Zusatzangriff richtet keinen Schaden an, selbst wenn er erfolgreich ist. Kann der Bär seinen Gegner so

ins Handgemenge verwickeln, darf er sofort auch noch zubeißen. Solange das Handgemenge dauert, kann das Tier nur noch seinen Biss einsetzen.

Gereizte Bären sind furchtbare Gegner, die auch dann nicht von ihrem Gegner lassen, wenn sie keine Ausdauer mehr haben. In ihrer Raserei setzen sie den Kampf ohne Nachteile fort, bis ihre Lebenspunkte auf ein Drittel oder weniger ihres LP-Maximums sinken. Erst dann leiden sie unter denselben Erschwernissen wie erschöpfte Abenteurer (s. S. 62f). Im Kampf gegen rasende Bären mit 0 AP erhalten Spielerfiguren ausnahmsweise auch Erfahrung für Treffer, die dem Tier nur LP rauben.

Draug (Geisterwesen, Grad 4)
LP * **AP** 4W6+8 ***R**
St * Gw 50 In 50 B 24
Abwehr+13 Resistenz+15/15
Angriff: Berührung+8 (1W6 & 2 LP)
Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; EW–5:Resistenz gegen *Angst* (bis Grad 3)
»**Zaubern+18:**« *Nebel schaffen* (Wirkungsbereich 100-500 m)

Ein Draug ist der bösartige Geist eines Verstorbenen, der in einsam gelegenen Grabstätten wie zum Beispiel Hügelgräbern haust und alles Leben hasst. Er ist an die weitere Umgebung seines Grabes gebunden. Der Anblick dieses Scheusals wirkt auf alle Wesen bis zum Grad 3 wie der Zauber *Angst.*

Bei jedem Treffer des Draugs verliert der Gegner zusätzlich zum normalen leichten oder schweren Schaden **2 LP** durch die Grabeskälte des Geisterwesens. Rüstung schützt nicht vor diesem magischen Schaden. Ein Draug hat die Fähigkeit, in einigen 100 m Umkreis dichten Nebel zu erzeugen, um einsame Wanderer in die Irre zu leiten.

Dunkelzwerg (Menschenähnlicher, Grad 1)
LP 3W6+1 **AP** 1W6+1 **OR**
St 40 Gw 60 In 50 B 12
Abwehr+11 Resistenz+11/12
Angriff: Waffe+5 - Raufen+5 (1W6–4)

Dunkelzwerge sind zierlicher und mit rund 1,20 m etwas kleiner als Zwerge. Sie fallen durch kleine, breite Nasen, zugespitzte Ohren und weitgehende Haarlosigkeit auf. Dunkelzwerge sind völlig skrupellos und lieben wie Zwerge Gold und Edelsteine über alles. Sie brechen jedoch nie ein einmal gegebenes Versprechen, selbst wenn dieses erpresst wurde. Es freut sie allerdings besonders, das Versprochene dem Buchstaben nach zu erfüllen und dennoch ihr Gegenüber übers Ohr zu hauen. Werden Dunkelzwerge von den Strahlen der Sonne direkt getroffen, so werden sie zu Stein. Aus diesem Grund verlassen sie ihre unterirdischen Siedlungen selten bei Tag. Einige ihrer Zauberfürsten verfügen über Tarnkappen, die das Sonnenlicht um ihre Körper herumbiegen und sie immun gegen Versteinerung machen; als Nebeneffekt wird ein Tarnkappenträger unsichtbar. Die bevorzugten Waffen von Dunkelzwergen sind Kurzschwert, Wurfspeer, Streitkolben und Schleuder.

Eber (Schwein, Grad 3)
LP 3W6 **AP** 3W6+6 **LR** Gf 9
St 60 Gw 60 In t40 B 30
Abwehr+12 Resistenz+11/13
Angriff: Hauerstoß+8 (2W6) - Raufen+6 (1W6–2)

Eber sind aggressiv und greifen furchtlos an, wenn sie sich bedroht fühlen. Wie Bären geraten sie in Raserei und kämpfen dann auch mit 0 AP ohne Nachteile weiter, bis ihre Lebenspunkte auf ein Drittel des LP-Maximums fallen. **Wildsauen** sind friedfertiger, wenn sie nicht gerade ihre Jungen beschützen. Sie haben nur **3W6 AP** und richten mit ihren kleinen Hauern nur **1W6** Schaden an; sie haben **Gf 6**.

Echsenmensch (Tiermensch, Grad 2)
LP 3W6+2 **AP** 2W6+4 **LR**
St 80 Gw 40 In 30 B 18
Abwehr+12 Resistenz+11/13
Angriff: Waffe+6 (SchB+2) oder Klaue+7 (1W6–2), im Handgemenge auch Biss+7 (1W6) - Raufen+6 (1W6–2)
Schwimmen+18, Tauchen+18

Diese echsenartigen Zweibeiner leben in Sümpfen und anderen Feuchtgebieten. Sie ernähren sich ausschließlich von Fleisch und schrecken manchmal auch nicht davor zurück, Jagd auf menschliche Beute zu machen. Echsenmenschen haben eine steinzeitliche Kultur und leben in kleinen Stammesgemeinschaften. Im Kampf benutzen sie bevorzugt Wurfspeere mit Knochenspitzen und mit Steinsplittern besetzte Stabkeulen.

Eisbär (Bär, Grad 9)
LP 4W6+2 **AP** 6W6+12 **LR** Gf 18
St 100 Gw 40 In t60 B 40/20
Abwehr+14 Resistenz+13/15
Angriff: 2×Tatze+9 (je 1W6), im Handgemenge Biss+13 (1W6+3) - Raufen+8 (1W6)

Eisbären sind hervorragende Schwimmer. Im Kampf verhalten sie sich genauso wie andere Bären (s. oben).

Eule (Eulenvogel, Grad 0)
LP 2W6–1 **AP** 1W6+1 **OR**
St 20 Gw 70 In t50 B 3/48
Abwehr+11 Resistenz+10/12
Angriff: Schnabel+7 (1W6–2), im Flug Klauen+7 (1W6–2) - Raufen+4 (1W6–4)
Schleichen+16 (im Flug)

Falke (Greifvogel, Grad 0)
LP 2W6–1 **AP** 1W6+1 **OR**
St 20 Gw 90 In t50 B 3/130
Abwehr+12 Resistenz+10/12
Angriff: Schnabel+7 (1W6–2), im Flug Klauen+7 (1W3) - Raufen+5 (1W3–1)

Wie Adler können auch Falken im Sturzflug angreifen und erhalten dann **+4** auf EW:Angriff und **+2** auf Schaden.

Geist (Geisterwesen, Grad 20)
LP * **AP** 8W6+12 ***R** Gf 40
St * Gw 60 In 50 B 24
Abwehr+15 Resistenz+19/19
Angriff: Berührung+10 (1W6 & 4 LP)
Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen

Ein Geist erscheint meist als gestaltloser weißer Nebel mit glühendem Augenpaar oder als leicht durchscheinendes Abbild seines ehemaligen Körpers. Seine eisige Berührung entzieht seinen Opfern direkt Lebenskraft wie der Angriff eines Draugs. Diese zusätzlichen Lebenspunkteverluste sind dauerhaft, da die Grabeskälte in den Körper des Berührten eindringt. Natürliche und magische Rückgewinnung der LP ist erst dann wieder möglich, wenn *Austreibung des Bösen* auf das Opfer angewandt worden ist. Es gibt auch schwächere oder stärkere Geister mit Unterschieden bei AP und Schaden. Abhängig von Persönlichkeit und Fähigkeiten des Verstorbenen können sie verschieden aussehen und zusätzliche Fähigkeiten, z.B. Zaubersprüche, besitzen.

Ghul (Untoter, Grad 2)
LP 2W6+2 **AP** ∞ **TR** Gf 10
St 60 Gw 60 In 10 B 24
Abwehr+12 Resistenz+11/13
Angriff: 2×Klaue+7 (1W6–2 & Lähmgift) oder Biss+7 (1W6) - Raufen+5 (1W6–3)
Bes.: –2 auf alle EW und WW in hellem Sonnenlicht

Diese Untoten sind weitgehend menschenähnlich, besitzen jedoch Klauen, Pfoten und hyänenartige Gesichtszüge. Sie leben in kleinen Gruppen zusammen, halten sich meist in Höhlen und Ruinen auf und meiden das Tageslicht. Sonnenlicht schwächt sie und bringt ihnen Nachteile im Kampf.

Ghule ernähren sich von Leichen, haben aber keine Hemmungen, Lebende anzugreifen und zu zerfleischen. Durch das an ihren Klauen haftende Leichengift muss jeder von einer Ghulklaue Getroffene einen PW:Gift machen. Misslingt der Wurf, so ist der Betroffene einen Tag lang gelähmt wie unter der Wirkung des Zaubers *Lähmung*. Wird ein Abenteurer von Ghulen getötet und nicht von ihnen verschlungen, wird er nach Verstreichen von 24 Stunden selbst zum Ghul, wenn ihm ein **PW:(40+Konstitution/2)** gelingt.

Gorilla (Affe, Grad 6)
LP 4W6+1 **AP** 5W6+9 **LR** Gf 18
St 105 Gw 70 In t90 B 24
Abwehr+13 Resistenz+12/14
Angriff: 2×Klaue+9 (je 1W6+1), im Handgemenge Biss+13 (1W6+4) - Raufen+9 (1W6+1)

Gorillas sind hier als Beispiel für Großaffen vertreten. Ähnlich wie Bären greifen sie im Nahkampf denselben Gegner mit beiden Klauen an. Treffen beide, entscheidet ein EW:Raufen, ob der Gorilla seinen Gegner gepackt hat und ihn in ein Handgemenge verwickelt. Im Erfolgsfall kann er noch in derselben Runde zubeißen.

Hai (Fisch, Grad 3)
LP 3W6+2 **AP** 3W6+3 **LR**
St 60 Gw 60 In t20 B 48
Abwehr+12 Resistenz+11/13
Angriff: Biss+8 (1W6) - Raufen+6 (1W6–3)

Die Angaben beziehen sich auf einen kleinen Hai von bis zu 2,50 m Länge.

Hügeltroll (Tiermensch, Grad 10)
LP 4W6+2 **AP** 6W6+18 **PR**
St 110 Gw 60 In 20 B 24
Abwehr+14 Resistenz+13/17
Angriff: Klaue+9 (1W6+2), im Handgemenge zusätzlich Biss+9 (1W6+2) - Raufen+9 (1W6+2)

Athletik+6
Bes.: feuerempfindlich, empfindlich gegen *Kaltes Eisen*
»Zaubern+20:« *Heilen von Wunden* (auf sich selbst)

Ein Hügeltroll ist ein rund 2,30 m großes, außerordentlich starkes, durch eine flexible Schuppenhaut bestens geschütztes Wesen, das vage menschenähnlich aussieht. Seine überlangen Arme sind jedoch klauenbewehrt, und sein Gesicht weist bestienhafte Züge auf. Verliert ein Troll LP, so regeneriert er diese wieder: zu Beginn jeder Runde wirkt *Heilen von Wunden* auf ihn, bis er wieder seine vollen Lebenspunkte hat - selbst wenn zwischenzeitlich seine LP unter 0 gesunken sind. Man kann einen Hügeltroll praktisch in Stücke hauen, und die Teile finden sich doch wieder zur ganzen Kreatur zusammen. Dies lässt sich nur verhindern, indem man den Leichnam verbrennt oder ihn gleich mit Feuer bekämpft. Durch Feuer erleidet der Troll doppelten Schaden, und er kann die so erlittenen LP-Verluste nicht magisch regenerieren. Auch Wunden, die dem Troll durch Waffen aus *Kaltem Eisen* (s. *Das Arkanum,* S. 178) geschlagen werden, schließen sich nicht von alleine.

Hund (Hund, Grad 1)
LP 2W6 **AP** 1W6+2 **TR**
St 50 Gw 60 In t60 B 30
Abwehr+11 Resistenz+10/12
Angriff: Biss+7 (1W6–1) - Raufen+5 (1W6–4)
Spurensuche+12 (Riechen)

Die Angaben beziehen sich auf einen der mittelgroßen Straßenhunde, wie sie fast überall auf *Midgard* in Dörfern und Armenvierteln herumstreunen.

Katze (Katze, Grad 0)
LP 2W6 **AP** 1W6–1 **OR**
St 20 Gw 100 In t50 B 24
Abwehr+14 Resistenz+10/12
Angriff: im Handgemenge Biss+10 (1W6–2) - Raufen+8 (1W6–3)
Akrobatik+18, Schleichen+18, Tarnen+18, Gute Reflexe+12, Nachtsicht+2
Bes.: Gegner erhalten **–4** auf ihre EW:Angriff

Eine große Hauskatze kann auch einem erfahrenen Krieger zu schaffen machen und ihn ein paar Runden beschäftigen. Normalerweise greift eine Katze einen Menschen nicht an. Die Vertrauten von Zauberern verteidigen aber ihre Herren hingebungsvoll. Um Menschen Schaden zuzufügen, muss eine Katze erst ein Handgemenge einleiten. Der eine Angriff, den sie dann hat, steht für gleichzeitiges Beißen, Kratzen usw.

Kentaur (Halbmensch, Grad 5)
LP 4W6+1 **AP** 5W6+12 **TR** Gf 15
St 90 Gw 50 In 50 B 36
Abwehr+13 Resistenz+12/14
Angriff: Waffe+6 (SchB+2), Hufschlag+9 (1W6) - Raufen+7 (1W6–2)

Kentauren sehen aus wie Pferde mit einem menschlichen Oberkörper anstelle des Pferdekopfes. Im Nahkampf können sie gleichzeitig wie ein Pferd mit den Vorderhufen zuschlagen und eine Nahkampfwaffe einsetzen. Kentauren sind oft hitzköpfig und stur.

Königskobra (Schlange, Grad 4)
LP 3W6+3 **AP** 4W6+4 **LR** Gf 15
St 60 Gw 90 In t60 B 18
Abwehr+14 Resistenz+12/14
Angriff: Biss+8 (1W6–1 Schadenspunkt & 4W6-Gift) - Raufen+8 (1W6–3)

Die Königskobra ist 3-4 m lang und ernährt sich vorwiegend von anderen Reptilien. Für Giftschlangen ist sie wenig aggressiv, weiß sich aber ihrer Haut wehren, wenn sie in die Enge getrieben wird. Ihr Gift wirkt bei Menschen nach 1W6 min.

Kobold (Tiermensch, Grad 1)
LP 2W6 **AP** 1W6–1 **LR**
St 30 Gw 60 In 30 B 12
Abwehr+13 Resistenz+10/12
Angriff: Waffe+5 oder Klaue+6 (1W6–2) - Raufen+4 (1W6–4)

Kobolde sind etwa 90 cm große menschenähnliche Wesen mit pechschwarzer, ledriger Haut, die in kleinen oder größeren Gruppen vorwiegend unterirdisch leben. Ihre Schädelform erinnert allerdings eher an kleine Bären, und ihre Hände sind mit Klauen bewehrt. Sie sind amoralisch und lieben es, Menschen und anderen intelligenten Wesen mehr oder weniger bösartige Streiche zu spielen. Außerdem stehlen sie alles, was nicht niet- und nagelfest ist.

Krähe (Rabenvogel, Grad 0)
LP 2W6–2 **AP** 1W6–1 **OR**
St 10 Gw 70 In t60 B 3/72
Abwehr+12 Resistenz+10/10
Angriff: Schnabel+6 (1W6–3), im Flug Klauen+6 (1W6–3) - Raufen+4 (1W3–2)
»Zaubern+15:« *Nebel wecken* (nur Nebelkrähe)

Krähen sind große Rabenvögel, die als Allesfresser in verschiedenen Unterarten fast überall auf *Midgard* anzutreffen sind. Sie leben in Schwärmen und greifen auch deutlich größere Greifvögel, Raubtiere und sogar Menschen an, wenn sie sich oder ihre Brut bedroht sehen. In manchen Gebirgen Vesternesses leben Schwärme der seltenen **Nebelkrähe**. Wo 60 oder mehr dieser grauschwarzen Rabenvögel zusammen sind, ist es immer neblig (wie beim Zauber *Nebel wecken*). Orcschamanen übernehmen gern die Kontrolle über das Leittier eines Schwarms Nebelkrähen.

Kreuzotter (Schlange, Grad 1)
LP 1W6 **AP** 1W6 **OR**
St 10 Gw 100 In t40 B 12
Abwehr+13 Resistenz+10/12
Angriff: Biss+7 (1 Schadenspunkt & 2W6-Gift) - Raufen+6 (1W3–2)

Das Gift der armlangen Schlange ist vergleichsweise schwach und wirkt erst nach 2W10 min. Sie meidet Menschen, beißt aber sofort zu, wenn sie überrascht wird.

Kriegshund (Hund, Grad 2)
LP 2W6 **AP** 1W6+2 **TR**
St 70 Gw 60 In t40 B 30
Abwehr+12 Resistenz+11/13
Angriff: Biss+7 (1W6+1) - Raufen+7 (1W6–2)

Kriegshunde, wie sie zum Beispiel von Orcs eingesetzt werden, haben eine Schulterhöhe von 70-80 cm und einen gedrungenen Körperbau. Sie können mit Leder- oder gar Kettenrüstung (**LR/KR**) geschützt sein. Andere Kampfhunde haben ähnliche Spieldaten.

Krokodil (Krokodil, Grad 3)
LP 4W6+1 **AP** 3W6+3 **LR** Gf 9
St 80 Gw 30/60 In t40 B 18/24
Abwehr+12 Resistenz+11/13
Angriff: Biss+8 (1W6+2), Schwanzhieb+8 (1W6–1) - Raufen+6 (1W6–2)
Tarnen+12

Dieses etwa 1,50-2 m lange Krokodil nimmt 1m×2m Fläche ein. Der Schwanzhieb kann nur gegen Gegner **hinter** dem Tier eingesetzt werden. Im Wasser bewegt sich das Krokodil schneller, und es reagiert dort auch schneller (Gw 60). Trifft es im Wasser mit seinem Biss schwer, so hat es sich festgebissen und zieht seinen Gegner unter Wasser. Dessen Versuche, sich zu befreien, werden wie das *Losreißen* aus einem Haltegriff im Handgemenge behandelt.

Leopard (Katze, Grad 3)
LP 3W6+1 **AP** 3W6+8 **TR** Gf 9
St 70 Gw 90 In t60 B 36
Abwehr+14 Resistenz+11/13
Angriff: Tatze+8 (1W6–1), im Handgemenge zusätzlich Biss+8 (1W6+1), Hinterpfoten+8 (1W6–1) - Raufen+8 (1W6–1)
Schleichen+17, Tarnen+17, Nachtsicht+2

Die Angaben gelten für alle Raubkatzen vergleichbarer Größe wie z.B. **Jaguar** oder **Puma**. Der Jaguar kann zusätzlich *Schwimmen+18.* Leoparden können ihre Beute anspringen und zu Boden reißen. Diese Möglichkeit haben sie nur während des ersten Angriffs; sind sie erst in einen Nahkampf verwickelt, fehlt es ihnen am nötigen Schwung. Leoparden springen ihr Opfer aus erhöhter Position oder mit Anlauf über eine Distanz von mindestens 2 m an und erhalten dabei für ihren Tatzenangriff einen Zuschlag **+4**. Gelingt ein schwerer Treffer, wird der Gegner um 1 m zurückgedrängt und zu Boden gerissen, und er befindet sich anschließend im Handgemenge mit der großen Katze.

Lindwurm (Drachenähnlicher, Grad 32)
LP 5W6+10 **AP** 12W6+40 **VR/LR** Gf 80
St 180 Gw 40 In t60 B 18
Abwehr+17 Resistenz+14/18
Angriff: Biss+12 (3W6+2) oder Dampfwolke+12 (2W6), Schwanzhieb+12 (1W6+4) - Raufen+11 (2W6+1)
Bes.: EW:Resistenz gegen *Angst* (bis Grad 3); immun gegen Hitze und Feuer (magisch & natürlich)

Dieser entfernte, flugunfähige Verwandte der Drachen schleppt seinen massiven Körper auf vier kurzen Beinen dahin. Da ein Lindwurm sein Leben lang wächst, findet man Exemplare der unterschiedlichsten Größen. Die angegebenen Daten gelten für ein altes riesiges Tier von etwa 20 m Länge (zuzüglich etwa 7 m Schwanz), 5 m Breite und 3 m Höhe.

Lindwürmer hausen vorzugsweise in Fels- oder Erdhöhlen. Sie sind ausgesprochen zäh, kurzsichtig und leicht erregbar. Fühlen sie sich bedroht oder auch nur verärgert, greifen sie an, bis sie keinen Gegner mehr in Reichweite ihres Rachens oder Schwanzes haben. Lindwürmer können eine heiße Dampfwolke ausstoßen, die alle Gegner in einem vom Rachen ausgehenden 6 m langen und an der entferntesten Stelle 3 m breiten Kegel gefährdet. Da der heiße Dampf in alle

Ritzen dringt, schützt Rüstung nicht gegen ihn. Nach einem Einsatz der Dampfwolke muss ein Lindwurm 5 Runden warten, bevor er wieder einen genügend hohen Druck für den nächsten Dampfangriff aufgebaut hat.

Minotaur (Halbmensch, Grad 15)
LP 4W6+1 **AP** 7W6+7 **LR** Gf 28
St 90 Gw 60 In 50 B 30
Abwehr+14 Resistenz+13/15
Angriff: Horn+10 (1W6), Klaue+10 (1W6+3) oder Schlachtbeil+10 (1W6+5) - Raufen+8 (1W6–2)
Athletik+6, Berserkergang+10, Wahrnehmung+15 (Hören und Riechen)

Ein Minotaur gleicht einem etwa 2,20 m großen, kräftigen und behaarten Mann mit Klauenhänden und dem Kopf eines Stiers. Er ist leicht erregbar und greift oft kopflos an. Minotauren sind Allesfresser mit einer ausgeprägten Vorliebe für Menschenfleisch.

Mumie (Untoter, Grad 10)
LP 6W6+12 **AP** ∞ **TR** Gf 15
St 110 Gw 30 In 20 B 12
Abwehr+13 Resistenz+12/14
Angriff: Hieb+9 (2W6+1) - Raufen+7 (1W6+2)
Bes.: feuerempfindlich; EW:Resistenz gegen *Namenloses Grauen* (bis Grad 5)

Sobald sie eine wandelnde Mumie erblicken, müssen Abenteurer bis zum 5. Grad einen EW:Resistenz würfeln, ob sie wie unter der Wirkung des Zaubers *Namenloses Grauen* die Flucht ergreifen. Der *Fluch der Mumie* ist auf *Midgard* Realität. Jeder an der Vernichtung einer Mumie Beteiligte muss damit rechnen, von einem Fluch getroffen zu werden. Die Auswirkungen, z.B. eine Krankheit oder das Ausbleiben von Glück in Form von weniger oder gar keinen Glückspunkten, können von Mumie zu Mumie unterschiedlich sein. Mit welcher Chance, wenn überhaupt, ein Abenteurer den Fluch der Mumie auf sich zieht und wie er sich von ihm befreien kann, entscheidet der Spielleiter.

Nachtmarder (Marderartiger, Grad 2)
LP 3W6 **AP** 4W6+4 **TR** Gf 9
St 60 Gw 90 In t50 B 24
Abwehr+14 Resistenz+11/13
Angriff: Biss+9 (1W6), im Handgemenge zusätzlich Klauen+9 (1W6) - Raufen+8 (1W6–2)
Meucheln+10, Schleichen+20, Tarnen+20

Der Nachtmarder ist ein für seine Wildheit und seinen Blutdurst gefürchtetes nächtlich lebendes Raubtier. Er gleicht einem etwa 1 m langen schwanzlosen Marder. Er greift wesentlich größere Tiere und auch Menschen an, indem er sich an ein schlafendes Opfer anschleicht und es mit einem Biss in die Halsschlagader tötet. Ob dies gelingt, wird durch die Anwendung der Fertigkeit *Meucheln* entschieden. Ist ein Nachtmarder erst einmal in einen Kampf verwickelt, so kämpft er wie ein Bär ungeschwächt weiter, wenn er keine AP mehr besitzt. Erst wenn die Lebenspunkte auf ein Drittel oder weniger des LP-Maximums sinken, erleidet das erschöpfte Tier die üblichen Nachteile im Kampf.

Nymphe (Naturgeist, Grad 3)
LP 3W6+1 **AP** 3W6+9 **OR**
St 40 Gw 70 In 70 B 24
Abwehr+14 Resistenz+17/17
Angriff: Dolch+6 (1W6–1) - Raufen+5 (1W6–4)
Pflanzenkunde+16, Musizieren+16 (Singen), Schleichen+18, Tierkunde+16, Tarnen+18, Verführen+18
Bes.: empfindlich gegen Kaltes Eisen (Verlust der Zauberfähigkeiten *Macht über Menschen* und *Versetzen*)
»**Zaubern+18:**« *Macht über Menschen* (nur auf Menschenähnliche männlichen Geschlechts, –2 auf WW:Resistenz), *Versetzen* (sich selbst und eine Person zu ihrem Heim)
Zaubern+18: *Tiersprache, Macht über die belebte Natur* (nur auf an ihrem Wohnort heimische Tiere), *Verwandlung, Wahnsinn, Zähmen, Zauberstimme*

Nymphen sind weibliche Naturgeister mit dem Aussehen wunderschöner junger Frauen. Ihre bevorzugten Aufenthaltsorte befinden sich an landschaftlich besonders attraktiven Orten, wo sie in von Edelsteinen oder Metalladern glitzernden Höhlen im Gebirge, in Grotten an See- oder Meeresufern oder in ausgehöhlten Bäumen inmitten lichtdurchfluteter Wälder wohnen. Nymphen, die in Wäldern bzw. am Wasser leben, nennt man auch Dryaden und Najaden. Man trifft Nymphen fast ausschließlich in der näheren Umgebung ihres Heimes an. Neben den allen gemeinsamen Zauberkünsten beherrschen einige von ihnen auch das Verwandeln von Personen männlichen Geschlechts in Tiere.

Nymphen sind in der Regel kontaktscheu und lassen sich selten von alleine sehen. Man muss sehr geschickt vorgehen, wenn man ihren Rat oder ihre Hilfe sucht. Begegnet eine Nymphe jedoch einem Mann mit Aussehen 96-100 und persönlicher Ausstrahlung 61-100, so versucht sie mit 90%, ihn mit Macht über Menschen zu verzaubern und in ihr Heim zu entführen. Einmal dort angelangt, will er es freiwillig nicht

mehr verlassen, solange die Nymphe ihn nicht freigibt. Ob und wann sie dies tut, wird mit W% ausgewürfelt:

01-60: nach 1W20 Tagen
61-80: nach 1W10 Monaten
81-95: nach 1W6 Jahren
96-100: nie.

Oger (Menschenähnlicher, Grad 4)

LP 4W6+1	**AP** 7W6+7	**LR**	Gf 15
St 110	Gw 35	In 20	B 24
Abwehr+13	Resistenz+12/14		

Angriff: Waffe+8 (1W6+6) oder Faust+8 (1W6+2) - Raufen+7 (1W6+2)
Athletik+10, Spurensuche+8 (Riechen), *Wahrnehmung+12* (Riechen)

Oger sind 2,50-2,80 m große und unverhältnismäßig breite menschenähnliche Unholde, die ihre ungeschlachte Gestalt in Felle hüllen und im Kampf schwere Keulen oder Steinhämmer schwingen. Sie sind sehr stark, aber recht ungeschickt und haben eine Vorliebe für Menschenfleisch. Oger leben in kleinen Familien oder Gruppen in der Wildnis als Jäger und Sammler, wobei ihnen ihr ausgeprägter Geruchssinn hilft. Zum Ausgleich sehen und hören sie nicht besonders gut (wie *Sehen–2* und *Hören–2).*

Orc (Menschenähnlicher, Grad 1)

LP 3W6+2	**AP** 1W6+4	**OR**	
St 60	Gw 45	In 20	B 24
Abwehr+11	Resistenz+10/12		

Angriff: Waffe+5 - Raufen+6 (1W6–3)
Robustheit+9
Bes.: Infrarotsicht; –1 auf alle EW, WW und Schadenswürfe bei Tageslicht

Orcs sind menschenähnliche Wesen, die vor Urzeiten von dunklen Mächten aus versklavten Elfen geschaffen worden sind. Sie sind weitgehend menschenähnlich, auch was die Körpergröße angeht, zeigen aber bestialische Merkmale in Gesicht und Körperbau. Orcs leben in Banden und Stämmen zusammen, die einander und alle andere intelligenten Lebewesen, die keinen ernsthaften Widerstand leisten, bekämpfen. Ihren Lebensunterhalt bestreiten sie fast ausschließlich durch Raubzüge und Arbeit von Sklaven. Orcs meiden das Tageslicht, da sie mit ihren empfindlichen Augen Nachteile im Kampf erleiden. Hierzu zählt auch der Wirkungsbereich des Zaubers *Bannen von Dunkelheit;* wenn möglich, konzentrieren Orcs ihre Angriffe auf die Quelle des Lichts, sprich den Zauberer.

Pferd (Pferd und Kamel, Grad 2)

LP 4W6+1	**AP** 2W6+8	**TR**	
St 80	Gw 60	In t50	B 48
Abwehr+12	Resistenz+11/13		

Angriff: Hufschlag+7 (1W6) - Raufen+7 (1W6–2)

Die Angaben beziehen sich auf normale Reit- und Wildpferde.

Poltergeist (Geisterwesen, Grad 2)

LP *	**AP** 10	***R**	
St *	Gw 60	In 10	B 24
Abwehr+12	Resistenz+14/14		

Angriff: keiner
Bes.: immun gegen alle materiellen Angriffe wie Waffen, Feuer, Umgebungsmagie usw.
»Zaubern+18:« *Macht über Unbelebtes* (Wirkungsdauer 2 min)

Ein Poltergeist ist ein unsichtbares Wesen, das oft an einen Ort gebunden ist. Mit seiner magischen Fähigkeit spielt er Vorüberkommenden den einen oder anderen Schabernack. Mancher Poltergeist ist bösartig und versucht mit seinen begrenzten Möglichkeiten, so viel Schaden wie möglich anzurichten. Greift er mit Gegenständen an, die er mit *Macht über Unbelebtes* bewegt, so hat er den Fertigkeitswert+7. Der Schaden ist vergleichbar mit dem Einsatz von improvisierten und unvertrauten Waffen (s. S. 92f). Mit den Poltergeistern verwandt sind die **Quäl-** oder **Plagegeister**. Statt *Macht über Unbelebtes* können sie die Zauber *Angst, Blendwerk, Stille* und *Verwirren* anwenden.

Rabe (Rabenvogel, Grad 0)

LP 2W6–1	**AP** 1W6–2	**OR**	
St 15	Gw 70	In t60	B 3/72
Abwehr+12	Resistenz+10/12		

Angriff: Schnabel+7 (1W6–2), im Flug Klauen+7 (1W6–2) - Raufen+4 (1W3–2)

Raben sind mit rund 50 cm Länge und 90-100 cm Flügelspannweite etwas größer als Krähen. Sie können ein paar Wörter lernen und werden daher gerne von Zauberern als Vertraute ausgewählt. Wahre Sprachkünstler *(Sprechen+9)* sind die etwas größeren **Hochraben**, die etwas stärker sind (St 25), 1W6 AP besitzen und mit dem Schnabel 1W6–1 Schaden anrichten. Sie sind von menschlicher Intelligenz (In 30), fliegen fast ohne einen Laut *(Schleichen+18)* und können sich wegen ihres dunklen Gefieders sehr gut im Schatten verbergen *(Tarnen+18).*

Riese (Menschenähnlicher, Grad 25)
LP 4W6+5 **AP** 9W6+15 **LR** Gf 40
St 130 Gw 50 In 40 B 24
Abwehr+15 Resistenz+15/16
Angriff: Waffe+11 (2W6+4), Faust+11 (2W6+4) oder Wurfstein+4 (3W6) - Raufen+9 (1W6+4)
Athletik+10

Die Angaben beziehen sich auf einen etwa 3,50 m großen Riesen, der im Kampf 2m×2m Fläche einnimmt. Er kämpft bevorzugt mit übergroßen Kriegshämmern, Streitkolben oder Keulen und nutzt gerne große schwere Gegenstände wie Felsbrocken oder volle Weinfässer als improvisierte Wurfgeschosse. Riesen sehen weitgehend menschlich, wenn auch etwas grobschlächtig aus. Sie leben fernab menschlicher Siedlungen allein oder in kleinen Familiengruppen.

Riesenfrosch (Lurch, Grad 2)
LP 2W6+3 **AP** 2W6+6 **OR**
St 50 Gw 70 In t20 B 6
Abwehr+14 Resistenz+11/13
Angriff: Biss+7 (1W6), nur beim Anspringen Klauen+7 (1W6) - Raufen+6 (1W6–4)

Der Riesenfrosch ist etwa 1,50 m lang und kann in einem Satz bis zu 24 m weit springen. Dabei kann er wie ein Leopard einen Gegner anspringen und zu Boden reißen. Im Nahkampf beißt er dagegen zu.

Riesenratte (Nagetier, Grad 0)
LP 1W6 **AP** 1W6–2 **OR**
St 10 Gw 60 In t50 B 18
Abwehr+10 Resistenz+10/10
Angriff: Biss+6 (1W6–2) - Raufen+3 (1W3–2)
Robustheit+12

Riesenratten sind hasengroß. Sie meiden offene Feuer und greifen stärkere Wesen von sich aus nur an, wenn sie sehr hungrig oder in großer Übermacht sind. Verliert ein Abenteurer durch den Biss einer Riesenratte Lebenspunkte, so besteht mit 20% die Möglichkeit einer **Wundinfektion** (s. Wundfieber, S. 66).

Riesenspinne (Spinnentier, Grad 4)
LP 3W6+2 **AP** 4W6+8 **KR** Gf 12
St 60 Gw 60 In t40 B 24
Abwehr+13 Resistenz+12/14
Angriff: Biss+8 (1W6 & 3W6-Gift) - Raufen+6 (1W6–2)

Diese etwa schweinsgroße Spinne spinnt ihre Netze, in denen sich auch größere Lebewesen verfangen können, über Wildwechsel oder in Höhlengängen. Gerät ein Mensch in das klebrige Gespinst, verheddert er sich innerhalb kurzer Zeit so, dass er bewegungslos und ein leichtes Opfer für die Spinne ist. Die Fäden sind so zäh und klebrig, dass ein Gefesselter sich ohne Hilfe von außen nur durch einen **Kraftakt** befreien kann (ein Versuch pro Runde). Es dauert 5 Minuten, einen Gefesselten mit Messern zu befreien. Riesenspinnen machen gelegentlich auch Jagd auf Wesen, die sich nicht in ihren Netzen verfangen haben, vor allem wenn sie in der Übermacht sind. Das Spinnengift wirkt innerhalb von 2W6×10 sec.

Riesenwurm (Wurm, Grad 27)
LP 5W6+10 **AP** 12W6+40 **LR**
St 160 Gw 20 In t10 B 18
Abwehr+17 Resistenz+14/18
Angriff: Verschlingen+12 (1W6) - Raufen+9 (2W6)

Riesenwürmer sind 12-15 m lang und haben einen Durchmesser von ca. 2,50 m. Erzielen sie einen schweren Treffer gegen einen etwa menschengroßen Gegner, so verschlucken sie diesen ganz. Am Ende der Runde, in der eine Person verschluckt wurde, und am Ende jeder folgenden Runde, in der sie sich noch im Wurm befindet, erleidet sie 1W6 schweren Schaden durch Magensäure. Rüstung schützt gegen die Säure, da sie nicht stark genug ist, um Metall oder gehärtetes Leder aufzulösen.

Man kann sich selbst mit einem Dolch oder Kurzschwert aus dem Innern des Wurmes (wo er nur RK=OR hat) befreien, wenn man ihm auf diese Art mindestens 12 LP raubt. Dabei erhält ein Abenteurer im Innern des Wurms +4 auf seine EW:Angriff. Hat eine Person im Wurm keine geeignete Waffe in der Hand, so kann sie pro Runde einmal versuchen, diese zu ziehen, was bei einem PW+20:Geschicklichkeit gelingt. Ist der Wurm tot, so kann man einen Verschlungenen ohne Schwierigkeiten innerhalb von 2 Runden freischneiden.

Rind (Rind, Grad 3)
LP 4W6+1 **AP** 3W6+8 **TR**
St 80 Gw 50 In t40 B 36
Abwehr+12 Resistenz+11/13
Angriff: Horn+8 (1W6) - Raufen+6 (1W6–2)
Bes.: doppelter Schaden bei Sturmangriff

Die Angaben gelten für ein ausgewachsenes Rind. Es kann im Sturmangriff attackieren, wofür es sich wenigstens 12 m bewegen muss, davon die letzten 6 m geradlinig. Dann richtet das



Horn doppelten Schaden an. Außerdem muss jeder Abenteurer im Weg des anrennenden Tieres einen **PW:Gewandtheit** machen. Misslingt der Wurf, wird er umgerissen und erleidet **1W6** schweren Schadens durch das Rind, das über ihn hinwegtrampelt.

Satyr (Naturgeist, Grad 3)

LP 3W6+2	**AP** 3W6+6	**OR**	
St 60	Gw 80	In 50	B 24
Abwehr+14	Resistenz+17/17		

Angriff: Horn+8 (1W6–1) oder Stoßspeer+8 (1W6) - Raufen+7 (1W6–2)
Geländelauf+20, Musizieren+12 (Flöte)
»Zaubern+15:« *Lied der Lockung, Lied des Grauens, Lied der Ruhe*

Ein Satyr sieht wie ein Mann mit Bocksbeinen und den Hörnern, den Ohren und dem Bart einer Ziege aus. Man findet diese Wesen in idyllischen Wald- und Berglandschaften, oft als Gefährten von Nymphen. Sie hüten eigene Ziegenherden, kümmern sich aber auch schon mal um verirrte Herdentiere der Menschen. Ein Satyr besitzt meist eine spezielle, nur von ihm benutzbare Panflöte, auf der er einige Zauberlieder spielen kann. Er treibt gerne Schabernack mit Menschen und setzt dabei auch seine Zauberkünste ein, um Wanderer zu locken oder zu vergraulen.

Schwarm (var, Grad 8)

LP 8W6	**AP** = LP	**OR**	Gf 7
St *	Gw 60	In t10	B 30
Abwehr+0	Resistenz+10/10		

Angriff: Schwarmangriff+10 (1W6 AP & *Verwirren)*
Bes.: feuerempfindlich

Schwärme kleiner Tiere stellen selten eine echte Gefahr dar, können Abenteurer aber verwirren und Handlungen erschweren oder verhindern. Sie werden im Kampf als ein einziges Wesen behandelt. Die Spieldaten beziehen sich auf einen großen Schwarm harmloser fliegender Insekten. Ein Mäuseschwarm wäre entsprechend langsamer, und ein Hornissenschwarm könnte zusätzlich Giftschaden anrichten. Von der Größe des Schwarms hängen Grad, LP, Fertigkeitswert des Angriffs und Höhe des Schadens ab. Die Gefährlichkeit ist 3+Grad/2 (abgerundet). Schwärme können sich teilen, um mehrere Gegner gleichzeitig anzugreifen. Die kleineren Teilschwärme werden dann als separate Wesen betrachtet, deren aufsummierte Grade dem Grad des Gesamtschwarms entsprechen.

Gelingt dem Schwarm ein schwerer Treffer, kostet das den Gegner keine LP, aber er ist wie unter der Wirkung des Zaubers *Verwirren* 10 sec lang weitgehend handlungsunfähig. Waffen mit **Spitzen** oder **Schneiden** richten bei Treffern gegen einen Schwarm nur 1 Schadenspunkt an, und der Schadensbonus des Angreifers zählt auch nicht mit. Andere Waffen richten 2 Schadenspunkte an, und der Schadensbonus wird berücksichtigt. Effektiv bekämpft man Schwarmmonster mit Feuer. Schwärme sind gegen Zauber, die jeweils nur einige wenige Einzelindividuen betreffen, praktisch immun. Lediglich Zauber mit Flächenwirkung können ihnen ernstlich schaden.

Skelett (Untoter, Grad 1)

LP 6	**AP** ∞	**KR**	
St 60	Gw 40	In t20	B 18
Abwehr+11	Resistenz+10/12		

Angriff: Klaue+4 (1W6) oder Nahkampfwaffe+4 - Raufen+5 (1W6–3)

Ein Skelett besteht aus den magisch belebten Knochen eines Wirbeltiers oder eines vergleichbaren intelligenten Wesens. Die Spieldaten beziehen sich auf ein menschliches Skelett. Die untote Kreatur kämpft bedingungslos für ihren Erschaffer, kann jedoch nur einfachste Befehle befolgen.

Skorpion (Spinnentier, Grad 0)
LP 1 **AP** 1 **OR**
St 5 Gw 80 In t20 B 6
Abwehr+10 Resistenz+10/10
Angriff: Stich+6 (2W6-Gift) - Raufen+4 (1W6–5)

Der Skorpion steht hier stellvertretend für kleine Gifttiere. Sein Gift wirkt nach 1W6 min. Andere Skorpionsarten können stärkeres oder schwächeres Gift haben, das langsamer oder schneller wirkt.

Speerzilie (Schleimmonster, Grad 13)
LP 9W6+30 **AP** ∞ **LR** Gf 40
St 130 Gw 10 In t10 B 4
Abwehr+10 Resistenz+12/15
Angriff: 6×Kalkdorn+8 (je 1W6–1) - Raufen+7 (1W6+4)

Die Speerzilie ist ein primitives Ungetüm aus der Urzeit des Lebens, das im Wasser und in Feuchtgebieten an Land vorkommt. Sein tonnenförmiger Leib ist über und über mit elastischen Borsten besetzt, von denen einige längere und stärkere als Bewegungsorgane dienen, andere die Funktion von Sinnesorganen übernehmen, die Vibrationen der Umgebung einschließlich Schall wahrnehmen.

Speerzilien sind Fleischfresser und können nach vorne oder hinten pro Runde 6 mit Kalk besonders verstärkte Wimpern gegen ein bestimmtes Zielfeld schleudern, die wie Wurfspeere wirken. Auf diese Weise erlegte Opfer werden mit um die Mundöffnung gruppierten Tentakelwimpern ins Zellinnere gezogen.

Spuk (Geisterwesen, Grad 10)
LP * **AP** 6W6+18 **LR**
St 100 Gw 40 In t80 B 18
Abwehr+14 Resistenz+14/14
Angriff: Klaue+9 (1W6+1) oder Waffe+9 (1W6+5) – Raufen+7 (1W6–1)
Bes.: anfangs nur mit magischen Waffen zu verletzen

Ein Spuk entsteht, wenn ein Teil der Lebenskraft von unter grauenvollen Umständen Verstorbenen zurückbleibt und zu einer einzigen Kreatur verschmilzt, die alles Lebende vernichten will. Beim Auftauchen ist der Spuk eine nebelhafte weiße Gestalt und kann nur mit *Austreibung des Bösen* bekämpft werden. Um anzugreifen, muss das Geisterwesen materialisieren, was 1 min dauert. Bereits nach 30 sec können magische Waffen und Magie gegen es eingesetzt werden. Völlig materialisiert hat es Körpersubstanz und kann dann auch mit normalen Waffen bekämpft werden. Der Spuk kann wie einer der Verstorbenen, wie ein Tier oder wie ein Alptraummonster aussehen. Nur selten benutzt er eine Waffe; meist versucht er, seine Opfer mit den Klauen zu zerreißen. Sinken seine AP unter 10 oder ist sein Vernichtungsdrang befriedigt, so wird er innerhalb 1 min wieder immateriell.

Tiger (Katze, Grad 6)
LP 4W6+1 **AP** 5W6+6 **TR** Gf 12
St 90 Gw 90 In t50 B 40
Abwehr+13 Resistenz+12/14
Angriff: Tatze+9 (1W6), im Handgemenge zusätzlich Biss+9 (1W6+1), Hinterpfoten+9 (1W6+1) - Raufen+9 (1W6)
Tarnen+15

Ähnliche Spieldaten haben auch andere Raubkatzen vergleichbarer Größe, z.B. Löwen. Tiger springen ihre Gegner wie Leoparden an und reißen sie nieder.

Todeskrieger (Entseelter, Grad 4)
LP 3W6+2 **AP** 4W6+12 **OR**
St 100 Gw 50 In t10 B 24
Abwehr+11 Resistenz+10/12
Angriff: Waffenhand+8 (1W6+1), im Handgemenge 2×Waffenhand+8 (1W6+1) - Raufen+7 (1W6)

Ein Todeskrieger ist ein noch lebender menschlicher Körper, der von einem fingerlangen Todesegel gesteuert wird. Dieses Tier wird in einem magischen Ritual durch die Ohren in den Schädel eingeführt, zerstört anschließend Teile des Hirns des Opfers und übernimmt die Kontrolle. Über den ihren Körper lenkenden Todesegel können Todeskrieger mit *Macht über die belebte Natur* kontrolliert werden.

Todeskrieger dienen als Wächter, und um diese Aufgabe erfüllen zu können, sind sie in oft Lederrüstung (**LR**) gekleidet, und ihre Hände und Füße stecken in besonderen mit Metallspitzen und -haken bewehrten Lederhüllen. Todeskrieger greifen rücksichtslos alle lebenden Wesen an, solange sie dazu fähig sind. Wie Bären kämpfen sie auch mit 0 AP ohne Nachteile weiter, bis ihre Lebenspunkte auf ein Drittel des LP-Maximums fallen.

Todeswächter (Untoter, Grad 13)
LP 30 **AP** ∞ **OR** Gf 30
St 105 Gw 50 In t50 B 24
Abwehr+14 Resistenz+13/15
Angriff: Nahkampfwaffe+12 (SchB+5) oder Hand+10 (1W6+1) - Raufen+8 (1W6+1)

Todeswächter sind ehemalige Menschen oder Angehörige anderer intelligenter Völker, denen in einem finsteren Ritual Anima und Astralleib geraubt worden sind. Anschließend werden noch die Augen durch schwarze Perlen ersetzt, die dem Untoten ein magisches Sehvermögen verleihen. Um das volle Potenzial seiner Kreatur zu nutzen, muss der Zauberer sich einen erfahrenen Kämpfer von wenigstens Grad 10 als Opfer suchen. Andernfalls fallen die Fähigkeiten des Todeswächters geringer aus. Der untote Kämpfer dient seinem Schöpfer als Leibwächter und kann auch für Wachdienste eingesetzt werden. Todeswächter können Rüstungen tragen; dank ihrer übermenschlichen Stärke werden sie dadurch im Kampf nicht behindert und bewegen sich selbst in Vollrüstung mit B24.

Vampirfledermaus (Fledermaus, Grad 0)
LP 1W6 **AP** 1W6–2 **OR**
St 5 Gw 90 In t40 B 2/48
Abwehr+11 Resistenz+10/12
Angriff: Biss+6 (1W6–2, nach schwerem Treffer 1 LP pro Runde) - Raufen+4 (1W6–5)
Bes.: Ultraschallsonar; Gegner erhalten **–4** auf ihre EW:Angriff

Erzielen diese großen Fledermäuse einen schweren Treffer, haben sie sich an einer ungeschützten Stelle ihres Gegners festgebissen. Anschließend saugen sie pro Runde 1 LP Blut ab, bis sie ihrem Opfer insgesamt 6 LP geraubt haben und gesättigt davonfliegen. Rüstung verringert LP-Verluste durch Blutsaugen nicht. Hat sich eine Vampirfledermaus festgebissen, kann sie ohne Abzüge angegriffen werden. Ein Treffer mit der Waffe ist weiterhin nötig, wenn man sie verletzen will, ohne gleichzeitig dem Opfer zu schaden. Ein Abenteurer, an dem sich eine Vampirfledermaus festgebissen hat, kann sie automatisch, d.h. ohne EW:Angriff, packen und losreißen oder sie mit einer Fackel verbrennen. Er erleidet durch diese Aktion aber 1W6 schweren Schaden.

Vogelmensch (Halbmensch, Grad 1)
LP 3W6 **AP** 1W6+3 **OR**
St 40 Gw 80 In 50 B 18/60
Abwehr+11 Resistenz+10/12
Angriff: Waffe+6, nur im Flug oder Handgemenge Klaue+7 (1W6) - Raufen+6 (1W6–4)

Vogelmenschen gleichen Elfen mit extrem dünnen Gliedmaßen und breitem Brustkorb. Zwischen Armen und Brustkorb sind Flügel gespannt, und sie besitzen außerdem einen Federschwanz. Sie sind am ganzen Körper mit Ausnahme des Gesichtes blaugrau gefiedert. Vogelmenschen leben in kleinen Gruppen im Hochgebirge oder in den höchsten Wipfeln alter, lichter Laubwälder der gemäßigten Breiten. Menschen gegenüber nehmen sie eine indifferente Haltung ein. Kämpfe am Boden meiden sie unter allen Umständen, da ihr leichtes Skelett zerbrechlich ist. Wird im Nahkampf oder Handgemenge bei einem EW:Angriff gegen einen Vogelmenschen eine 18 oder 19 gewürfelt, ist ein kritischer Treffer an einem Arm oder Bein erzielt worden. Ein Wurf von 20 bedeutet einen normalen kritischen Treffer. Vogelmenschen greifen vorzugsweise im Sturzflug an und erheben sich danach sofort wieder in die Lüfte. Setzen sie bei einem solchen Angriff einen Stoßspeer ein, so richten sie damit wie bei einem Sturmangriff 2W6 Schaden an. Außerdem greifen sie gerne aus sicherer Höhe mit Wurfspeeren an.

Werwolf (Werwesen, Grad 3)
LP +2 **AP** 3W6+12 **LR** Gf 9
St 90 Gw 60 In 30 B 30
Abwehr+12 Resistenz+15/17
Angriff: Biss+8 (1W6+2) - Raufen+7 (1W6–1)
Robustheit+9, Sechster Sinn+2
Bes.: nur mit magischen oder versilberten Waffen zu verletzen

Manche Menschen sind von der magischen Krankheit der Lykanthropie befallen und verwandeln sich unter bestimmten Bedingungen (z.B. in Vollmondnächten oder unter großer emotioneller Anspannung) in einen großen Wolf. Die Rückverwandlung findet nach 1W6 Stunden statt, wenn der Werwolf nicht verwundet wird. Unabhängig vom Grad, den er in Menschengestalt hat, hat er in Wolfsgestalt die obigen Eigenschaften. Die Lebenspunkte erhält man durch Addition von 2 zu den Lebenspunkten in menschlicher Gestalt. Natürliche Wölfe fürchten Werwölfe, auch wenn sie diese in Menschengestalt treffen. Hunde reagieren auf die Nähe eines Werwolfs, auch in Menschengestalt, mit panischer Angst.

Die meisten Werwölfe sind in Wolfsgestalt reißende Bestien. Wenn ein Befallener aber weiß, dass er unter Lykanthropie leidet, kann er bei der Verwandlung mit einem **PW:Willenskraft** seine tierischen Instinkte unterdrücken. Der Prüfwurf kann abhängig vom Lebenswandel erschwert

oder erleichtert werden, je nachdem wie sehr der Mensch im Alltag seinen Trieben nachgibt oder sich um Beherrschung bemüht. Verwandlung und Rückverwandlung dauern jeweils eine Minute, in der der Werwolf hilflos ist, aber nur mit magischen oder versilberten Waffen bekämpft werden kann. Verwandelt sich ein bereits verwundeter Mensch in seine Wergestalt, so hat diese ihre vollen LP und AP; eine Rückverwandlung findet nicht statt, solange die Tiergestalt nicht ihre vollen LP hat, da der Stress der Verwundung die menschliche Natur unterdrückt. Nach der Rückverwandlung in menschliche Gestalt hat der Betroffene immer 0 AP, da ihn der Vorgang erschöpft.

Verliert ein Abenteurer durch einen Werwolf LP, würfelt der Spielleiter verdeckt einen **PW+(5×LP):Gift**, d.h. er addiert zum Wurf das Fünffache der geraubten Lebenspunkte. Scheitert der Wurf, wird der Verwundete in der nächsten Vollmondnacht selbst zum Werwolf. Um jemanden vom Dasein als Werwolf zu erlösen, muss man auf ihn in Wolfsgestalt *Heilen von Krankheit* und *Bannen von Finsterwerk* anwenden. Gelingt dies, verwandelt er sich zurück und ist geheilt. Allerdings kann er dabei sterben, wenn ein PW:(60+Konstitution/2) scheitert.

Wiedergänger (Untoter, Grad var)
LP = Ko | **AP** ∞ | **OR**
St 105 | Gw 50 | In var | B 18
Abwehr var | Resistenz var
Angriff: Hand (1W6+2) oder selten Waffe (SchB+6) - Raufen+8 (1W6+2)

Stirbt ein Mensch mit besonders ausgeprägter Persönlichkeit und Willenskraft unter außergewöhnlichen Umständen, besteht die Möglichkeit, dass er seinen Leichnam auch nach dem Tod noch kontrollieren kann. Hierdurch wird der Verwesungsvorgang verlangsamt; nach einigen Monden zerfällt der Leichnam aber sehr schnell und wird dann automatisch vom kontrollierenden Geist verlassen. Ein Wiedergänger wird von einem äußerst starken Motiv geleitet; häufig handelt es sich um Rache an denen, die für seinen Tod verantwortlich sind. Es wird aber auch von waelischen Kriegern berichtet, die an Altersschwäche in Bett starben und anschließend als Wiedergänger solange ihre Umgebung terrorisierten, bis sie von einem beherzten Gegner im Zweikampf besiegt wurden. In ihrem Glauben gewährleistet allein der Tod im Kampf eine erfüllte Existenz im Jenseits.

Ein Wiedergänger verfügt über alle Fähigkeiten, die er im Leben besaß, einschließlich Grad, Intelligenz und Fertigkeitswerte für Angriff, Abwehr, Resistenz und Zaubern. Der Spielleiter hat hier freie Wahl. Man bedenke aber, dass es einem Krieger in der Regel an Waffen und einem Magier an Zaubermaterialien mangelt und ein Wiedergänger sich nur schlecht mit solchen Dingen ausstatten kann. Zudem ist sein Denken einseitig auf das Erreichen seines Ziels gerichtet, was nicht ausschließt, dass er hierfür listenreiche Pläne entwirft. Wiedergänger besitzen so viele LP, wie ihre Konstitution im Leben betragen hat. Verlorene LP können sie weder durch Regeneration noch durch Magie zurück erhalten.

Wolf (Wolf, Grad 2)
LP 3W6 | **AP** 2W6+4 | **TR**
St 50 | Gw 60 | In t50 | B 30
Abwehr+12 | Resistenz+11/13
Angriff: Biss+7 (1W6) - Raufen+5 (1W6–3)

Wolf, Dunkel- (Wolf, Grad 3)
LP 3W6+2 | **AP** 3W6+6 | **LR**
St 60 | Gw 60 | In t90 | B 30
Abwehr+12 | Resistenz+11/13
Angriff: Biss+8 (1W6+1) - Raufen+6 (1W6–2)
Anführen+10

Neben den normalen Wölfen gibt es die größeren und intelligenteren Dunkelwölfe, die ein fast schwarzes Fell haben. Während Wölfe normalerweise nur angreifen, wenn sie hungrig sind, töten Dunkelwölfe aus reiner Blutgier. Gelegentlich verbünden sie sich mit Dunkelzwergen oder Kobolden zu gemeinsamen Raubzügen und lassen diese Wesen hierbei auf ihren Rücken reiten. Einzelne Dunkelwölfe können auch ein normales Wolfsrudel anführen.

Wolf, Schnee- (Wolf, Grad 4)
LP 3W6+3 | **AP** 4W6+8 | **LR**
St 70 | Gw 60 | In t50 | B 30
Abwehr+13 | Resistenz+12/14
Angriff: Biss+8 (1W6+2) - Raufen+7 (1W6–2)

Schneewölfe sind sehr große Wölfe mit schneeweißem Fell, die in Tundra oder Hochgebirge leben. Im Gegensatz zu normalen Wölfen leben sie nicht im Rudel, sondern jagen allein oder in Paaren.

Wolfs-Todesbestie (Untoter, Grad 3)
LP 12 | **AP** ∞ | **TR**
St 90 | Gw 60 | In t50 | B 30
Abwehr+14 | Resistenz+13/15
Angriff: Biss+8 (1W6) - Raufen+7 (1W6–3)

Todesbestien werden auf ähnliche Weise aus Tieren geschaffen wie Todeswächter aus Menschen. Je gefährlicher die lebenden Tiere, umso gefährlicher sind auch die daraus geschaffenen untoten Kreaturen. Die Spieldaten beschreiben eine aus einem Wolf erschaffene Todesbestie. Diese Untoten sind mörderische Kreaturen, die jeden angreifen, der ihnen vor die Fänge kommt. Ausgenommen hiervon sind nur ihr Schöpfer und Personen, die spezielle, von ihm gefertigte magische Anhänger oder Kleidungsstücke tragen. Todesbestien werden in erster Linie dazu eingesetzt, das Heim ihres Herrn oder andere ihm wichtige Orte zu bewachen.

Zombie (Untoter, Grad 2)
LP 9 **AP** ∞ **TR**
St 90 Gw 30 In t20 B 18
Abwehr+12 Resistenz+11/13
Angriff: Klaue+5 (1W6+1) oder Nahkampfwaffe+5 (SchB+2) - Raufen+6 (1W6–2)

Ein Zombie ist der magisch belebte Leichnam eines Menschen oder eines vergleichbaren Wesens. Er kämpft bedingungslos für seinen Erschaffer, kann aber nur sehr einfache Befehle ausführen. Die Daten beziehen sich auf einen aus einem menschlichen Leichnam erschaffenen Zombie; es gibt aber auch Tierzombies.

Nichtspielerfiguren

Der größte Teil der Bevölkerung *Midgards* besteht aus normalen Menschen vom **Grad 0**. Für sie kann der Spielleiter bei Bedarf die folgenden Daten benutzen:

Normaler Mensch (Grad 0)
LP 3W6+1 **AP** 1W6+1 **OR**
St 50 Gw 50 In 50 B 24
Abwehr+10 Resistenz+10/10
Angriff: Hand+4 (1W6–4) oder improvisierte Waffe+4 - Raufen+5 (1W6–4)

Waldbauern und andere Menschen, die in kleinen Gemeinschaften in der Wildnis leben, sehen sich eher Gefahren ausgesetzt als der brave Bürger, der seine Heimatstadt nur selten verlässt. Auch Stadtwachen, Straßenräuber oder Barbaren sind kampferfahrener als normale Menschen. Die meisten von ihnen sind Nichtspielerfiguren vom Grad 1-3 und vergleichbar mit Abenteurern am Anfang ihres Weges. Treten sie als Verbündete oder Gegner der Spielerfiguren auf, kann man ihre Daten folgendermaßen bestimmen, wobei Personen vom Grad 2 bei ihren Werten zwischen denen von Grad 1 und 3 liegen. Alle Menschen können ihre RK durch Tragen von Rüstungen verbessern.

Mensch (Grad 1)
LP 3W6+2 **AP** 1W6+4 **OR**
St 60 Gw 60 In 50 B 24
Abwehr+11 Resistenz+11/12
Angriff: Spezialwaffe+7, weitere Waffen+5 (SchB+1), Verteidigungswaffe+1 - Raufen+6 (1W6–3)

Mensch (Grad 3)
LP 3W6+2 **AP** 3W6+10 **OR**
St 60 Gw 60 In 50 B 24
Abwehr+12 Resistenz+12/13
Angriff: Spezialwaffe+9, weitere Waffen+7 (SchB+1) - Raufen+6 (1W6–3)

Herausgehobene Nichtspielerfiguren ab Grad 4 kann der Spielleiter frei gestalten. Einen Anhaltspunkt für Abwehr, Resistenz und Zauber liefern die Tabellen für Spielerfiguren im Abschnitt *»Der Grad eines Abenteurers«* (s. S. 165) bzw. für Ausdauerpunkte die Angaben zum Ausdauertraining im Abschnitt *»Steigerung der Ausdauer«* (s. S. 167). Die Lebenspunkte bewegen sich im selben Rahmen wie bei Spielerfiguren. Die Fertigkeitswerte für Angriff und für andere Fertigkeiten kann der Spielleiter frei wählen.

Unter den nichtmenschlichen Bewohnern *Midgards* haben normale Halblinge wie Menschen den Grad 0. Normale Elfen, Gnome und Zwerge sind fast ausnahmslos Nichtspielerfiguren vom Grad 1-3, da sie durch ihre lange Lebensdauer selbst dann einige Erfahrungen gesammelt haben, wenn sie keinen ungewöhnlichen Lebenswandel führen. Sonst haben die nichtmenschlichen Völker ähnliche Spieldaten wie Menschen mit den folgenden Ausnahmen:

Lebenspunkte: *Gnome* **–3**
Lebenspunkte: *Halblinge* **–2**
Lebenspunkte: *Zwerge* **+1**

Bewegungsweite: *Gnome, Halblinge* **12**
Bewegungsweite: *Zwerge* **18**

Resistenz: *Elfen* **+2/+2**
Resistenz: *Gnome, Halblinge* **+4/+4**
Resistenz: *Zwerge* **+3/+3**

Zwerge haben einen Zuschlag von **+1** beim *Raufen.*

Die Kosten des Abenteuers

Dieser Abschnitt enthält Preise und Gewichte von Ausrüstung und Dingen des täglichen Bedarfs. Die Preise mögen manchmal hoch erscheinen. Das Schmieden einer Schwertklinge erfordert aber ein großes Maß an Kunstfertigkeit und einen beträchtlichen Arbeitsaufwand, was bezahlt werden will. Von Ort zu Ort können die Verfügbarkeit und die Preise für einzelne Waren beträchtlich schwanken. Die Preislisten sind daher nur Richtlinien für den Spielleiter, kein Warenkatalog für die Spieler mit garantierten Festpreisen. Die Verhältnisse der Preise zueinander orientieren sich an historischen Vorbildern. Allerdings wird der Tradition der fantastischen Literatur und des Märchens Tribut gezollt und davon ausgegangen, dass Gold auf der Welt *Midgard* viel häufiger vorkommt als auf unserer Erde.

Geld auf *Midgard*

Jedes entwickelte Land *Midgards* prägt seine eigenen Münzen. In den Listen ist daher einfach von Gold-, Silber- und Kupferstücken die Rede, deren Wert im Verhältnis 1:10:100 steht:

1 Goldstück (GS) = 10 Silberstücke (SS)
1 Silberstück (SS) = 10 Kupferstücke (KS)

Das verbreitetste Zahlungsmittel auf *Midgard* ist die Währung des Valianischen Imperiums, die auch heute noch in allen Ländern um das Meer der Fünf Winde herum anerkannt wird. Das valianische Goldstück, der Orobor, ist etwa so groß wie eine moderne 50 Cent-Münze und wiegt 10 Gramm. Es besteht aus einer Legierung von Gold und Silber im Verhältnis 60:40, um die nötige Härte zu erreichen. Die Vorderseite der Münze zeigt einen Drachen, der sich in den eigenen Schwanz beißt, während die Rückseite das Profil des jeweiligen Seekönigs zur Zeit der Prägung trägt.

Münzen aus der Zeit vor dem Krieg der Magier zeigen stattdessen ein Pentagramm als Symbol der Seemeister von Valian. Der silberne Aguar, auf den eine Galeere und ein Abbild des Meeresgottes Nothuns geprägt sind, und der kupferne Pher, der einen Olivenbaum und die Fruchtbarkeitsgöttin Alpanu zeigt, sind etwa so groß wie eine moderne 1 Cent-Münze und wiegen 3 bzw. 2 Gramm.

Andere Währungen werden meistens nur im Ursprungsland und bei den Nachbarvölkern anerkannt, wobei mit Wechselverlusten zu rechnen ist. An entfernteren Orten haben diese Münzen nur den Materialwert, der nur die **Hälfte** des aufgeprägten Werts beträgt, oder sie sind gar nichts wert. **Alte Münzen**, die Abenteurer in Ruinenstädten oder Grabstätten finden, entstammen meist einer nicht mehr gültigen Währung. Sie besitzen ebenfalls nur den Materialwert.

Waffen, Rüstungen und Zubehör

Die folgenden Preise für Waffen und anderes Zubehör stellen das Minimum für neuwertige Ausrüstung von zufriedenstellender Qualität dar. Bessere oder verzierte Waffen und Rüstungen kosten mehr, wobei der Preis zwischen Käufer und Verkäufer ausgehandelt wird. Außer dem Preis ist auch das durchschnittliche Gewicht der Waffen angegeben. *Kursiv* gedruckte Waffen werden im Grundregelwerk nicht erklärt, sind hier aber der Vollständigkeit halber aufgeführt.

Waffen

Versilberte Waffen kosten das Zehnfache, Waffen aus **Alchimistenmetall** das Fünfzigfache.

Fechtwaffen		
Florett	1,0 kg	**100 GS**
Fuchtel	2,0 kg	**100 GS**
Rapier	1,5 kg	**70 GS**
Fesselwaffen		
Peitsche	1,0 kg	**8 GS**
Garotte		**5 GS**
Bola	1,0 kg	**4 GS**
Lasso	1,0 kg	**2 GS**
Netz	2,0 kg	**2 GS**
Kettenwaffen		
Kriegsflegel	7,5 kg	**30 GS**
Morgenstern	5,0 kg	**40 GS**
NunChaku	0,5 kg	**10 GS**
Spießwaffen		
Leichter Speer	1,5 kg	**6 GS**
Stoßspeer	2,5 kg	**8 GS**
Lanze	5,0 kg	**13 GS**

Schlagwaffen		
Barbarenstreitaxt	6,0 kg	**50 GS**
Handaxt	1,5 kg	**10 GS**
Keule	2,0 kg	**8 GS**
Kriegshammer	2,5 kg	**12 GS**
Ogerhammer	10,0 kg	**70 GS**
Schlachtbeil	5,0 kg	**25 GS**
Stabkeule	5,0 kg	**15 GS**
Streitaxt	2,5 kg	**20 GS**
Streitkolben	2,5 kg	**12 GS**
Schwerter		
Anderthalbhänder	4,0 kg	**200 GS**
Bihänder	5,0 kg	**200 GS**
Krummsäbel	2,5 kg	**100 GS**
Langschwert	2,5 kg	**100 GS**
Stangenwaffen		
Glefe	3,0 kg	**30 GS**
Hellebarde	5,0 kg	**50 GS**
Stielhammer	7,5 kg	**50 GS**
Stichwaffen		
Dolch	0,5 kg	**5 GS**
Kurzschwert	1,5 kg	**20 GS**
Ochsenzunge	1,0 kg	**10 GS**
Stilett	0,3 kg	**5 GS**
Stockwaffen		
Bo-Stab	2,5 kg	**10 GS**
Kampfstab	2,5 kg	**10 GS**
Zauberstäbe		
Magierstab	1,5 kg	**15 GS**
Magierstecken	2,0 kg	**20 GS**
Stielwurfwaffen		
Wurfaxt	1,5 kg	**25 GS**
Wurfeisen	2,0 kg	**30 GS**
Wurfhammer	2,5 kg	**25 GS**
Wurfkeule	2,0 kg	**12 GS**
Wurfklingen		
Wurfmesser	0,3 kg	**10 GS**
Wurfpfeil	0,3 kg	**3 GS**
Wurfscheiben		
Wurfscheibe	0,2 kg	**2 GS**
Wurfstern	0,1 kg	**1 GS**

Wurfspieße		
Speerschleuder	1,5 kg	**8 GS**
Wurfspeer	1,5 kg	**6 GS**
Wurfspieß	2,0 kg	**8 GS**
Armbrüste		
leichte Armbrust	2,5 kg	**40 GS**
schwere Armbrust	5,0 kg	**40 GS**
Handarmbrust	1,0 kg	**100 GS**
10 Armbrustbolzen	1,5 kg	**3 GS**
Blasrohre		
Blasrohr, kurz	0,5 kg	**5 GS**
Blasrohr, lang	2,0 kg	**8 GS**
10 Blasrohrnadeln	50 g	**1 GS**
Bögen		
Bogen	0,6 kg	**15 GS**
Kompositbogen	0,7 kg	*
Kurzbogen	0,5 kg	**15 GS**
Langbogen	1,0 kg	**40 GS**
10 Pfeile	1,5 kg	**2 GS**
Schleudern		
Schleuder	0,1 kg	**1 GS**
Stockschleuder	2,0 kg	**7 GS**
10 Bleikugeln	0,2 kg	**1 GS**
Parierwaffen		
Kampfgabeln (Paar)	1,5 kg	**15 GS**
Parierdolch	0,7 kg	**8 GS**
Schilde		
Buckler	1,0 kg	**10 GS**
kleiner Schild	2,0 kg	**10 GS**
großer Schild	5,0 kg	**15 GS**

*: nur als Geschenk oder Beute

Rüstungen

Trägt ein Abenteurer PR oder VR, so muss er ein gepolstertes Unterkleid erwerben. Die in den Preislisten aufgeführte Vollrüstung besteht aus PR mit im Preis inbegriffenen Arm- und Beinschienen aus Metall, Metallhelm ohne Visier sowie Hals- und Nackenschutz.

Rüstungen und Waffen werden im Verlauf eines Abenteuers beansprucht. Bei Waffen wird dies bereits durch die Gefahr

des Zerbrechens berücksichtigt. Bei Rüstungen wird der Spielleiter gelegentlich eine Reparatur verlangen, wenn seiner Ansicht nach der Abenteurer genug Hiebe abbekommen hat. Die **Reparaturkosten** betragen ein Zehntel des Kaufpreises. Weigert sich ein Abenteurer, seine Rüstung ausbessern zu lassen, so fängt sie in folgenden Kämpfen nur noch halb so viele Schadenspunkte (abgerundet) auf wie eine neuwertige Rüstung.

Textilrüstung (TR)	7,5 kg	**20 GS**
Lederrüstung (LR)	12,5 kg	**30 GS**
Kettenrüstung (KR)	20 kg	**100 GS**
Plattenrüstung (PR)	35 kg	**500 GS**
Vollrüstung (VR)	45 kg	**600 GS**
gepolstertes Unterkleid	2,5 kg	**5 GS**
Metallhandschuhe	0,7 kg	**30 GS**
Hals- und Nackenschutz	0,7 kg	**20 GS**
Lederhelm	0,5 kg	**5 GS**
Metallhelm ohne Visier	1,5 kg	**35 GS**
Metallhelm mit Visier	2,0 kg	**75 GS**
Lederarmschienen	1,0 kg	**8 GS**
Metallarmschienen	1,5 kg	**20 GS**
Lederbeinschienen	1,2 kg	**10 GS**
Metallbeinschienen	2,5 kg	**25 GS**

Waffenzubehör

Spezialanfertigungen erfassen Sonderwünsche von Abenteurern wie Dolchscheiden im Stiefel und an anderen verborgenen Stellen. Besonders ausgefallene Wünsche können noch teurer werden.

einfacher Waffengürtel	300 g	**2 GS**
verzierter Waffengürtel	1000 g	**3 GS**
einfache Schwertscheide	700 g	**5 GS**
verzierte Schwertscheide	1000 g	**20 GS**
Köcher für 20 Pfeile	300 g	**2 GS**
Köcher für 30 Bolzen	300 g	**2 GS**
Ledertasche für 50 Bleikugeln	200 g	**3 GS**
einfache Dolchscheide	100 g	**2 GS**
verzierte Dolchscheide	200 g	**6 GS**
Schultergurt für 3 Wurfmesser	300 g	**8 GS**
Gurt für 5 Wurfpfeile	300 g	**5 GS**
Spezialanfertigungen		**20 GS**



Kleidung

Kleiderpreise hängen von der Verarbeitung ab. Die Preislisten gelten für durchschnittliche Kleidung von Angehörigen der Mittelschicht. Kleidung des einfachen **Volkes** kostet ein Drittel, repräsentative Kleidung von **Adligen** das Fünffache. Es ist mit der Würde eines adligen Abenteurers verträglich, wenn er auf Reisen und während seiner Abenteuer ordentliche Mittelschichtskleidung trägt. Adelsgewänder braucht er nur, wenn er bei besonderen Gelegenheiten seinem Stand entsprechend auftreten und behandelt werden will.

Stiefel und Lederhandschuhe kosten mindestens den in der Liste angegebenen Preis; das einfache Volk trägt solche Kleidungsstücke nicht.

Hose	**5 GS**
Rock, Kilt	**3 GS**
Hemd	**3 GS**
Tunika	**5 GS**
Umhang	**8 GS**
warme Oberbekleidung	**30 GS**
Sandalen, Schuhe	**5 GS**
Stiefel, halbhoch	**8 GS**
Stiefel, bis zum Knie	**15 GS**
Robe, Kutte, Kleid	**15 GS**
Gürtel	**2 GS**
Lederhandschuhe	**3 GS**
Wollmütze	**1 GS**
Stoffhut	**2 GS**
Adelskleidung	**Kosten ×5**
einfache Kleidung	**Kosten /3**

Kleidung hält bei normalem Gebrauch etwa 2 Jahre, bevor sie so abgenutzt ist, dass sie dem Ansehen des Trägers schadet. Während aufreibender Abenteuer in verlassenen Gemäuern oder bei der Jagd durch dornenreiches Unterholz verschleißt Oberbekleidung (nicht Stiefel oder Gürtel) jedoch viel schneller. Unfälle, schwere Wunden oder gar der Feuerhauch eines Drachen setzen der Kleidung natürlich besonders zu. Spieler sollten sich daher immer wieder einmal neue Kleidung kaufen, wenn sie nicht wollen, dass ihre Abenteurer im nächsten Gasthaus schief angesehen werden.

Unterkunft und Verpflegung

Wenn sie nicht gerade im Freiland unterwegs sind, brauchen Abenteurer ein Dach über dem Kopf, und satt essen müssen sie sich auch. Dieser Abschnitt liefert Hinweise, was der Lebensunterhalt auf *Midgard* kostet. Damit die Abenteurer nicht jeden Einkauf einzeln tätigen müssen, kann man davon ausgehen, dass eine durchschnittliche Lebenshaltung ohne Extravaganzen in einer Stadt pro Tag 5 GS kostet. Darin eingeschlossen sind ein gutes Mahl in einer ordentlichen Gaststätte, die restliche Tagesverpflegung und Nebenkosten wie Kupferstücke für Bettler usw., nicht aber die Unterkunft und irgendwelche Anschaffungen. Sparsame Verpflegung während eines Abenteuers oder einer Reise, z.B. getrocknete und gepökelte Dauernahrung und Wasser, kostet 1 GS pro Tag. Sollte ein Abenteurer so geizig sein und sich dauerhaft auf diese Art ernähren, so treten Mangelerscheinungen auf. In einer Stadt oder auf einem Schiff müssen auch Tiere verpflegt werden, während sie bei Überlandreisen oft selbst für ihr Futter sorgen können.

Lebenshaltung pro Tag	**5 GS**
Reiseverpflegung pro Tag	**1 GS**
Pferdefutter pro Tag	**3 SS**
Hundefutter pro Tag	**2 SS**
Greifvogelfutter pro Tag	**1 SS**

Während des Trainings oder beim Lernen neuer Fertigkeiten ist die Lebenshaltung bereits im Geldanteil der Lernkosten enthalten.

Im Gasthaus

Die folgenden Preise für Übernachtung und Essen zahlen Abenteurer in einem durchschnittlichen Gasthaus. In besseren Lokalen müssen sie mit wesentlich höheren Kosten rechnen, wenn sie überhaupt eingelassen werden. Für Getränke verlangt der Wirt etwa das Fünffache des in der folgenden Lebensmittelliste angegebenen Ladenpreises.

Nur bei guter Unterkunft schläft der Abenteurer in einem eigenen kleinen Raum. Andernfalls wird er in einem Gemeinschaftsschlafraum untergebracht. Große oder luxuriöse Einzelzimmer können wesentlich mehr kosten. In der Unterkunft eines Pferdes oder anderen Reittieres ist Futter und Pflege durch den Pferdeknecht eingeschlossen. Die Monatsmieten für Unterkünfte in Städten hängen von Qualität und Lage ab.

In einem kleinen Haus mit etwa 4 Räumen können 7-8 Personen leben, wenn sie sich entsprechend einschränken.

Unterkunft pro Nacht:	
armselig (Strohsack)	**1 SS**
durchschnittlich	**5 SS**
gut (Einzelzimmer)	**2 GS**
für Pferd im Stall	**1 GS**

Miete in der Stadt pro Monat:	
ein Raum	**10-20 GS**
kleines Haus	**50-200 GS**

Verpflegung:	
billiger Eintopf mit Brot	**2 SS**
guter Eintopf mit Brot	**5 SS**
Stück Fleisch	**1 GS**
gutes Mahl	**2 GS**
exzellentes Mahl	**4 GS**
Bankett mit mehreren Gängen	**10 GS**
Getränke	**Ladenpreis ×5**

Lebensmittel

Wenn nichts anderes angegeben ist, liefert die folgende Liste die Preise für 1 Kilogramm bzw. 1 Liter der jeweiligen Ware. Gemüse, Früchte und Tee kosten unterschiedlich viel, je nachdem, ob es sich um ortsübliche oder fremdländische Sorten handelt. Die Preise beziehen sich auf frische Waren in der passenden Jahreszeit. Getrocknete Früchte, eingesalzenes Fleisch oder auf andere Art haltbar gemachte Lebensmittel kosten jeweils das Doppelte.

Schweinefleisch	**1 SS**
Hammelfleisch	**2 SS**
Rindfleisch	**2 SS**
Schinken	**5 SS**
Geflügel	**1-3 SS**
Wild	**1 GS**
Fisch	**1-3 SS**
Wurst	**4 SS**
Salz (100 g)	**5 SS**
Pfeffer (100 g)	**5 GS**
Mehl	**5 SS**
Brot	**1-3 SS**
Käse	**2-5 SS**
Butter	**2 SS**
Ei (Stück)	**3 KS**

Gemüse	**1-5 SS**
Früchte	**1-5 SS**
Milch	**2 SS**
schwarzer Tee	**1-5 SS**
Kräutertee	**2-10 KS**
Apfelwein	**2 SS**
Dünnbier	**2 SS**
Vollbier	**3 SS**
Starkbier	**5 SS**
Wein	**4-20 SS**
Branntwein	**2-6 GS**

Ausrüstung

Die Liste enthält eine Reihe von Gegenständen, die in Abenteuersituationen nützlich sein können. Außerdem liefert sie dem Spielleiter Anhaltspunkte, wie er den Preis von Waren festsetzen kann, die die Abenteurer wünschen und die nicht in der Liste enthalten sind.

Übernachtung		
Zweipersonenzelt	3,0 kg	**20 GS**
Vierpersonenzelt	5,0 kg	**30 GS**
warme Decke	2,0 kg	**4 GS**

Behälter (leer)		
wasserdichte Lederhülle für Schriftrollen		**3 GS**
5 Liter-Wasserschlauch	100 g	**1 GS**
50 Liter-Fass	5,0 kg	**3 GS**
200 Liter-Fass	12,0 kg	**4 GS**
10 Liter-Holzeimer	1,0 kg	**1 GS**
metallbeschl. 20 Liter-Holztruhe	10,0 kg	**5 GS**
20 Liter-Korb	500 g	**8 SS**
großer Sack für 50 kg	150 g	**5 SS**
kleiner Sack für 25 kg	50 g	**2 SS**
Lederrucksack für 25 kg	500 g	**4 GS**
Ledergürteltasche für 20 Münzen	-	**2 GS**
Lederbeutel für 20 Münzen	-	**5 SS**
1/20 Liter-Tuschegefäß	100 g	**1 GS**
1/4 Liter-Keramikamphore	200 g	**5 SS**
1 Liter-Keramikamphore	400 g	**7 SS**
1/4 Liter-Glasflasche	200 g	**5 GS**
1/2 Liter-Metallflasche	500 g	**10 GS**
1/4 Liter-Holzbecher	50 g	**1 SS**
1/4 Liter-Zinnbecher	200 g	**2 GS**
1/2 Liter-Tonkrug	200 g	**3 SS**
Gusseisentopf für 2 Liter	2,0 kg	**4 GS**

Licht und Feuer		
Feuerstein und Zunder	-	**1 GS**
Feuertopf aus Ton	500 g	**5 SS**
1 kg Holzkohle	1,0 kg	**5 SS**
10 Fackeln	5,0 kg	**3 SS**
10 Talgkerzen	500 g	**1 SS**
10 Wachskerzen	500 g	**2 GS**
Laterne	1,5 kg	**10 GS**
Laterne, abblendbar	1,5 kg	**15 GS**
1/4 Liter Lampenöl	300 g	**5 SS**
1/4 Liter Zauberöl	200 g	**20 GS**

Stoff, Draht usw.		
20 m Seil	1,5 kg	**1 GS**
20 m Angelschnur	-	**1 GS**
20 m Garn	-	**1 SS**
2 m × 2 m Fischernetz	1,0 kg	**1 GS**
1 m × 1 m Stoff	300 g	**1 SS**
1 m × 1 m Segeltuch	1,0 kg	**5 SS**
Holzbalken (3 m × 10 cm × 10 cm)	20 kg	**1 GS**
1 m Metallkette	2,0 kg	**10 GS**
1 m Kupferdraht	50 g	**1 GS**
Hand- oder Fußfessel mit Kette	2,0 kg	**30 GS**

Werkzeug		
Werkzeug (Hammer, Schaufel)	1,5 kg	**5 GS**
10 große Nägel	250 g	**1 SS**
Nähnadel	-	**8 SS**
Angelhaken	50 g	**2 SS**
Wurfanker	1,0 kg	**10 GS**
Eisenkeil	250 g	**5 SS**
Holzpflock	50 g	**2 KS**
Brecheisen	2,0 kg	**4 GS**
Einbrecherwerkzeug	1,5 kg	**25 GS**

Präzisionsinstrumente		
kleines Bronzeglöckchen	50 g	**2 GS**
Signalpfeife aus Metall	50 g	**1 GS**
Spiegel aus poliertem Metall	2,0 kg	**10 GS**
Kristallspiegel	1,0 kg	**200 GS**
Vergrößerungsglas (×2)	50 g	**100 GS**
Fernrohr (×2)	500 g	**800 GS**
Handwaage mit Waagschalen	500g	**5 GS**
Sanduhr	500g	**50 GS**

Schreibmaterial		
Kreidestück	20 g	**2 SS**
Zeichenkohle	30 g	**1 SS**
Schreibpinsel	20 g	**5 SS**
1/20 Liter Tusche	50 g	**2 GS**
30 cm × 30 cm Pergament	50 g	**1 GS**

30 cm × 30 cm Papyrus	10 g	**2 SS**
Siegelwachs	250 g	**1 GS**

Heiler- und Priesterbedarf

Erste Hilfe-Ausrüstung	1,0 kg	**30 GS**
Erste Hilfe-Heilmittel	-	**20 GS**
religiöses Symbol an Kette (unedles Metall)		**5 SS**
religiöses Symbol an Kette (Edelmetall)		**10 GS**
1/4 Liter Weihwasser	250 g	**10 GS**

Musikinstrumente

Flöte	300 g	**5 GS**
Harfe	5 kg	**100 GS**
Laute	2 kg	**30 GS**
Bronzehorn	3 kg	**20 GS**
Trommel	2 kg	**5 GS**



Tiere, Reisen und Transport

Auf der folgenden Liste werden nur Tiere aufgeführt, für deren Besitz sich Abenteurer interessieren könnten und die frei gehandelt werden. Bei Tieren, die zum Transport von Waren dienen, steht in Klammern das Gewicht, das sie ohne Verringerung ihrer Reisegeschwindigkeit tragen bzw. ziehen (Zugpferd, Zugochse, Schlittenhund) können.

Tiere

Zugpferd (150 kg)	**80 GS**
Packpferd (100 kg)	**80 GS**
Reitpferd	**150 GS**
Schlachtross	**600 GS**
Pony (70 kg)	**50 GS**
Esel (60 kg)	**40 GS**
Maultier (90 kg)	**60 GS**
Zugochse (250 kg)	**120 GS**
Reitkamel	**150 GS**
Lastkamel (150 kg)	**120 GS**
Kleinvieh (Maus, Huhn)	**1-5 SS**
Jagdhund	**20 GS**
Schlittenhund (30 kg)	**20 GS**
Kampfhund	**50 GS**
Greifvogel	**50 GS**

Transportmittel

Zaumzeug	**3 GS**
Sattel	**30 GS**
Satteltaschen	**8 GS**
Karren (einspännig)	**70 GS**
Karren (zweispännig)	**150 GS**
Wagen (vierspännig)	**250 GS**
Schlitten (sechsspännig)	**80 GS**
Skier	**8 GS**
Ruderboot (4 m lang)	**100 GS**
Kleinsegler (5 m lang)	**200 GS**
Kleinsegler (10 m lang)	**800 GS**

Reisekosten

Die folgende Liste enthält die Kosten für den Transport der Abenteurer, ihrer Waren und ihrer Tiere. Die Reisenden müssen dabei selbst für ihre Verpflegung sorgen. Die Preise können beträchtlich steigen, wenn die Reise durch **gefährliches** oder **schwieriges Gebiet** gehen soll. Bei Reisen durch die Wüste wird z.B. ein großer Teil der Transportkapazität für Wasser und Futter verbraucht, was die Preise für die Nutzlast in die Höhe treibt.

Wollen Abenteurer mit einer Karawane oder einem anderen Handelszug mitreisen, müssen sie laufen oder eigene Reittiere oder Gefährte benutzen. Der Preis, den sie zahlen müssen, dient zur Entlohnung des Führers und der Karawanenwächter, die für zusätzliche Sicherheit sorgen.

In hochentwickelten Ländern wie Chryseia, den Küstenstaaten, Aran, KanThaiPan und Kairawan gibt es regelmäßige Botendienste zwischen den größeren Städten, denen man Nachrichten anvertrauen kann. Das Überbringen einer Botschaft kostet 1 KS je 10 km Strecke, mindestens aber **1 SS**.

Fährverbindung über Fluss	**3 SS**
Überbringen einer Botschaft je 10 km	**1 KS**
Warentransport je 10 km und je 10 kg:	
mit Schiff	**1 KS**
mit Handelszug (nach Risiko)	**3-10 KS**
Reise je 10 km und Person:	
mit Karawane	**5 KS**
mit Reisekutsche (incl. 30 kg Gepäck)	**3 SS**
mit Handelsschiff (incl. 50 kg Gepäck)	**1 SS**
Pferdetransport zu Wasser	**Kosten ×3**


MIDGARD
Byd Gawr
Jokul Sund
Tuomela
FUARDAIN
Penprydyn
Wyddfa-Berge
Läina-Land
Sednasee
Belogora
Meer der Roten Sonne
CLANNGADARN
Waeling See
WAELAND
Dvarheim
Wyrdsee
Adlivun
YWERDDON
Pengannion
Offa
MORAVOD
Berekije
Artross
Eidret-Inseln
Hjalta-Inseln
ALBA
Corran
MEDJIS
INSELN UNTER DEM WESTWIND
ERAINN
Melgar-Berge
Erlikul
TEGARISCHE STEPPE
CHRYSEIA
Zana
Tanit
VALIAN
Nyktoros
Golf der Blauen Wellen
Meer der Fünf Winde
NAHUATLAN
Uacatzam
Corua
Leonessa
KÜSTENSTAATEN
Serenea
Erg Scharuch
Kat-Berge
Tevatra
Pforten-Archipel
ARAN
Nindorien
Chimallicua
Elhaddar
Moro
Meer der zwei Prinzen
Dehestan
Demawend
Schattenmeer
KANTHAIPAN
Regenbogensee
Reg Taif
ESCHAR
Kairawan
Gond
Erg Samawa
Sagara Straße
Meer der Seejungfrauen
Polanga
Ponapu
Karvuvu
IKENGA BECKEN
Meru-Berge
Kirita-Berge
Ekavali-Archipel
FEUERINSELN
Irsirraland
Mokattam
Serendib
Sivali
RAWINDRA
Upelluri
URRUTI
Drachenmeer
Makuta
Dogon-Berge
Joliba
BULUGA
Golf von Kanpur
MINANGPAHIT

Index

A

Abenteurer 11
  Geschlecht 23
  Heimat 28
  Nichtmenschen 21
  verwundete 57, 64
Abenteurertyp 23
Abwehr 69, 101, 183
  waffenloser Kampf 141
  Fertigkeitswert 36, 166
  improvisierte Waffe 92
  konzentrierte 74
  kritischer Erfolg 87, 89
  kritischer Fehler 88
  mit Stockwaffe 139
  verbessern 166
Abwehrbonus 26, 36
Adel 29
Ahnenkult 30
ahnungslos 71
Akrobatik 101
Aktionsphase 56, 59
  Position 75
Alba 171
  Glaube 30
Alchimie 102
Alchimistenmetall 140, 197
Alfar 179
Alkohol 98
Alltag 36, 40
Alter 34
Altoqua 127
Amazonen 175
Anderthalbhänder 136, 141
Anführen 102
Angeborene Fähigkeit 26, 96ff
  Nichtmenschen 27
Angriff 69, 183
  Ablaufschema 69
  Erfolgswurf 69
  Kombinations- 105
  kritischer Fehler 88
  mit Spezialwaffe 37
  mit Streuwirkung 83
  spontaner 74, 77, 82, 83, 85, 102
  überstürzter 77
  verheerender 150
  vernichtender 151
  von hinten 75, 77
Angriffsbonus 26
anseilen 115
anspringen 188, 191
anzünden, Fackel/Laterne 93
AP-Maximum 25
Aran 176
  Glaube 30
Armbrust 43, 144
  schwere gg. Rüstung 71
Arzt 114
Assassine 13
  Blasrohr 144
  Lernen 38
  Weißer 13
Athletik 104
aufbrechen, Schloss 123
aufstehen 74
aufwachen 61, 98
Ausbildung 154
Ausdauer steigern 167
Ausdauerbonus 24
Ausdauerpunkte 24
  auf 0 62
  durch Zauberei 66
  Schlaf 68
  Tiere 182
  Verluste 61
  zurückgewinnen 68
Ausdauertraining 168
aushorchen 132
Ausrüstung 201
  bei Spielbeginn 46
  Schaden durch Feuer 62
Aussehen 22, 104
Ausstrahlung, persönliche 22
automatischer Erfolgswurf 55
  Fallen entdecken 110
  Reaktion von Personen 118

B

Balancieren 104
  im Kampf 82f
ballistischer Schuss 82
Barbar 13, 38
  Lernen 38
Barbarenstreitaxt 140
Barde 13
  Lernen 38
  magisches Instrument 46
  musizieren 119
Basiseigenschaft 20
  auswürfeln 21
Baufälligkeit entdecken 109
Beatmung, künstliche 130
Beherrschen, Zauber 41
beidhändiger Kampf 105
  mit Rapier/Parierdolch 146
Beredsamkeit 105
Berggnome 18
Berserkergang 96
Berührungszauber 77
Beschatten 112
Beschützer 17
besondere Fähigkeit 27, 96f
Bestechung 112
Bestiarium 181
Betäuben 106, 119
Bettlerkönig 172
Bewegen, Zauber 41
bewegte Ziele 82
Bewegung, Reihenfolge 59
Bewegungsfertigkeit 54, 58, 100
bewegungslos 71
Bewegungsweite 25, 56, 58, 182
  bei hohen LP-Verlusten 63
Bihänder 141
Blasrohr 43, 144
blenden 84
Blickfeld 75
bloße Hand 92, 141
Bogen 43, 144
Boot, Geschwindigkeit 106
Bootfahren 106
Bo-Stab 139
Brandpfeil 93
Brechstange 123
Brettspiele 108
Bruch schienen 107
Bryddonor 172
Buckler 145
  Abwehr 70
Buluga 173
  Glaube 30
Bumerang 143

C

Candranor 173
Chaosebene, Nahe 170
Charakter einschätzen 118
Charisma 22
Chryseia 172
  Glaube 30
Clanngadarn 171
  Glaube 32
Comentang 36, 127, 170
Coraniaid 127, 172
Corua 174

D

Dämonen 170
Dauerlauf 56, 117
  ohne Ausdauer 63
decken, Rückzug 80
Datenblatt s. Spielerbogen
Dichten 119
Dietrich 124
Dolch 139
  ziehen 86
Drachensänger 13
drehen im Kampf 59, 76
Druide 16
  Glaube 29f
  Lernen 38
  Rüstung 16, 73
Dunkle Dreiheit 175f, 178
Dunkle Sprache 127, 170
durchgehen, Pferd 121f, 134
durchschauen 55, 111, 114
Dweomer 16, 41

E

Ebenen 170
Eigenschaft, Basis- 20
  verbessern 166
Einhandschlagwaffen 42, 136
Einhandschwerter 42, 136
Einprägen 96
Eisöden 170
Elementarebene 170
Elementarwesen 170
Elfen 18
  Abenteurertypen 23
  Alter 34
  Aussehen 23, 33

Basiseigenschaften 21
Glaube 32
Heimat 28, 179
Lernkosten 167
Nachtsicht 27
Reisegeschwindigkeit 58
Resistenz 26
Schwarze Magie 154
Überleben 37
ungelernte Fertigkeiten 44, 46
verbotene Fertigkeiten 44
Elhaddar 174
Endloses Meer 170
Entdeckungsfertigkeit 55, 100
entwaffnen
mit Kampfgabeln 146
mit NunChaku 137
mit Stockwaffen 139
Erainn 172
Glaube 32
Erfahrung
durch Einfälle 149
durch Fähigkeiten 151
durch Fertigkeiten 151
durch Spielzeit 148
durch Zaubern 150
im Fernkampf 149
im Kampf 149
Erfahrungspunkte 148, 152
Untote 182
Erfahrungsschatz 165
Erfolg, kritischer 51
Erfolgswurf 50
Angriff 69
automatisch 55
Fertigkeiten 54
Informationsbeschaffung 55
erhöhte Position 77
Erkennen, Zauber 41
Erkunden, vorsichtiges 57
Erschaffen, Zauber 41
erschöpft 62f, 64, 68, 71
Erste Hilfe 64, 68, 107
auf sich selbst 108
Ausrüstung 46, 48
Kosten 108
Ertrinken 108, 126
Wiederbelebung 130
Eschar 173
Glaube 32
Etikette 108
EW:Angriff 69

F

Fackel 92
als Waffe 93
anzünden 75, 93
Fähigkeit
angeborene 26
besondere 27
Faktenwissen 55
Fallen entschärfen 110
Fallen entdecken 109
Fallenmechanik 110
Fallenstellen 131
Fallhöhe 62
Akrobatik 102
Fälschen 108
Ausrüstung 46, 48
fangen 112
Fantasy-Rollenspiel 10
Faustkampf 142
Fechten 111
Fechtwaffe 42, 111, 136
Fehler, kritischer 51, 88
Fehlschuss 82
feilschen 113
Fernkampf 69
gegen Handgemenge 85
gezielter 84
mit Helm 73
Zuschläge und Abzüge 82
Fertigkeit 100
Ausrüstung zu Spielbeginn 46
Schwierigkeit 37, 40ff
typische 37ff
ungelernte 44, 100
Wettbewerb 51
Fertigkeitsbonus 35f
ungelernte Fertigkeiten 44
Fertigkeitsgruppen 36, 153
Fertigkeitswert 35, 50
bei Spielbeginn 37
ungelernt 44, 101
ungelernt im Kampf 92
Fesseln 126
festhalten 86
Feuer 92
als Waffe 93
entzünden 93
Feuerinseln 175
Feuerschaden 62f, 93
Fingerfertigkeit 54, 100
fliehen 74, 59
Florett 136
Floßvolk 177
Flucht, Reihenfolge 59
Formen, Zauber 41
Fortbewegung 56ff
Freiland 36, 40
Fuardain 172
Glaube 32
Fuchtel 136
Fußgänger, Geschwindigkeit 56, 57

G

Gassenwissen 111
Gasthaus, Preise 200
Gaukeln 112
Ausrüstung 46, 48
Gefährlichkeit 149, 182
Gegengift 102, 114
Gegenstand
verstecken 129
zerstören 94
Gegner im Nahkampf 75
geheimer Wurf 52
Geheimmechanismen bedienen 110
suchen 128
Geheimschriften 124
Geheimtüren
öffnen 110
suchen 128
Gehen, normales 57
Geisterwesen 183
Geistesblitz 53
Geistesmagie, Resistenz 26
Gelände
Fortbewegung 56
Reisegeschwindigkeit 58
Geländelauf 112
Geländeritt 121
Geld 197
Gemeinsprache 36, 170
Gerätekunde 113
Geschäftssinn 113
Geschicklichkeit 20
Geschlecht 23
Geschwindigkeit
auf Reisen 57
Boot 106
gehen und laufen 56
Wagen 134
Gestalt 33
Gewandtheit 20
Gewicht 33
gezielter Schuss 84
gezinkte Karten 114
Gift 67, 144
Behandlung 108
identifizieren 68, 102, 114
im Kampf 67
Robustheit 97
Tiere 183
Wirkdauer im Kampf 67
Giftmischen 67
Gifttoleranz 67
Gilgalar 171
Glaube 29
an Götter 29
druidischer 29
schamanistischer 29
Glefe 137, 140
gleichgültig 29
Glückspunkte 167
Glücksritter 15
Lernen 38
Glücksspiel 113f
Ausrüstung 46, 48
Gnome 18
Abenteurertypen 23
Alter 35
Aussehen 23, 33
Basiseigenschaften 21
Beidhändigkeit 34
Berg- 18
Glaube 32
Glückspunkte 167
Heimat 28, 179
Hören 27
LP-Maximum 24
Nachtsicht 27
Reisegeschwindigkeit 58
Resistenz 26
Robustheit 27
Springen 113
Stand 29
Überleben 37

ungelernte Fertigkeiten 44, 46
Waffen 37
Wald- 18
Zwillinge 18
Goldstück 197
Gond 176
Götter 30
Grad 24, 165
Tiere 165
Grad 0 149, 165
Größe 33
Gute Reflexe 97

H

Haken 115
Halblinge 19, 166
Abenteurertypen 23
Alter 34
Aussehen 33
Basiseigenschaften 21
Glaube 32
Gute Reflexe 27
Heimat 28, 180
LP-Maximum 24
Reisegeschwindigkeit 58
Resistenz 26, 196
Schmecken 27
Springen 113
Stand 29
Überleben 37, 44
ungelernte Fertigkeiten 44, 46
Waffen 37
Halbwelt 36, 40
Hand, Angriff mit 92, 141
Handarmbrust 144
Handaxt 136
Handgemenge 69, 72, 142
Angriffe von außen 85
ausweichen 141
einleiten 85
Handlungen 86
lösen 87
Schadensbonus 69
schießen in 122
Tiere 183
zaubern 85
Händigkeit 34
Händler 15
Lernen 38
Handlung
im Kampf 74
Möglichkeiten 60
Reihenfolge 60
Handlungsrang 60f, 76
Handlungsreihenfolge 60
handlungsunfähig 60, 64
heilkräftige Zauber 151
Heilkunde 66f, 114
bei Erste Hilfe 107
Gift 68
Heilmittel 108
Heimat der Abenteurer 28
Hellebarde 137, 140
Helm 73, 91
bei Kopfverletzungen 64
mit Visier 73
Hexer 16
Lernen 38
Hieb
spontaner 74
überstürzter 74, 77
Hiebwaffe, zweihändige 79, 135
Raumbedarf 79
Himmelsrichtung 120
hinlegen, sich 74
Hinterhalt 83
erkennen 98, 100
Höchstlast 58
Hören 99
mit Helm 73
Hort, Zwergen- 167
Huaxal 170, 175
Hundeschlitten 133

I

Ikengabecken 174
Glaube 32
improvisierte Wurfwaffen 112
Informationen
automatisch 55
Sammeln von 55
Initiative 59, 102, 181
Seegefechte 104
Initiativwurf 59
in Schach halten 71
Inseln unter dem Westwind 175
Instrument, Musik- 119
Intelligenz 20
tierische 181

K

Kairawan 173
Kalender 170
Kaltes Eisen 16
Kampagne, Rollenspiel- 12
Kampf 36, 40
Handlungen im 74
mit bloßer Hand 141
ohne LP-Schaden 69
schwankender Untergrund 105
vom Wagen 134
zu Pferd 120, 122
Kämpfer 23
Spezialwaffe 37
zauberkundige 23
Kampffertigkeit 100
Kampfgabeln 146
Kampf in Vollrüstung 73, 115
Kampfriemen 142
Kampfstab 139
Kampftechniken
spezielle 76, 83
KanThaiPan 176
Glaube 32
Kanu 106
Karten, gezinkte 114
Katapult 113
Kettenrüstung 72
Kettenwaffen 42, 137
Keule 136
Kleidung
bei Spielbeginn 46
Preise 199
Klettern 115
Haken 115
Wandneigung 116
Knoten 126
Koma 91
Kombinationsangriff 105
Kompositbogen 144
gegen Rüstung 71
Konstitution 20
aus LP-Maximum 142
Kontinente 170
Kontrollbereich 75f
durchqueren 101, 112
verlassen 74
konzentriert abwehren 74
Körperbeherrschung 36, 40, 100
Körpergröße 33
körperlicher Einsatz 54
Körpermagie, Resistenz 26
Kraftakt 53, 59, 123, 182
Athletik 104
Krankheit, Robustheit 97
Kräuter, magische 120
Krieg der Magier 173
Krieger 15
Lernen 38
Spezialwaffen 37
Kriegsbumerang 143
Kriegsflegel 137
Kriegshammer 136
kritischer Erfolg 51
Abwehr 70
Angriff 87
beim Angriff 70
beim gezielten Schuss 84
Praxispunkte 152
ungelernte Fertigkeiten 101
Widerstandwurf 52
Wissensfertigkeit 55
kritischer Fehler 51
Abwehr 70
Angriff 70
beim gezielten Schuss 84
im Kampf 87f
Wissensfertigkeit 55
kritischer Schaden 87, 91
kritischer Treffer 87
Krummsäbel 136
zu Pferd 122
künstliche Beatmung 130
Kupferstück 197
Kurzbogen 145
Kurzschlaf 68
Kurzschwert 139
Küstenstaaten 174
Glaube 32
Kutsche 133f

L

Läina-Land 177
Lamaran 170, 173
Lampenöl 93
Landeskunde 116

ungelernt 44
Langbogen 145
gegen Rüstung 71
Langschwert 136
Last, schwere 58f
Laterne 92
anzünden 93
Laufen 116
Lebensmittel 200
Lebenspunkte 24
auf 0 64
auf 3 oder weniger 64
durch Zauberei 66
Tiere 182
unter 0 64
Verlust der Hälfte 63
Verluste 61
zurückgewinnen 68
lebensrettende Zauber 151
Lederrüstung 72
Lehrmeister 154
leichter Schaden 61
leichter Speer 137
leichter Treffer 69
Leiteigenschaft 35, 100, 155
ungelernte Fertigkeiten 101
Leonessa 174
Lerneinheit 37, 153, 155
bei Spielbeginn 38
Geld 153f
Lernen 153
als Belohnung 154
mit Lehrmeister 154
übernatürliche Eingebung 156
von Ogamstäben 156
von Spruchrollen 155
Zaubersprüche 154
Zeitaufwand 155
Lernlisten 158
bei Spielbeginn 40
Lesen von Zauberschrift 156
Lernen von Spruchrollen 155f
liegend 71, 76
Ljosdag 171
losreißen 86
LP-Maximum 24
Änderungen 25
Luft anhalten 130
lügen 118

M

Magier 17
Lernen 38
Spezialisierung 37
Magiergilde 117
Magierstab 140
Magierstecken 140
magische Waffe 88, 140
Maralinga 127
Meditieren 117
Medjis 177
Glaube 32
Meer
der Fünf Winde 170
Endloses 170
Meilensteine 148, 152
Menschenkenntnis 118
Mentor 16
Metallrüstung, Zaubern 73
Meucheln 71, 118
Midgard, Elemente 170
Minangpahit 177
Glaube 32
Minnesänger 13
Mittelschicht 29
Mittelwelten 170
Mokattam 173
Monde (Zeitrechnung) 170
Moravod 177
Glaube 32
Morgenstern 137
Moro 174
Multiversum 13, 170
Münzen, alte 197
Musikinstrument 118f
Musizieren 119
Ausrüstung 46, 48
Muskelzerrung 104
Muttersprache 36
Myrkdag 171

N

nach der Landung 171
Nachschlüssel 124
Nachtlager 57
Nachtsicht 99
bei Nichtmenschen 27
Nachtwache 68
Naginata 137, 140
Nahe Chaosebene 170
Nahkampf 69
Anzahl Gegner 78
Beschuss von außen 82
gegen Handgemenge 85
Platzbedarf 78
Reihenfolge 76
Schadensbonus 69
Zuschläge und Abzüge 77
Nahkampfwaffen 135
Nahrung 131
Nahuatlan 175
Glaube 32
Naturgeist 17
Naturkunde 120
Nichtschwimmer 125f
Nichtspielerfigur 11
Spieldaten 196
NinYa 13
nL 171
normaler Mensch 196
Grad 24
Normalgewicht 33
Normallast 58
NunChaku 137

O

Ochsenzunge 139
Öffnen
von Geheimtüren 110
von Schlössern 123
Ogamstab 156
Ogam-Zeichen 124
Ogerhammer 140
Öl 93
Ordenskrieger 15
Glaube 30
Lernen 38
Orobor 197

P

Parierdolch 146
beidhändiger Kampf 146
parieren 146
mit Fechtwaffe 111
Parierwaffe 43, 85, 146
Abwehr 70
persönliche Ausstrahlung 22
Pferd
abspringen 121
Bewegungsweite 120
scheuen/durchgehen 121
Pflanzenkunde 120
Pfortenarchipel 173
Plattenrüstung 72
Platzbedarf 78
Praxis
beim Zaubern 152
durch Fertigkeiten 153
durch Resistenzwürfe 153
im Kampf 152
Praxispunkt 152
Einsatz beim Lernen 154
Preise schätzen 113
Preislisten 197ff
Priester 17
Glaube 30
Lernen 39
Priesterschaft 30
Prozentwurf, freier 53
Prüfwurf
Abzüge 53
Gift 67
Krankheit 66
Zuschläge 53
PW:Gift 67

R

Rapier 137
Raserei 185
Rasse 21
Raufen 141, 183
Erfolgswert 26, 97
Raumbedarf 76
Rawindra 178
Glaube 32
Reaktion von Menschen 118
Rechnen 113
Rechtssystem 116
Regeneration, AP 68
Reisekosten 202
Reisen
Geschwindigkeit 57f
Überland- 57
Zeitablauf 56
Reiten 120
Reiterkampf 122
Reittiere, Geschwindigkeit 57
Religionen 30
Resistenz 122, 183

Fertigkeitswert 36
verbessern 166
Resistenzbonus 26, 36
Richtungssinn 97
Riechen 99
Ringen 142
statt Raufen 85
Ritterorden 15
Ritterrüstung 73
Robustheit 97
Rollenspiel, Fantasy- 10
Rollenspiel-Kampagne 12
Rückzug decken 80
Ruderboot 106
Runde 59
Rundumschlag 79
Rüstklasse 71f
Rüstung 71, 182
bei Spielbeginn 46
Explosion 72
Feuer 72
gegen Gift 67
Mindeststärke 73
Nachteile 73
Preise 199
Reparatur 199
Säure 72
Schutzwirkung 72
Stürze 72
Zaubern 73
Rüstungsschutz 71f
kritische Treffer 87
schwere Schusswaffen 72, 144f
Tiere 73

S

Sagen 116, 134
sammeln, Informationen 55
Schaden 61, 69
durch Feuer 62f
gegen Objekte 94
kritischer 87, 91
leichter 61
schwerer 61
Stürze 61
Schadensbonus 25, 69, 92
beidhändiger Kampf 105
Schadensfolgen 62
Schadenswurf 61, 69
Schamane 17
Glaube 29f
Lernen 39
Rüstung 17, 73
Totemtier 30
Scharfschießen 84, 122
schätzen 113
scheuen, Pferd 121
Schicksalsgunst 166
schießen
in Handgemenge 122
in Nahkampf 82, 122
Schiffsführung 107
Schild 43, 80, 145f
Abwehr 70
Schlachtbeil 136, 140
Schlachtross 120
Schlaf 68
Unterbrechung 68
Schlagring 142
Schleichen 123
Schleuder 43, 145
Schlitten 133
Schlösser öffnen 123
Ausrüstung 46, 48
Schmerzunempfindlichkeit 97
Schock 64, 91
Schreiben 124
Schriften Midgards 124
Schublast 59
Schuss
auf bewegte Ziele 82
ballistisch 82
gezielter 84
spontaner 82
Schussfeld 75
Schusswaffen 143
Schwarze Adepten 176
schwere Last 58
schwerer Schaden 61
schwerer Treffer 69
schwerhörig 99
Schwierigkeit
bei Erfolgswürfen 50
bei Fernkampfangriff 82
bei Fertigkeiten 100
beim Lernen 155
bei Nahkampfabwehr 77
bei Nahkampfangriff 77
bei Prüfwürfen 53
Schwimmen 125
Geschwindigkeit 126
Sechster Sinn 100
Seele 181
Seemeister 173
Segelboot 106
Sehen 100
bei schlechtem Licht 99
mit Helm 73
Seilkunst 126
Serendib 178
Serenea 174
Seuchen 64
Silberstück 195
Sinne 99
Widerstandswurf 133
Siolcin 18
Sirao 170, 176
sorgfältig zielen 84
Sozial 40
soziale Fertigkeit 100
sozialer Umgang 54
Speer 137
Speerschleuder 113, 143
Spezialwaffe 37, 135
Spezialzauber
Lernen von Spruchrollen 156
Lernkosten 154
Sphäre 170
Spieler 10
Spielerbogen 20
Spielerfigur 11, 20
Spielfläche 72
Spielleiter 10
Spießwaffe 42, 137
Raumbedarf 79
Reichweite 79
Spionage 13
Spitzbube 16
Lernen 38
spontaner Angriff 77, 82f
gegen Akrobat 102
spontaner Hieb 74
spontaner Schuss 82
Sprache, Dunkle 127
Sprachen 127, 170
bei Spielbeginn 36
Sprechen 127
Springen 112
zu Pferd 121
Spruchrolle 134
Lernen von 155
zaubern mit 117
Sprung
in die Tiefe 102
ins Wasser 102
vom Pferd 121
Spurensuche 128
Spurt 56, 116
ohne Ausdauer 63
Sritra 178
Stabkeule 141
Stand 28f
Lerneinheiten 37, 39
Stangenwaffen 135
Stärke 20
Startgeld 46
Statur 33
Stehlen 129
Stichwaffen 42, 139
Stielhammer 137, 141
Stielwurfwaffen 43, 142
Stilett 139
Stimme verstellen 133
Stockschleuder 145
Stockwaffen 42, 139
Stoßspeer 139
zu Pferd 122
Streitaxt 136
Streiter 17
Streitkolben 136
Streitwagen 134
Streuwirkung 83
Strukturpunkt 94
Sturmangriff 79
mit Spießwaffen 137
mit Wurfwaffen 83
Stoßspeer 139
Sturz 61
ins Wasser 62
Rüstung 72
Schaden 61f
schwere Verletzung 62
vom Pferd 62
vom Wagen 62
Sturzflug 184
Sturzschaden 61f, 102, 115
Szenario 10

T

Tänze 108
Tarnen 129

Tauchen 130
Tegarische Steppe 178
  Glaube 32
Tevarra 174
Textilrüstung 72
Thalassa 172f
Tiere 130
  Grad 165
  Handgemenge 85
  Initiative 181
  Intelligenz 181
  Kampftaktik 104
  kritischer Schaden 87
  Preise 202
  Spieldaten 181
Tierkunde 130
Tierstimmen nachahmen 133
Tod nach Verletzung 64
Totemgeist 17
Totemtier 30
Trainingseinheit 155
  Geld 153
Trainingslisten 158
Treffer 69
  kritischer 87
  leichter 69
  schwerer 69
  mit Gift 67
  verheerender 149
  vernichtender 150
Trideade 171
Trinken 26, 98
TsaiChen-Tal 178
Twyneddin 171f
Typhus 66
typische Fertigkeit 37
typischer Zauber 37

U

Überlandreisen 57
Überleben 131
  ungelernt 44
Überlebenszeit 64
übernatürliche Eingebung 156
  Lernen 165
Überraschung 61
  gute Reflexe 97
  im Schlaf 61
  überstürzter Angriff 74, 77
Uhrzeit 120
unbewaffnet 92
Unfall 61
  mit Wagen 134
  Schaden 62
Unfreie 28
ungelernte Fertigkeit 44, 100
  kritischer Erfolg 101
Unsichtbare, Kampf gegen 77, 83
Unterkunft 200
Unterwelt 36, 40
Untote 184
  EP-Vergabe 149
Urdrache 13
Urebene, elementare 170
Urruti 175
  Glaube 32
Urwelten 170

V

Valian 173
  Glaube 32
Valianisches Imperium 172
Vallinga 36, 170
Verändern, Zauber 41
Verbessern 155
verdeckter Wurf 52, 54f
Verführen 131
Vergiftung 64, 66, 108
  Behandlung 67, 108
  Robustheit 97
verheerender Angriff 150
verheerender Treffer 149
Verhören 132
verkleiden 133
Verletzung 107
  Auswirkungen 91
  besonders schwere 91
  durch Sturz 62
  lebensgefährliche 63, 64
  schwere 63, 64
vernichtender Angriff 151
vernichtender Treffer 150
Verpflegung 200
Verschnaufpause 68
Verstauchungen 108, 112
verstecken
  Gegenstand 129f
  sich selbst 129
Verstellen 118, 133
Verteidigungswaffen 145
  Abwehr 70
Verwundete 57
Vesternesse 170f
Visierhelm 73, 91
Volk 29
Volk der Schlange 172
Vollrüstung 72f
  Kampf in 115

W

W% 18
W3 18
W6 18
W20 18
Wachgabe 98
wach werden 61
Waeland 179
  Glaube 32
Waffe 36, 42
  aufheben 74
  bei Spielbeginn 46
  Fernkampf 142f
  im Liegen 71
  improvisierte 92
  Mindestwerte 135
  Nahkampf 135
  natürliche 183
  Preise 197
  ungelernt 92
  unvertraut 92
  vergiftet 67
  versilbert 197
  Verteidigung 145
  wechseln 74
  ziehen 74, 86
  zu Pferd 122
Waffenfertigkeit 40, 69
Waffenliste 42
Waffenhand 34, 77
waffenloser Kampf 43, 141
  ohne LP-Schaden 69
  Rüstung 142
Wagen
  beschädigt 134
  Geschwindigkeit 134
  Reisegeschwindigkeit 57
  Unfall 134
Wagenlenken 133
Wahrnehmung 27, 98
  automatisch 99
Waldgnome 18
Waldläufer 16
  Lernen 38
Waren, Qualität 113
Wasser, Sprung ins 102
wehrlos 67, 71
Weiße Assassinen 13
Welten 170
werfen 112
Wurfanker und Seile 126
Wettbewerb 51
  Kraft- 104
Wetter vorhersagen 120
Widerstandswurf 52
  bei mehreren Betroffenen 52
  mit Eigenschaften 52
  soziale Fertigkeit 54
wiederbeleben Ertrunkener 130
Willenskraft 22
Wissen 36, 41
Wissensfertigkeit 55, 100
Wunden verbinden 107
Wundertaten 42
Wundfieber 66
Wurf
  geheimer 52
  verdeckter 54f
Wurfanker werfen 126
Wurfaxt 142
Wurfeisen 142
Würfel 18
  geladene 114
Wurfhammer 143
Wurfkeule 143
Wurfklingen 43, 143
Wurfmesser 143
Wurfpfeil 143
Wurfscheibe 43, 143
Wurfspeer 143
Wurfspieß 43, 143
Wurfstern 143
Wurfstöcke 143
Wurfwaffe 142
  improvisiert 92, 112
  ungelernt 92
WW:Abwehr 69

Y

Ywerddon 172

Z
Zauber
  heilkräftiger 151
  lebensrettender 151
  typischer 37f
Zauberbonus 26, 36
Zauberer 23
  Spruchmaterialien 46
Zauberfähigkeiten 37, 41
Zaubergruppen 37
Zauberinstrument 119
Zauberkunde 134
zauberkundige Kämpfer 23
Zauberlied 13, 42
Zaubermaterial 46
Zaubermittel 102, 134
»Zaubern+...:« 183
Zaubern 134
  Fertigkeitswert 36
  Handgemenge 86
  im Liegen 71
  Spezialisierung 37
  ungelernt 44
  verbessern 166
  vom Wagen 134
  zu Pferd 120
Zauberöl 62, 63, 93
Zauberschrift 117, 156
Zauberstäbe 43, 140
Zaubertalent 20
Zaubervers 13
Zeitrechnung 170
Zeit, Verstreichen der 55
  auf Reisen 56
Zerrung 88, 104
Zerstören, Zauber 42
  von Objekten 94
zielen, sorgfältig 84
Zielscheibe 85
zu Fall bringen 80
zurückdrängen 80
zweihändige Hiebwaffe 79, 135
  Platzbedarf 78
  Raumbedarf 79
Zweihandschlagwaffen 43, 140
Zweihandschwerter 43, 141
Zweiheit 174, 176
Zwerge 19
  Abenteurertypen 23
  Alter 35
  Aussehen 23, 33
  Basiseigenschaften 21
  Glaube 32
  Heimat 28, 180
  Hort 167
  LP-Maximum 24
  Nachtsicht 27
  Raufen 26
  Reisegeschwindigkeit 58
  Resistenz 26
  Robustheit 27
  springen 113
  Überleben 37
  ungelernte Fertigkeiten 44, 46

Abkürzungen

AbB	Abwehrbonus
ABW	Ausbrennwahrscheinlichkeit
AnB	Angriffsbonus
AP	Ausdauerpunkt
As	Assassine
Au	Aussehen
AusB	Ausdauerbonus
B	Bewegungsweite
Bb	Barbar
Ba	Barde
Dr	Druide
EP	Erfahrungspunkt
ES	Erfahrungsschatz
EW:	Erfolgswurf für
FB	Fertigkeitsbonus
FW	Fertigkeitswert
Gf	Gefährlichkeit
GG	Göttliche Gnade
GiT	Gifttoleranz
Gl	Glücksritter
GP	Glückspunkt
Gr	Grad
Gs	Geschicklichkeit
GS	Goldstück
Gw	Gewandtheit
Hä	Händler
Hx	Hexer
In	Intelligenz
KÄM	Kämpfer
Kgr	Körpergröße
Ko	Konstitution
Kr	Krieger
KR	Kettenrüstung
KS	Kupferstück
LE	Lerneinheit
LP	Lebenspunkt
LR	Lederrüstung
Ma	Magier
NSpF	Nichtspielerfigur
Or	Ordenskrieger
OR	ohne Rüstung
pA	persönliche Ausstrahlung
PB	Priester als Beschützer
PC	Priester, Chaos
PS	Priester als Streiter
PP	Praxispunkt
PR	Plattenrüstung
PW:	Prüfwurf gegen
Res	Resistenz
ResB	Resistenzbonus
RK	Rüstklasse
RR	Ritterrüstung
Sc	Schamane
SchB	Schadensbonus
SG	Schicksalsgunst
Sp	Spitzbube
SpL	Spielleiter
SS	Silberstück
St	Stärke
TE	Trainingseinheit
TR	Textilrüstung
VR	Vollrüstung
W	Würfel
Wa	Waldläufer
Wk	Willenskraft
WW:	Widerstandswurf für
ZauB	Zauberbonus
ZAU	Zauberer
Zt	Zaubertalent

Als Besitzer des *Kodex* hast Du die Möglichkeit, Dir eine kostenlose PDF-Version des Buches downzuloaden. Zudem steht weiteres hilfreiches Material online für Dich bereit. Um darauf zugreifen zu können, registriere Dich bei Branwens Basar (www.branwensbasar.de) und gib unter „Kundenverwaltung“ Deinen persönlichen Code ein, den Du auf der letzten Seite dieses Buches (Umschlagseite) findest. Der Code kann nur einmal eingelöst werden und ist nicht übertragbar.

MIDGARD

DER KODEX

Erlebe gemeinsam mit Deinen Gefährten fantastische Abenteuer und entwickle Dich zu einem Helden in einer magischen Welt.

MIDGARD, der Klassiker unter den Fantasy-Rollenspielen, ist der Schlüssel zu einer endlosen Reihe spannender Geschichten, die Du zusammen mit Freunden in einer sagenhaften Welt voller Zauberer und Krieger, Drachen und Riesen, Elfen und Zwerge erleben kannst.

Der Kodex enthält eine Anleitung für die Erschaffung von Kämpfern und Zauberern, in deren Rolle Du als Spieler schlüpfst. Ausgefeilte und dennoch einfache Regeln helfen Dir, in abwechslungsreichen Kämpfen gegen Deine Widersacher zu bestehen. Zudem findest Du eine Anleitung, wie Du in der Welt Midgard Erfahrungen sammelst, Deine Fähigkeiten erweiterst und an Macht und Ruhm gewinnst.

Der Anhang enthält Hintergrundinformationen über die Welt Midgard und ein Bestiarium mit Tieren und Ungeheuern, die Dich als Spielleiter bei der Gestaltung eigener Abenteuergeschichten unterstützen.

MIDGARD

Verlag für F&SF Spiele, Stelzenberg
www.midgard-online.de
Vertrieb über Pegasus Spiele, Friedberg
www.pegasus.de

MIDGARD press

ISBN 978-3-924714-95-6 € 29,95 [D]
9 783924 714956 02995