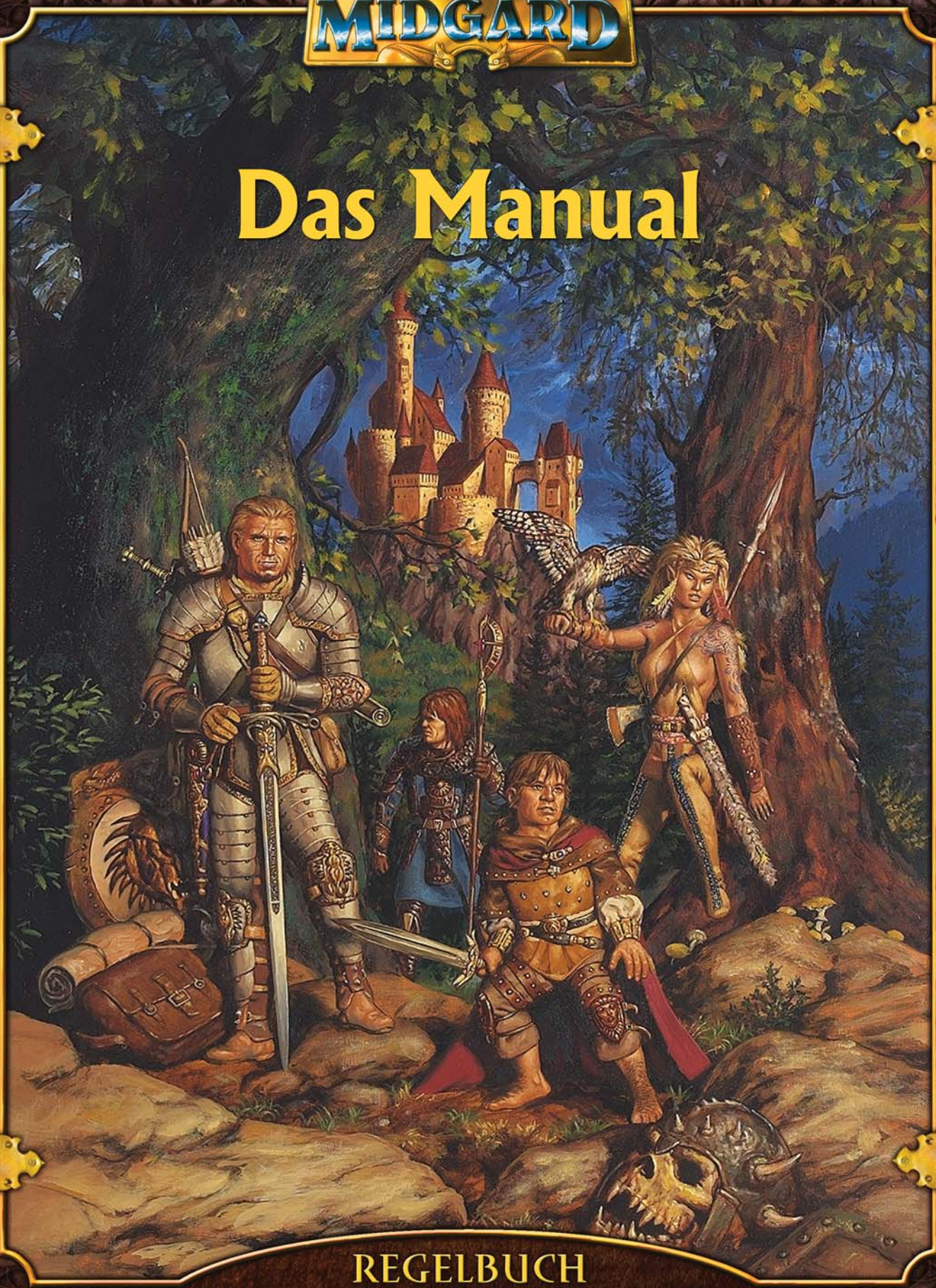
MIDGARD

Das Manual



REGELBUCH

für Spielleiter

Das *Manual* ist ein Handbuch für Spielleiter mit zahlreichen Tipps für das Entwerfen und Leiten von Abenteuern. Es wird im Laufe der Zeit Schritt für Schritt erweitert.

Das *Manual* enthält keine Regeln, die man zum Spielen braucht. An manchen Stellen werden aber Vorschläge gemacht, wie man die Regeln erweitern kann, um außergewöhnliche Abenteuersituationen spannend zu gestalten. Ein Beispiel ist das Bergsteigen. Normalerweise reichen einer oder ein paar EW:Klettern auf dem Weg zum Gipfel, um festzustellen, ob alles glatt geht oder ob es zu Unfällen kommt. Man kann die Regeln aber auch erweitern, um das Ersteigen eines Bergs in allen Einzelheiten nachzuspielen und zum Highlight eines Abenteuers zu machen.

Die in einer älteren Version des *Manuals* enthaltene vorläufige Version des Fian hat Eingang in das Regelbuch *Ars Armorum* gefunden.

Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
http://www.midgard-online.de ◆ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2013-2023 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg
PDF; Version 2308

Autor: Jürgen E. Franke
Lektorat: Peter Kathe, Christiane Ulrich
Titelbild: Werner Öckl, Design: Ulf Lehmann
Illustrationen: Ulf Lehmann, Joyce Maureira, Werner Öckl; Zierleiste: Ulf Lehmann
5. Regeledition

Inhaltsverzeichnis

Der Entwurf von Abenteuern

Ein Abenteuer entsteht
Abenteuer für Fortgeschrittene
Türen und Falle

Die Bewohner Midgards

Normale Menschen
Massenaufgebote
Außergewöhnliche Personen

Außergewöhnliche Situationen

Klettertouren im Gebirge
Entbehrungen
- Hunger und Unterernährung
- Durst und Flüssigkeitsmangel
- Kälte
- Hitze

Wettrennen
Verfolgungsjagden im Freiland
Kampfgetümmel
Geziele Hiebe

Die Kunst der Spielleitung

Verhaltensweisen im Kampf
Das Verhalten der Bewohner *Midgards*
Versuchungen für Abenteurer

Ergänzungen

Tanzen
Reiterkampf

Der Entwurf von Abenteuern

Dieser Teil des Manuals gibt zuerst eine kurze Anleitung, wie man selbst Abenteuer entwerfen kann und was dabei zu beachten ist. Anschließend folgen weitere Tipps zur Ausgestaltung von Abenteuern.

Ein Abenteuer entsteht

Dieser Abschnitt beschreibt, wie man als Spielleiter möglichst einfach ein **Szenario**, d.h. den Rahmen für eine Spielhandlung, entwerfen kann. Vom anfänglichen Einfall bis zum Festlegen des Handlungsablaufs auf dem Schauplatz wird die Arbeit in sieben Schritte unterteilt und so übersichtlich gemacht.

Allgemein entsteht ein Abenteuer aus Ideen (1.-3. Schritt) und durch Routinearbeit (4.-7. Schritt). Nützliche und originelle Einfälle hat man meist spontan, wenn man ein Buch liest oder einen Film anschaut. Solche Ideen sollte man in Stichworten notieren, um sie bei Bedarf später in ein Szenario einzubauen. Dabei kann es sich um ganze Rahmenhandlungen, um charakteristische Personen (als Nichtspielerfiguren), um ausgefallene Fallen und Rätsel und anderes mehr handeln. Anregungen findet man nicht nur in Fantasyromanen und -filmen; auch ein guter Kriminalroman oder ein historischer Abenteuerfilm können die Grundlage für eine spannende Geschichte auf *Midgard* liefern.

1. Schritt:
Die Grundidee

Die Grundidee eines Szenarios legt fest, um was es bei der Spielhandlung eigentlich geht. Es kann sich um einen Auftrag für die Abenteurer samt Hintergrundgeschichte handeln. Die Spielerfiguren können aber auch unwissentlich in das Abenteuer hineinstolpern, während sie scheinbar eine ganz andere Aufgabe haben. Als dritte Möglichkeit sind die Abenteurer selbst Opfer der Aktionen von Nichtspielerfiguren, gegen die sie sich wehren müssen. Unerfahrene Spielleiter sollten anfangs die übersichtliche Auftragssituation vorziehen, bei der die Spieler von Anfang an wissen, was sie zu tun haben. Die Grundidee muss nicht auf eine einzige Spielhandlung beschränkt bleiben, sondern sie kann auch den roten Faden für eine Reihe von Einzelabenteuern bilden.

2. Schritt:
Die Hauptdarsteller

Die Hauptdarsteller eines Abenteuers sind Nichtspielerfiguren, die mit einem besonderen Charakter ausgestattet worden sind und meist eng mit der Rahmenhandlung verbunden sind. Es kann sich um einen einflussreichen Auftraggeber handeln, mit dem die Spieler immer wieder zu tun haben, um einen wichtigen Gegenspieler der Abenteurer oder um eine originelle Nichtspielerfigur, die die Spielerfiguren gelegentlich bei ihren Abenteuern unterstützt. Einen solchen Hauptdarsteller braucht man sich nicht gleichzeitig mit der Grundidee ausdenken. Wenn man sich erst einmal eine Sammlung origineller Charaktere aus Literatur und Film angelegt hat, so findet man hierin oft etwas Passendes, wenn die Grundidee eine spezielle, wichtige Nichtspielerfigur erfordert.

3. Schritt:
Spezialeffekte

Spezialeffekte sind kleine Rätsel, besonders trickreiche Fallen, ausgefallene Orte usw., die nichts mit der Haupthandlung zu tun haben und die dem Spielleiter meist unabhängig von der Grundidee einfallen. Man kann sie in ein Szenario einbauen, wenn dort ein spezieller Geheimmechanismus, eine ungewöhnliche Falle oder eine Ablenkung für die Spielerfiguren gebraucht wird, oder auch einfach, um für Abwechslung zu sorgen.

4. Schritt:
Entwurf des Schauplatzes

Mit der Grundidee weiß man bereits in groben Zügen, um was sich ein Abenteuer dreht und wo es stattfindet. Nun beginnt die Routinearbeit, den Handlungsschauplatz genauer auszuarbeiten. Hierbei hilft eine Liste, welche besonderen Stellen wegen des durch die Grundidee vorgegebenen Rahmens und wegen der Art des Handlungsschauplatzes be-

rücksichtigt werden müssen. Entwirft man ein Gasthaus, so gehören Küche, Vorratskammer, Brennholzschuppen, Wein- oder Bierkeller und Gaststube einfach dazu, auch wenn sie für den geplanten Handlungsablauf nicht notwendig sind.

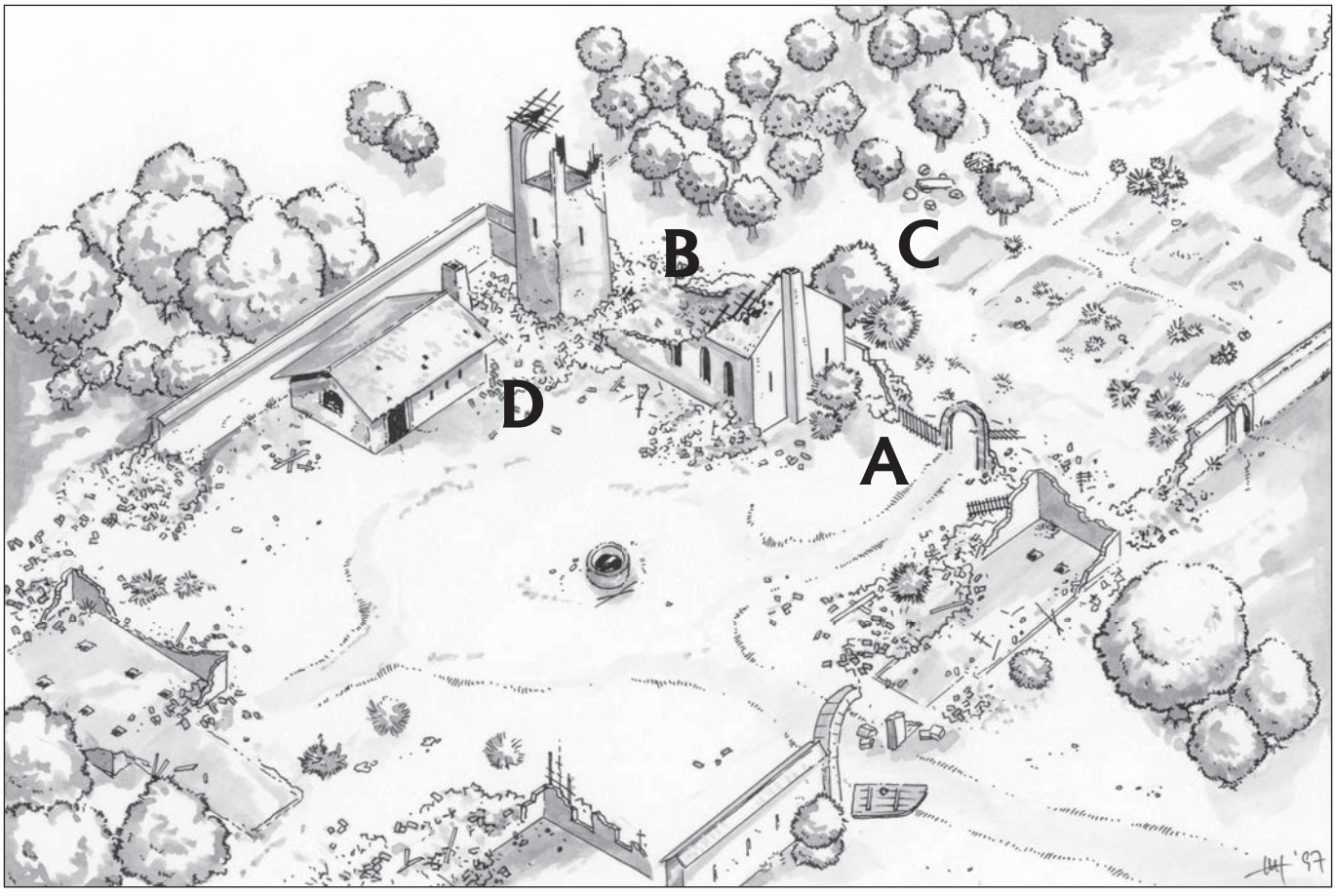
Als nächstes zeichnet man einen Lageplan des Handlungsschauplatzes. Für Gebäude ist hierbei am besten kariertes Papier geeignet, wobei die Kante eines Kästchens 1 m oder 2 m entspricht. Bei Reiseabenteuern genügt eine grobe Karte der Umgebung mit ungefährer Angabe der Entfernungen, in der neben den Orten, an denen das eigentliche Abenteuer ablaufen soll, Dörfer, Ruinen, Wälder, Gewässer usw. eingezeichnet sind. Spezielle Handlungsschauplätze können andere Lösungen erfordern. Beispielsweise lässt sich ein weitläufiges Höhlensystem auf kariertem Papier zeichnen, wobei die Kantenlänge 100 m entspricht und besondere Höhlen, in denen sich etwas ereignen kann, auf Detailkarten in größerem Maßstab dargestellt werden.

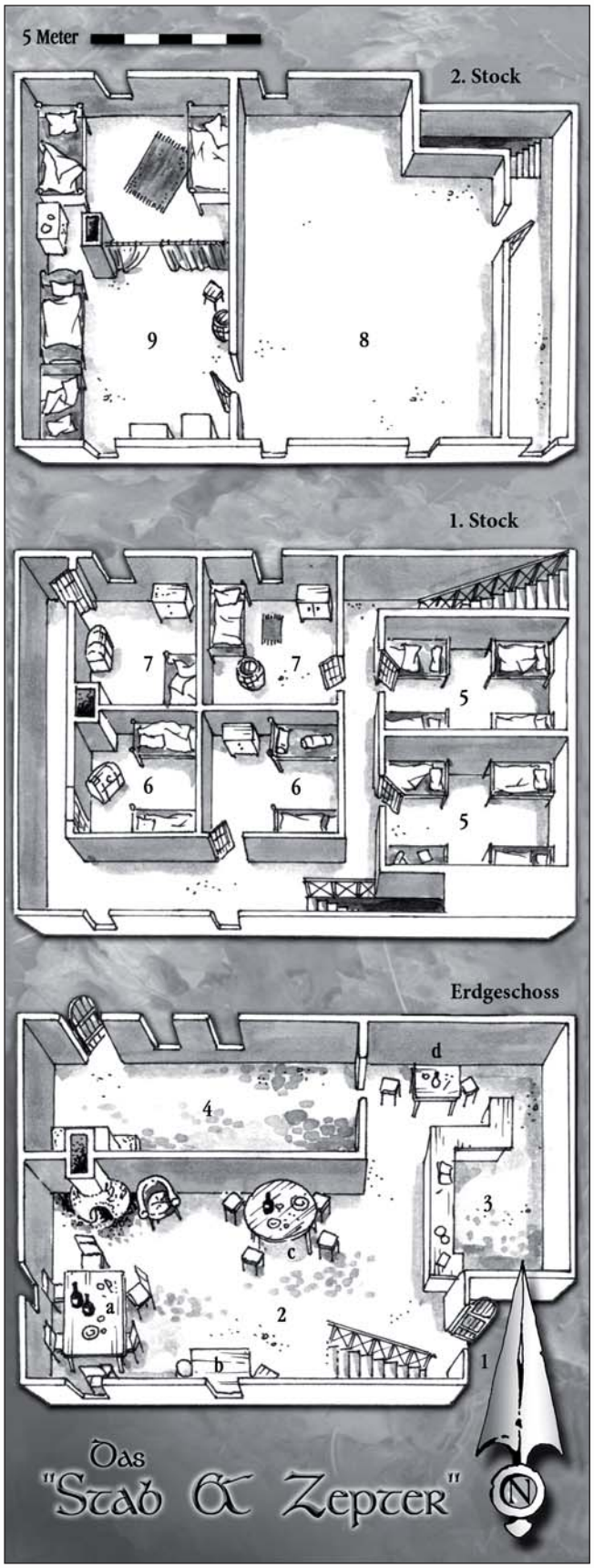
Am Ende dieses Schrittes sollte bei einem Gebäude der Grundriss der einzelnen Stockwerke und die Funktion der eingezeichneten Räume festliegen. Es sei nochmals betont, dass man sich zuerst überlegt, welche Teile der Handlungsschauplatz haben soll - also bei einem Gebäude: welche Räume mit welcher Funktion. Danach ist das Zusammensetzen dieser Teile zu einem sinnvollen Grundriss wesentlich einfacher, und man erhält gleichzeitig schon eine Vorstellung, wie die Räume aussehen und was in ihnen an normaler Einrichtung zu finden ist.

Auch bei einer Ruine hilft es, sich erst zu überlegen, wie das Gebäude ausgesehen hat, bevor es zerfiel. So erhält man einen Eindruck, welche Räume vorhanden sind, was sie früher für eine Funktion hatten und was an Resten des ehemaligen Mobiliars zu finden ist. Der mysteriöse Eisenhaken in der Decke eines verfallenen Raums, der den Spielern Kopfzerbrechen bereitet, diente (wie der Spielleiter weiß) früher dazu, an einer Eisenkette einen Leuchter aufzuhängen.

5. Schritt:
Belohnungen

Um ihre Abenteurer weiterentwickeln zu können, benötigen die Spieler Erfahrungs- und Praxispunkte zum Verbessern ihrer Figuren und Geld für die eine oder andere Anschaf-





fung und den Lebensunterhalt. Der Spielleiter entscheidet, in welcher Form die Spielerfiguren belohnt werden, wenn sie das Abenteuer erfolgreich abschließen. Führen die Abenteurer einen Auftrag aus, so können sie von vorneherein mit dem Auftraggeber eine Entlohnung aushandeln. Dieser Lohn kann in bar, aber auch in nützlichen Sachwerten wie Pferde, Waffen, Häuser usw. gezahlt werden. Einflussreiche Adlige können die Spielerfiguren auch mit kostenloser Ausbildung bei Gefolgsleuten oder Freunden ködern.

Die zweite gebräuchliche Möglichkeit, die Spielerfiguren zu Geld kommen zu lassen, sind Gelegenheiten zum Plündern: die Beute einer Räuberbande, die Wertgegenstände eines Schwarzen Hexers oder den Hort eines menschenfressenden Ogers können sich auch weniger skrupellose Abenteurer aneignen, wenn sie die finsteren Eigentümer überwunden haben. „Plündern“ können Spielerfiguren auch die Schätze der Natur, indem sie Gold waschen, Edelsteine sammeln oder wertvolle Kräuter und Gewürze aus abgelegenen und gefährlichen Gegenden holen.

Neben Lohn und während des Abenteuers eingesackten Wertgegenständen gibt es auch noch andere Möglichkeiten, Geld zu verdienen. So können die Abenteurer unter Lebensgefahr Waren in eine belagerte Festung schmuggeln oder in ein durch Naturkatastrophen abgeschnittenes Dorf bringen und mit hohem Gewinn verkaufen. Neben Gold und Wertsachen kann der Spielleiter die Spieler auch mit magischen Gegenständen erfreuen, die sie nicht verkaufen, aber selbst anwenden können.

„Wie hoch soll die Belohnung für die Abenteurer ausfallen?“ - Dies ist eine vielgestellte Frage unerfahrener Spielleiter. Leider lässt sich hierauf keine schnelle Antwort geben, da sie von der jeweiligen Situation abhängt - und hiervon gibt es bei Rollenspielen sehr viele. Eine grobe Richtschnur für die Vergabe von Erfahrungspunkten enthält der *Kodex* (S. 148). Daraus kann man auch ableiten, wie viel Geld oder geldwerte Gegenstände ein Abenteurer für einen Auftrag bekommen sollte: wenigstens das 2-4-fache der EP in Goldstücken. Damit kann er den Geldanteil an den Lernkosten und eine normale Lebenshaltung bestreiten. Der Spielleiter kann aber auch ohne weiteres großzügiger sein, damit die Spieler sich auch einmal etwas Besonders gönnen können.

Die Belohnung kann ruhig stark von Abenteuer zu Abenteuer variieren. Bei manchen Aufgaben müssen die Spielerfiguren viele Gegner überwinden, erhalten dafür viele EP, aber vielleicht nur eine geringe Belohnung. Bei anderen Abenteurern bestehen die Schwierigkeiten eher aus Rätseln und Ähnlichem, so dass sie weniger Erfahrung, aber dafür vielleicht mehr Gold gewinnen. Außerdem spielt das Verhalten der Spieler eine wesentliche Rolle; einmal laufen sie an den

größten Schätzen vorbei und prügeln sich unnötig mit Wachen herum, während sie das nächste Mal schnurstracks alle Hindernisse umgehen und auf dem schnellsten Weg ihren Auftrag erledigen und den Lohn kassieren.

Im Laufe der Zeit entwickelt jeder Spielleiter ein Gefühl dafür, wie er seine Szenarien zu gestalten hat, dass den Spielern Geld und Erfahrung nicht in den Schoß fallen, dass sie aber andererseits im Durchschnitt einen gerechten Lohn erhalten. Für den Anfang sollte ein Auftraggeber in einem normalen, auf etwa 10 Stunden Spieldauer angelegten Szenario eine Belohnung im Wert von 100 bis 200 GS pro Kopf bieten - je nach Gefahr für die Abenteurer. Noch einmal denselben Betrag sollten sie durch Schätze bekommen, die sie während des Geschehens plündern können. Da in der Regel nicht alles gefunden wird, sollte der Spielleiter etwa das Eineinhalb- bis Zweifache dessen, was er den Spielerfiguren auf diese Weise zukommen lassen will, auf dem Handlungsschauplatz verteilen. Es ist besser, am Anfang sparsam mit Geld umzugehen; sollten die Abenteurer an akutem Geldmangel leiden, kann man eine spätere Belohnung umso großzügiger ausfallen lassen. Sollte aber doch einmal der Fall auftreten, dass die Spieler durch unverdientes Glück oder durch eine Fehlplanung zu viel Geld haben, so kann der Spielleiter ihnen nahelegen, sich hiermit gute Rüstungen, Heiltränke, ein Haus oder ähnlichen Besitz zu kaufen. Daneben kann man auch versuchen, reiche Spieler durch Nichtspielerfiguren bestehlen zu lassen - was außerdem Anlass zu dem neuen Abenteuer *„Die Jagd nach den Dieben“* gibt, ein Szenario, bei dem die Spieler einmal nicht durch eine fette Belohnung motiviert werden müssen.

6. Schritt:
Details (Bewohner, Fabelwesen, Fallen usw.)

Es ist nun bekannt, aus welchen Orten und Räumen der Handlungsschauplatz besteht, wie diese angeordnet sind, welche Funktion sie haben und welche normale, durch ihre Funktion bedingte Ausstattung in ihnen zu finden ist. Im nächsten Schritt wird der Handlungsschauplatz mit Bewohnern und Schätzen gefüllt. Außerdem werden an Orten, wo es angebracht erscheint, Fallen, Geheimtüren oder gewöhnlichere Ausstattungsdetails platziert. An welchen Stellen sich Nichtspielerfiguren, d.h. Bewohner eines Gebäudes, gefährliche Tiere im Freiland oder Ungeheuer in einem Höhlensystem, aufhalten, wird oft schon durch die Funktion des betreffenden Ortes vorgegeben. In einem Wachraum halten sich Wachen auf, in einem Schlafraum wird man wenigstens nachts auf Schläfer treffen, in einer Küche arbeiten und übernachten der Koch und seine Gehilfen. Daneben gibt es wichtige Nichtspielerfiguren, die durch die Grundidee vorgegeben sind, und eine Reihe zusätzlicher Nichtspielerfiguren, die wegen der Art des Handlungsschauplatzes vorhanden sein müssen. Der Spielleiter kann sie auf geeignete Orte verteilen.

Wenn diese Vorgaben erfüllt sind, kann man nach Lust und Laune noch ein paar besondere Nichtspielerfiguren einführen, die zwar nichts mit dem eigentlichen Abenteuer zu tun haben, die aber zur Abwechslung beitragen. Natürlich sollte der Spielleiter eine ungefähre Vorstellung haben, warum diese Personen anwesend sind (Gäste, unerwünschte Eindringlinge, Gefangene ...). Geheimtüren und Fallen sollten nur an Orten zu finden sein, wo es einen Grund für ihr Vorhandensein gibt (Sicherung von Schätzen, geheimer Fluchtweg ...).

Mit dem Einbau von Geheimtüren, Fallen und Ähnlichem ist das Szenario vollständig. Wenn der Spielleiter will, kann er jetzt noch zur Auflockerung Spezialeffekte hinzufügen, z.B. ein sprechendes Götterbild in einem Tempel, magische Laternen, die sich beim Öffnen einer Tür von selbst entzünden, besondere Dekorationen und anderes mehr. Allerdings sollte man ein Szenario nicht überladen, da die Spieler erfahrungsgemäß in der normalen Einrichtung schon genug Rätsel und Geheimnisse vermuten.

Sollen die Spielerfiguren einen Teil ihrer Belohnung als Beute erhalten, so müssen auch genügend Wertsachen auf dem Handlungsschauplatz verteilt werden. Große Schätze befinden sich in eigens dafür angelegten Schatzkammern und Verstecken, die auch entsprechend bewacht und gesichert sind. Wo diese liegen, wird man sich bereits im Schritt 4 beim Entwurf des Grundrisses überlegt haben. In einer feindlichen Wohnstätte können aber auch an anderen Stellen kleinere Mengen von Wertgegenständen verteilt werden, um den Spielern gelegentlich zu einem Erfolgserlebnis zu verhelfen - für den Fall, dass sie den großen Schatz nicht finden und außerdem ihren Auftrag nicht erledigen können. Um was es sich bei diesen Trostpreisen handelt, sollte der Funktion des Raumes, in dem sie zu finden sind, angepasst sein. Im Schlafzimmer der Häuptlingsfrau findet man z.B. den Schmuck, den sie am letzten Festtag getragen und noch nicht wieder weggeräumt hat. Im Beratungsraum des Häuptlings steht sein reich verzierter Silberpokal auf dem Tisch. Im Weinkeller liegt ein kleines Fass mit einem alten und wertvollen Whiskey. Auch tragen Nichtspielerfiguren Schmuck, Geld und kostspielige Waffen mit sich herum.

7. Schritt:
Bewegung im Szenario

Wenn in einem Szenario lebende Nichtspielerfiguren vorkommen, so bleiben sie nicht ständig am selben Ort. Diese Beweglichkeit kann man auf einfache Art durch sogenannte

Zufallsbegegnungen ins Spiel bringen. Sie erhöhen die innere Logik eines Rollenspiel-Abenteuers und zwingen darüber hinaus die Spieler, konzentriert zu handeln und nicht sinnlos Zeit zu vertrödeln. Zufallsbegegnungen stellen das hungrige Raubtier dar, das beim Durchstreifen einer Ruinenanlage auf die Abenteurer stößt, die Patrouille von Tempelwachen, die die Gänge des Heiligtums auf der Suche nach Unbefugten durchstreift, oder auch den einzelnen Dieb, der vielleicht nach dem gleichen Wertgegenstand sucht wie die Spielerfiguren. Vor allem können die Abenteurer zufällig auf Bewohner des Abenteuerschauplatzes treffen, die von einem Ort zu einem anderen gehen.

Um Zufallsbegegnungen zu ermöglichen, stellt der Spielleiter zum Abschluss eines Szenarios eine passende Liste aus Bewohnern des Handlungsschauplatzes und aus anderen, unter Umständen an diesem Ort auftauchenden Menschen, Tieren oder Fabelwesen zusammen. Kommt es zu einer Zufallsbegegnung, so kann der Spielleiter anhand dieser Liste auswürfeln, welche Wesen oder Personen den Abenteurern zufällig über den Weg laufen, wenn er die Entscheidung nicht selbst treffen will. Darüber hinaus muss er festlegen, in welchen Zeitabständen er würfelt, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt, und mit welcher Wahrscheinlichkeit dieses Ereignis eintritt. Findet das Abenteuer in einem belebten Gebäude statt, so kann der Spielleiter etwa nach jeweils 10 auf *Midgard* vergangenen Minuten insgeheim würfeln, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt, während bei längeren Reisen ein oder zwei Würfe pro Tag ausreichen. Die Wahrscheinlichkeit für eine Zufallsbegegnung wird im Normalfall zwischen 10% und 20% liegen. Zufallsbegegnungen müssen nicht automatisch zu einem Kampf führen, auch wenn sie meist für die Spieler unangenehm sind. In seltenen Fällen können sie sogar nützlich sein: der Dieb im obigen Beispiel könnte sich gegen einen Beuteanteil der bereits angeschlagenen Spielergruppe als willkommene Verstärkung anschließen.

Für manche Szenarien genügen die Zufallsbegegnungen. Bei Behausungen von intelligenten Wesen sind aber ein paar zusätzliche Überlegungen nützlich. Der Spielleiter braucht sich hierzu keine aufwendigen Aufzeichnungen machen, sondern es reicht aus, wenn er die verschiedenen Möglichkeiten im Geiste durchspielt.

„Gibt es Unterschiede zwischen der Schlaf- und der Wachphase?“ - Dies ist die erste Frage, die sich der Spielleiter stellen muss. Ein Räuberlager sieht um 4 Uhr morgens anders aus als um 4 Uhr nachmittags. Oft ist zwar relativ sicher, wann die Spielerfiguren in einem Abenteuer aktiv werden (man dringt nicht bei Tag heimlich in eine Festung ein, um dort zu spionieren). Gelegentlich kann es aber doch ratsam sein, wenn der Spielleiter für einige Räume separat notiert, was dort bei Tag und was bei Nacht zu finden ist.

„Verlassen Nichtspielerfiguren den Handlungsschauplatz, und kommen neue Personen hinzu?“ - Diese Frage stellt sich, wenn die Spielerfiguren tagelang einen Schauplatz von einem sicheren Versteck aus beobachten in der Hoffnung, etwas in Erfahrung zu bringen oder gar einen einzelnen Bewohner unbemerkt gefangen nehmen und ausfragen zu können.

„Was passiert, wenn die Anwesenheit der Abenteurer von ihren Gegnern bemerkt wird?“ - Für solche Fälle sollte der Spielleiter stets einen ungefähren Alarmplan im Kopf haben. Größere Abwehrmaßnahmen gegen Spielerfiguren, die sich wiederholt unliebsam bemerkbar machen, braucht er allerdings nicht von vorneherein ausarbeiten. Diese Arbeit kann er zwischen zwei Spielsitzungen erledigen, wenn sie wirklich nötig wird.

Während eines Abenteuers werden die Spielerfiguren einige Tage durch einen Sumpf reisen. Der Spielleiter legt fest, dass sich mit **15% pro Tag** eine **Zufallsbegegnung** ereignet. Zu welcher Uhrzeit dieses Ereignis stattfindet, will er anhand der Lebensweise der betreffenden Kreaturen und gegebenenfalls durch einen zusätzlichen Würfelwurf entscheiden. Er stellt die folgende Liste von Zufallsbegegnungen zusammen:

01-20: 3 Riesenfrösche
21-30: 6 Vampirfledermäuse
31-60: 1 Krokodil
61-80: 1 Giftschlange
81-00: 4 Echsenmenschen

Pro Reisetag der Abenteurer würfelt der Spielleiter insgeheim einmal mit W%, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt. Am dritten Tag ist es soweit, und er bestimmt mit W%, welche Wesen auf die Spielerfiguren treffen. Es fällt eine 24, und er entscheidet, dass die ausgewürfelten Fledermäuse nachts auftauchen. Ein Würfelwurf entscheidet, welche von den Spielern eingeteilte Wache mit den Tieren konfrontiert wird, die lautlos und hungrig aus dem Dunkel heranschweben.



Abenteuer für Fortgeschrittene

Das oben beschriebene siebenstufige Verfahren gestattet es dem Spielleiter, einen Abenteuerschauplatz zu entwerfen. Die Spielerfiguren gehen an diesen Ort (ein Haus, eine Burg, ein Höhlenkomplex, ein Dorf, ein verwunschener Wald), erledigen dort ihre Aufgabe und kehren anschließend wieder heim. Für den Anfang einer Kampagne ist eine Aneinanderreihung solcher Abenteuer sinnvoll. Im Laufe der Zeit kann sich der Spielleiter aber an komplexere Handlungsstränge heranwagen. Im folgenden Abschnitt werden zwei Möglichkeiten zur Gestaltung von dynamischen Abenteuerhandlungen angesprochen, die über den bloßen Entwurf eines statischen Handlungsschauplatzes hinausgehen.

Die erste und einfachere Form des Abenteuers für Fortgeschrittene besteht aus einer Aneinanderreihung von einzelnen Abenteuerszenen. Einige von ihnen ergeben zusammen genommen die eigentliche Haupthandlung; andere sollen nur die phantastische Atmosphäre unterstreichen oder für Ablenkung sorgen, damit für die Spieler die wesentlichen Szenen nicht allzu augenfällig sind. Der Ablauf des Abenteuers ist in wesentlichen Zügen vorprogrammiert, da die Spieler durch Stück für Stück gewonnene Informationen oder auch durch äußeren Druck (Nichtspielerfiguren, Naturerscheinungen usw.) von einer Szene zur nächsten geleitet werden, bis sie schließlich ihr Ziel erreichen. Wenn überhaupt, gibt es nur wenige Möglichkeiten für die Spieler, den generellen Ablauf der Handlung zu beeinflussen; manchmal können sie die Reihenfolge der Szenen bestimmen oder auch die eine oder andere Szene überspringen. Das Entwerfen eines solchen Abenteuers lässt sich am ehesten mit dem Schreiben eines Filmdrehbuchs vergleichen.

Die einzelnen Szenen können unterschiedliche Länge haben. Es kann sich um eine nur kurze Begegnung mit einem Informanten handeln; es kann aber auch ein vollständiger, mit dem oben beschriebenen siebenstufigen Verfahren entwickelter Handlungsschauplatz sein, an dem die Spielerfiguren ein längeres „Abenteuer im Abenteuer“ erleben.

Typische Spielhandlungen, die aus einer **Szenenfolge** bestehen, sind Reise- oder Wildnisabenteuer. Das Verfahren bietet sich aber auch für beliebige andere Spielhandlungen an, solange der Spielleiter darauf achtet, dass es am Ende jeder Einzelszene nur **eine** vernünftige Entscheidung gibt, die dann die Spieler zur nächsten Szene führt. Gelegentlich werden die Spieler sich zwar anders entscheiden, vielleicht weil sie eine wesentliche Information übersehen haben, aber in solchen Fällen kann der Spielleiter improvisieren und sie z.B. durch eine ursprünglich nicht vorgesehene Begegnung mit einer Nichtspielerfigur wieder auf die richtige Fährte bringen.

Die zweite Form des Abenteuers für Fortgeschrittene ermöglicht den Spielern eine weitgehende Einflussnahme auf den Ablauf der Ereignisse. Da hier eine Teilung der Abenteurergruppe wesentlich wahrscheinlicher ist, darf entweder die Spielerzahl nicht zu groß sein (2-4), oder der Spielleiter braucht einen Gehilfen, der bei Bedarf in einem Nebenzimmer einen Teil der Spielergruppe führen kann. Solche **freien Abenteuer** zwingen den Spielleiter auf der einen Seite zu besonders sorgfältiger Vorbereitung, auf der anderen Seite zu einfallsreicher Improvisation während des eigentlichen Spiels. Typische Spielhandlungen, die sich für ein freies Spiel anbieten, sind Stadtabenteuer (Kriminalfälle, Intrigen, Spionageaufträge usw.).

Zur Vorbereitung eines freien Abenteuers muss der Spielleiter vier Typen von Informationen erarbeiten:

- ein Drehbuch, das den **Gang der Ereignisse** (wo und wann passiert was) festlegt, solange die Spielerfiguren noch **keinen** entscheidenden Einfluss auf den Ablauf der Geschehnisse genommen haben. Dieses Drehbuch muss während des eigentlichen Spiels unter Berücksichtigung der Ergebnisse von Spieleraktionen abgeändert werden, sollte aber solange wie möglich verfolgt werden.

- genaueste Beschreibung von **handlungstragenden Nichtspielerfiguren**: Charakter, Motive, Verhaltensweisen, Gewohnheiten, für die Spieler nützliche Informationen usw. Der Spielleiter sollte eine solche Person so gut kennen, dass er nicht lange zu überlegen braucht, was sie unternimmt, wenn die Abenteurer sie einen Tag lang beschatten. Er muss wissen, wie sie auf mögliche Aktionen der Abenteurer (Bestechungsversuch, Erpressung, offene Konfrontation) reagiert bzw. was sie unternimmt, wenn die Abenteurer offensichtlich ihre Pläne stören.

- Ausarbeitungen von allen **Handlungsschauplätzen**, die die Abenteurer mit einiger Wahrscheinlichkeit genauer untersuchen werden. Dies lässt sich mit dem oben beschriebenen siebenstufigen Verfahren erledigen. Wenn die Spieler doch einmal einen solchen Schauplatz links liegen lassen, war die Arbeit nicht umsonst; man kann den Schauplatz dann ja in ein späteres Abenteuer einbauen.

- eine ungefähre Vorstellung von Verhalten und Informationen **anderer Nichtspielerfiguren**, mit denen die Aben-

teurer Kontakt aufnehmen könnten, z.B. Zeugen eines Überfalls, Nachbarn eines Verdächtigen, Stadtwachen, örtliche Machthaber usw.

Es ist nicht nötig, dass der Spielleiter all diese Informationen schriftlich ausarbeitet. Meist genügen Kurznotizen auf Papier oder im eigenen Gedächtnis. Der Spielleiter muss aber die erwähnten Informationen beim Entwerfen des Abenteuers durchdacht haben, um schnell, flexibel und sinnvoll auf die Handlungen der Abenteurer reagieren zu können.

Türen und Fallen

Der folgende Abschnitt beschreibt den Einbau von Türen, Geheimtüren und Fallen in einen Abenteuerschauplatz. Die meisten Würfelwürfe, die dabei erwähnt werden, sollte der Spielleiter **verdeckt** ausführen. Beispielsweise dürfen die Spieler nicht sicher sein, ob eine klemmende Tür sich nicht öffnen ließ, weil der Würfelwurf zu niedrig war oder weil es sich in Wirklichkeit um eine mit einer Falle verbundene Scheintür handelt.

Türen

Ein Abenteurer braucht zum **Öffnen** einer normalen, unverschlossenen Haus- oder Zimmertür nur wenige Sekunden **5 sec**. Versucht er aber, die Tür **lautlos** zu öffnen, so dauert dies eine volle Runde (**10 sec**). Wenn ihm ein **EW–4:Schleichen** gelingt, vermeidet er dabei jegliches Geräusch, das die Aufmerksamkeit von Personen in dem Raum hinter der Tür erregen könnte.

Türen in Ruinen oder in wenig genutzten Teilen bewohnter Gebäude klemmen oft aufgrund hohen Alters, Temperaturschwankungen und Feuchtigkeit. Große und schwere Portale aus Holz, Stein oder Metall widersetzen sich allein wegen ihrer Masse einem reibungslosen Öffnen. Um solche Türen zu öffnen, müssen Abenteurer die Türflügel mit Gewalt aufdrücken, sie an Griffen aufziehen oder sie mit einer Art Brecheisen aufstemmen. Ein Abenteurer benötigt pro Versuch, eine **klemmende** oder **schwere Tür** zu öffnen, **20 sec**. Wenn ihm ein **PW:Stärke/3** gelingt, geht die Tür auf. Dies verursacht auf jeden Fall genügend Lärm, um aufmerksame Nichtspielerfiguren in Hörweite zu alarmieren. Misslingt das Öffnen, so kann der Abenteurer einen erneuten Versuch wagen. Vielleicht lockert sich ja die Tür durch wiederholte Anläufe so weit, dass sie sich schließlich doch öffnet. Beim Einsatz einer Brechstange helfen Kenntnisse im *Schlösser öffnen (Kodex, S.* 123).

Wenn eine klemmende oder schwere Tür breit genug ist, dass sich mehrere Personen **gleichzeitig** dagegen stemmen können, oder wenn sich an einem Griff ein Seil zum Aufziehen befestigen lässt, so können mehrere Abenteurer in einer gemeinsamen Kraftanstrengung versuchen, die Tür zu öffnen. Sie haben Erfolg, wenn ein **PW:Stärkesumme/3**, d.h. ein Prüfwurf gegen die durch 3 geteilte **Summe** ihrer Stärkewerte, gelingt. Wiederholte Versuche sind erlaubt. Der Spielleiter kann auch einfach festlegen, dass die Tür automatisch aufgeht, wenn die Gesamtstärke der beteiligten Spielfiguren einen vorgegebenen Wert übersteigt.

> Die schwere Bronzetür zur Tempelhalle lässt sich überhaupt nur öffnen, wenn sich Abenteurer mit einer Gesamtstärke von mindestens 150 Punkten dagegen stemmen. Drücken drei Abenteurer mit Stärkewerten 63, 77 und 85 dagegen, so darf ihr Prüfwurf höchstens 75 betragen (Stärkesumme 225/3), um die Tür aufzudrücken. Der Spielleiter legt außerdem fest, dass die Tür automatisch (d.h. ohne Prüfwurf) aufgeht, wenn die Gesamtstärke der beteiligten Spielfiguren 270 beträgt.

Auch unintelligente Tiere und Fabelwesen können Türen öffnen. Der Spielleiter muss dabei im Einzelfall nur deren Körperbau berücksichtigen. Wesen ohne Greifwerkzeuge können eine geschlossene Tür in der Regel nicht aufziehen, sie aber von der anderen Seite unter Einsatz ihrer Körpermasse aufdrücken. Intelligente Kreaturen wie der berüchtigte Hauskater Gandalf bringen es auch fertig, auf eine Türklinke zu springen und die sich geringfügig öffnende Tür mit der Pfote aufzuziehen.

Scheintüren sehen aus wie Türen, führen aber nicht in einen anderen Raum. Hinter ihnen befindet sich eine massive Wand. Manche Scheintüren lassen sich gar nicht öffnen, manche lassen sich leicht öffnen. Allen gemein ist aber, dass sie mit einer Falle oder Alarmanlage verbunden sind. **Einwegtüren** lassen sich nur von einer Seite aus normal öffnen. Schließen sie sich wieder, so können sie von der anderen Seite her gar nicht oder nur mit einem geheimen Öffnungsmechanismus geöffnet werden. **Falltüren** unterscheiden sich von anderen Türen nur dadurch, dass sie durch Decke oder Boden eines Raumes führen; im Übrigen gelten dieselben Regeln wie für normale Türen.

Behälter wie Truhen, Kisten, Särge, Schatullen usw. können unverschlossen, klemmend, mit Schloss oder geheimen

Öffnungsmechanismen versehen sein. Für das Öffnen gelten dieselben Regeln wie für das Öffnen entsprechender Türen.



Geheimtüren

Beim Entwerfen eines Abenteuers kann der Spielleiter zwei Arten von Geheimtüren einsetzen: gewöhnliche Geheimtüren und besondere Geheimtüren. Sie unterscheiden sich in erster Linie durch den Aufwand, den er bei ihrer Ausarbeitung treibt. Beide Arten von Geheimtüren sollten nicht willkürlich eingesetzt werden, sondern nur an Stellen, wo die Spieler mit ihrem Vorhandensein rechnen können, wenn sie nur nachdenken.

Gewöhnliche Geheimtüren finden die Abenteurer durch Einsatz der Fertigkeit *Spurensuche*, sei es automatisch (s. *Kodex, S.* 55) oder durch aktives Absuchen *(Kodex, S.*128). Der Spielleiter macht sich in der Regel keine weiteren Gedanken über Funktionsweise und über die Art der Tarnung. Besondere Geheimtüren finden die Abenteurer, indem sie „das Richtige“ tun, z.B.:

- an die Rückseite eines leeren Weinfasses klopfen und den Hohlraum dahinter entdecken,
- den Fackelhalter in der Stirnwand einer Sackgasse drehen, was gleichzeitig die verborgene Tür öffnet,
- eine Statue verschieben und damit die verborgene Falltür nach unten sichtbar machen.

Der Phantasie des Spielleiters sind keine Grenzen gesetzt. Er muss nur dafür sorgen, dass eine Geheimtür, durch die die Abenteurer unbedingt hindurchmüssen, auch mit einiger Wahrscheinlichkeit entdeckt werden kann. Andernfalls könnte das ganze Abenteuer an dieser einen Stelle scheitern. Eine Tür, die nur in eine reiche und unbewachte Schatzkammer hineinführt, kann dagegen äußerst schwer zu finden und zu öffnen sein.

Manche Geheimtüren sind nur **verborgen**, z.B. hinter Wandbehängen, unter einer dünnen Stuckschicht, hinter einem Schrank. Haben die Abenteurer sie entdeckt, können sie wie normale Türen geöffnet werden. Besondere Geheimtüren öffnen sich manchmal gleich bei ihrer Entdeckung, z.B. bei Betätigen des richtigen Hebels. Andere besondere Geheimtüren haben auch einen besonderen Öffnungsmechanismus, der von den Spielern mit Beobachtungsgabe und Überlegung erschlossen werden muss (s. auch *Bedienen von Geheimmechanismen, Kodex, S.* 110).

Fallen

Fallen gibt es so viele verschiedene, wie es die Phantasie des Spielleiters zulässt. Für jede Falle müssen jedoch drei Dinge festgelegt werden: **Auslösemechanismus**, **Wirkungsbereich** und **Wirkung**. Fallen verletzen Unvorsichtige oder setzen sie gefangen. Letzteres ist besonders interessant, da es zu vielfältigen Wechselwirkungen mit den Nichtspielerfiguren kommen kann, die die Falle angelegt haben. Nicht jede Person, in deren Behausung die Abenteurer eingedrungen sind, will die Eindringlinge unbedingt drakonisch bestrafen. Der Wunsch nach Informationen über die Gründe des Einbruchs wiegt oft mindestens genauso schwer. Je nach Ausgangslage und Verhalten der Spieler finden sie vielleicht gar im vermeintlichen Opfer, in dessen Falle sie gegangen sind, den nächsten Auftraggeber.

Fallen können auch so tödlich sein, dass ein Abenteurer keine Überlebenschance hat. Der Sinn des Rollenspiels besteht aber nicht im Umbringen der Spielerfiguren. Daher sollten die Abenteurer gewarnt werden oder die Möglichkeit haben, sich noch im letzten Moment in Sicherheit zu bringen. Tödlichen Fallen sollten nur die ausgesprochen Leichtsinnigen oder besonders Unglücklichen zum Opfer fallen.

Als Anregung für den Spielleiter folgt eine Liste gängiger Fallen.

Getarnte Fallgrube:

Eine Fallgrube öffnet sich, wenn ein Mindestgewicht auf ihr lastet oder wenn ein Auslösemechanismus betätigt wird. Derjenige, der die Falle auslöst, muss nicht der einzige sein, der in den Abgrund stürzt. Der Schaden richtet sich nach der Tiefe der Grube und nach der Beschaffenheit des Bodens *(Kodex, S.*61f). Steht ein Abenteurer nahe des Grubenrandes, während der Boden sich unter ihm auftut, kann er eventuell in Richtung des festen Bodens springen und sich retten. Der Spielleiter kann dies davon abhängig machen, ob der **Spieler** schnell reagiert und seine Figur ohne Zögern springen lässt, oder er kann einen **PW:Gewandtheit** verlangen - oder beides. Er kann aber auch festlegen, dass eine Person, die mitten auf der Falltür steht, automatisch in die Tiefe stürzt.

Eine Fallgrube kann mit einer dünnen Decke getarnt sein (Äste und Lehm, straff gespannter Stoff mit einer Staubschicht, eine Lage Gips in der Farbe des Bodens usw.), die unter dem Gewicht des Abenteurers zusammenbricht. Sie kann aber auch mit einer Falltür verschlossen sein, die sich durch einen Federmechanismus oder ein Gegengewicht wieder schließt, sobald jemand hineingefallen ist. Die Opfer verletzen sich dann nicht nur beim Sturz, sondern sind anschließend in der Grube gefangen.

Getarnte Fallgrube mit Dornen:

Zusätzlich zu den Folgen des Sturzes muss das Opfer damit rechnen, sich an aufrechten Metalldornen oder Holzpflöcken, die im den Boden der Grube stecken, zu verletzen. Der Spielleiter muss festlegen, auf **wie viele** Dornen ein Abenteurer fällt, z.B. auf 2 oder auf 1W6. Jede Spitze, auf die das Opfer fällt, greift es wie ein mit einem Stoßspeer ausgerüsteter Mensch an. Der Spielleiter bestimmt den **Fertigkeitswert**, z.B. Stoßspeer+7. Dem Stürzenden steht ein normaler **WW:Abwehr** gegen jeden Dorn zu, von dem er getroffen wird. Hierbei wird davon ausgegangen, dass erfahrene Abenteurer sich während des Sturzes so drehen, dass sie die Spitzen möglichst vermeiden. Schließlich muss der Spielleiter festlegen, welchen **Schaden** jeder Dorn anrichtet, z.B. 1W6–2 oder 1W6. Rüstung schützt gegen von den Dornen angerichteten schweren Schaden. Die Spitzen können zusätzlich vergiftet sein, doch sollte sich der Spielleiter hier auf besonders schwache oder auf reine Lähmungsgifte beschränken, da die Falle sonst leicht zu tödlich wird.

Herabstürzende Steinblöcke:

Sie dienen dazu, Abenteurer zu verletzen oder ihnen den Rückweg zu versperren. Da die Opfer sich oft rechtzeitig zur Seite werfen können und gar nicht getroffen oder nur von dem Block gestreift werden, hält sich der Schaden meist in Grenzen.

Kor zieht ahnungslos am Griff einer Scheintür und löst damit eine Falle aus, die eine quadratische Steinplatte mit 2m Kantenlänge aus der Decke heraus direkt vor die Tür fallen lässt. Der Spielleiter hat folgende Auswirkungen festgelegt: Das Knirschen des Gesteins warnt den Krieger rechtzeitig, und er darf einen PW:Gewandtheit machen. Gelingt dieser, so kann Kor sich rechtzeitig zur Seite werfen und verliert nur 1W6–2 AP durch die Anstrengung. Misslingt der Prüfwurf, so trifft der Steinblock den Krieger mit 90% streifend (1W6 schwerer Schaden), mit den restlichen 10% voll. Im letzten Fall erleidet Kor 1W6+6 schweren Schaden, gegen den Rüstung hilft, und wird dabei schwer verletzt (Wurf auf Tabelle 3, *Kodex, S.* 62). Außerdem ist der Krieger unter der Platte eingeklemmt und kann nur befreit werden, wenn seinen Gefährten ein PW:Stärkesumme/5 gelingt.

Rollende Felskugeln:

Nach Auslösen der Falle rollen eine oder mehrere vorher meist verborgene Felskugeln in einem engen Gang oder auf einer Treppe auf die Abenteurer zu. Einer etwa kopfgroßen Kugel kann ein Abenteurer mit einem PW+20:Gewandtheit ausweichen; er erleidet 1W6 schweren Schaden, wenn der Prüfwurf misslingt. Bei größeren Kugeln kann der Prüfwurf mit einem höheren Zuschlag erschwert und der Schaden vergrößert werden. Ist die Kugel so groß, dass sie praktisch den ganzen Gang ausfüllt und man ihr nicht ausweichen kann, können die Abenteurer nur die Beine in die Hand nehmen und rennen. Dabei werden sie vermutlich einen Spurt einlegen - eine gute Gelegenheit, auf unebenem Boden bei schlechter Beleuchtung zu stolpern. Ein EW:Geländelauf oder ein PW:Gewandtheit (der Spieler darf es sich aussuchen) entscheidet dann, ob ein Fliehender hinstürzt. Wer eingeholt und überrollt wird, erleidet zum Beispiel 2W6+2 schweren Schaden, gegen den Rüstung hilft, und wird schwer verletzt (Wurf auf Tabelle 3, *Kodex, S.* 62).

Fallgitter, verschiebbare Wände, bewegliche Felsen:

Mit solchen Mechanismen ist es möglich, Abenteurer gefangen zu setzen. Fallgitter und Steinblöcke können auch außer Sichtweite der Abenteurer aus der Decke herabfallen, so dass sie nur ein fernes Geräusch hören. Der Spielleiter sollte daran denken, dass es irgendwo einen Mechanismus geben muss, um das entstandene Gefängnis wieder zu öffnen - in der Regel natürlich außerhalb der Reichweite der in die Falle gegangenen Abenteurer, aber eventuell zugänglich für ihre in Freiheit gebliebenen Gefährten.

Durch Ziehen am Griff einer Scheintür schiebt sich 20 m weiter hinten im Gang eine massive Steinwand aus einer Nische und versperrt den Rückweg. Die Spieler wissen natürlich nicht, dass es sich bei der Tür vor ihnen um eine Scheintür handelt, denn sie könnte ja auch einfach nur klemmen. Eine derartige Situation ist gut geeignet, um die Reaktionsfähigkeit der Spieler zu testen. Nachdem der Spielleiter die Situation geschildert (und den genauen Standort der Abenteurer vermerkt) hat, zählt er langsam laut bis 10 (so lange braucht die Steinwand, um den Gang völlig abzuschließen). Dabei vermerkt er genau, wann welcher Spieler sagt, dass seine Figur losrennt. Anschließend kann man anhand der Bewegungsweiten der einzelnen Abenteurer feststellen, wer noch rechtzeitig entkommen ist.

Bewegliche Böden und Treppen:

Fußböden können sich in die Wand hineinschieben und eine Fallgrube freigeben. Dies geschieht langsam genug, dass die Abenteurer einen Sturz in die Tiefe vermeiden können - wenn sie eine Fluchtmöglichkeit haben. Die geöffnete Grube kann ihnen aber auch einfach den Rückweg versperren. Böden können auch längs oder quer um eine Achse kippen, so dass Abenteurer auf der Schräge ins Rutschen kommen - vor allem wenn gleichzeitig aus verborgenen Öffnungen

Öl auf die Bodenfläche fließt. Für Stimmung sorgen auch Treppen, deren Stufen so wegklappen, dass sie eine steile Rutsche bilden. Es gibt viele Möglichkeiten, was am Ende der Rutschpartie warten kann: vom hungrigen Ungeheuer über ein Nagelbrett bis zu glühenden Kohlen.

Alarmvorrichtungen:

Sie machen Wachen auf Eindringlinge aufmerksam. Eine einfache, aber wirksame Falle dieser Art ist ein feiner Stolperdraht, der durch ein Loch in der Wand geführt wird und an einer entfernten Stelle eine Glocke zum Klingen bringen kann. Ein solcher Draht kann auch so hinter eine Tür gespannt oder mit ihr verbunden werden, dass der Alarm beim Aufdrücken oder Aufziehen ausgelöst wird. Besonders einfach, aber effektiv ist ein wackliger Stuhl mit alten Töpfen und Pfannen hinter einer Tür, der beim Öffnen umgestoßen wird. In Hausfluren ist der Nachtigallenboden beliebt, ein Schwingboden, der ein lautes, melodisches Quietschen von sich gibt, sobald ihn jemand betritt. Wer hier schleichen will, erhält je nach Kunstfertigkeit des Handwerkers mehr oder weniger große Abzüge auf seinen Erfolgswurf.



Bolzen- und Speerschussmechanismen:

Sie können durch Treten auf eine Bodenplatte, durch Ziehen an einem Türgriff oder durch einen Stolperdraht ausgelöst werden. Der Spielleiter muss jeweils festlegen, auf **welche Stelle** das Geschoss zielt, mit welcher Wahrscheinlichkeit es trifft (z.B. wie ein Mensch mit leichter Armbrust+10) und welchen **Schaden** es anrichtet. Ähnlich funktionieren **Klingen**, die aus Wand oder Decke hervorschnellen (und z.B. wie ein Mensch mit Krummsäbel+8 oder mit Streitaxt+12 angreifen). Der betroffene Abenteurer zählt gegenüber diesem Angriff als *ahnungslos* und darf keinen WW:Abwehr machen, wenn der Spieler nicht vorher angekündigt hat, dass er mit einer Falle rechnet.

Gift:

Gift kann in vielen Arten als eigenständige Falle oder zur Verstärkung einer anderen Falle eingesetzt werden. Es kann töten, verletzen, lähmen, schwächen oder betäuben. An Türgriffen oder Truhenschlössern können kleine, vergiftete Dornen darauf warten, dass sich hier ein Unbefugter zu schaffen macht. In Schatzkästchen (mit Luftschlitzen) können Giftschlangen lauern. Ein zerbrechliches Gefäß, das durch einen Stolperdraht oder eine andere Vorrichtung umstürzt, kann ein Dutzend Skorpione oder auch Giftgas freisetzen. Kontaktgift wirkt, wenn es mit ungeschützter Haut in Berührung kommt. Allerdings müssen die meisten dieser Fallen jüngeren Datums sein, da Gifttiere verhungern oder der Luftfeuchtigkeit ausgesetztes Gift mit der Zeit seine Wirkung verliert

Die Liste der Fallen könnte endlos fortgesetzt werden. Der Spielleiter muss nur auf zwei Dinge achten:

- Die Falle sollte logisch durchdacht sein. Abgesehen von magischen Fallen, die wegen des damit verbundenen Aufwandes selten sind, sollte man wenigstens eine ungefähre Vorstellung davon haben, wie das mechanische Zusammenspiel zwischen Falle und Auslösungsmechanismus funktioniert.
- Der Ort der Falle muss vernünftig gewählt sein. Es muss etwas Wertvolles zu bewachen geben, ein Eindringling muss mit einiger Wahrscheinlichkeit den Auslösemechanismus betätigen, und dieser muss andererseits so beschaffen sein, dass zum Aufenthalt berechtigte Personen die Falle nicht aus Versehen auslösen. Dabei kann man aber berücksichtigen, dass manche Fallen in bewohnten Gebäuden nur nachts scharf gemacht werden.

Fallen sind in der Regel so gut getarnt, dass sie von Normalsterblichen nicht rechtzeitig entdeckt werden. Abenteurer mit einem besonders ausgeprägten *Sechsten Sinn+2* oder besonderer *Wahrnehmung+8* und auf das Eindringen in mit Fallen gespickten Örtlichkeiten spezialisierte Assassinen oder Spitzbuben können eine Falle rechtzeitig bemerken, wenn ein geheimer **EW:Wahrnehmung** des Spielleiters gelingt. Sie spüren allerdings nur, dass eine Gefahr droht, nicht, dass es sich um eine Falle handelt. Abenteurer, die *Fallen entdecken* beherrschen, haben die Möglichkeit, manche Fallen **automatisch** zu entdecken *(Kodex, S.* 55).

Fallen, die regelmäßig gewartet werden, wirken automatisch, wenn der Auslösemechanismus betätigt wird. Fallen in verlassenen Ruinen können aufgrund ihres Alters versagen oder erst mit Verzögerung wirken. Der Spielleiter kann eine Prozentchance dafür festlegen, dass die Falle wirkt, sobald der Auslösemechanismus betätigt wird. Dies hat den Effekt, dass nicht immer der an der Spitze der Gruppe gehende Abenteurer das Opfer von Fallen wird.

Magische Fallen

Ein wichtiger Teil der thaumaturgischen Künste beschäftigt sich mit dem Schutz von Räumen vor Eindringlingen und von Gegenständen vor Dieben. *Schutzrunen* (*Arkanum,* S. 192, *Mysterium*, S. 96) verzaubern Abenteurer, die sich unbefugt

an Schätzen vergreifen oder Türen öffnen, und *Runenplättchen* (*Arkanum,* S. 192) schützen Kästchen, Schlösser und Riegel vor Zerstörung. Die fortgeschrittene Thaumaturgie des *Mysteriums* bietet mit den Thaumagrammen andere und mächtigere Möglichkeiten für magische Fallen.

Verborgene Thaumagramme:

Thaumagramme wirken nur, wenn im Prinzip Sichtkontakt zum Opfer besteht. Man kann Abenteurer in den Bereich, in dem sie die magische Falle auslösen, hineinlocken, wenn das Thaumagramm verborgen ist und erst im letzten Moment sichtbar wird. Die arkane Zeichnung kann sich auf der Wand hinter einer Scheintür befinden. Sie kann hinter einer Metallplatte, die sich in den Boden senkt, oder hinter einem Vorhang, der sich hebt, versteckt sein, und sie wird erst dann sichtbar, wenn die Eindringlinge absichtlich oder unabsichtlich einen mechanischen Auslöser (Stolperdraht, Bodenplatte, Hebel in der Wand, ...) betätigt haben. Ein Thaumagramm kann auch auf dem Boden oder an den Wänden einer Fallgrube angebracht sein, um das Opfer zu lähmen, zu versetzen oder ihm mit einer *Feuerkugel* den Rest zu geben.

Bewegliche Fallen:

Erfahrene Abenteurer sehen belebte Skelette oft nur noch als billiges Klingenfutter an. Mit ein wenig kreativer Thaumaturgie flößen sie aber auch dem abgebrühtesten Krieger wieder Respekt ein. Dazu reicht es, wenn in den Schädel und in andere Knochen ein Runenplättchen *(Arkanum,* S. 192) mit dem Zauber *Feuerkugel* eingelassen wird. Verliert das Skelett im Kampf durch eine Waffe oder durch einen Umgebungszauber Lebenspunkte, besteht die Chance, dass das Plättchen zerbricht und die *Feuerkugel* explodiert - zum Beispiel bei jedem schweren Treffer mit 10%×(Zahl der dem Skelett geraubten LP). Diese magische Falle wirkt auch, wenn die Abenteurer ein Skelett zerstören, bevor es aktiviert worden ist. Das systematische Zerschlagen aller Knochen zerbricht das Runenplättchen automatisch. Diese Art von magischer Falle muss nicht offensichtlich sein, da das Plättchen unter einer dünnen Gips- und Farbschicht verborgen werden kann. Auf ähnliche Weise kann man auch einem Golem auf die Sprünge helfen, dem die Abenteurer sonst immer davonlaufen und eine lange Nase drehen. Sein Schöpfer kann ihm ein Thaumagramm in die Brust meißeln, das ähnlich wie ein Thaumagrammblatt beweglich ist und unter bestimmten Bedingungen ausgelöst wird, z.B. wenn der Golem zum Angriff übergeht. Das ist zwar nicht ganz konform mit den Regeln für Thaumagrammblätter, die durch ein Schlüsselwort ausgelöst werden, aber wie im *Arkanum* wiederholt gesagt wird, sind manche magische Künste im Lauf der Jahrhunderte in Vergessenheit geraten oder wurden von vorneherein von ihren Entdeckern geheim gehalten. Das Thaumagramm könnte zum Beispiel die Opfer im Wirkungsbereich dem Zauber *Verlangsamen* aussetzen, damit der Golem sie einholen kann.

Transmitter:

Diese Vorrichtungen versetzen Gegenstände und Personen zu einer Gegenstation. Sie müssen keine Falle sein, sondern dienen einfach zum schnellen magischen Transport. Abenteurer, die in einen Transmitter geraten, befinden sich dennoch oft in Schwierigkeiten, da der Rückweg unmöglich ist oder nur nach Überwinden von zahlreichen Hindernissen geöffnet werden kann. Transmitter lassen sich zum Beispiel mit Thaumagrammen bewerkstelligen, die das Große Siegel *Versetzen* enthalten. Allerdings wirken sie nur einmal für jedes in dem Thaumagramm enthaltene Siegel, und der Rückweg ist nur möglich, wenn sich an der Gegenstation ein entsprechendes Thaumagramm für den Transport in umgekehrter Richtung befindet. Eine Alternative bilden dauerhafte magische Pforten oder Tore, die in den *Ergänzungen zum Arkanum* beschrieben werden. Das Öffnungsritual und die Öffnungszeit dauerhafter magischer Pforten und Tore kann der Spielleiter ähnlich wie beim Auslösen von Thaumagrammen handhaben: von Schlüsselwörtern über Berührung entsprechender Stellen bis zur Annäherung auf eine bestimmte Entfernung.

Flüche:

Besonders wertvolle Schätze, Artefakte, Reliquien oder Kultgegenstände sind oft mit Flüchen belegt. Der Fluch trifft den Dieb meist erst nach einer gewissen Schonfrist. Der Betroffene muss nicht merken, dass er unter einem Fluch steht. Wenn z.B. der Fluch besondere Anfälligkeit gegen Zauber beinhaltet, d.h. –4 auf alle WW:Resistenz, so merkt der Spieler nichts davon, bis ein an sich erfolgreicher Widerstandswurf vom Spielleiter als „zu niedrig“ erklärt wird.

Die Bewohner Midgards

Mit den meisten Bewohnern *Midgards* schließen die Abenteurer im normalen Alltag Bekanntschaft - mit dem Wirt der Kneipe, in der sie ihren allabendlichen Schlummertrunk einnehmen, mit dem Schmied, der ihre verbeulten Waffen und Rüstungen richtet, mit dem Dorfältesten der Ortschaft, wo sie eine Ruhepause einlegen, mit dem Bänkelsänger, der ihnen manchmal über den Weg läuft und von dem sie immer den neuesten Klatsch erfahren. Solchen Personen begegnet man abseits von Kämpfen und anderen abenteuerlichen Situationen. Sie können aber für die Spielhandlung wichtig sein und tragen auf jeden Fall dazu bei, der Welt *Midgard* Farbe zu verleihen.

Für Alltagsbekanntschaften, denen die Abenteurer wiederholt begegnen können, muss der Spielleiter keinerlei Spieldaten festlegen. Es genügt, wenn er kurz Aussehen (Halbglatze, gute Figur, Narbe an der rechten Wange, ...), Charakter (aufbrausend, hilfsbereit, freigiebig, ...) und Lebensumstände (Beruf, Wohnort, evtl. Familie ...) notiert. Für Personen, die öfter in der Kampagne auftreten sollen, legt er sich am besten ein Verzeichnis an, in dem er ihre Merkmale und alle besonderen Ereignisse, an denen sie beteiligt waren, einträgt. Im Laufe der Zeit sammeln sich eine Reihe solcher Nichtspielerfiguren an, so dass der Spielleiter sich besser nicht nur auf sein Gedächtnis verlässt. Es bereitet den Spielern immer wieder Freude, alte Freunde und Feinde zu treffen.

Beispiel: Thorvard ist ein waelischer Barbar, den ein Schiffbruch an die Küste Chryseias verschlagen hat. Zuerst begegnet er den Abenteurern als Mitglied einer Räuberbande, die Teil eines Szenarios ist. Die Räuber werden in die Flucht geschlagen; Thorvard versteckt sich dabei vor den Siegern, wird aber entdeckt. Nach kurzem Verhör kommen die Abenteurer zu dem Schluss, dass der Barbar nicht bösartig, sondern nur strohdumm ist. Sie lassen ihn mit dem Ratschlag laufen, so schnell wie möglich nach Waeland zurückzukehren, wo vielleicht jemand auf ihn aufpasst.

Einige Zeit später dringen die Abenteurer in das befestigte Gehöft eines twyneddischen Clanhäuptlings ein, um dort Informationen über die Hintermänner einer Reihe von Raubüberfällen zu sammeln. Wen treffen sie dort im Kerker: Thorvard! Er ist auf dem Heimweg in die Hände der Twyneddin gefallen, die ihn ob seiner Stärke und Dummheit für den idealen Leibeigenen halten und ihn bei Gelegenheit verkaufen wollen. Die Spieler sind misstrauisch (wer traut schon einem ehemaligen Räuber), aber später bleibt ihnen keine Wahl mehr. Sie müssen dem Waelinger vertrauen, ihn bewaffnen und ihn in einem auf Messers Schneide stehenden Gefecht gegen die Krieger des Gehöfts einsetzen. Das Würfelglück will es, dass Thorvard die entscheidenden Hiebe landen kann.

Mittlerweile ist Thorvard schon fast so etwas wie ein angestammtes Mitglied der Spielergruppe. Er besitzt nicht nur eine Karteikarte, sondern ein eigenes Abenteuerblatt mit denselben Daten wie eine Spielerfigur und hat schon an mehreren Abenteuern teilgenommen, bei denen die Gruppe mehr Kampfkraft gebrauchen konnte - nicht immer zur ungeteilten Freude aller Spieler, da Thorvards geringe Intelligenz gelegentlich durchschlagende Wirkung hat. Dafür sorgt der Spieler, der die Figur neben seiner eigenen führt, solange der Spielleiter nicht interveniert, und die Rolle des naiven, starken, gutmütigen Barbaren mit Leben erfüllt.

Da Thorvard weiterhin eine Nichtspielerfigur bleibt, bestimmt der Spielleiter sein Verhalten, wenn er es für nötig hält: Eine gutaussehende Diebin hat einem Abenteurer eine wertvolle Kette entwendet. Der Bestohlene schöpft Verdacht und besteht darauf, dass die Missetäterin von Kopf bis Fuß untersucht wird - ohne Erfolg. Da die Gruppe sich an einem Ort aufhält, an den die vermeintliche Diebin kaum zurück kehren und dort die Kette aus einem Versteck holen könnte, sind die Spielerfiguren ratlos und halten ihre Begleiterin für unschuldig. Einige Zeit später - die Diebin ist längst über alle Berge - kommen die Abenteurer noch einmal auf die Episode zu sprechen. Unverhofft meint Thorvard: *„Ja, ja; so eine Kette hat mir das nette Mädchen zur Aufbewahrung gegeben. Es hat sie dann später mit einem Kuss wieder eingelöst. War was mit der Kette?“*

Normale Menschen

Die meisten Bewohner *Midgards* sind normale Menschen vom Grad 0, die keine systematische Ausbildung im Kampf oder im Zaubern erhalten haben und auch sonst keine besonderen Talente oder Merkmale haben. Kommt es unverhofft zu einer Auseinandersetzung mit einem dieser unauffälligen Bürger oder Bauern, liefert der folgende Abschnitt dem Spielleiter die nötigen Daten.

Auf *Midgard* können viele männliche Angehörige der Bevölkerung mit wenigstens einer Waffe umgehen, auch wenn sie nur normale Menschen vom Grad 0 sind. Mitglieder der Stadtmiliz und der Landwehr müssen jederzeit bereit sein, sich feindlichen Überfällen oder wilden Tieren entgegenzustellen, während andere Personen aufgrund ihres Berufes mit Waffen vertraut sind. Ein Jäger kennt Bogen und Stoßspeer, während ein Schmied den Kriegshammer zu schwingen weiß. Ein solcher gewöhnlicher Mensch hat

- **3W6+1 LP** und **1W6+1 AP** sowie je nach Beruf einen persönlichen Schadensbonus von **0** bis **+2**,
- **Fertigkeitswert+5** mit Angriffswaffen und **+1** für Verteidi-

gungswaffen, mit denen er umgehen kann,

- **Raufen+5** oder **+6**, **Abwehr+10**, **Resistenz+10/10**.

Auf dem Land wissen je nach Kulturkreis auch einige oder alle Frauen sich ihrer Haut zu wehren und können mit einigen Waffen umgehen.

In barbarischen Ländern und unsicheren Gegenden, wo die Gefahr eines Überfalls allgegenwärtig ist, sind viele normale Männer und Frauen auch **Kämpfer vom Grad 1**, da sie sich regelmäßig im Kampf üben. Sie haben daher

- **3W6+2 LP** und **1W6+3 AP** sowie einen persönlichen Schadensbonus von **+1** oder **+2**,

- **Fertigkeitswert+5** für Angriffswaffen bzw. **+7** mit ihrer Spezialwaffe, **Fertigkeitswert+1** für ihre Verteidigungswaffen,

- **Raufen+6**, **Abwehr+11**, **Resistenz+11/12**.

Sollen solche Personen im Abenteuer Fertigkeiten wie *Spurensuche* oder *Geländelauf* nutzen können, haben sie diese gelernt und besitzen den anfänglichen Fertigkeitswert (*Kodex*, S. 40f). Bei besonderer Berufserfahrung kann der Spielleiter aber auch einen Zuschlag von +1 bis +4 gewähren.

Massenaufgebote

Die Abenteurer bekommen es oft mit einer großen Zahl von Menschen zu tun, die ähnliche Eigenschaften besitzen - als Räuberbande oder Stammeskrieger, vor denen sich die Abenteurer in acht nehmen müssen, oder auch als Bauernaufgebot oder Stadtwache, die die Spielerfiguren bei einer größeren Auseinandersetzung unterstützen. Solche Bewohner *Midgards* sind Statisten, die im Abenteuer keine wichtige Rolle spielen. Der Spielleiter muss aber dennoch ein paar Daten festlegen, da sie in einen Kampf verwickelt werden können.

Für solche Massenaufgebote von Menschen (oder auch von Zwergen, Elfen usw.) genügen die Spieldaten, mit denen Tiere und Fabelwesen charakterisiert werden: LP- und AP-Zahl, Rüstklasse und Bewegungsweite, Stärke und Gewandtheit sowie die Fertigkeitswerte für Angriff (einschließlich der Waffen und des Schadens), für Raufen, für Abwehr und für Resistenz. Niemand interessiert sich für die genaue Intelligenz oder Willenskraft solcher Statisten. Zur Vereinfachung können auch alle diese Personen dieselben, durchschnittlichen Lebens- und Ausdauerpunkte besitzen. Typische menschliche Kämpfer vom Grad 1 haben z.B. im Mittel 12,5 LP und 7,5 AP. Robuste, kampfgeübte Barbaren hätten also etwa 14 LP und 9 AP, durch Gefangenschaft geschwächte Kämpfer dagegen nur 10 LP und 5 AP.

Entsprechend sparsam kann man auch mit den Daten von Personen umgehen, die nicht in Massen auftreten, die bei dem geplanten Abenteuer aber keine besondere Rolle spielen werden. Zu den Werten eines Massenaufgebots gesellen sich Angaben über die Fähigkeiten und Zaubersprüche, die eventuell eingesetzt werden.

Beispiel: Die Abenteurer müssen in die Tempelanlage des Kultes der Dunklen Sonne eindringen, in der auch die Quartiere der Priesterschaft liegen. Detailliert werden nur wenige Personen ausgearbeitet: die sechs Hohepriester (vom 6.-18. Grad), ihr Zwergenratgeber (ein Krieger vom 11. Grad) und zwei Besucher (der Häuptling einer Barbarensippe vom 6. Grad und der Priester eines befreundeten Kultes vom 5. Grad). Abgesehen von einigen weniger bedeutenden Gästen haben die Abenteurer es mit den folgenden drei Typen von Nichtspielerfiguren zu tun: Priester, Priesterschüler und Tempelwachen. Da sie in großen Mengen vorkommen, entscheidet der Spielleiter, dass jeder von ihnen dieselben Daten hat:

Priester (Priester/Chaos, Grad 2)
12 LP, 10 AP - OR - St 60, Gw 60, In 60, B 24
Angriff: Streitkolben+6 (1W6+1); Raufen+6 (1W6–3) - Abwehr+12, Resistenz+14/14
Zaubern+12: *Heiliger Zorn, Verfluchen, Bannen von Licht, Handauflegen, Verursachen von Wunden, Schwäche*

Priesterschüler (Priester/Chaos, Grad 1)
11 LP, 7 AP - OR - St 50, Gw 60, In 50, B24
Angriff: Streitkolben+5 (1W6); Raufen+5 (1W6–4) - Abwehr+11, Resistenz+13/13
Zaubern+11: *Bannen von Licht, Handauflegen, Verursachen von Wunden*

Tempelwache (Krieger, Grad 1)
13 LP, 16 AP - KR - St 80, Gw 65, In 50, B 20
Angriff: Langschwert+7 (1W6+3), Dolch+5 (1W6+1), 2$xWurfspeer+5 (1W6–1), Raufen+7 (1W6–2), großer Schild+1 - Abwehr+11, Resistenz+11/12

Die Wachen haben alle einen persönlichen Schadensbonus von +2, was bei den Angaben zum Waffen- und Raufenschaden bereits berücksichtigt ist und nicht eigens angegeben werden muss.

Außergewöhnliche Personen

Neben den Spielerfiguren gibt es auch andere Bewohner *Midgards,* die ihre Erfahrungen als Abenteurer gesammelt haben. Die meisten hochgradigen und außergewöhnlichen Persönlichkeiten haben aber einen ganz anderen Werdegang hinter sich. Daher ist der Spielleiter bei ihrem Entwurf nicht an die Regeln gebunden und kann

die Art und Fertigkeitswerte ihrer Fertigkeiten völlig frei festlegen, wenn dies besser zu den Besonderheiten der Person passt, die er in einem Abenteuer auftauchen lassen will.

Beispiel: Murad, der Beutelschneider, hat sein Leben lang nichts anderes getan, als die Reichen seiner Heimatstadt um ihre Geldbeutel zu erleichtern. Von seiner körperlichen Verfassung und seiner Lebenserfahrung her ist er nur ein Spitzbube vom Grad 3. Er kann mit keiner Waffe richtig umgehen. Im Stehlen und Davonlaufen hat er es allerdings zur Meisterschaft gebracht. Er kann *Geländelauf+18* und vor allem *Stehlen+19*. Von dieser Stufe der Perfektion können Spielerfiguren niedrigen Grades nur träumen, aber dafür erleben sie abwechslungsreiche Abenteuer und erwerben ein breites Spektrum von Fähigkeiten.

Viele wichtige Persönlichkeiten *Midgards* passen aber ganz gut in das Schema der vorgegebenen Abenteurertypen und haben vergleichbare Spieldaten. Der Stadtvogt von Estragel ist ein Krieger oder bei entsprechender charakterlicher Veranlagung vielleicht auch ein Glücksritter, das Oberhaupt der Diebesgilde von Meknesch ist natürlich ein meisterhafter Spitzbube, der Leibarzt des valianischen Seekönigs ist ein Heiler, der Sprecher der Kauffahrerunion von Geltin ist ein Händler und der Glaubenswächter von Darjabar ist ein Priester, der in seiner Laufbahn eher seine sozialen Fertigkeiten und weniger seine Zauberkünste entwickelt hat. Solche in der Regel hochgradigen Personen können in vier Schritten genauso entwickelt werden wie erfahrene Abenteurer:

Schritt 1:

Zuerst wird eine Figur vom Grad 1 den Regeln nach erschaffen (*Kodex*, S. 47f). In Maßen kann man dabei auch ruhig die Würfelergebnisse z.B. für Intelligenz oder Willenskraft den eigenen Vorstellungen von der Nichtspielerfigur anpassen.

Schritt 2:

Danach werden nach Belieben neue Fertigkeiten und Zauber gelernt und Fertigkeitswerte gesteigert. Die EP-Kosten der dafür nötigen LE bzw. TE (*Kodex*, S. 157ff) werden addiert, bis der für den gewünschten Grad erforderliche Erfahrungsschatz erreicht ist (Tabelle 10, *Kodex*, S. 165). Die zusätzlichen EP, die Elfen und Schwarzalben aufwenden müssen, kann man ruhig ignorieren und sich dafür in Schritt 4 zurückhalten. Durch die Auswahl der Fertigkeiten kann der Spielleiter beim Entwurf solcher Nichtspielerfiguren die gewünschten Schwerpunkte setzen.

Schritt 3:

Die dem Grad entsprechenden Fertigkeitswerte für Abwehr, Resistenz und Zaubern werden notiert (*Kodex*, S. 166). Wer will, kann die Ausdauerpunkte den Regeln nach (*Kodex*, S. 168) auswürfeln. Alternativ kann man bei Figuren ab Grad 5 auch einfach vom Durchschnittswert **2×Grad+5** (Zauberer ohne Schamanen), **2×Grad+15** (Barbar, Krieger, Waldläufer) bzw. **2×Grad+10** (alle anderen) ausgehen, den persönlichen Ausdauerbonus addieren und das Ergebnis bei Bedarf nach oben oder unten hin korrigieren.

Schritt 4:

Zuletzt kann man Fertigkeitswerte für charaktertypische Fertigkeiten noch weiter erhöhen, was die Möglichkeit des Lernens mit Praxispunkten widergibt. Außerdem können Zauberer zusätzliche Sprüche erhalten, da hier nicht nur Praxispunkte, sondern auch das Lernen von Spruchrollen usw. (*Kodex*, S. 155ff) kostengünstige Alternativen bieten, die in Schritt 2 nicht genutzt worden sind.

Diese Vorgehensweise kostet sehr viel Zeit und rentiert sich nur für wenige ausgewählte Nichtspielerfiguren, die die Geschichte der Abenteurer eine längere Zeit begleiten und nicht nur einmal vorkommen. *Das Bestiarium* (S. 36ff) enthält eine Anleitung zum schnellen Entwerfen der Spieldaten hochgradiger Personen, die nur in einem Einzelabenteuer eine wichtige Rolle spielen:

Beispiel: Kilburn MacBeorn ist Kämmerer am Hofe zu Beornanburgh und damit Hauptverantwortlicher für die Finanzen des Königreichs. Er ist Mitglied des Kronrates, Ratgeber des Reichsverwesers und damit einer der einflussreichsten Politiker in der albischen Hauptstadt. Der Kämmerer soll eine Nichtspielerfigur vom Grad 15 werden, um unter anderem immun gegen *Macht über Menschen* zu sein. Als Angehöriger des Hochadels könnte er ein *Krieger* sein, aber Kilburn hätte sich kaum in seinem anspruchsvollen Amt bewährt, wenn er seine Zeit in erster Linie dem Waffenhandwerk gewidmet hätte. Da Kilburn Städter ist, bieten sich die Abenteurertypen *Ermittler, Glücksritter* und *Händler* an. Auch wenn er manchmal Stroh zu Gold spinnen möchte, hat sich der Kämmerer nie mit der Zauberei befasst; sonst käme eventuell auch der *Magister* in Frage. Da Kilburn ein ernsthafter, pflichtbewusster Mensch mit einem Sinn für Praktisches ist, passen aber weder der Glücksritter noch der gelehrsame Magister so richtig zu ihm. Er hat zwar eine gute Spürnase, wenn es darum geht, Unregelmäßigkeiten in den Finanzen des Hofes, des Adels und der reichen Händler aufzudecken, aber der Händler eignet sich für einen Finanzverwalter besser. Der Spielleiter arbeitet also einen Händler vom Grad 15 aus.

Der Spielleiter wählt aus seiner Liste von Basiseigenschaften St 56, Gs 49, Gw 87, Ko 84, In 95, Zt 33. Für die restlichen Eigenschaften würfelt er Au 51, pA 86, Wk 68, 18 LP und B 26. Kilburns persönliche Bonuswerte sind damit AusB+10, AbB+1, ResB+1/+1 und Raufen+7. Der Wurf mit 15W3 ergibt 32, so dass er insgesamt 53 AP hat. Kilburn besitzt Abwehr+16 und Resistenz+16/17 und kann *Streitkolben+13, Dolch+11, kleiner Schild+4, leichte Armbrust+11.* Der Händler besitzt 9 allgemeine Fertigkeiten. Der Spielleiter entscheidet sich im Hinblick auf die Funktion und den Stand des Kämmerers für *Beredsamkeit+15, Etikette+15, Geschäftssinn+15, Landeskunde+12* (Alba), *Landeskunde+12* (Chryseia), *Menschenkenntnis+15, Reiten+19, Schreiben:Albisch+15, Verhören+15.* Außerdem spricht Kilburn außer *Albisch+16* und *Comen-*

tang+13 noch mehrere Sprachen: *Chryseisch+12, Erainnisch+12* und *Twyneddisch+12.* Diese Auswahl an Fertigkeiten entspricht den Vorstellungen des Spielleiters, so dass Kilburn MacBeorn von Abenteurertyp her ein Händler sein kann. Dabei sind eigentlich höhere Fertigkeitswerte für *Sprechen* und *Schreiben* gleich angepasst worden; der Kämmerer kann sich zum Beispiel in *Albisch* gewählt ausdrücken und hat einen gefälligen und klaren Schreibstil, aber er ist kein Poet oder Gelehrter.

Oft reicht es auch, wenn der Spielleiter überhaupt nur einige wenige Eigenschaften und Fertigkeiten festlegt, die eine Nichtspielerfigur während eines Abenteuers einsetzen kann. Wenn der oben schon erwähnte Leibarzt des Seekönigs nur als möglicher Informant bei der Suche nach dem Ursprung einer merkwürdigen, in Candranor grassierenden Seuche auftritt, dann muss man etwas über seine Persönlichkeit, seine Intelligenz und seine bei der Informationsbeschaffung eventuell gefragten Fertigkeiten und Zauber wissen, während seine sonstigen Fähigkeiten keine Rolle spielen. Im Spielablauf reichen dann die folgenden Basisdaten, wobei die Fertigkeitswerte dem *Bestiarium* (S. 37ff) entnommen worden sind, aber auch freihändig festgelegt werden können:

Amilanus Sargilles (Heiler, Grad 22)
14 LP, 49 AP - OR - St 30, Gw 45, In 85, B 22
Angriff: Dolch+9 (1W6–1); Raufen+3 (1W6–4) - Abwehr+16, Resistenz+17/17
Alchimie+16, Erste Hilfe+16, Heilkunde+16, Landeskunde+16 (Valian), Zauberkunde+16
Zaubern+18: *Dämonenzeiger, Elixier der Erinnerung, Filtern, Giftzeiger, Untersuchen, Willenszeiger, Zauberzeiger*

Auf die Angabe weiterer Zauber, die der Heiler beherrscht, wird verzichtet, da er ausschließlich als Informationsquelle für die Spielerfiguren dient, wenn diese über keine vergleichbaren Fähigkeiten verfügen.

Anders sieht es aus, wenn Amilanus die Abenteurer auf der Suche nach einem Heilmittel begleiten soll, die sie in eine gefährliche Wildnis führt. Dann sind weitere Spieldaten des Heilers nötig, wie zusätzliche Zauber, mit denen er seine Mitreisenden unterstützen kann.

Auf der anderen Seite gibt es auch wichtige Personen, deren Eigenheiten durch keinen der Abenteurertypen richtig wiedergegeben werden. Hierzu gehören manche Politiker, Richter, Verwaltungsbeamte, Handwerksmeister oder auch Gelehrte. Natürlich kann der Spielleiter ihnen nach Belieben Fähigkeiten und Eigenschaften zuweisen. Wenn er eine hochgradige Persönlichkeit ausarbeiten will, ist es aber oft bequemer, erst einmal eine Nichtspielerfigur gleichen Grades auszuarbeiten, die einem möglichst ähnlichen Typ angehört. Dann können unpassende Fertigkeiten Schritt für Schritt durch für die gewünschte Person typische Fähigkeiten ersetzt werden.

Beispiel: Allard Trelorne stammt aus einer alteingesessenen Bürgerfamilie in Haelgarde und hat sich schon früh für magische Artefakte interessiert. Er begann eine Ausbildung in Thaumaturgie und schloss sich der dafür berühmten Gilde des Weißen Steins in Thame an. Es zeigte sich aber bald, dass Allard von Zauberwerk begeistert war und sich damit zusammenhängendes Wissen schnell aneignete, dass es ihm aber an Talent und Geduld fehlte, selbst thaumaturgische Werke zu schaffen. Dafür hatte er von seinen Vorfahren das Talent zum Handeln geerbt. In der Gilde wurden seine wahren Begabungen bald entdeckt, und im Lauf der Jahre stieg er zum Schatzmeister auf. Er verwaltet das Geld der Gilde des Weißen Steins, sammelt und verkauft Artefakte, wobei seine Hauptgeschäftspartner die Zwerge des benachbarten Artross sind, und führt außerdem die thaumaturgische Bibliothek in Thame. Allard ist eine geachtete und einflussreiche Persönlichkeit; nur mit seinen eigenen magischen Fähigkeiten ist es nicht weit her.

Die Kombination eines Gelehrten mit einigen wenigen thaumaturgischen Fähigkeiten wird durch den Magister wiedergegeben, dem es aber an den nötigen sozialen Talenten des Schatzmeisters mangelt. Dennoch entwirft der Spielleiter zuerst einen Magister vom Grad 20 als Ausgangspunkt. Als Basiseigenschaften wählt er St 64, Gs 96, Gw 54, Ko 91, In 97, Zt 22. Die weiteren Eigenschaften sind Au 76, pA 61, Wk 96, 18 LP und B 25. Seine persönlichen Bonuswerte sind SchB+3, AusB+12, AnB+2, ResB+2/+1 und Raufen+7, und er hat 60 AP. Der Abenteurer kann *Abwehr+16, Resistenz+18/18, Zaubern+18* sowie *Dolch+16, Langschwert+14, Schleuder+14, kleiner Schild+4.* Der Magister besitzt als zauberkundiger Kämpfer 8 allgemeine Fähigkeiten, die der Spielleiter schon so weit wie möglich passend zu Allards Position auswählt: *Alchimie+17, Beredsamkeit+12, Landeskunde+17* (Alba), *Landeskunde+17* (Zwerge), *Lesen von Zauberschrift+17, Schreiben: Albisch+16, Thaumalogie+17, Zauberkunde+17.* Außerdem beherrscht er *Albisch+16* und *Comentang+14*. Dabei wurden die Fertigkeitswerte für *Schreiben* und *Sprechen* aus denselben Gründen wie bei Kilburn leicht gesenkt.

Als zauberkundiger Kämpfer kann der Abenteurer *Angst, Besänftigen, Erkennen von Zauberei, Mitfühlen* sowie zwei Sprüche der Stufen 5-7 und einen Spruch der Stufe 8-10, die der Spielleiter nicht festlegt, da er jetzt schon weiß, dass er sie gegen andere Fähigkeiten eintauschen will, u.a. gegen die niedrigstufigen Zaubersalze *Blicksalz, Funkensalz, Löschsalz, Zündersalz.*

Dies entspricht schon recht gut der Vorstellung des Spielleiter von Allard Trelorne. Er möchte ihm aber noch die Fertigkeiten *Geschäftssinn+12, Pflanzenkunde+12* geben, um seine Rolle als Händler in magischen Dingen zu unterstreichen. Dafür werden die oben nicht festgelegten Zauber gestrichen. Allards Zauberkünste sind ja nur mittelmäßig. Auch die Perfektion, mit der der Schatzmeister Zaubern und seine Waffen beherrscht, erscheint übertrieben, und der Spielleiter senkt sein Können auf *Zaubern+15, Dolch+12, Langschwert+10, Schleuder+10, kleiner Schild+3.* Allard trägt meistens ein kleines Arsenal magischer Artefakte mit sich herum, mit denen er sich viel besser seiner Haut wehren kann als mit blanker Klinge und seinen beschränkten Zauberfähigkeiten. An zusätzlichen Sprachen beherrscht Allard: *Sprechen: Dvarska+12, Twyneddisch+12, Vallinga+12, Altoqua+12, Maralinga+10* sowie *Schreiben: Dvarska+14, Vallinga+12, Altoqua+12, Maralinga+12.*

Außergewöhnliche Situationen

In diesem Abschnitt werden Sonderregeln vorgestellt, die der Spielleiter in Situationen benutzen kann, die selten im Spiel vorkommen. Entweder gibt es dafür gar keine Regeln, oder die Grundregeln reichen zwar im Prinzip aus, vereinfachen aber zu stark, um der Bedeutung für die Spielhandlung gerecht zu werden. Zur Abwechslung kann es Spaß machen, eine Kletterpartie nicht nur mit wenigen EW:Klettern zu entscheiden, sondern die Details zu berücksichtigen.

Klettertouren im Gebirge

Die Regeln zur Fertigkeit *Klettern* sind für das Ersteigen von Burgmauern, Tempelwänden oder Bäumen gedacht, nicht zum Überwinden von mehreren hundert Metern Höhenunterschied im Gebirge. Müssten die Abenteurer hierbei alle 10 sec einen Erfolgswurf machen, hätten selbst die besten Kletterer nur geringe Überlebenschancen, denn irgendwann unterläuft jedem einmal ein kritischer Fehler. Wenn die Gefährten auf einen Berg steigen müssen, dann laufen sie die meiste Zeit auf Hängen, Simsen oder Graten. Nur gelegentlich müssen sie bei einem besonders steilen Stück klettern. Außerdem können sie sich anseilen und zur Sicherheit eine Seilschaft bilden.

Bei einem Hochgebirgsabenteuer kann der Spielleiter eine oder mehrere Routen zum Ziel mit unterschiedlich schwierigen Stellen entwerfen. Ein geglückter EW:Klettern kann den Abenteurern bereits bei der Auswahl des leichtesten Weges helfen, wenn sie sich das Gelände von unten aus betrachten. Unterwegs werden den Mitgliedern der Seilschaft an problematischen Stellen EW:Klettern abverlangt. Zuschläge und Abzüge charakterisieren den Schwierigkeitsgrad der Stelle. Misslingt der Wurf, so gleitet der Kletterer aus und kann sich nicht mehr halten. Er hat dann mit einem **PW:Gw/2** die Möglichkeit, sich 1W3 m tiefer in die Wand zu krallen; durch Abschürfungen und Prellungen verliert er dabei 1W6 AP. Misslingt der Prüfwurf oder ist schon der Erfolgswurf kritisch fehlgeschlagen, so stürzt der Abenteurer in die Tiefe. Als Mitglied einer Seilschaft halten ihn aber erst einmal seine Kameraden, die jedoch selbst Gefahr laufen, durch den plötzlichen Ruck das Gleichgewicht zu verlieren. Jeder Kletterer hat hierbei die Wahl, den Stürzenden zu halten oder lieber den eigenen Hals zu retten. Vor diese Entscheidung wird nacheinander jedes Mitglied der Seilschaft gestellt, das durch das Missgeschick des Gefährten selbst in Gefahr gerät abzustürzen. Üblicherweise ist dies zunächst der Kletterer, der direkt über dem Abstürzenden in der Wand hängt. Schneidet sich dieser los, ist der Kletterer unter dem Fallenden als nächster an der Reihe usw., bis es jemandem gelingt, den Sturz aufzuhalten oder bis die von den anderen im Stich Gelassenen keine Verbindung zum Rest der Seilschaft haben und mit meist tödlichen Folgen in die Tiefe stürzen.

Möchte ein Kletterer sich selbst retten, muss ihm ein **PW:Gs** gelingen. In diesem Fall kann er ein Messer ziehen (sofern er eines bei sich trägt) und sich vom Seil losschneiden, an dem der Abstürzende hängt. Misslingt dieser Prüfwurf oder will der Kletterer den Stürzenden halten, so muss er sofort einen **EW:Klettern** machen. Für jeden weiteren stürzenden Abenteurer erschwert sich dieser Erfolgswurf um **–2**. Misslingt der Erfolgswurf, fällt der verhinderte Retter aus der Wand, und das nächste Mitglied der Seilschaft steht vor der Wahl, sich zu retten oder die Stürzenden zu halten. Ein Abenteurer, der vergeblich versucht, stürzende Seilschaftsgefährten zu halten, hat keine Chance, sich mit einem **PW:Gw** irgendwo festzuklammern; dazu zerrt das Gewicht der anderen zu sehr an ihm.

Hat ein Teil der Seilschaft bereits das Ende der Felswand erreicht und stehen diese Abenteurer auf flachem Boden, so können sie Stürzende auf jeden Fall halten. Schlimmstenfalls kann der Spielleiter einen **PW:St** mit passenden Zuschlägen fordern, wenn eine Person allein mehrere fallende Gefährten retten muss.

Hat die Seilschaft sich zusätzlich mit **Haken** gesichert, so wird normalerweise jedes Mitglied von einem Haken gehalten. Stürzt ein Abenteurer, so wird zuerst mit einem zweiten EW:Klettern entschieden, ob der Haken hält. Dieser Erfolgswurf wird für den Führer der Seilschaft gewürfelt, der üblicherweise die Haken einschlägt. Löst sich der Haken und scheitert der anschließende Pw:Gw/2, so stürzt der Abenteurer. Dann muss das nächste Mitglied der Seilschaft würfeln, ob es abstürzt. Auch hier werden wieder zwei EW:Klettern gewürfelt - einen für den Kletterer und einen für den Ha-

ken, der ihn hält. Bei beiden Würfen werden die Abzüge von –2×Anzahl der Stürzenden berücksichtigt.

Alles Schlimme kommt von oben

Außer den eigentlichen Kletterpartien bietet eine Bergtour noch weitere Gefahren, mit denen der Spielleiter für Spannung sorgen kann. Die Abenteurer können in den Weg von **Schneelawinen**, **Erdrutschen** und **Steinschlag** geraten und verschüttet oder erschlagen werden. Das Ausmaß der Gefahr hängt davon ab, ob die Gefährten sich im zentralen Bereich oder am Rand des Naturereignisses befinden.

Werden die Abenteurer nur von **Ausläufern** der Lawine, des Erdrutsches oder Steinschlags gefährdet, so können sie sich - nach Wahl des Spielers - mit einem PW:Gewandtheit/2, einem EW:Akrobatik oder einem EW:Geländelauf aus der Gefahrenzone retten. Gelingt der Wurf, so verliert der Abenteurer nur 1W6 bis 2W6 Ausdauerpunkte. Misslingt der Wurf, so erleidet er **1W6** bis **2W6** schweren Schaden, gegen den Rüstung hilft, und mit einer Chance von **30%** wird er **verschüttet**. Bei einem Steinschlag besteht wie bei einem Sturz von 6 m und mehr eine Chance von (10×erlittener Schaden)%, dass der Abenteurer schwer verletzt wird. Sollte das passieren, wird die Art der Verletzung auf Tabelle 3 (*Kodex*, S. 62) ausgewürfelt.

Werden die Gefährten dagegen voll getroffen, so haben sie keine Chance mehr, der Lawine auszuweichen. Je nach Art der Umgebung können sie eventuell noch hinter einem Felsen, einem Baum oder einer Bodenwelle in Deckung gehen, was den ersten Aufprall abmildert und die Chancen, verschüttet zu werden senkt. Besteht diese Möglichkeit nicht, so erleiden sie **2W6+2** schweren Schaden und müssen mit (10×Schaden)% auf der genannten Tabelle 3 würfeln. Bei einer Schnee- oder Erdlawine bewirken allerdings Würfelergebnisse von 61-100 keinen zusätzlichen Schaden; hier können die Abenteurer sich schlimmstenfalls einen Arm oder ein Bein brechen. Die Gefährten können noch, mit einem PW:Gewandtheit/2 oder einem EW:Akrobatik der Lawine oder dem Steinschlag möglichst wenig Widerstand zu bieten, wenn sie getroffen und mitgerissen werden. In diesem Fall halbiert sich der Schaden. Unabhängig von dem Ausgang dieses Wurfs besteht aber eine Chance von **80%**, dass eine voll von Schnee, Erde oder Felsen getroffene Person **verschüttet** wird.

Wird ein Abenteurer **verschüttet**, läuft er Gefahr zu ersticken. Wie lange dies dauert, hängt von den Umständen ab. Lockere Erde und Schnee enthalten oft kleine Luftblasen, während zäher Schlamm sich wie eine zweite Haut um den Verschütteten legt. Unter Geröllmassen ist meist genügend Luft; hier besteht eher die Gefahr, dass ein Abenteurer von den Gesteinsmassen erdrückt wird. Will der Spielleiter eine Lawine in ein Abenteuer einbauen, so muss er von vorneherein festlegen, wie viel Zeit den Rettern bleibt, einen verschütteten Kameraden auszugraben. Dabei kann er die Regeln für *Tauchen (Kodex,* S. 130) einsetzen. Einem vom Schlamm begrabenen Abenteurer, der sich nicht bewegt, bleiben nach dem letzten Atemzug 80 sec; anschließend muss er alle 10 sec einen EW:Tauchen würfeln, als ob er unter Wasser wäre - mit den entsprechenden Konsequenzen. Wer *Tauchen* gelernt hat, hat eine um 60 sec längere Schonfrist, bevor er Erfolgswürfe würfeln muss. Unter einer Schneelawine muss ein Verschütteter eventuell erst nach 5 min mit EW:Tauchen beginnen, und der Spielleiter kann ihm außerdem noch eine Chance (z.B. 30%) geben, dass sich um ihn eine Luftblase gebildet hat, die ihn wesentlich länger (z.B. eine Stunde lang) überleben lässt.

Die Gefahr, verschüttet zu werden, besteht auch bei einem heftigen **Schneesturm**, wie er gerade im Gebirge auftreten kann. Der Wind kann dabei so heftig wehen, dass den Abenteurern nichts anderes übrig bleibt, als sich am Boden zu kauern und abzuwarten, bis das Schlimmste vorbei ist. Die Sand- und Schneeverwehungen können sich dabei meterhoch auftürmen und Personen, die keinen Schutz hinter Felsen oder Bäumen gefunden haben, unter sich begraben. Hier kann der Spielleiter festlegen, wie hoch sich die Schneemassen auftürmen (z.B. 20 cm pro Stunde) und ab wann ein ungeschützter Abenteurer so begraben wird, dass er sich nicht mehr selbst befreien kann (z.B. ab einer Höhe von 150 cm). Feste Regeln kann man hier nicht vorgeben, da die tatsächliche Gefahr von der Beschaffenheit des Schnees und vom Gelände abhängt. Genauso kann man übrigens auch die Gefahren durch einen **Sandsturm** in der Wüste regeln: im Gebirgen wird man ihn eher nicht erleben.

Entbehrungen

Abenteurer, die weite Reisen fernab jeglicher Zivilisation unternehmen, müssen oft Entbehrungen wie Hunger, Durst, Schlafmangel, Kälte oder Hitze auf sich nehmen. Dadurch werden sie geschwächt oder können im Extremfall sogar ihr Leben verlieren. Der folgende Abschnitt ermöglicht es dem Spielleiter, in einem Reiseabenteuer die von solchen Entbehrungen ausgehenden Gefahren als zentrales Thema zu wählen und die Spieler die Leiden ihrer Abenteurer mitfühlen zu lassen. Die Regeln sind daher wie im Abschnitt »Außergewöhnliche Situationen« de-

tailliert, und ihr Einsatz bedeutet einigen Aufwand. Sie sind aber auch nicht dafür gedacht, bei jeder Reise, bei der der Proviant knapp wird, eingesetzt zu werden. Wenn z.B. hungernde Spielerfiguren in keiner ernsten Gefahr sind, da Rettung nahe ist, und ihnen auch kein gefährlicher Kampf in geschwächtem Zustand bevorsteht, muss und soll man diese Regeln nicht anwenden.

Entbehrungsregeln

Entbehrungen entkräften einen Abenteurer, wirken sich aber nicht direkt auf seine aktuellen Lebens- und Ausdauerpunkte aus. Ein Verwundeter verhungert auch nicht schneller als sein unverletzter Gefährte. Entbehrungen verringern daher nur die maximal möglichen Lebens- und Ausdauerpunkte einer Person. Auf Dauer sinkt dadurch auch ihr aktueller LP- und AP-Wert, da er nie über dem LP-Maximum bzw. AP-Maximum liegen darf (*Kodex*, S. 24f).

Durch Entbehrungen sinkt das AP-Maximum eines Abenteurers jedes Mal, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind, um einen von seinem **Grad** abhängigen Wert. Die Ausdauerpunkte eines Abenteurers messen in erster Linie, wie gut er kurzzeitige Belastungen, z.B. einen Kampf, verkraftet. Die große AP-Zahl hochgradiger Kämpfer ist nicht zuletzt darauf zurückzuführen, dass sie sich eine kräftesparende Kampfesweise angeeignet haben und sie daher einen Kampf wesentlich länger durchstehen als ein Abenteurer am Anfang seines Lebensweges. Bei ungewohnten Entbehrungen ist der erfahrene Kämpfer jedoch seinem niedriggradigen Begleiter nicht in dem Ausmaß überlegen wie bei einem Kampf. Beide leiden ähnlich unter den Strapazen, und daher sinkt das AP-Maximum gradabhängig. So sind sie fast gleichzeitig am Ende ihrer Kräfte.

Wie gut ein Abenteurer Entbehrungen aushalten kann, hängt von seiner **Zähigkeit** ab. Der Ausgangswert wird aus anderen Eigenschaften ermittelt, und gelegentlich spielen auch besondere Fähigkeiten eine Rolle. Es gibt für jede Art von Entbehrung eine eigene Zähigkeit.

Leidet ein Abenteurer unter Entbehrungen, entscheidet in regelmäßigen Zeitabständen ein **Prüfwurf gegen Zähigkeit**, ob er dadurch geschwächt wird. Misslingt der Wurf, sinkt das **LP-Maximum** um einen vorgegebenen Wert, das **AP-Maximum** um einen vom Grad des Betroffenen abhängigen Wert. Werden dabei die aktuellen LP- und AP-Werte eines Verletzten unterschritten, sinken sie auf den neuen maximalen Wert. Gelingt der Prüfwurf, ist der Abenteurer zäh genug, um diesmal die Entbehrungen ohne Nachteile zu ertragen. Unabhängig vom Ergebnis wird allerdings nach jedem Prüfwurf die Zähigkeit um eine bestimmte Zahl verringert. Dabei kann aber der **Wert 1** nicht unterschritten werden. Der Abenteurer hat so immer geringere Chancen, der fortschreitenden Schwächung standzuhalten.

Ist ein Abenteurer längere Zeit Entbehrungen ausgesetzt, lassen mit der Zeit auch seine Fähigkeiten nach. Er kann sich nicht mehr so schnell bewegen, ist im Kampf ungeschickter und kann sich nicht mehr aufs Zaubern konzentrieren. Solche Folgen andauernder Strapazen merkt er zum ersten Mal, wenn sein AP-Maximum auf **zwei Drittel** des anfänglichen Werts (abgerundet) gesunken ist. Er ist dann **entkräftet**. Noch schwächer wird der Abenteurer, sobald das AP-Maximum **ein Drittel** des Anfangswertes (abgerundet) erreicht. Dann ist er **völlig entkräftet**. Welche Folgen dies hat, hängt von der Art der Entbehrungen ab.

Manche Strapazen wirken sich nur auf **körperliche Fertigkeiten** aus. Dieser Begriff fasst *Bewegungs-, Entdeckungs-* und *Fingerfertigkeiten, Kampf-* und *Waffenfertigkeiten, Zaubern* und *Resistenz* zusammen, die alle von körperlicher Erschöpfung oder mangelnder Konzentrationsfähigkeit beeinträchtigt werden. **Körperliche Eigenschaften** sind *Stärke, Geschicklichkeit, Gewandtheit* und *Konstitution.* In den folgenden Abschnitten werden die Nachteile bei üblichen Aktivitäten aufgezählt; der Spielleiter kann weitere Einschränkungen verhängen und z.B. einem fast Verhungerten einen Dauerlauf verbieten.

Sinkt das LP-Maximum eines Abenteurers schließlich auf 0, schwebt er in Lebensgefahr und stirbt kurz darauf an Entkräftung, wenn er nicht im letzten Moment noch gerettet wird. Erreicht sein AP-Maximum den Wert 0, so besitzt er auf Dauer 0 AP, bis er sich erholen kann.

Hat ein Abenteurer keine Ausdauer mehr oder nur noch 3 Lebenspunkte oder weniger, erleidet er die üblichen Nachteile (*Kodex,* S. 62ff). Die entsprechenden Abzüge auf Erfolgswürfe oder Bewegungsweite addieren sich jedoch nicht zu den Abzügen, die er schon wegen seiner Entkräftung hinnehmen muss; im Zweifelsfall zählt der schlechtere Wert.

Erste Hilfe, Heilkunde und normale Heilzauber wie *Handauflegen, Lindern von Entkräftung, Lebensrettung* oder *Heilen von Wunden* helfen nicht gegen die Folgen von Entbehrungen, da sie keinen Einfluss auf das LP- und AP-Maximum haben. Nur *Allheilung* und *Zauberheilung* heben AP- und LP-Maximum eines von Entbehrungen gezeichneten Abenteurers sofort wieder auf die Ausgangswerte an und beseitigen auch alle anderen Nachteile.

Überlebt der Abenteurer die entbehrungsreiche Zeit, muss er sich **erholen**, um alle Nachwirkungen zu überwinden. Wie schnell sein LP- und AP-Maximum und seine Zähigkeit wie-

der steigen, hängt von der Art der erlittenen Strapazen ab. Bei Ansteigen des LP-Maximums um 1 erhält der Abenteurer jedes Mal auch einen durch die Entbehrungen verlorenen Lebenspunkt zurück. Die Abzüge auf Erfolgswürfe und andere Werte gelten solange, bis das AP-Maximum über einem Drittel bzw. über zwei Drittel des anfänglichen Wertes liegt. Der Abenteurer ist völlig wiederhergestellt, wenn seine Zähigkeit wieder den ursprünglichen Wert erreicht hat.

Sind die Abenteurer gleichzeitig mehreren Arten von Entbehrungen ausgesetzt, werden die Auswirkungen nicht addiert, sondern es zählen nur die schwerwiegenderen. Durst schwächt eine Person zum Beispiel schneller als gleichzeitiger Hunger. Wenn der Spielleiter will, kann er auch eigene Regeln für eine Kombination von Entbehrungen entwerfen, die sich wie Durst und Hitze gegenseitig verstärken. Sie sollten erreichen, dass der Abenteurer schneller seine Kräfte verliert als wenn er nur eine der beiden Entbehrungen zu ertragen hätte.

Werden die Abenteurer von **Tieren** begleitet, die denselben Strapazen ausgesetzt sind, leiden sie auch an Entkräftung. Wenn es für das Spiel wichtig ist, kann der Spielleiter sie genauso wie ihre Besitzer unter Hunger, Durst, Hitze oder großer Anstrengung leiden lassen. Als Konstitution, von der hauptsächlich die Zähigkeit abhängt, kann das **Fünffache** des **LP-Maximums** benutzt werden (*Kodex*, S. 182), solange die Tiere nicht extrem groß oder klein sind. Tiere, die wie Dromedare an Wassermangel und Hitze oder Schlittenhunde an Kälte angepasst sind, müssen unter den entsprechenden Bedingungen keine PW:Zähigkeit würfeln.

Hunger und Unterernährung

Muss ein Abenteurer tagelang ohne Nahrung auskommen, schwächt ihn dies, und er kann sogar verhungern. Solche Situationen können auf Reisen, aber auch in Gefangenschaft auftreten. Die Zähigkeit einer vorher gut genährten Spielfigur erhält man, indem man zur Hälfte ihrer Konstitution +40 hinzuzählt. Personen mit angeborener *Robustheit* addieren zusätzlich +10. Ab dem dritten Hungertag muss ein Abenteurer **nach jedem Tag ohne Essen** einen **PW:Zähigkeit** machen. Misslingt der Wurf, sinkt sein LP-Maximum um 1 und sein AP-Maximum 1+Grad/2 (abgerundet). Gelingt der Prüfwurf, erleidet der Hungernde an diesem Tag keine zusätzlichen Nachteile. Seine Zähigkeit sinkt aber auf jeden Fall um 5 pro Tag.

Entkräftung durch Hunger beeinträchtigt in erster Linie körperliche Aktivitäten des Abenteurers, und er erleidet nur bei entsprechenden Erfolgs-, Widerstands- und Prüfwürfen Nachteile. Sinkt sein LP-Maximum durch Hunger auf 0, verhungert er am darauffolgenden Tag, wenn er nicht doch noch rechtzeitig etwas zu Essen bekommt.

Erhält ein Abenteurer nach ein paar Hungertagen wieder ausreichende Nahrung, steigen nach jeweils 3 Tagen sein LP-Maximum um 1, sein AP-Maximum um 1+Grad/2 und seine Zähigkeit um 5, bis die ursprünglichen Werte wieder erreicht sind.

Wird ein Abenteurer über längere Zeit hinweg **unterernährt**, hat dies dieselben Folgen wie das völlige Fehlen von Nahrung. Die PW:Zähigkeit und die Verluste an Zähigkeit werden nur in größeren Abständen gewürfelt, z.B. alle 7 Tage bei halben Rationen oder alle 3 Tage bei Viertelrationen. Dabei kommt es ausschließlich darauf an, wieviel Nahrung der Abenteurer im Durchschnitt täglich erhält. Unterernährung oder Mangelernährung kann ein Mensch sehr lange verkraften; bei wenigstens halben Rationen (Viertelrationen) enden die PW:Zähigkeit daher in dem Moment, wo das AP-Maximum auf zwei Drittel (ein Drittel) des ursprünglichen Werts gesunken ist.

Hunger und Unterernährung

Zähigkeit = 40 + Konstitution/2 (+10 mit *Robustheit*)
PW:Zähigkeit ab dem 3. Tag jeweils **täglich**
Zähigkeitsverlust pro Tag: **5**

Bei Misslingen des Prüfwurfs:
LP-Maximum: **–1**
AP-Maximum: **–(1+Grad/2)**

Nach jeweils **3 Tagen** Erholung:
LP-Maximum: **+1**
AP-Maximum: **+1+Grad/2**
Zähigkeit: **+5**

Nachteile bei **Entkräftung:**
–4 auf Bewegungsweite
–3 auf Erfolgs- und Widerstandswürfe für körperliche Fertigkeiten
+15 auf Prüfwürfe gegen körperliche Eigenschaften

Nachteile bei **völliger Entkräftung:**
halbierte Bewegungsweite
–6 auf Erfolgs- und Widerstandswürfe für körperliche Fertigkeiten
+30 auf Prüfwürfe gegen körperliche Eigenschaften

Agadur und Berry Balodin sind mit ihren Gefährten auf einer kleinen, kahlen Insel gestrandet. Eine freundliche Dame, die die Schiffbrüchigen großzügig bewirtet, erweist sich leider als boshafte Hexe, deren Essen die Abenteurer in Schweine verwandelt. Zu ihrem Glück haben Agadur und Berry noch unter den Auswirkungen von Seekrankheit gelitten und nichts zu sich genommen, so dass wenigstens sie von dem Geschick ihrer Gefährten verschont bleiben. Außerhalb des Hauses der Hexe gibt es zwar genügend Tümpel mit Regenwasser, aber nichts zu essen. Da Agadur als junger Abenteurer erleben musste, wie schlecht es sich als Schwein lebt, widersteht er den verlockenden Gerichten, die ihm Tag für Tag aufgetischt werden, und wartet auf einen günstigen Moment, die Hexe zu überwältigen. Gleichzeitig passt er auf, dass auch der verwöhnte Halbling dem Essen entsagt.

Die Zeit vergeht, und Magier (Grad 10, 15 LP, 37 AP, Konstitution 96, anfängliche Zähigkeit 88) und Halbling (Grad 1, 16 LP, 6 AP, Konstitution 89, anfängliche Zähigkeit 84) hungern ab dem dritten Tag ohne Nahrung. Agadur gelingt zweimal sein PW:Zähigkeit. Anschließend ist seine Zähigkeit auf 78 gesunken. Am Ende des fünften Tages würfelt sein Spieler 84, so dass der Prüfwurf scheitert. Agadurs LP-Maximum und AP-Maximum sind jetzt 14 bzw. 31, während die Zähigkeit auf 73 fällt. Die nächsten drei PW:Zähigkeit gelingen. Die Zähigkeit ist 58, als der Würfel am Ende des neunten Tages 83 zeigt. Agadurs LP-Maximum sinkt auf 13, sein AP-Maximum auf 25. Nach einem weiteren Tag und einem weiteren missglückten Prüfwurf ist der Magier mit maximal 12 LP und 19 AP entkräftet (AP-Maximum unter 2/3). Er erleidet ab jetzt die aufgeführten Nachteile bei Bewegung, Erfolgs-, Widerstands- und Prüfwürfen. Auch der nächste PW:Zähigkeit scheitert, so dass Agadur nach einer elftägigen Fastenzeit maximal 11 LP und 13 AP hat und eine Zähigkeit von nur noch 43 besitzt. Völlig entkräftet wäre er erst ab einem AP-Maximum von 12 und weniger. Berry ist nicht so glücklich; von seinen 9 Prüfwürfen scheitern 6, seine Zähigkeit beträgt nur noch 39, und er ist nach elf Tagen ohne Nahrung mit nur noch maximal 10 LP und 0 AP völlig entkräftet.

Endlich können Agadur und Berry einen Moment der Unaufmerksamkeit nutzen und die Hexe überwältigen. Es gelingt dem Magier, die Gefährten zurückzuverwandeln, die mittlerweile alle etwas Speck angesetzt haben. Agadur braucht dagegen wenigstens 12 Tage, bevor er seine Kutte wieder in gewohnter Weise füllt. Der Halbling muss sogar 18 Tage reichlich essen, bevor er wieder ganz bei Kräften ist. Ihre alte Zähigkeit haben sie sogar erst nach 27 Tagen der Erholung wieder.



Durst und Flüssigkeitsmangel

Wieviel Flüssigkeit ein Abenteurer am Tag braucht, hängt von seiner Umgebung ab. In gemäßigten Breiten reichen 2 Liter in Nahrung und Getränken aus, während in der Wüste 6 Liter nötig sein können. Durst schwächt genauso wie Hunger, aber die körperliche Entkräftung setzt wesentlich schneller ein und beeinträchtigt zum Schluss auch geistige Fähigkeiten. Hat ein Abenteurer nichts zu trinken und auch keine Nahrung mit hohem Flüssigkeitsgehalt, muss er **nach einem Tag** (in der Wüste wesentlich eher) mit **stündlichen PW:Zähigkeit** beginnen. Die Schonfrist von einem Tag steht ihm nur zu, wenn er an beiden vorhergehenden Tagen genug trinken konnte. Im Gegenzug erholt sich ein halb verdursteter Abenteurer schnell, sobald er wieder ausreichend Flüssigkeit zur Verfügung hat.

Wird knappes Wasser eingeteilt, vergrößern sich die Abstände zwischen den PW:Zähigkeit. Die Spieler müssen jeweils für einen Tag im Voraus entscheiden, wieviel Flüssigkeit sie ihren Abenteurern zugestehen. Steht einer Spielfigur die **Hälfte** der notwendigen Tagesration zur Verfügung, muss sie nach drei Tagen anfangen, alle 8 Stunden einen PW:Zähigkeit zu machen. Trinkt sie zwischenzeitlich an einem Tag eine volle Ration, entfallen in dieser Zeitspanne

Durst und Flüssigkeitsmangel

Zähigkeit = 40 + Konstitution/2 (+10 mit *Robustheit*)
PW:Zähigkeit nach einem Tag jeweils **stündlich**
Zähigkeitsverlust pro Stunde: **5**

Bei Misslingen des Prüfwurfs:
LP-Maximum: **–1**
AP-Maximum: **–(1+Grad/2)**

Nach jeweils **3 Stunden** Erholung:
LP-Maximum: **+1**
AP-Maximum: **+1+Grad/2**
Zähigkeit: **+5**

Nachteile bei **Entkräftung:**
–6 auf Bewegungsweite
–3 auf Erfolgs- und Widerstandswürfe für körperliche Fertigkeiten
+15 auf Prüfwürfe gegen körperliche Eigenschaften

Nachteile bei **völliger Entkräftung:**
halbierte Bewegungsweite
–6 auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe
+30 auf alle Prüfwürfe

die Prüfwürfe. Anschließend gehen sie ohne Unterbrechung weiter. Die Schonfrist von drei Tagen steht dem Abenteurer nur zu, wenn er an beiden vorausgehenden Tagen seinen vollen Flüssigkeitsbedarf decken konnte.

Trinkt ein Abenteurer nur ein **Viertel** der Flüssigkeit, die sein Körper braucht, folgen die PW:Zähigkeit an diesem Tag in Abständen von 4 Stunden. Bei so stark rationierten Getränken ist die Schonfrist bis zum ersten Prüfwurf nicht länger als bei völligem Wassermangel, d.h. sie beträgt einen Tag, wenn an beiden vorausgehenden Tagen jeweils eine volle Ration zur Verfügung stand.

Wollen die Abenteurer andere Bruchteile von Tagesrationen trinken, kann der Spielleiter die Abstände zwischen Prüfwürfen geringfügig abändern, z.B. auf 12 Stunden bei mindestens 3/4 einer vollen Ration oder auf 2-3 Stunden bei deutlich weniger als 1/4 des Tagesbedarfs. Die Schonfristen sind bei Trinkmengen unter einer halben Tagesration dieselben wie bei völligem Wassermangel.

Will der Spielleiter seine Spieler zusätzlich in Bedrängnis bringen, kann er sie täglich in Versuchung führen, mehr als die ursprünglich geplante Flüssigkeitsmenge zu trinken oder zu Salzwasser und andere schädliche Getränken zu greifen (mit entsprechenden Giftwirkungen). Der Versuchungsgrad steigt mit sinkender Zähigkeit.

Ilmatammi (Grad 1, 14 LP, 12 AP, Konstitution 88, anfängliche Zähigkeit 84) reist mit einem Schiff, das von allen guten Geistern verlassen scheint. Die Besatzung hält die Schamanin für den „Unglücksbringer“ an Bord und setzt sie mit Schiffszwieback und Getränken für drei Tage auf einem wasserlosen Felseiland aus. Ilmatammi hofft auf ein anderes Schiff oder auf ein Wunder und macht sich über die Einteilung der Flüssigkeit Gedanken. Bei den herrschenden Temperaturen braucht sie 2 Liter pro Tag. Sie beschließt, drei Tage lang je 1 Liter, am vierten Tag 2 Liter und am fünften Tag 1 Liter zu trinken. Am fünften Tag (halbe Ration, ohne vorher zwei Tage lang ausreichend getrunken zu haben) muss sie die ersten PW:Zähigkeit machen, und zwar alle 8 Stunden. Nach Ablauf dieses Tages ist ihre Zähigkeit auf 69 gesunken, und ihr LP-Maximum und AP-Maximum betragen noch 13 bzw. 11, da einer der drei Prüfwürfe misslungen ist. Die Schamanin hat aber kein Wasser mehr und muss am sechsten Tag stündliche PW:Zähigkeit machen. Nach 14 Stunden ist Ilmatammis Zähigkeit auf den Minimalwert 1 gesunken; sie besitzt nur noch 3 LP und 1 AP und ist dem Verdursten nah. Dann erfüllt sich ihre Hoffnung auf ein Wunder: es fängt an zu regnen. Genügend kostbares Nass sammelt sich in Mulden im Fels, um die Schamanin bis zur Ankunft eines anderen Schiffes überleben zu lassen. Ilmatammi nimmt sich fest vor, so bald wie möglich den Zauber *Brot und Wasser* zu lernen.

Kälte

Erfrierungsgefahr besteht, wenn Abenteurer extremer Kälte ausgesetzt sind und keine ausreichende Schutzkleidung tragen. Je niedriger die Temperatur, je stärker der Wind und je höher die Luftfeuchtigkeit, desto größer das Risiko. Außerdem spielt es eine Rolle, ob und wie sich die Abenteurer bewegen. Die Angaben zur Häufigkeit der PW:Zähigkeit sowie zu den Verlusten an LP- und AP-Maximum beziehen sich auf Abenteurer in normaler, für Temperaturen bis –15 Grad gedachter Winterkleidung, die bei einer Umgebungstemperatur von etwas weniger als –25 Grad im Freien herumlaufen.

In extremen Situationen kann der Spielleiter die Regeln verschärfen. Wer sich in leichter Kleidung bei –25 Grad draußen aufhält, verliert bei jedem gescheiterten Prüfwurf 2 Punkte von seinem LP-Maximum und 2+2×Grad von seinem AP-Maximum. Auch die Häufigkeit der PW:Zähigkeit kann verändert werden, z.B. in Abständen von jeweils 5 min für bewegungslose, ungeschützte Hände und Füße bei –40 Grad, die unter diesen Umständen sehr schnell erfrieren können.

Die Zähigkeit eines Abenteurers hängt von seiner Konstitution und seinen Erfahrungen beim *Überleben im Gebirge* ab, da er damit weiß, wie er sich bei Kälte im Freien verhalten muss. Beherrscht eine Person *Überleben im Gebirge* nur als ungelernte Fähigkeit, erhält sie den ungelernten Fertigkeitswert+(6) angerechnet. Sobald die Zähigkeit eines Abenteurers auf 1 sinkt, verliert er das Bewusstsein.

Trägt ein Abenteurer besonders **dicke Winterkleidung**, so beeinträchtigt dies seine Beweglichkeit. Er erhält dann **–2** auf Erfolgs- und Widerstandswürfe für körperliche Fertigkeiten sowie Gestenzauber und **+10** auf Prüfwürfe gegen Geschicklichkeit und Gewandtheit.

Auf Reisen wird es oft nur nachts so kalt, dass man mit Frostschäden rechnen muss. Eine Lagerfeuer kann helfen, aber aus Brennstoffmangel oder aus Angst vor Entdeckung durch Feinde kann nicht immer eines entfacht werden. In solchen Situationen müssen nur in den kältesten Nachtstunden PW:Zähigkeit ausgeführt werden. Tagsüber erholen Geschädigte sich aber nicht, solange sie sich weiter im Freien aufhalten, und in der folgenden Nacht werden die PW:Zähigkeit fortgesetzt.

Hat ein Abenteurer unter Kälte gelitten, so muss er zuerst einige Stunden in kühler Umgebung verbringen, bevor er sich anschließend in geheizten Räumen erholt. Erfrierungen können durch Reiben mit Schnee oder durch Baden in kaltem Wasser behandelt werden, solange noch keine endgültigen Schäden eingetreten sind.

Kälte

Zähigkeit = 5×Fertigkeitswert *Überleben im Gebirge* **+ Konstitution/2** (+10 für Barbaren, Schamanen, Tiermeister und Waldläufer aus gemäßigten und nördlicheren Breiten)
PW:Zähigkeit jeweils **stündlich**
Zähigkeitsverlust pro Stunde: **5**

Bei Misslingen des Prüfwurfs:
LP-Maximum: **–1**
AP-Maximum: **–(1+Grad/2)**

Nach jeweils **3 Stunden** Erholung:
LP-Maximum: **+1**
AP-Maximum: **+1+Grad/2**
Zähigkeit: **+5**

Nachteile bei **Entkräftung:**
halbierte Bewegungsweite
–6 auf Erfolgs- und Widerstandswürfe für körperliche Fertigkeiten und Gestenzauber
+30 auf Prüfwürfe gegen Gs, Gw
Erfrierungsgefahr für Extremitäten

Nachteile bei **völliger Entkräftung:**
Bewegungsweite sinkt auf **4**
–10 auf Erfolgs- und Widerstandswürfe für körperliche Fertigkeiten und Gestenzauber
+50 auf Prüfwürfe gegen Gs, Gw
Erfrierungsgefahr für Extremitäten
Bewusstlosigkeit ab Zähigkeit 1

Sobald das AP-Maximum auf zwei Drittel des ursprünglichen Werts sinkt, der Abenteurer also durch Kälte entkräftet ist, besteht die Gefahr, dass Extremitäten (Nase, Ohren, Finger, Zehen, Hände, Füße) erfrieren. Der Spieler würfelt für jede Zeile der **Erfrierungstabelle** mit W%; für jeden Körperteil ist dort die Chance für Frostschäden angegeben. Ist eine Hand oder ein Fuß betroffen, sind auch sämtliche Finger und Zehen erfroren. Sobald das AP-Maximum auf ein Drittel des Ausgangswerts sinkt, der Abenteurer also völlig entkräftet ist, muss er ein zweites Mal auf der Erfrierungstabelle würfeln. Abenteurer mit angeborener *Robustheit* dürfen für jeden erlittenen Frostschaden sofort einen EW:Robustheit würfeln; gelingt der Wurf, haben sie dank ihrer körperlichen Widerstandskraft doch keine Erfrierungen erlitten.

Erfrierungen hinterlassen bei geeigneter Behandlung keine Dauerschäden. Ist derselbe Körperteil aber sowohl bei Erreichen von zwei Drittel als auch von ein Drittel des ursprünglichen AP-Maximums betroffen, ist er unwiderruflich erfroren und abgestorben. In diesem Fall kann dem Abenteurer nur noch *Allheilung* helfen.

Bei Fingern wird beide Male getrennt bestimmt, wie viele und welche Finger betroffen sind. Nur Körperteile, die zweimal erwürfelt werden, sind dauerhaft erfroren. Wenn aber einmal die Finger einer Hand und beim zweiten Mal die ganze Hand betroffen ist, sind alle beim ersten Mal erwürfelten Finger erfroren - nicht aber die ganze Hand. Entsprechend wird bei Zehen und Füßen verfahren. Ist bei Entkräftung der W%-Wurf für die Zehen des rechten Fußes höchstens 30 und der W%-Wurf für den rechten Fuß größer als 10 und ist bei völliger Entkräftung der W%-Wurf für den rechten Fuß höchstens 10, erholt sich der Abenteurer zwar von den Erfrierungen am Fuß, verliert aber alle betroffenen Zehen. Dazu wird erst mit 1W3 deren Anzahl bestimmt, z.B. 2. Dann wird mit 1W6 gewürfelt, um welche Zehen es sich handelt. Fallen 4, 4, 1, so sind es der 4. Zeh und der große Zeh (die zweite 4 wird ignoriert, da der betreffende Zeh schon erwürfelt wurde).

Erfrierungstabelle

Nase *	**30%**
linkes Ohr *	**30%**
rechtes Ohr *	**30%**
1W3 Zehen, linker Fuß **	**30%**
1W3 Zehen, rechter Fuß **	**30%**
1W3 Finger, linke Hand **	**20%**
1W3 Finger, rechte Hand **	**20%**
linker Fuß	**10%**
rechter Fuß	**10%**
linker Hand	**10%**
rechte Hand	**10%**

*: Die Erfrierungschance für Nase und Ohren sinken auf **25%**, wenn sie durch warme Schals, Ohrenklappen und ähnliche Kleidungsstücke bedeckt sind.

**: Bei Bedarf können die betroffenen Finger und Zehen mit 1W6 ausgewürfelt werden.

1: Daumen / großer Zeh
2: Zeigefinger / 2. Zeh
3: Mittelfinger / mittlerer Zeh
4: Ringfinger / 4. Zeh
5-6: kleiner Finger / kleiner Zeh

Folgen des Verlusts erfrorener Extremitäten

Der Verlust der **Nase** oder eines **Ohrs** senkt das Aussehen um je **2/10** (abgerundet) des Ausgangswerts.

Der Verlust von mehr als 2 **Zehen** verringert die Bewegungsweite um **4** und hat Abzüge von **–4** auf Erfolgswürfe für *Balancieren* und *Geländelauf* zur Folge. Dabei macht es keinen Unterschied, ob der Abenteurer 3 Zehen an einem Fuß oder 1 Zeh am linken und 2 am rechten verloren hat.

Durch den Verlust von mehr als einem **Finger** an einer (an jeder) Hand erhält der Abenteurer **–6** (**–10**) auf Fingerfertigkeiten. Abhängig davon, welche Finger an welcher Hand fehlen, kann der Einsatz von Bögen, Wurfmessern, -pfeilen und -sternen, die mit den Fingern gefasst werden, unmöglich werden. Ohne Daumen wird das Greifen erschwert. Fehlt einem Abenteurer der Daumen seiner Waffenhand, erhält er **–4** auf EW:Angriff.

Bei Verlust eines **Fußes** sinkt die Bewegungsweite auf die Hälfte des ursprünglichen Wertes, wenn der Abenteurer einen Holzfuß oder eine ähnliche Prothese trägt. Das Ausüben von Fähigkeiten wie *Akrobatik, Balancieren* oder *Geländelauf,* für die man beide Füße braucht, wird unmöglich. Bei Verlust **beider Füße** kann sich der Verletzte nur noch mit Krücken fortbewegen (**B6**), so dass alle Fähigkeiten, bei denen er gleichzeitig laufen und die Hände gebrauchen müsste, unmöglich werden. Im Nahkampf zählt er als wehrlos und erhält außerdem **–6** auf EW:Angriff.

Fehlt einem Abenteurer eine **Hand**, kann er alle Fähigkeiten, für die er unbedingt diese Hand oder beide Hände braucht, nicht mehr ausüben. Kann ein Rechtshänder seine rechte Hand nicht mehr einsetzen, kann er ersatzweise die linke Hand benutzen, erhält dann aber **–4** auf Erfolgswürfe (*Kodex*, S. 77). Ein Zauberer, der eine Hand nicht mehr gebrauchen kann, kann keine Gestenzauber anwenden.

Ilmatammi (Grad 1, 14 LP, 12 AP, Konstitution 88, Aussehen 46, Überleben+9 im Gebirge) hat als Schamanin aus dem Nordland gegenüber Kälte eine anfängliche Zähigkeit von 5×9+44+10 = 99. Einem eisigen Schneesturm zum Trotz verfolgt sie mit ihren Gefährten die Entführer des Kaufmanns Lorengo Giminiano. Nach 14 Stunden und 4 gescheiterten Prüfwürfen sind ihr LP-Maximum auf 10, ihr AP-Maximum auf 8 und ihre Zähigkeit auf 44 gesunken. Sie ist damit entkräftet, und der Spielleiter bestimmt, welche Körperteile durch die Kälte Schaden genommen haben. Dabei fallen die W%-Würfe für linkes Ohr, rechtes Ohr und Finger der linken Hand niedrig genug aus. Nach weiteren 4 Stunden besitzt Ilmatammi nur noch 6 LP, 4 AP und Zähigkeit 24. Sie ist jetzt völlig entkräftet, und es wird nochmals für Erfrierungen gewürfelt. Die Spielerin hat besonderes Pech, und diesmal sind Nase, linkes Ohr, linker Fuß, rechter Fuß und linke Hand durch die Kälte geschädigt.

Da das linke Ohr und die Finger der linken Hand beide Male betroffen sind, erleidet die Schamanin hier Dauerschäden, während die anderen Erfrierungen von alleine wieder heilen, sobald sie sich von den Strapazen erholen kann. Durch das erfrorene Ohr verliert Ilmatammi 9 Punkte ihres Aussehens. Bei der Hand muss jetzt erwürfelt werden, welche Finger betroffen sind. Der erste 1W3-Wurf ergibt 1 und der anschließende 1W6-Wurf eine 6, so dass bei Entkräftung der kleine Finger betroffen ist. Der zweite 1W3-Wurf, der bei völliger Entkräftung gewürfelt wird, ergibt 2, und die beiden 1W6-Würfe sind 1 und 5, also Daumen und kleiner Finger. Der kleine Finger, der beide Male betroffen ist, ist dauerhaft erfroren. Das reicht allerdings nicht aus, um die Fingerfertigkeit der Schamanin zu beeinträchtigen.

Hitze

Wie sehr Abenteurer unter Hitze leiden, hängt von Temperatur, Luftfeuchtigkeit und Bekleidung ab. Die Angaben im Kasten gehen von leichter Kleidung und von mehr als 50 Grad Celsius in relativ trockener Luft aus - Bedingungen, die in der prallen Hochsommersonne auch in gemäßigten Breiten herrschen können. Unpassende Kleidung und vor allem Metallrüstungen verdoppeln die Verluste an AP-Maximum auf **2+Grad** für jeden misslungenen Prüfwurf. Von den Folgen großer Hitze erholt sich ein Abenteurer am besten in kühler, ruhiger Umgebung.

Die Zähigkeit eines Abenteurers hängt von seiner Konstitution und seinen Erfahrungen im *Überleben in Steppe* ab, da dies auch Informationen über das richtige Verhalten bei großer Hitze beinhaltet. Eine Person hat den ungelernten Fertigkeitswert+(6), wenn sie die Fertigkeit nicht gelernt hat.

Ist ein Abenteurer erst einmal durch Hitze entkräftet, nehmen ihn anstrengende Aktivitäten wie ein Nahkampf oder ein schneller Lauf umso mehr mit. Er verliert dabei **alle 10 sec je 1 AP** - unabhängig von seinem Grad, da erfahrene Abenteurer hierbei ihre kraftsparenden Kampf- und Bewegungstechniken einsetzen können. Bei völliger Entkräftung verdoppeln sich die AP-Verluste durch ungewöhnliche Anstrengungen.

Hitze schadet dem Abenteurer nicht ernstlich und greift sein LP-Maximum nicht an. Es besteht jedoch die Gefahr eines **Hitzschlags**. Man nennt dieses Leiden auch Sonnenstich, wenn der Betroffene zu lange ungeschützt der prallen Sonne ausgesetzt war. Sobald das AP-Maximum auf zwei Drittel des ursprünglichen Werts sinkt, der Abenteurer also durch Hitze entkräftet ist, muss er einen **PW+15:Konstitution** machen, wobei der Entkräftungszuschlag von +15 bereits berücksichtigt ist. Scheitert der Prüfwurf, erleidet der Betroffe-

Hitze

Zähigkeit = 5×Fertigkeitswert *Überleben in Steppe* + **Konstitution/2** (+10 für Barbaren, Schamanen, Tiermeister und Waldläufer aus Steppe und Wüste)
PW:Zähigkeit jeweils **stündlich**
Zähigkeitsverlust pro Stunde: **5**

Bei Misslingen des Prüfwurfs:
AP-Maximum: **–(1+Grad/2)** bzw. **2+Grad** in unpassender Kleidung

Nach jeweils **1 Stunde** Erholung:
AP-Maximum: **+1+Grad/2**
Zähigkeit: **+5**

Nachteile bei **Entkräftung:**
Chance für Hitzschlag
–1 AP pro Runde bei anstrengenden Tätigkeiten
–6 auf Bewegungsweite
–3 auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe
+15 auf alle Prüfwürfe

Nachteile bei **völliger Entkräftung:**
Chance für Hitzschlag
–2 AP pro Runde bei anstrengenden Tätigkeiten
halbierte Bewegungsweite
–6 auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe
+30 auf alle Prüfwürfe

Folgen eines **Hitzschlags**:
B6 und **0 AP**
LP-Maximum: **–1** je Stunde (nicht unter 3)

ne einen Hitzschlag. Sobald das AP-Maximum auf ein Drittel des Ausgangswerts sinkt, der Abenteurer also völlig entkräftet ist, muss er nochmals würfeln, ob er einen Hitzschlag bekommt, und zwar diesmal einen **PW+30:Konstitution**. Abenteurer mit angeborener *Robustheit* können dem Hitzschlag entgehen, wenn ihnen direkt nach einem gescheiterten Prüfwurf ein EW:Robustheit gelingt.

Nach einem Hitzschlag hat ein Abenteurer 0 AP. Er leidet unter Übelkeit, Fieber, Krämpfen und Kreislaufschwäche und kann sich nur noch mit **B6** dahinschleppen. Sofort und dann nach jeder weiteren Stunde sinkt sein LP-Maximum um 1, jedoch nicht unter 3. Außerdem muss er sofort und danach **stündlich** einen PW:Konstitution würfeln, bei dem wieder die Entkräftungszuschläge (+15 oder +30) berücksichtigt werden. Jedes Scheitern eines dieser Prüfwurfe verschlimmert die Folgen des Hitzschlags:



1. Scheitern: Delirium (der Abenteurer ist geistig verwirrt)
2. Scheitern: anhaltende Bewusstlosigkeit
3. Scheitern: Tod durch Kreislaufversagen

Heilen von Krankheit oder ein gelungener EW:Heilkunde (ein Versuch für jeden Heilkundigen) beseitigen den Hitzschlag, lindern aber nicht die Folgen der Entbehrungen. Das Leiden verschwindet von allein, wenn das Opfer 8 Stunden in kühler, ruhiger Umgebung verbringen kann. Diese Zeitspanne halbiert sich auf 4 Stunden bei Betreuung durch einen Abenteurer, dem ein EW:Erste Hilfe gelingt.

Wettrennen

Dieser Abschnitt zeigt, wie man Wettrennen und Verfolgungsjagden zwischen vergleichbaren Wesen oder Fahrzeugen über längere Strecken ins Spiel einbauen kann.

Treten Wesen mit deutlich unterschiedlicher Bewegungsweite gegeneinander an, gewinnt normalerweise immer das mit dem größe-

ren Wert. Es gibt aber auch Ausnahmen: ein Pferd ist normalerweise immer schneller als ein Mensch, aber über eine Entfernung von bis zu 100 m kann der Mensch wegen seiner Spurtstärke die Nase vorne haben. Dies wird durch die Spurtregeln berücksichtigt (*Kodex*, S. 56, 116), die auch dann eingesetzt werden, wenn Menschen sich in einem Wettlauf über kurze Distanz messen.

Treten mehrere Personen zu einem Wettrennen an, wird das ähnlich wie andere Wettbewerbe mit mehreren Teilnehmern gehandhabt (*Kodex*, S. 51). Welche Fertigkeiten benutzt werden, richtet sich nach der Art des Rennens:

- *Laufen* bei einem Wettrennen zu Fuß,
- *Geländelauf* bei einem Hindernisrennen,
- *Bootfahren* bei einem Ruderwettstreit,
- *Reiten* bei einem Pferderennen,
- *Wagenlenken* bei einem Wagenrennen.

Über den Verlauf und Ausgang des Rennens entscheiden wiederholte Erfolgswürfe der Teilnehmer. Der Spielleiter kann dabei allen einen Zuschlag gewähren, damit Erfolge wahrscheinlicher werden; vor allem beim Einsatz von *Laufen* empfiehlt sich ein Zuschlag von **+4**. Er kann auch einzelne Teilnehmer mit einem Zuschlag bevorzugen, z.B. wenn sie mit der Strecke vertraut sind. Umgekehrt kann er auch Abzüge für die ganze oder einen Teil der Strecke festlegen, z.B. bei einem Lauf über schlammigen Untergrund.

Zu Beginn eines Wettbewerbs fangen alle Teilnehmer bei **0 m** an.

Bei einer Verfolgungsjagd kann der Verfolgte von vorneherein einen Vorsprung (z.B. von 50 m) haben und beginnt dann mit diesem Wert. Anschließend entscheiden in jeder Runde des Wettbewerbs Erfolgswürfe für alle Beteiligten, wie sich ihre Abstände untereinander ändern:

- **Kritischer Fehler:** Der Abenteurer kommt aus dem Rhythmus oder stolpert; er fällt zurück: **–1W6 m**.
- Erfolgswurf **misslingt**: Der Teilnehmer kann gerade so mithalten.
- Erfolgswurf **gelingt**: Der Glückliche macht **+1W6 m** gut.
- **Erfolgswurf** gelingt deutlich (Ergebnis von **30** oder mehr): Der Abenteurer kann einen deutlichen Vorsprung herausholen oder deutlich aufholen: **+1W6+4 m**.
- **Kritischer Erfolg:** Der Abenteurer enteilt allen anderen; er gewinnt **+1W6 m mehr** an Boden als der ansonsten beste Teilnehmer in dieser Runde. Bei zwei kritischen Erfolgen zählt der nächstbeste usw.

Das Rennen endet nach einer festgelegten Zahl von Runden, und es gewinnt derjenige, der den größten Vorsprung gegenüber einem Reiter, der immer nur gerade so mithalten kann, herausholt.

Alternativ kann der Spielleiter auch festlegen, dass alle Beteiligten pro Runde eine Mindestdistanz zurücklegen (außer bei einem kritischen Fehler), zu der bei gelungenen Erfolgswürfen die obigen Zuschläge addiert werden. Wer zuerst die Ziellinie überquert, der gewinnt das Rennen.

Eine Verfolgungsjagd endet, wenn ein Verfolger den Gejagten einholt. Der Verfolgte kann entkommen, wenn er einen vorher festgelegten Mindestvorsprung herausholt oder eine bestimmte Anzahl an Runden seinen Häschern entgehen kann.

Entscheidend ist bei längeren Wettrennen, wie gut die Beteiligten laufen, reiten oder ein Pferdegespann fahren können. Die **Bewegungsweite** der Teilnehmer (oder ihrer Reittiere, Gefährte, …) spielt als Maß ihrer Grundschnelligkeit eine geringere Rolle. Dies kann man durch Zuschläge und Abzüge auf die Erfolgswürfe berücksichtigen. Dazu legt der Spielleiter einen Standardwert fest, z.B. die Normalbewegungsweite der Art, der die meisten Teilnehmer angehören (B24 bei einem Wettlauf von in der Mehrzahl Menschen, B48 bei einem Wettrennen mit normalen Reitpferden, …). Für je volle **3 Punkte**, die die Bewegungsweite eines Teilnehmers nach oben oder unten von diesem Normwert abweicht, erhält er **+1** bzw. **–1** auf seine Erfolgswürfe während des Rennens. Bei einem Wettkampf zwischen Läufern, von denen die meisten Menschen (B24) sind, wären die Zuschläge und Abzüge in Abhängigkeit von der Bewegungsweite:

… B13-B15: **–3**, B16-B18: **–2**, B19-B21: **–1**, B22-B26: **0**, B27-B29: **+1**, B30-B32: **+2** …

Aethelstane hat sich mit seinen Reitkünsten (*Reiten+17*) gebrüstet und ist prompt von dem Gastgeber der Gefährten, dem scharidischen Ordensritter Sadik el-Sidiki (*Reiten+15*), zu einem Wettrennen herausgefordert worden. Failinn (*Reiten+15*) hält das für eine gute Gelegenheit, das neue Pferd, das ihr der Ahmir der Kupferhügel geschenkt hat, auszuprobieren.

Aethelstanes treue Stute Rosinante ist mit B46 für ein Reitpferd nicht besonders schnell, aber auch nicht langsam genug für einen Abzug. Sadiks Pferd ist mit B50 schneller, aber auch nicht außergewöhnlich genug für einen Zuschlag. Failinns Ross bringt ihr dagegen mit B52 einen Zuschlag von +1 ein. Außerdem entscheidet der Spielleiter, dass Sadik einen Zuschlag von +2 erhält, da er die Rennstrecke wie seine Westentasche kennt. Einschließlich der Zuschläge sind die Fertigkeitswerte von Aethelstane (**A**) und Sadik (**S**) +17, während Failinn (**F**) mit +16 zurechtkommen muss.

Das Rennen geht über 10 Runden. Alle drei Teilnehmer fangen mit 0 m an. In der folgenden Liste sind jeweils die W20-Würfe (noch ohne Fertigkeitswert), die eventuell anfallenden W6-Würfe samt Ergebnissen und in **fett** der aktuelle Gesamtvorsprung angegeben.

Runde 1
A 5 | 1W6: 1 **1 m**
F 14 | 1W6+4: 10 **10 m**
S 9 | 1W6: 2 **2 m**

Runde 2
A 7 | 1W6: **4** **5 m**
F 18 | 1W6+4: 10 **20 m**
S 20 | 1W6+10: 13 **15 m**

Runde 3
A 10 | 1W6: 5 **10 m**
F 6 | 1W6: 3 **23 m**
S 9 | 1W6: 2 **17 m**

Runde 4
A 12 | 1W6: 5 **15 m**
F 13 | 1W6: 5 **28 m**
S 17 | 1W6+4: 5 **22 m**

Runde 5
A 11 | 1W6: 1 **16 m**
F 1 | –1W6: –6 **22 m**
S 7 | 1W6: 6 **28 m**

Runde 6
A 5 | 1W6: 3 **19 m**
F 2 | 0 **22 m**
S 1 | –1W6: –5 **23 m**

Runde 7
A 7 | 1W6: 4 **23 m**
F 2 | 0 **22 m**
S 131 | 1W6+4: 5 **28 m**

Runde 8
A 5 | 1W6: 4 **27 m**
F 11 | 1W6: 1 **23 m**
S 5 | 1W6: 5 **33 m**

Runde 9
A 15 | 1W6+4: 7 **34 m**
F 9 | 1W6: 4 **27 m**
S 16 | 1W6+4: 9 **42 m**

Runde 10
A 20 | 1W6+7: 10 **44 m**
F 16 | 1W6+4: 7 **34 m**
S 11 | 1W6: 2 **44 m**

Dank Aethelstanes starkem Endspurt beenden er und Sadik das Rennen Kopf an Kopf und einigen sich auf ein Unentschieden. Failinn hat nach starkem Beginn und ihrem Reitfehler in Runde 5 nicht mehr richtig Tritt fassen können.

Bei diesem Freundschaftsrennen ist es eigentlich egal, wer gewonnen hat. Das Unentschieden ist hier das Beste aller Ergebnisse für das zukünftige Verhältnis der Abenteurer zu dem Ordenskrieger. Wenn ein eindeutiger Sieger bestimmt werden muss, kann der Spielleiter zum Schluss die gleichauf an der Spitze liegenden Teilnehmer noch einen EW:Reiten würfeln lassen. Wer das höhere Gesamtergebnis hat, dessen Pferd hat die Nase vorn. Kommt es noch einmal zu einem Unentschieden, dann kann wirklich niemand entscheiden, wer vorne gelegen hat. Ein ausgesetzter Preis wird dann unter den Siegern aufgeteilt.

Das Grundschema eines Wettrennens lässt sich beliebig variieren, um mehr Abwechslung und Spannung zu erzeugen. Der Spielablauf wird dadurch komplizierter, aber wenn es um etwas Entscheidendes geht, dann kann ein solches Rennen auch zu einem der Höhepunkte eines Abenteuers werden. Der Spielleiter kann zum Beispiel besonders schwierige Passagen in eine Rennstrecke einbauen, z.B. einen Geröllhang oder eine enge, mit Felsen übersäte Schlucht, und den Spielern dann überlassen, ob sie dieses Teilstück vorsichtig angehen oder etwas riskieren. Im ersten Fall wird kein Erfolgswurf gewürfelt; der Teilnehmer kann keinen Vorsprung herausholen (0 m), läuft aber auch nicht Gefahr, durch einen kritischen Fehler zurückzufallen. Im zweiten Fall wird normal mit einem Erfolgswurf bestimmt, wie der Teilnehmer vorankommt - vorausgesetzt er schafft vorher einen zusätzlichen Wurf (PW:Gewandtheit mit Zuschlag oder ein weiterer Erfolgswurf für die Fertigkeit mit großem Abzug, z.B. –8). Scheitert dieser erste Wurf, zählt der eigentliche Erfolgswurf, der dann nicht mehr gewürfelt wird, automatisch als kritischer Fehler, oder der Pechvogel erleidet noch schlimmere Folgen. Ein leichter Sturz könnte ihn zum Beispiel weit zurückfallen lassen (–1W6–12 m).

Bei langen Wettrennen kann man auch die Ausdauer eine Rolle spielen lassen. Das Tier verliert bei jedem kritischen Fehler und kritischen Erfolg automatisch 1 AP. Teilnehmer eines Wettreitens können außerdem für zum Beispiel je 1 AP des Pferdes einen Zuschlag von +1 auf ihren EW:Reiten erkaufen. Sinkt die Ausdauer des Pferds auf 0, zählen allerdings alle folgenden EW:Reiten als kritische Fehler; der Spieler braucht nicht mehr zu würfeln.

Verfolgungsjagden im Freiland

Es lässt sich kaum vermeiden, dass die Abenteurer gelegentlich den Unwillen örtlicher Machthaber oder den Zorn des einfachen Volkes auf sich ziehen und schnell das Weite suchen müssen. Oft heften sich dann Verfolger an ihre Fersen. Umgekehrt können auch die Spielerfiguren die Jäger sein, die den Spuren eines Gegners folgen. Die folgenden Regeln können den Einsatz von *Spurensuche* (*Kodex*, S. 128) bei großräumigen Verfolgungsjagden bereichern.

Beim Verfolgen einer Gruppe von Flüchtlingen spielt die Fertigkeit *Spurensuche* eine wesentliche Rolle. Nützlich sind aber auch Erfahrungen mit dem Gelände, in dem die Jagd stattfindet, da die Verfolger so eher erraten, wohin die Verfolgten sich gewandt haben. Die Flüchtlinge selbst können sich der Verfolgung besser entziehen, wenn sie bewusst Spuren vermeiden oder sogar die trotz aller Vorsicht hinterlassenen Spuren absichtlich verwischen. Auch hierbei nützen Kenntnisse in *Spurensuche*.

Zu Beginn jeder **Stunde** einer Verfolgungsjagd wird für die Verfolgergruppe ein **EW:Spurensuche** ausgeführt. Dabei wird der Fertigkeitswert des fähigsten Gruppenmitglieds benutzt. Weitere Zuschläge und Abzüge hängen von den äußeren Bedingungen, der Anzahl der Fliehenden und ihren Fähigkeiten ab.

Gelingt der EW:Spurensuche, folgt ein **WW:Spurensuche** für die Verfolgten, wobei auch bei ihnen der Fertigkeitswert des fähigsten Gruppenmitglieds zählt und situationsbedingte Zuschläge und Abzüge auf den WW berücksichtigt werden. Misslingt dieser Widerstandswurf, fällt es den Verfolgern eine Stunde lang leicht, mit ihrer normalen Reisegeschwindigkeit (*Kodex*, S. 57) der Spur zu folgen. Gelingt der WW:Spurensuche, verlieren die Verfolger die Spur zeitweise, können sie aber immer wieder aufs Neue aufspüren. Sie werden dadurch aufgehalten und bewegen sich in dieser Stunde nur mit halber Reisegeschwindigkeit.

Ist bereits der EW:Spurensuche der Verfolger **misslungen**, haben sie die Spur verloren. Sie haben **einmal** die Chance, mit einem EW–2:Spurensuche 1W6 Stunden später die verlorene Spur wieder aufzunehmen. Misslingt auch dieser Erfolgswurf, sind die Verfolgten endgültig entkommen.

Sobald die Verfolger auf Sichtweite zu den Flüchtlingen aufgeschlossen haben, endet die Verfolgungssituation und geht in ein Wettrennen über. Wollen die Verfolgten ihren Jägern einen Hinterhalt legen, kann der Spielleiter hier die Fähigkeit *Tarnen* berücksichtigen. Gute Ideen der Verfolgten, z.B. zeitweise Fortbewegung in einem Flussbett, sollte der Spielleiter durch passende Abzüge bei der *Spurensuche* oder Zeitverlust für die Verfolger belohnen.

Ausgebildete Spür- oder Jagdhunde können einer Spur folgen, als ob sie *Spurensuche* mit einem von Hunderasse und Ausbildung abhängigen Fertigkeitswert zwischen +12 und +18 beherrschen würden. Beim Einsatz von **Hunden** muss der Spielleiter allerdings darauf achten, dass die Tiere sich auf ihre Nase und nicht auf ihre Augen verlassen. Ihre Verfolgungsfähigkeiten werden durch andere Gegenmaßnahmen der Flüchtenden beeinträchtigt als die Künste menschlicher Fährtenleser. So erhalten Hunde z.B. keine Abzüge wegen schlechter Lichtverhältnisse, lassen sich aber eher durch das Kreuzen eines Wildwechsels oder Bachs verwirren.

Schwierigkeit der Spurensuche

Die Verfolger erhalten folgende Zuschläge und Abzüge auf ihre Erfolgswürfe. Die für die Verfolgungssituation relevanten Bedingungen, die allgemein die Schwierigkeit von *Spurensuche* beeinflussen (*Kodex*, S. 128) werden dabei noch einmal aufgeführt. Bei der Bodenbeschaffenheit zählt jeweils die in der Gegend, in der sich die Verfolger gerade befinden,



vorherrschende Oberfläche. Als Normalfall ohne Modifikationen des Würfelwurfs wird das Verfolgen einer Person bei Tageslicht in einer vorwiegend felsigen Gegend betrachtet.

Verfolgte, die *Spurensuche* gelernt haben oder die Waldläufer, Barbaren, Schamanen, Tiermeister, Elfen oder Halblinge sind, zählen bei der **Gruppengröße** nur halb, Pferde (mit oder ohne Reiter), Oger und ähnliche große Wesen dagegen doppelt. Reiter, Flugwesen und andere Kreaturen, die selbst überhaupt keine Spuren hinterlassen, werden dagegen gar nicht berücksichtigt.

Außerdem erhalten die Verfolger noch folgende, von ihren **Fähigkeiten** abhängige Zuschläge:

- **je +1** (maximal +3) für jeden zusätzlichen Verfolger, der *Spurensuche* gelernt hat
- **+2** bei Anwesenheit wenigstens eines Ortskundigen*
- **+1** bei Anwesenheit wenigstens eines Geländekundigen*

*: Ortskundig sind Personen, in deren Heimat die Verfolgungsjagd stattfindet und die sich viel im Freien aufhalten.

Schwierigkeit der Spurensuche der Verfolger

äußerst leicht (**+8**)
feuchter Sand oder Erde, geschlossene Schneedecke
Gruppengröße der Verfolgten ist mindestens 50

besonders leicht (**+6**)
weicher Erdboden, üppiger Pflanzenbewuchs oder häufige Schneeflecken
Gruppengröße der Verfolgten ist 20-49

sehr leicht (**+4**)
Gruppengröße der Verfolgten ist 10-19

leicht (**+2**)
harter Erdboden mit spärlichem Pflanzenbewuchs
Gruppengröße der Verfolgten ist 2-9

schwer (**–2**)
Dämmerung

sehr schwer (**–4**)
helles Mondlicht
Spur ist mehr als 1 Tag, aber keine 2 Tage alt
Spur führt über Wasserlauf

besonders schwer (**–6**)
finstere Nacht
Spur ist nach anhaltendem Regen, einem Wolkenbruch oder Schneefall verwischt und kaum zu erkennen

äußerst schwer (**–8**)
Spur ist mehr als 2 Tage alt

Geländekundig sind Personen, die *Überleben* im entsprechenden Geländetyp gelernt haben und Barbaren in Landschaften, die ihrer Heimat ähneln.

Schwierigkeit des Spurenvermeidens für die Verfolgten

Für den WW:Spurensuche der Verfolgten werden die folgenden Situationen berücksichtigt. Die Normalsituation ist hier die Fortbewegung mit normaler Reisegeschwindigkeit, wobei Spuren möglichst vermieden werden.

Schwierigkeit des Spurenvermeidens für die Verfolgten

sehr leicht (**+4**)
bewusstes Verwischen der Spuren (halbierte Reisegeschwindigkeit)

schwer (**–2**)
Verfolgte wissen nicht, dass sie verfolgt werden

sehr schwer (**–4**)
Eilmarsch (anderthalbfache Reisegeschwindigkeit)

Kampfgetümmel

Die Kampfregeln bei MIDGARD eignen sich nicht zum Nachspielen größerer Kampfgetümmel. Ein Kampf mit 20 bis 30 Beteiligten bildet etwa die Obergrenze dessen, was noch in erträglicher Zeit abgewickelt werden kann. Selbst dann kann das Nachspielen 2 bis 3 Stunden dauern, was nur bei besonders interessanten und ausgeglichenen Auseinandersetzungen Spaß macht.

Bei manchen Abenteuern kann es aber zu noch größeren Kampfhandlungen kommen, z.B. wenn die Spielerfiguren als Begleiter einer Karawane einen Räuberüberfall abwehren oder ein Dorf gegen einen Orc-Stamm verteidigen. Dann stehen sich leicht 50 Karawanenwachen und Händler und 100 Räuber oder 100 Bauern und 100 Orcs gegenüber. Der Spielleiter erhält im folgenden Hinweise, wie er Auseinandersetzungen mit mehr als 30 Beteiligten zügig abwickeln kann. Bei Kämpfen dieser Größenordnung sollten auf jeden Fall Moraltests (s. *»Verhaltensweisen im Kampf«*) benutzt werden.

Alle Spielerfiguren und alle Kämpfer und Zauberer ab 4. Grad - die sogenannten **Hauptfiguren** - werden während eines Kampfgetümmels normal geführt. Ihre Bewegungen und Handlungen werden wie üblich in Runden zu je 10 sec abgewickelt. Die meisten Beteiligten an einer größeren Auseinandersetzung werden aber sogenannte **Statisten** sein: normale Menschen, Nichtspielerkämpfer und andere Wesen vom Grad 0 bis 3.

Kämpfen Statisten **gegeneinander**, schlagen sie nur nach jeweils **6 Runden**, d.h. einmal pro Minute, zu. Diese Regel gilt auch für Fernkämpfer, die sich ihre Ziele ausschließlich unter anderen Statisten suchen. Es wird ein EW:Angriff gegen einen Gegner gewürfelt. Ist der Angriff erfolgreich, darf der Getroffene keinen WW:Abwehr machen, und es wird auch kein Schaden ausgewürfelt. Er erleidet stattdessen auf jeden Fall eine **Wunde**. Kämpft ein Statist gleichzeitig gegen mehrere andere, darf er nur einen EW:Angriff machen, ist selbst aber Ziel mehrerer gegnerischer Angriffe.

Statisten vom 0. oder 1. Grad sind bereits nach 1 Wunde, Statisten vom 2. bzw. 3. Grad erst nach 2 bzw. 3 Wunden **kampfunfähig**. Kampfunfähige Statisten besitzen keine AP mehr und sind zu je etwa einem Drittel leicht verletzt (1-2 auf 1W6), schwer verwundet (3-4) bzw. tot (5-6). Das Auswürfeln mit 1W6 während des Kampfes ist nur nötig, wenn z.B. für einen Moraltest festgestellt werden muss, ob es den ersten Toten gegeben hat. Statisten höheren Grades, die schon Wunden erhalten haben, aber noch einsatzbereit sind, haben nur einen Teil ihrer AP verloren. Einem Statisten 2. Grades fehlt nach einer Wunde die Hälfte seiner AP. Ein Statist 3. Grades hat nach einer bzw. zwei Wunden ein Drittel bzw. zwei Drittel seiner AP verloren. Im Mittel liefert das abgekürzte Verfahren dieselben Endergebnisse wie ein normales rundenweises Durchspielen des Kampfes der Statisten untereinander.

Statisten bleiben auf ihrem Feld stehen, solange sie mit anderen Statisten in einen Nahkampf verwickelt sind. Sie lösen sich nur vom Gegner, wenn die Moral ihrer Einheit bricht und sie aus diesem Grund fliehen. Statisten, die sich nicht im Kontrollbereich eines Gegners befinden oder die gegen eine Hauptfigur kämpfen, bewegen sich wie alle anderen Spielfiguren. Sobald sie ihre Bewegung in den Kontrollbereich eines gegnerischen Statisten führt, bleiben sie stehen. Ein EW:Angriff wird aber erst dann gewürfelt, wenn wieder 6 Runden seit Beginn des Kampfgetümmels vergangen sind. Eine Figur, die z.B. in der 9. Runde auf einen anderen Statisten stößt, bleibt stehen und schlägt erst in der 12. Runde zu.

Es empfiehlt sich, für die Statisten Pappplättchen von der Größe eines Feldes auf dem Spielplan einzusetzen, auf denen man Grad, Erfolgswert für Angriff und die bereits erhaltenen Wunden notieren kann. Verwendet man Figuren, kann man diese auf die Pappplättchen stellen.

Kämpfen Statisten direkt gegen eine der Hauptfiguren, handeln sie jede Runde. Sobald sich eine Hauptfigur gegen einen Statisten wendet, beginnt in diesem Moment der rundenweise Zeitablauf. Wendet sich ein Statist, der vorher gegen einen Hauptfigur rundenweise gekämpft hat, mitten in einer Minute gegen einen anderen Statisten, darf er am Ende der Minute seinen EW:Angriff würfeln. Hat er als Figur höheren Grades bereits AP verloren, so zählen diese Verluste als entsprechende Wunden. Beispielsweise hat ein Statist 3. Grades, der mindestens ein Drittel und weniger als zwei Drittel seiner AP verloren hat, eine Wunde erlitten.

Die Regeln dieses Abschnitts können nur eine grobe Richtschnur für den Spielleiter sein. In Zweifelsfällen muss er selbst entscheiden, wie sich Handlungen der Spielerfiguren auf Statisten auswirken. Er kann auch je nach Situation variieren und z.B. nur Figuren vom 1. Grad als Statisten behandeln, Figuren ab 2. Grad aber als Hauptfigur. Das beschriebene System zum zügigen Abwickeln größerer Kampfgetümmel ist für Kämpfe geeignet, bei denen auf jeder Seite neben wenigen Hauptfiguren etwa 20 bis 40 Statisten mitkämpfen.

Größere Kämpfe

In noch größeren Kämpfen kann man die Statisten zu kleinen Gruppen von 3 oder 6 Kämpfern zusammenfassen, die durch entsprechend große Pappstreifen (1×3 bzw. 1×6 Felder) repräsentiert werden. Die Zahl der Wunden, die eine Gruppe hinnehmen kann, bevor sie außer Gefecht ist, ist die Summe der Zahl der Wunden, die die einzelnen Kämpfer hinnehmen können. Eine Gruppe aus einem Anführer vom Grad 3 und 5 Kämpfern vom Grad 1 kann z.B. 8 Wunden hinnehmen. Solange solche Einheiten mit gleichartigen Gegnern beschäftigt sind, wird alle 6 Runden einmal ein EW:Angriff gewürfelt (und zwar mit dem Erfolgswert der Mehrheit unter den Kämpfern der Gruppe). Gelingt der Angriff, fügt eine Dreier- bzw. Sechsereinheit den gegnerischen Einheiten 1W6 bzw. 2W6–1 Wunden zu. Wie die Wunden auf gegebenenfalls mehrere Einheiten verteilt werden, bestimmt der Angreifer. Da nicht eine Schlacht detailliert nachgespielt, sondern nur ein Kampfgetümmel schnell entschieden werden soll, bleibt eine Einheit solange voll einsatzbereit, bis ihre Fähigkeit, Wunden hinzunehmen, erschöpft ist.

Gezielte Hiebe

Normalerweise nimmt ein Kämpfer mit der Öffnung in der Deckung seines Gegners vorlieb, die sich ihm gerade bietet. Gelegentlich möchte er aber einen gezielten Hieb gegen den Kopf oder ein Bein des Gegners führen, um ihn so auf einen Schlag kampfunfähig zu machen oder wenigstens zu behindern. Trifft ein gezielter Hieb, richtet er am entsprechenden Körperteil kritischen Schaden (s. *Kodex*, Tabelle 7, S. 91) an. Da der Angreifer sich voll auf sein Ziel konzentriert und andere Chancen ungenutzt vorübergehen lässt, verletzt er seinen Gegner seltener.

Um einen gezielten Hieb führen zu können, muss der Angreifer mit einer Waffe im **Nahkampf** kämpfen. Die folgenden Regeln gelten nicht für Handgemenge- oder Fernkampfangriffe und nicht für Kämpfe mit Fäusten oder Händen. Außerdem können gezielte Hiebe in der hier beschriebenen Form nicht gegen **große** oder gar **riesige** Wesen eingesetzt werden. Der Gegner darf nicht wesentlich größer als ein Oger oder ein Pferd sein.

Um einen gezielten Hieb zu landen, muss der Angreifer zweimal hintereinander mit einem EW:Angriff die Abwehr des Gegners überwinden. Gelingt der erste EW:Angriff, verliert der Angegriffene wie üblich Ausdauer, die nach Abschluss des ganzen Angriffsvorgangs abgezogen wird. Gelingt der erste WW:Abwehr des Gegners, ist der Angriff damit beendet. Bei einem schweren Treffer verliert der Getroffene erst einmal keine LP, sondern der Angreifer bekommt die Gelegenheit, tatsächlich das anvisierte Ziel zu treffen. Ob er dabei Erfolg hat, entscheidet ein zweiter, erschwerter **EW–4:Angriff**, gegen den sich der Gegner mit einem zweiten **WW+4:Abwehr** (bei einem gezielten Hieb gegen Arm, Bein oder andere Gliedmaßen) bzw. **WW+8:Abwehr** (bei einem gezielten Hieb gegen Kopf, Hals und andere Körperteile) zur Wehr setzt. Gelingt die zweite Abwehr, ist der Angriff beendet, und der Gegner verliert nur Ausdauer.

Andernfalls trifft der gezielte Hieb den anvisierten Körperteil **kritisch**, vorausgesetzt der Rüstungsschutz wird dabei durchdrungen, d.h. die Lebenspunktverluste (*Kodex*, S. 71) durch den schweren Treffer betragen **mindestens 1**. Man beachte, dass dabei die Rüstung des getroffenen Körperteils zählt und nicht die allgemeine Rüstungsklasse des Gegners (*Kodex*, S. 87).

Die Auswirkungen eines erfolgreichen gezielten Hiebs hängen vom anvisierten Körperteil ab und entsprechen dem jeweiligen kritischen Schaden:
- Gliedmaßen (**41-73** in Tabelle 7, *Kodex*, S. 91)
- Kopf (**97** in Tabelle 7, *Kodex*, S. 91)
- Hals (**94-96** in Tabelle 7, *Kodex*, S. 91)
- Auge (**98-99** in Tabelle 7, *Kodex*, S. 91)
- Herz (**100** in Tabelle 7, Kodex, S. 91)

Beim **zweiten** Angriff und der darauf folgenden Abwehr werden keine situationsbedingten Zuschläge und Abzüge (*Kodex*, S. 77) mehr berücksichtigt. Auch Verteidigungswaffen wirken sich nicht auf den zweiten Widerstandswurf für Abwehr aus, da sie bereits beim Fehlschlag der ersten Abwehr vom Angreifer überwunden worden sind. Kritische Würfelergebnisse (1 oder 20) haben ebenfalls keine besonderen Auswirkungen mehr.

Trifft der **erste** EW:Angriff **kritisch**, kann der Angreifer entscheiden, ob er den gezielten Hieb fortsetzen oder lieber normalen kritischen Schaden, dessen Ziel ausgewürfelt wird, anrichten will. Ihm bietet sich hier die Gelegenheit für einen kritischen Treffer an einer anderen Stelle, und er kann selbst entscheiden, ob er diese wahrnehmen will oder nicht.

Ist der Angegriffene **wehrlos** und verwendet er keinen Schild, entfällt der erste WW:Abwehr. Der zweite WW:Abwehr wird dagegen auf jeden Fall gewürfelt. Dieser Wurf entscheidet dann allein über die Wirkung des gezielten Hiebs: bei Gelingen des Widerstandswurfs leichter Schaden bzw. andernfalls kritischer Schaden am anvisierten Körperteil.

Ein überraschend aus einer Baumkrone herabschwebender Vogelmensch *(Abwehr+11,* OR) packt den wertvollsten Besitz des schönen Adonisios, seinen Spiegel, und will mit ihm davonfliegen. Während die anderen Abenteurer sich vor Lachen die Bäuche halten, rennt Adonisios hinter dem Dieb her und kann gerade noch einen Hieb mit seinem Magierstecken landen, bevor der Vogelmensch sich unerreichbar in die Lüfte schwingt. Adonisios (*Magierstecken+8*, 1W6+1) schlägt gezielt gegen einen Flügel. Beim EW:Angriff fällt 14, so dass er mit einem Gesamtergebnis von 22 trifft und dem Spiegelräuber 4 seiner 6 AP raubt. Der erste WW:Abwehr des Vogelmenschen ergibt 10 und misslingt daher mit einem Gesamtergebnis von 21.

Beim folgenden EW–4:Angriff würfelt Adonisios 18, so dass das Gesamtergebnis 22 (18–4+8) ausreicht. Beim zweiten WW+4:Abwehr des Vogelmenschen fällt eine 8, was zusammen 23 (8+4+11) ergibt. Die zweite Abwehr gelingt also, so dass der gezielte Hieb fehlschlägt. Der Vogelmensch verliert zwar 4 AP, kann aber glücklich mit dem schönen Glitzerding davonfliegen.

Gezielte Hiebe sind in zwei Situationen sinnvoll. Mit einem gezielten Treffer an Arm oder Bein kann man einen blindwütigen Angreifer kampfunfähig machen oder an der Flucht

hindern, ohne zu riskieren, ihn im Kampf zu töten. Außerdem sind gezielte Hiebe von Vorteil, wenn ein fähiger Angreifer mit hohem Angriffswert mit einer leichten Waffe (Dolch, Kurzschwert, Keule, …) gegen einen schwer gerüsteten Gegner (PR, VR) kämpft. Im Nahkampf weniger erfahrene Abenteurer oder Kämpfer mit schweren Waffen überwinden ihre Gegner im Schnitt schneller mit normalen Hieben.

Drohung mit stichbereiter Waffe

Hält ein Abenteurer einen Gegner mit stoßbereiter Stich- oder Fechtwaffe oder einem leichten Speer in Schach, kann er gezielt zustechen, wenn die bedrohte Person fliehen oder angreifen will. Er muss die Spitze der Waffe direkt auf den Körperteil, den er treffen will, richten - meist wohl das Herz oder die Kehle.

Sobald der Bedrohte sich rührt, führt sein Gegner einen gezielten Hieb aus. Da die in Schach gehaltene Person wehrlos ist, entfällt ihr erster WW:Abwehr. Gelingen beide Angriffswürfe, wird die Person kritisch am bedrohten Körperteil getroffen, wenn der verbleibende WW+8:Abwehr misslingt. Andernfalls erleidet sie im Gegensatz zu gezielten Hieben in anderen Situationen nicht leichten, sondern **schweren** Schaden durch den Angriff.

Ist der drohende Abenteurer abgelenkt, ist kein gezielter Hieb, sondern nur ein normaler Angriff möglich, wenn der Gegner etwas unternimmt. Bei kurzfristiger Ablenkung kann der Spielleiter einen PW:Gewandtheit darüber entscheiden lassen, ob die bedrohte Person die günstige Gelegenheit zum Handeln nutzen kann oder nicht.

Gezielte Hiebe gegen einen in Schach gehaltenen Gegner sind nur mit den genannten Waffen möglich. Mit anderen Waffen kann man nicht schnell genug zuschlagen, um ein kleines Ziel zu treffen. Hier kann der Abenteurer nur einen normalen Angriff gegen einen wehrlosen Gegner führen.

Ablauf eines gezielten Hiebes

1. Angreifer würfelt EW:Angriff. Wenn er misslingt, ist der **Angriff beendet**, andernfalls weiter bei **2.**

2. Angreifer würfelt Schadenspunkte aus, die am Ende des Angriffsvorgangs von den Ausdauerpunkten des Getroffenen abgezogen werden. Bei einem kritischen Treffer weiter bei **3.** - sonst weiter bei **4.**

3. Der Angreifer entscheidet, ob er einen normalen kritischen Treffer landen oder ob er den gezielten Hieb fortsetzen will - im zweiten Fall weiter bei **4**.

4. Darf der Getroffene als Wehrloser den Treffer nicht abwehren, weiter bei **5.** Sonst würfelt er einen normalen WW:Abwehr (einschließlich aller Zuschläge und Abzüge durch Verteidigungswaffen und Situation). Wenn der Wurf gelingt, ist der **Angriff beendet**, andernfalls weiter bei **5.**

5. Sind die verursachten LP-Verluste (Schadenswurf – Rüstungsschutz) nicht mindestens 1, ist der **Angriff beendet**. Andernfalls würfelt der Angreifer einen **EW–4:Angriff** ohne situationsbedingte Zuschläge und Abzüge. Misslingt der Wurf, ist der **Angriff beendet**. Andernfalls weiter bei **6**.

6. Der Getroffene würfelt einen zweiten **WW+4:Abwehr** bei einem Hieb gegen Gliedmaßen (bzw. WW+8:Abwehr gegen andere Körperteile) ohne Zuschläge und Abzüge durch Situation oder Verteidigungswaffen. Wenn er gelingt (auch bei Wurf von 1), ist der **Angriff beendet**, andernfalls weiter bei **7.**

7. Der Getroffene erleidet kritischen Schaden an dem Körperteil, der Ziel des Hiebes war.

Errata: korrigiere auf dem Spielleiterschirm
4. Misslingt WW:Abwehr, ... ->
4. Gelingt WW:Abwehr, ...

Die Kunst der Spielleitung

Dieser Teil des Manuals gibt dem Spielleiter Tipps, wie er all die Nichtspielerfiguren, deren Rolle er übernehmen muss, realistisch darstellen kann. Über wichtige Hauptdarsteller eines Abenteuers hat er sich ja vorher Gedanken gemacht; er weiß, was ihre Einstellungen und Wünsche sind und kann daraus herleiten, wie sie auf verschiedene Aktionen der Spielerfiguren reagieren.

Die Mehrzahl der Nichtspielerfiguren, die in einem Abenteuer auftauchen, sind aber Statisten. Allein durch ihre große Zahl kann der Spielleiter nicht für jeden eine eigene Persönlichkeit entwickeln. Oft müssen sie auch spontan ins Geschehen einbezogen werden, weil die Spieler anders vorgehen als von Spielleiter geplant. Natürlich kann der Spielleiter einfach aus dem Bauch heraus entscheiden, was solche Nichtspielerfiguren machen. Dabei besteht allerdings die Gefahr, dass er immer dieselben Entscheidungen trifft. Außerdem hat man als Spielleiter auch oft keinerlei Anhaltspunkte, was das „richtige" Verhalten in der jeweiligen Situation ist.

Im ersten Abschnitt steht zum Beispiel das Verhalten von Menschen und Tieren im Kampf im Vordergrund. Vom Hauptdarsteller, einem über mehrere Abenteuer hinweg aufgebauten Intimfeind der Spielerfiguren, weiß der Spielleiter, dass er zwar nicht feige ist, aber den Wert seiner eigenen Haut hoch einschätzt. Er scheut keine Auseinandersetzung, aber wenn ein nennenswertes Risiko besteht, dass seine Partei verliert, dann sucht er lieber das Weite. Was ist aber mit den Söldnern, die er zu seinem Schutz angeheuert hat? Kämpfen sie weiter und decken so seinen Rückzug, oder fliehen sie auch? Es kann sogar sein, dass ein Teil der Söldner tapfer stand hält und nur ein Teil von ihnen es ihrem Auftraggeber gleich tut. Um die Variabilität menschlichen Verhaltens im Spiel wiederzugeben, sollte der Spielleiter daher die Entscheidungen der vielen unbedeutenden Nichtspielerfiguren durchaus dem Zufall überlassen. Er hat ja immer noch die Möglichkeit, seine eigenen Vorstellungen durch Wahl der Chancen für bestimmte Verhaltensweisen eingehen zu lassen, z.B. durch die Festlegung des Moralwerts bei Kämpfen.



Verhaltensweisen im Kampf

Die meisten **Tiere** greifen die Abenteurer nicht ohne Grund an - sie haben Hunger und sehen die Spielerfiguren als Beute, oder sie glauben zu Recht oder Unrecht ihr Revier oder ihre Jungen bedroht. Sonst versuchen sie eher, Menschen auszuweichen oder - bei sehr großen oder wenig intelligenten (t30 und weniger) Geschöpfen - sie zu ignorieren. Ist ein Tier aber erst einmal in einen Kampf verwickelt, so kämpft es, bis es seine Gegner überwunden oder in die Flucht geschlagen hat oder bis seine eigene Ausdauer auf 0 sinkt und es völlig erschöpft ist. Nur hungrige oder wenig intelligente Tiere verfolgen einen Gegner, der sich offensichtlich auf der Flucht befindet und erst einmal ein paar Meter zwischen sich und den Verfolger gebracht hat.

Mit wenigen Ausnahmen wie wütende Bären und wilde Eber (*Kodex,* S. 185) versuchen Tiere, deren **Ausdauerpunkte auf 0** gesunken sind, sich aus einem Kampf zu lösen und zu fliehen, wenn ihnen der Fluchtweg nicht versperrt ist. Werden sie in die Enge getrieben und sehen sie keine Fluchtmöglichkeit, kämpfen manche Tiere wie die genannten Bären und Eber auch noch mit 0 AP ungeschwächt weiter. Diese Mobilisierung verborgener Kraftreserven in aussichtloser Lage beobachtet man vor allem bei Raubtieren oder bei Muttertieren, die ihre Jungen beschützen. Die endgültige Entscheidung trifft der Spielleiter unter Berücksichtigung der speziellen Umstände.

Wesen von **menschlicher Intelligenz** schätzen (im Gegensatz zu manchen Spielerfiguren) ihr Leben. Sinken ihre **Ausdauerpunkte auf 0** und scheinen die Gegner überlegen zu sein, so versuchen sie, sich aus dem Kampf zurückzuziehen und im Normalfall zu fliehen. Ist Flucht unmöglich, so ergibt sich die Nichtspielerfigur, wenn sie damit rechnen kann, dass ihre Gegner sie am Leben lassen. Nur, wenn sie weder mit Entkommen noch mit Gnade rechnen kann, kämpft sie bis zum bitteren Ende.

Sollten Abenteurer die Gewohnheit entwickeln, Gefangene umzubringen, so spricht sich das irgendwann herum. Auf

Midgard mit all den magischen Möglichkeiten dieser Welt ist immer mit Zeugen zu rechnen, die selbst unbemerkt bleiben. Haben die Spielerfiguren erst einmal einen schlechten Ruf, wird sich ihnen kein Mensch mehr ergeben. Außerdem bekommen sie Schwierigkeiten mit ihren normalen Mitmenschen, da das Abschlachten wehrloser Gefangener in den meisten Ländern als ehrlose Tat gilt. Wollen die Abenteurer Gefangene nicht später freilassen, da sie sich eines Verbrechens schuldig gemacht haben oder von ihnen eine Gefahr für ihre Mitmenschen ausgeht, können sie sie ja der Obrigkeit übergeben.

Kampfmoral von Einheiten

Die Anmerkungen im letzten Abschnitt gelten für Einzelpersonen, die ihr eigener Herr sind. Festgefügte Gruppen von Nichtspielerfiguren wie eine barbarische Kriegerschar, ein Trupp von Orcs oder die Angehörigen einer militärischen Einheit unterliegen dagegen handfesten sozialen Zwängen. Fliehen sie aus einem Kampf, in den ihre Kameraden noch verwickelt sind, verlieren sie ihre Ehre, werden aus ihrem Stamm ausgestoßen, landen auf der Folterbank ihres dunklen Herrn oder werden wegen Fahnenflucht hingerichtet. Daher fliehen hier im Normalfall keine Einzelfiguren, sondern in gewissen Kampfsituationen überprüft der Spielleiter, ob die Einheit den Kampf fortsetzt oder ob alle zusammen fliehen. Dies nennt man einen **Moraltest**.

Sinken die **Ausdauerpunkte** des Mitglieds einer Einheit **auf 0**, so versucht es, sich aus dem Nahkampf zurückzuziehen und den Platz mit einem ausgeruhten Kameraden zu tauschen. Der Erschöpfte flieht aber nicht vom Kampfschauplatz, sondern wartet im Hintergrund ab, ob sein Eingreifen nicht doch wieder erforderlich ist, z.B. wenn ein anderes Mitglied der Gruppe gegen eine Übermacht kämpfen muss. Wie die betreffende Person in der Realität muss der Spielleiter abwägen, ob der Vorteil für die Einheit das Risiko, das der Einzelne beim Kampf mit 0 AP eingeht, aufwiegt.

Jede Kampfeinheit besitzt einen **Moralwert (MW)**, der ihre Kampfmoral unter normalen Umständen beschreibt. Am Ende jeder Runde, in der ein für die Standhaftigkeit kritisches Ereignis eingetreten ist, führt der Spielleiter einen **verdeckten** Moraltest durch; die Spieler kennen den Moralwert ihrer Gegner nicht genau. Der **Moraltest** wird durch einen **EW:Moral** entschieden, d.h. einem Erfolgswurf mit dem MW als Fertigkeitswert. Bei Misserfolg bricht die Einheit und versucht, zu Beginn der nächsten Runde zu fliehen.

Alle ungebundenen Mitglieder einer gebrochenen Einheit bewegen sich in der **Bewegungsphase** möglichst mit Höchstgeschwindigkeit von ihren Gegnern weg. Angehörige der Gruppe, die sich in einem feindlichen Kontrollbereich aufhalten, wählen in der **Handlungsphase** die Handlung *panisch fliehen* (s. *Kodex,* S. 74). Außergewöhnliche Mitglieder einer fliehenden Truppe, z.B. drei Bergtrolle als Begleiter einer Orc-Schar, können den Kampf fortsetzen, wenn der Spielleiter dies für sinnvoll hält. Sie können sich natürlich auch der panischen Flucht anschließen oder sich geordnet zurückziehen. Er kann die drei Trolle aber auch als eigenständige Einheit behandeln und sie ebenfalls Moraltests unterziehen.

Nach **jedem Moraltest** sinkt der Moralwert der Gruppe **um 1**, jedoch nie unter den minimalen Wert 1. Mit der Zeit steigt also die Wahrscheinlichkeit, dass die Einheit bricht. Nur bei einem **kritischen Erfolg** sinkt der Moralwert **nicht** um 1, sondern er behält den alten Wert bei.

Finden in einer Runde mehrere kritische Ereignisse statt, so werden am Ende der Runde auch entsprechend viele Moral-

Für die Kampfmoral kritische Situationen

Zum ersten Mal **stirbt** ein Mitglied der Gruppe.

Der **Anführer** ist **erschöpft**, d.h. seine AP sinken auf 0 (nur, wenn die Gegner nicht ebenfalls weitgehend am Ende ihrer Kräfte sind).

Zum ersten Mal ist mehr als **1/4 der Einheit kampfunfähig** (nur, wenn am Ende der betreffenden Runde nicht auch mehr als 1/4 der Gegner kampfunfähig sind).

Zum ersten Mal ist mehr als **1/2 der Einheit kampfunfähig** (nur, wenn nicht schon mehr als 1/2 der Gegner kampfunfähig).

Zum ersten Mal ist mehr als **2/3 der Einheit kampfunfähig** (nur, wenn nicht schon mehr als 2/3 der Gegner kampfunfähig).

Zum ersten Mal ist mehr **4/5 der Einheit kampfunfähig** (nur, wenn nicht schon mehr als 4/5 der Gegner kampfunfähig).

Zum ersten Mal wird deutlich erkennbar **Magie** gegen die Einheit eingesetzt (nur, wenn sie nicht an Einsatz von Magie gewöhnt ist).

Ein **außergewöhnliches Gruppenmitglied** wird **kampfunfähig**, z.B. der Anführer, der Schamane eines Barbarenstammes, der einen Orc-Trupp unterstützende Oger …

Zum ersten Mal kommt ein besonders **furchterregendes Monster** zum Einsatz.

tests hintereinander ausgeführt. Erst nach längerer, mindestens 4 Stunden dauernder Ruhepause in sicherer Umgebung steigt der Moralwert einer angeschlagenen Truppe wieder auf den Anfangswert.

Die vorstehende Liste (S. 14) enthält einige für die Kampfmoral kritische Situationen, die einen Moraltest erzwingen. Die Liste ist nicht erschöpfend, da man nie alle in einem Rollenspiel auftretenden Situationen erfassen kann. Der Spielleiter kann jederzeit entscheiden, dass auch andersartige Ereignisse einen Effekt auf die Kampfmoral der Truppe haben.

Eine Spielfigur ist im Sinne der Liste **kampfunfähig**, wenn sie tot ist, höchstens noch 3 Lebenspunkte hat oder wenn sie durch einen kritischen Treffer oder Magie am Weiterkämpfen gehindert wird. Was die Einheit als **furchterregendes Monster** ansieht, hängt natürlich von ihr selbst ab. Das Wesen sollte jedoch wenigstens vom 6. Grad sein und für besondere Stärke und hohen Schaden oder für unnatürliche Eigenschaften (Gift, Versteinerung, Einsatz von Magie) bekannt sein. Auch einen berühmten Helden oder einen berüchtigten Hexenmeister kann man als besonders furchterregendes Monster auffassen, vorausgesetzt die Gruppe weiß, um wen es sich handelt.

Die folgende Liste gibt die Moralwerte für einheitliche, nur aus Kämpfern bestehende Gruppen ohne herausragenden Anführer an. Die letzte Spalte der Liste gibt zur Orientierung des Spielleiters an, mit welcher Wahrscheinlichkeit die Gruppe spätestens beim 3. Moraltest bricht und in die Flucht geschlagen wird. Dies entspricht in einer normalen, d.h. magie- und monsterfreien Schlacht dem Augenblick, in dem mehr als die Hälfte der Gruppenmitglieder kampfunfähig und einige tot sind, vorausgesetzt die Gegner haben im bisherigen Kampfverlauf stets besser ausgesehen.

Die Werte der Liste sind nur Durchschnittswerte und können vom Spielleiter der jeweiligen Situation angepasst werden. In gewissem Maß hängt die Kampfmoral ja auch davon ab, wo, warum und für wen die Einheit kämpft. Besitzt eine Einheit einen charismatischen **Anführer** mit außergewöhnlich hoher persönlicher Ausstrahlung, erhöht sich der Moralwert seiner Gefolgsleute um +1 oder +2.

Söldner sind gutbezahlte Berufskrieger, Leibwachen bedeutender Persönlichkeiten oder professioneller Begleitschutz von Handelszügen. **Miliz** besteht aus waffengeübten Bürgern oder Bauern, die sich regelmäßig im Kampf üben, um ihre Heimat zu verteidigen.

Bei nichtmenschlichen Rassen sind die Moralwerte typischer Einheiten aus kampfgewohnten Personen angegeben, die in etwa mit einem Trupp barbarischer Stammeskrieger bei Menschen vergleichbar sind. Auch hier kann es Fanatiker und Eliteeinheiten mit höherer Moral und kampfunwillige Gruppen mit niedriger Moral geben.

In gemischten Einheiten wird der Moralwert von der zahlenmäßig stärksten Gruppe bestimmt. Man kann aber auch für jede Teileinheit eigene Moraltests durchführen. **Außergewöhnliche Verbündete** (Zauberer und Kämpfer hohen Grades, starke Monster), die sich in geringer Zahl bei einer Gruppe befinden, steigern deren Kampfmoral ähnlich wie ein guter Anführer. Pro außergewöhnlicher Figur erhöht sich der Moralwert um +1, maximal aber um +4.

Moraltests werden nicht nur für die Gegner der Spielerfiguren durchgeführt, sondern auch für befreundete Einheiten, die die Abenteurer unterstützen sollen - z.B. ein Trupp Miliz auf der Jagd nach einem die Umgebung terrorisierenden Ungeheuer. Sind die Abenteurer erfahren und bekannt genug, können sie als außergewöhnliche Personen die Kampfmoral der Verbündeten erhöhen. Misslingt der Moraltest einer solchen Einheit, so fliehen die Nichtspielerfiguren. Den Spielern bleibt freigestellt, ob sie sich ebenfalls zurückziehen oder ob ihre Abenteurer den Kampf allein fortsetzen.

Tiere, die wie Wölfe oder Affen regelmäßig als Rudel oder Horde kämpfen, verhalten sich ähnlich wie menschliche Einheiten. Der Spielleiter kann auch bei einem Wolfsrudel mit Moraltests entscheiden, wann es als Ganzes flieht. Die Moral von Hunden variiert abhängig von der Rasse sehr stark.

Ob die Moralregeln dieses Abschnitts überhaupt benutzt werden, bleibt allein dem Spielleiter überlassen. Wenn er es für richtig hält, flieht eine Gruppe von Nichtspielerfiguren automatisch, wenn die Hälfte von ihnen kampfunfähig ist. Oder sie kämpft ohne einen einzigen Moraltest bis zum bitteren Ende!

Moralwerte von Menschen

Fanatiker	**MW+23**	**14%**
Elite-Heereseinheit	**MW+20** bis **+21**	**14%**
reguläre Heereseinheit	**MW+15** bis **+19**	**58%** bis **19%**
Söldner	**MW+17** bis **+18**	**39%** bis **27%**
Miliz	**MW+14** bis **+17**	**66%** bis **39%**
barbarische Stammeskrieger	**MW+16** bis **+17**	**49%** bis **39%**
Räuberbande	**MW+12**	**79%**
aufgebrachter Bauernhaufen	**MW+11**	**83%**
kampfunwilliger Bauernhaufen	**MW+6**	**97%**

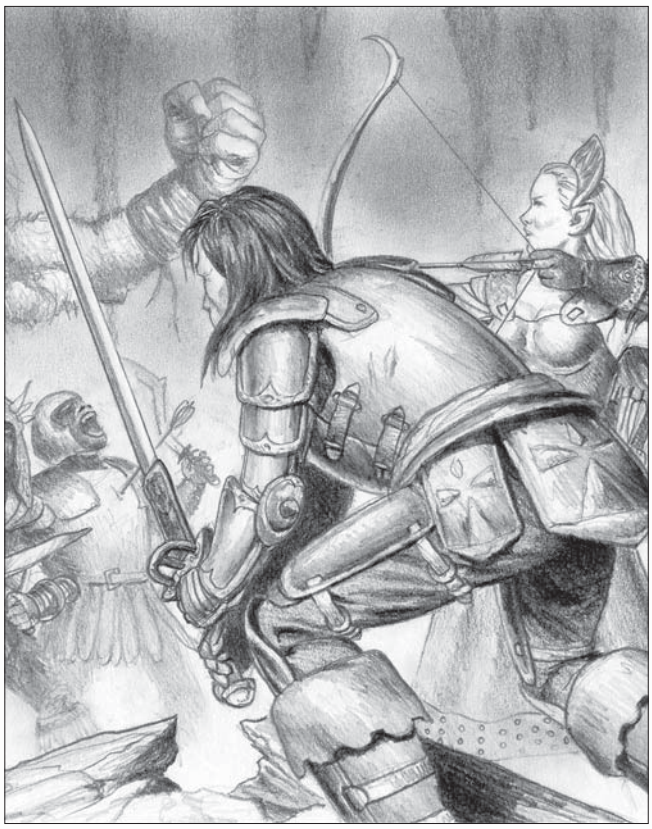
Moralwerte anderer Rassen

Dunkelzwerge	**MW+17**	**39%**
Echsenmenschen	**MW+19**	**19%**
Elfen	**MW+21**	**14%**
Gnome	**MW+17**	**39%**
Halblinge	**MW+16**	**49%**
Kentauren	**MW+21**	**14%**
Kobolde	**MW+18**	**27%**
Orcs	**MW+15**	**58%**
Vogelmenschen	**MW+13**	**72%**
Zwerge	**MW+21**	**14%**

charismatischer Anführer: **MW +1** (pA 81-95)
oder **+2** (pA 96-100)
außergewöhnlicher Verbündeter: **je MW +1**
(maximal +4)

Moralwerte von Tieren

Affen	**MW+15**	**58%**
Hunde	**MW+12** bis **+21**	**79%** bis **14%**
Wölfe	**MW+16**	**49%**



10 Orcs, unter denen sich 1 Anführer befindet, kämpfen unterstützt von 2 Ogern gegen 8 Abenteurer. Der Moralwert der Orceinheit ist anfangs +19.

Gleich in der ersten Runde fällt ein Orc einem Zauber der Spielerfiguren zum Opfer. Der EW:Moral (für den erstmaligen Einsatz von Magie) gelingt dem Spielleiter, und die Orcs bleiben standhaft; der MW sinkt aber auf 18. Der zweite fällige EW:Moral (erster Toter) gelingt ebenfalls; der MW sinkt auf +17.

In der 2. Runde findet kein kritisches Ereignis statt. In der 3. Runde wird 1 Oger magisch gelähmt. Der fällige EW:Moral (außergewöhnliche Spielfigur kampfunfähig) gelingt; der MW der Orcs ist nur noch +16, aber sie kämpfen weiter.

Ein weiterer Orc wird in der 4. Runde getötet, und ein Orc wird durch den Zauber *Funkenregen* vorerst kampfunfähig. Es sind nun 3 Orcs, 1 Oger außer Gefecht, d.h. mehr als 1/4 der ursprünglichen, 12 Figuren starken Orc-Oger-Truppe. Es findet aber kein Moraltest statt, da am Ende dieser Runde auch schon 3 Abenteurer (ebenfalls mehr als 1/4) kampfunfähig sind.

In der 6. Runde werden der Orc-Anführer, 2 weitere Orcs und eine weitere Spielerfigur kampfunfähig. Der Spielleiter muss 2 Moraltests durchführen (Anführer kampfunfähig; 7 von ursprünglich 12 Figuren, d.h. mehr als die Hälfte, sind kampfunfähig, während erst 4 Spielerfiguren, d.h. noch nicht mehr als die Hälfte, außer Gefecht sind). Der 1. Moraltest gelingt, und der MW sinkt auf +15. Beim 2. Moraltest fällt eine 4, d.h. der Erfolgswurf misslingt, und die verbliebenen 4 Orcs rennen weg. Ob der noch im Kampf befindliche Oger ebenfalls flieht, muss der Spielleiter entscheiden.

Da in der 6. Runde der Orc-Anführer gleichzeitig seinen letzten AP verloren hat und kampfunfähig geworden ist, ist nur ein Moraltest durchgeführt worden. Man hätte sich auch für zwei Moraltests entscheiden können, aber das hätte die Bedeutung des Anführers überbewertet.

Das Verhalten der Bewohner Midgards

Nehmen die Abenteurer Kontakt mit Fremden auf, muss der Spielleiter entscheiden, wie diese Personen reagieren. Gehen sie auf Vorschläge der Abenteurer ein? Heißen sie sie willkommen, oder verhalten sie sich ablehnend oder gar feindselig? Der gesunde Menschenverstand und die umfassenden Informationen des Spielleiters lassen in vielen Fällen nur eine einzige Verhaltensweise sinnvoll erscheinen, vor allem bei wichtigen Personen, deren Charakter, Wesensart und Handlungsmotive vorher festgelegt worden sind.

Oft entscheidet also allein der Spielleiter, was Nichtspielerfiguren machen. Manchmal ist er sich aber selbst nicht sicher, wie sich Bewohner *Midgards* verhalten und welche von mehreren möglichen Entscheidungen sie treffen. Dann helfen die folgenden Regeln, die die Reaktionen von Menschen und anderen intelligenten Wesen teilweise vom Zufall abhängen lassen. Dadurch werden sie weniger vorhersehbar und damit auch glaubwürdiger. Ob und wann diese Regeln eingesetzt werden, bleibt allein dem Spielleiter überlassen.

Die Abenteurer befassen sich manchmal unerwartet näher mit einer Person, die nur für eine unbedeutende Nebenrolle vorgesehen war und über deren Charakter und Beweggründe der Spielleiter sich keine großen Gedanken gemacht hat. Hierbei hilft das **Verhaltensschema** (**VS**), mit dem man ohne großen Aufwand etwas über den Charakter eines Menschen aussagen kann. Es besteht aus zwei Zahlen und hat den **Normalwert VS=31/85**, solange der Spielleiter nichts anderes festlegt.

Gibt es mehrere Möglichkeiten, wie eine Person auf einen Annäherungsversuch der Abenteurer reagieren kann, so macht der Spielleiter einen verdeckten Verhaltenswurf, d.h. er würfelt mit W% und addiert ein Fünftel der persönlichen Ausstrahlung des Gesprächspartners (abgerundet). Verhandelt jemand mit mehreren Abenteurern, so zählt die persönliche Ausstrahlung der Spielerfigur, die den engsten Kontakt mit dem Fremden hat, z.B. der Wortführer.

Verhaltenswurf = W% + pA/5

Liegt der Verhaltenswurf innerhalb der durch die beiden Zahlen des VS gegebenen Bandbreite, d.h. bei normalem Verhaltensschema zwischen 31 und 85, so verhält sich die Nichtspielerfigur so, wie es dem Spielleiter am wahrscheinlichsten erscheint. Ist der Würfelwurf größer als die obere Schranke (niedriger als die untere Schranke), so reagiert die Nichtspielerfigur etwas positiver (negativer) auf die Abenteurer, als zu erwarten war. Die Verhaltensweise muss aber den Umständen entsprechend sinnvoll sein - ein Händler greift nicht zur Waffe, nur weil er das Angebot der Spieler für seine Ware als zu niedrig empfindet.

Es kann vorkommen, dass der Spielleiter im Laufe von längeren Verhandlungen mehrmals würfeln möchte, wie die Nichtspielerfigur auf verschiedene Vorschläge der Abenteurer reagiert. In diesem Fall müssen spätere Würfelwürfe immer so interpretiert werden, dass sie vorausgegangenen Entscheidungen der Person nicht widersprechen. So schnell ändert niemand eine einmal gefasste Meinung.

Svenbold (pA78) versucht, einem unbekannten Händler (**VS=31/85**) ein Schmuckstück aus einem versunkenen Tempel zu einem angemessenen Preis zu verkaufen. Der Spielleiter hält es für wahrscheinlich, aber nicht für sicher, dass der Händler kaufbereit ist und dabei Gewinn machen will. Er macht einen Verhaltenswurf, d.h. er würfelt mit W% und addiert 15 (=78/5 abgerundet), und interpretiert die Ergebnisse dann folgendermaßen:

1-30: Der Händler hat kein Interesse am Kauf zu diesen oder ähnlichen Bedingungen.

31-85: Der Händler kauft das Schmuckstück, wenn der Barbar mit einem Preis von 10% unter dem eigentlichen Wert einverstanden ist.

ab 86: Der Händler erklärt sich bereit, das Objekt zu seinem richtigen Wert zu kaufen.

Nehmen wir an, der W%-Wurf ist 13 und damit der Verhaltenswurf insgesamt 28. Svenbold braucht aber dringend Geld, da er bei einem ortansässigen Waffenmeister die höhere Kunst des Schwertkampfes lernen will, und es gibt keine anderen Schmuckhändler in der Stadt. Er bietet daher das Schmuckstück zu 10% unter Wert an. Da - natürlich ohne Wissen des Spielers - bereits beim ersten Verhaltenswurf diese Entscheidung abgelehnt wurde, kann der Händler jetzt nicht auf das Angebot eingehen, und selbst die günstigste Reaktion würde eine zusätzliche Preissenkung einschließen. Die entsprechende Tabelle sieht so aus:

1-30: Der Händler hat kein Interesse am Kauf und an der Fortsetzung des Gesprächs. Vielleicht hält er die Ware für Diebesgut, oder die Nase des Barbaren gefällt ihm einfach nicht. Er fordert Svenbold auf, ihn endlich in Ruhe zu lassen.

31-85: Der Händler hat kein Interesse am Kauf zu diesen oder ähnlichen Bedingungen.

ab 86: Der Händler erklärt sich bereit, das Schmuckstück für 20% unter Wert zu kaufen.

Der Durchschnittswert VS=31/85 geht davon aus, dass die Nichtspielerfigur eine leichte Tendenz hat, ungünstig zu reagieren - verständlich beim ersten Kontakt mit völlig Fremden. Verschiebt man die Schranken des Verhaltensschemas nach oben oder unten, so ist der Betreffende eher vertrauensselig und leicht zu überreden (z.B. VS=21/75) oder eher misstrauisch und schwer zu überzeugen (z.B. VS=41/95). Dies sagt nur etwas über den allgemeinen Charakter der Person aus. Ihre besondere Einstellung zu den Abenteurern, die sie vielleicht bei früheren Begegnungen entwickelt hat, geht nicht in den Würfelwurf, sondern in die Interpretation des Würfelergebnisses durch den Spielleiter ein.

Auch die Spannweite des Verhaltensschemas kann geändert werden. Eine Person mit VS=21/95 wäre ausgeglichen mit geringer Neigung zu unerwartetem Verhalten, während eine Nichtspielerfigur mit VS=41/75 eher extrem reagiert. VS=61/95 hätte ein Mensch, der der ganzen Welt misstrauisch begegnet und zu schroff ablehnendem oder gar aggressivem Verhalten neigt.

Erschöpft und voller blauer Flecke und Schrammen, dafür aber mit Beute beladen befinden sich die Abenteurer auf dem Heimweg. Unverhofft treffen sie auf Mabon ap Math und seine twyneddischen Jungkrieger, die gerade zu einem gutnachbarschaftlichen Raubzug in das Gebiet einer anderen Sippe aufgebrochen sind. Angesichts der Abenteurer überlegt sich der pragmatische Barbar, ob er sich nicht den weiten Weg zu den Nachbarn sparen kann. Man greift natürlich nicht blindlings an, sondern tauscht erst ein paar deftige Grußworte aus - in der Hoffnung, die Stärke des Gegners besser einschätzen zu können. Wortführer der Abenteurer ist Aethelstane. Weder das Verhalten der Gefährten noch sein Wissen über Herkunft und Charakter von Mabon ap Math legen dem Spielleiter ein eindeutiges Verhalten nahe. Er denkt sich aber, dass der Sohn eines twyneddischen Häuptlings ein von sich selbst überzeugter Hitzkopf ist und zu überschwänglichen Reaktionen neigt. Daher wählt er VS=41/75 für Mabon. Den Verhaltenswurf interpretiert er folgendermaßen:

1-40: Mabon und seine Jungkrieger greifen direkt an, da sie leichte Beute wittern (sie kennen halt Aethelstane und seine Freunde nicht).

41-75: Mabon setzt das Gespräch fort und tastet den Gegner weiter ab, um eine günstige Gelegenheit zum Angriff abzuwarten. Vielleicht lässt er die Abenteurer sogar erst einmal ziehen, um ihnen ein paar Wegstunden später einen Hinterhalt zu legen.

ab 76: Mabon ist so eingeschüchtert, dass er keinen Angriff wagt.

Thorgrimm, der grimmige Nordländer (VS=61/95), sitzt im *Einbeinigen Kobold* zu Thame und starrt in seinen leeren Krug. Leon (pA93) setzt sich zu ihm und schlägt ihm vor, die Abenteurer bei einem Vorstoß in die verlorene Zwergenbinge Tumunzahar zu begleiten. Der Annäherungsversuch wird geschickt eingefädelt - Leon hat zwei volle Bierkrüge dabei und schiebt Thorgrimm gleich einen hin - und der angebotene Beuteanteil ist fair. Vom Spielgleichgewicht her hätte der Spielleiter nichts einzuwenden, wenn der Barbar die Gruppe begleitet. Er hat sich aber über Thorgrimm keine weiteren Gedanken gemacht, da er mit dieser Vorgehensweise der Spieler nicht gerechnet hat. Das Ansprechen irgendeines Fremden wird aber am ehesten dazu führen, dass der Betreffende kein Interesse oder keine Zeit hat. Der Spielleiter würfelt mit W% und addiert 18 (Leons pA/5). Ist das Gesamtergebnis

1-60: so kommt Thorgrimms unwirsche Art zum Tragen. Er fühlt sich gestört, spuckt in das Freibier oder schüttet es auf den Boden und erzählt Leon, er könne ihn ... Leon kann die Beleidigung einstecken, oder es entwickelt sich eine schöne Wirtshausschlägerei.

61-95: so hört sich Thorgrimm den Vorschlag ruhig an, trinkt dabei das Bier und meint schließlich, das Angebot sei zwar verlockend, aber er hätte leider schon etwas anderes vor.

ab 96: ist Thorgrimm bereit, im Prinzip auf das Angebot einzugehen und die Gruppe zu begleiten. Natürlich versucht er erst noch, den Preis hochzutreiben - vielleicht gehen die Abenteurer ja darauf ein.

Loyalität von Untergebenen

Nichtspielerfiguren können als Freunde oder Bedienstete in einem engen Verhältnis zu einem Abenteurer stehen. Wie zuverlässig sie in kritischen Situationen sind, entscheidet ihre **Loyalität**. In Zweifelsfällen kann der Spielleiter mit einem Würfelwurf entscheiden, ob die Nichtspielerfigur dem Abenteurer gehorcht, ihn im Stich lässt oder sich gar offen gegen ihn wendet. Die Loyalität spielt erst bei fortgeschrittenem Spiel eine Rolle, da erst dann die Abenteurer Gelegenheit hatten, ein Netz von Beziehungen zu anderen Bewohnern *Midgards* aufzubauen, und wohlhabend genug sind, Untergebene anzuheuern.

Typische Untergebene, deren Loyalität festgelegt werden sollte, sind die Dienstmagd, die das Haus der Abenteurer in Ordnung hält, während diese auf Reisen sind, oder der einfache Krieger, den ein Spielermagier als persönliche Leib-

wache und Begleitung in den Gassen seiner Heimatstadt angeheuert hat und der seinen Herrn gelegentlich (gegen entsprechenden Beuteanteil und nur mit Zustimmung des Spielleiters) auch auf gefährliche Abenteuer begleitet.

Der Spielleiter kann auch die Loyalität unabhängiger Personen bestimmen, die ständig in engem Kontakt zu den Abenteuern stehen. Wie verlässlich ist der Nichtspieler-Barde, der die Gruppe gelegentlich als gleichberechtigtes Mitglied bei Abenteuern begleitet? Wie viel Rückhalt genießen die Zauberer der Gruppe bei dem Vorsteher der Magiergilde, der sie sich angeschlossen haben, wenn sie Schwierigkeiten mit den Behörden haben. Das Verhalten solcher Bewohner *Midgards* wird der Spielleiter kaum wie bei einer Zufallsbekanntschaft auswürfeln, da er sich Gedanken über die Wesensart solcher regelmäßig auftretenden Personen gemacht hat und daher meist weiß, wie sie sich verhalten. In kritischen Situationen, wenn es darum geht, ob ein Leibwächter unter Einsatz seines eigenen Lebens einen Abenteurer vor dem sicheren Tod rettet oder ob ein einflussreicher Freund seinen guten Ruf riskiert, um die Gefährten vor einer ungerechtfertigten Verhaftung zu schützen, können dann die Loyalitätsregeln angewandt werden. Dies erspart dem Spielleiter eine rein subjektive Entscheidung in einem solchen, für das Schicksal der Spielerfiguren wesentlichen Fall.

Will der Spielleiter die Loyalität einer Person bestimmen, muss zuerst die Bezugsperson unter den Spielerfiguren festgelegt werden. Meist ist dies der Abenteurer, zu dessen Gefolge die Nichtspielerfigur zählt oder zu dem sie den engsten Kontakt hat. Kommen mehrere Abenteurer in Frage, wählt man eine Bezugsperson von möglichst hohem Grad und hoher persönlicher Ausstrahlung.

Die anfängliche Loyalität einer Person wird vom Spielleiter verdeckt **mit W%** ausgewürfelt, wozu noch die Hälfte der persönlichen Ausstrahlung der Bezugsperson addiert und 25 abgezogen werden. 1 ist der kleinstmögliche Loyalitätswert, während Werte über 100 zulässig sind.

Loyalität = W% + pA/2 – 25

Kommt es im Laufe des Spiels zu einer extremen Situation, die die Treue des Freundes oder Bediensteten zur Bezugsperson auf die Probe stellt, macht der Spielleiter einen verdeckten **PW:Loyalität**. Gelingt der Prüfwurf, verhält sich der Betreffende voll und ganz im Interesse der Bezugsperson. Misslingt der Prüfwurf, verhält er sich eher zum Nachteil des Abenteurers. Was in diesem Zusammenhang unter extremen Situationen zu verstehen ist, lässt sich am leichtesten durch einige Beispiele erklären.

Eine Gruppe von fünf Abenteurern hat gemeinsam ein Haus in Corrinis gekauft. Sie stellen eine Dienstmagd namens Airin ein, die die Haushaltsführung übernehmen soll. Den höchsten Grad unter den Spielerfiguren haben die beiden Magier Agadur und Finrod. Als Bezugsperson zählt aber Agadur (pA100), da er die höhere persönliche Ausstrahlung hat. Der Spielleiter würfelt mit W% 15, so dass Airins Loyalität 40 ist. Einige Zeit später unternehmen die Abenteurer eine längere Reise. Ihre Feinde nutzen diese Gelegenheit. Unter einem harmlosen Vorwand bitten sie Airin, sie für längere Zeit in Agadurs Zimmer zu lassen, und bieten ihr dafür die für das Mädchen enorme Summe von 100 GS. Der Spielleiter macht einen Prüfwurf gegen Airins Loyalität: bei 1-40 lehnt sie das Angebot der Gegner ab und berichtet den Abenteurern bei deren Heimkehr vom Bestechungsversuch; bei 41-100 nimmt sie das Geld an und lässt die Feinde ungestört in Agadurs Zimmer eine bei der Rückkehr des Magiers wirkende Falle aufbauen.

Während die Abenteurer und ihr Nichtspieler-Begleiter Thorvard (Loyalität gegenüber der Bezugsperson Adonisios: 110) in einem Gasthaus übernachten, wird dieses von einer Bande Orcs angesteckt. Während die anderen Gäste und Thorvard rechtzeitig wach werden und sich samt ihrer Habe auf den Hof retten können, sinkt Adonisios vom Rauch betäubt zu Boden und wird von den Flammen eingeschlossen. Während die Spieler noch diskutieren, ob sie für die Rettung des Zauberers ihre eigene Haut riskieren sollen, macht der Spielleiter für Thorvard einen PW:Loyalität. Bei 1-99 stürzt der Barbar sich beherzt in die Flammen, um seinen Freund zu retten. Nur bei 100 (was immer Misslingen bedeutet) ist ihm sein eigenes Leben mehr wert. Wäre eine andere Spielerfigur als Thorvards Bezugsperson in Gefahr gewesen, hätte Thorvard nur dann etwas unternommen, wenn Adonisios ihn gebeten hätte (auch dann hätte der Spielleiter erst einen Prüfwurf gegen Loyalität gemacht). Außerdem hätte der Spielleiter entscheiden können, dass Thorvards Loyalität sich verringert, da er aufgefordert wird, sich in Lebensgefahr zu begeben, während sein Freund Adonisios nicht bereit ist, ihn zu begleiten.

Die Loyalität ändert sich mit der Zeit. Jedes Mal, wenn sich die Bezugsperson oder auch eine andere Spielerfigur der Nichtspielerfigur gegenüber besonders großzügig verhält oder ihr einen großen Dienst erweist (z.B. das Leben rettet), kann der Spielleiter die Loyalität um 5 oder (selten) 10 erhöhen. Wenn die Bezugsperson sich der Nichtspielerfigur gegenüber besonders schäbig benimmt oder solches Verhalten einer anderen Spielerfigur wortlos hinnimmt, sinkt die Loyalität um 5 oder 10. Verhält sich der Abenteurer unter

den Augen der Nichtspielerfigur besonders feige oder ehrlos, so sinkt die Loyalität selbst dann, wenn sie selbst nicht unter dem Benehmen zu leiden hat. Allerdings sollte der Spielleiter die Loyalität nicht ständig ändern, sondern dies auf extreme Fälle beschränken. Die Loyalität sinkt niemals unter 1. Allerdings ist bei einem normalen Menschen damit zu rechnen, dass er schon dann auf die weitere Gesellschaft der Abenteurer verzichtet, wenn seine Loyalität durch permanente schlechte Behandlung beträchtlich unter den anfänglichen Wert gesunken ist.

Die Abenteurer haben einen reich verzierten Helm gefunden, der offensichtlich magische Eigenschaften hat. Keine Spielerfigur traut sich aus Angst vor Nebenwirkungen, ihn auszuprobieren. Agadur hat aber seinen Gefolgsmann und Leibwächter Rael (Loyalität 50) dabei und befiehlt ihm, den Helm aufzusetzen. Natürlich ist in einer solchen Situation ein PW:Loyalität fällig. Nehmen wir an, der Wurf gelingt, Rael setzt den Helm auf, und dieser erweist sich als nützlich. Nun befiehlt Agadur Rael, er solle ihm den Helm geben. Der zweite PW:Loyalität ist fällig, denn Agadurs Unverfrorenheit wird selbst seinem nicht allzu schlauen Gefolgsmann bewusst. Diesmal misslingt der Wurf, und Rael macht seinem Herrn klar, was er von Feiglingen hält, die andere ihren Kopf riskieren lassen und dann selbst den Lohn einstreichen wollen. Er rückt den Helm jedenfalls nicht freiwillig heraus. Selbst wenn der zweite Prüfwurf auch gelungen wäre, hätte Rael seinen Groll in sich hineingefressen, und seine Loyalität wäre mindestens um 10 gesunken. Kein PW:Loyalität wäre zum Beispiel fällig, wenn Agadur in einem Kampf, in den auch Spielerfiguren verwickelt sind, Rael den Befehl gibt, nach vorne zu gehen und einzugreifen. Dies ist Raels Aufgabe, und dafür erhält er auch seinen Lohn und einen Anteil der Beute. Rael stört sich auch nicht daran, dass sein Herr sich im sicheren Hintergrund hält - von einem Zauberer erwartet man nichts anderes.

Normalerweise ist die Loyalität einer Person den Spielern auch nicht annähernd bekannt. Abenteurer mit den Fertigkeiten *Gassenwissen* und *Menschenkenntnis* können allerdings die Loyalität abschätzen. Gelingt der verdeckte Erfolgswurf für eine solche Fertigkeit, erfährt der Abenteurer den ungefähren Loyalitätswert. Der Spielleiter teilt ihm einen Wert mit, der höchstens um 10 vom richtigen abweicht (wenn er nicht selbst entscheiden will, kann er mit 1W6 und 1W10 würfeln: der W10-Wurf bestimmt die Höhe der Abweichung, der W6-Wurf die Richtung: 1-3 nach unten, 4-6 nach oben). Bei kritischem Erfolg kennt der Abenteurer die Loyalität genau. Misslingt der Erfolgswurf, erhält er keine Informationen. Bei einem kritischen Fehler teilt der Spielleiter dem Spieler allerdings einen völlig falschen Wert mit.

In manchen Abenteuern, in denen es zum Beispiel um eine Intrige zwischen Adelshäusern oder die Aufklärung eines Verbrechens geht, ist es auch nützlich, die Loyalität von Nichtspielerfiguren gegenüber anderen, höherrangigen Nichtspielerfiguren festzulegen. Dann weiß man als Spielleiter, wie Dienstboten reagieren, wenn die Spielerfiguren sie bestechen wollen, oder ob ein Zeuge gegen seinen Zunftgenossen aussagt. Die Loyalität langjähriger Gefolgsleute eines ehrbaren und guten Herrn wird dabei meist in der Gegend von 100 zu suchen sein und muss nicht extra ausgewürfelt werden. Mit W% + pA/2 –25 wird in solchen Fällen nur für die Loyalität derjenigen Personen gewürfelt, die erst vor kurzem in den Dienst des Herrn eingetreten sind oder die einen ausgesprochen schlechten Charakter haben und undankbar sind.

Versuchungen für Abenteurer

Wer kennt sie nicht, den Glücksritter und Meister der Verführung, der jede einigermaßen ansehnliche Bürgertochter ins Bett zu bekommen versucht, oder die Spitzbübin, deren Finger ganz von allein in Richtung von Schmuck und anderen Wertsachen wandern, auch wenn es gar nichts mit dem Abenteuer zu tun hat. Sobald der Spielleiter ihnen aber als Teil eines Abenteuers ausdrücklich die Möglichkeit bietet, diesen Teil der selbst gewählten Rolle auszuleben, dann werden sie auf einmal ganz keusch und anständig.

Die Spieler verletzen hier eine der wichtigsten Rollenspielregeln und verderben ihren eigenen Spielspaß und den ihrer Mitspieler: „Du sollst Spielerwissen und Figurenwissen sauber trennen!“ Für den Glücksritter ist die entgegenkommende Dienstmagd, die ihn in ihre Kammer einlädt, nur eine von vielen jungen Frauen *Midgards*, bei denen er sonst keine Gelegenheit auslässt, seinen Charme spielen zu lassen. Der Spieler denkt sich aber, dass der der Spielleiter etwas im Schilde führt, wenn er eine Nichtspielerfigur auf einmal so ausführlich darstellt. Daher lässt er seinen Abenteurer ganz im Gegensatz zu seinem sonstigen Verhalten nicht auf die Avancen der hübschen Dienstmagd eingehen, denn er fürchtet eine Falle oder andere Nachteile.

Warum kann das den Spielspaß verderben? Viele Helden der Abenteuerliteratur geraten in eine unangenehme Lage, weil sie einem hübschen Gesicht, dem Glitzern von Gold und ähnlichen Verlockungen nicht widerstehen konnten. Zu-

gegebenermaßen gibt es viele Spieler, die ihre Rolle so gut spielen, dass sich ihre Abenteurer von solchen Versuchungen anfechten lassen, auch wenn kein direkt sichtbarer Nutzen in Form von Geld oder Erfahrung herausspringt. Andere Spielerfiguren scheinen aber die reinsten Heiligen zu sein, da ihre Spieler sie aus Angst vor Nachteilen nichts tun lassen, was jedem normalen Menschen Spaß macht, aber keinen spieltechnischen Gewinn wie Erfahrungspunkte einbringt. Dieses rollenuntypische Verhalten vereitelt manche reizvolle Abenteuersituation, die sonst das Spiel bereichern könnte. Um dieses Problem zu lösen, bieten die folgenden Regeln die Möglichkeit, Spielerfiguren auch gegen den Willen ihrer Spieler Versuchungen erliegen zu lassen. Ausnahmsweise haben dabei die Spieler nicht die völlige Kontrolle über ihre Figuren! Daher ist das Verfahren von spontanen, subjektiven Entscheidungen des Spielleiters unabhängig, damit er nicht in den Verdacht der Willkür gerät. Er kann nur beim Entwurf eines Szenarios entsprechende Situationen einbauen. Was sich daraus während des eigentlichen Spiels ergibt, hängt allein von der Anwendung der Regeln und damit vom Fall der Würfel ab.

Eine Versuchungssituation wird durch zwei Zahlen gekennzeichnet: den **Versuchungsgrad** und den **Warnfaktor**. Der Versuchungsgrad gibt an, wie reizvoll es für einen Abenteurer wäre, der Verlockung zu erliegen. Das kann auch vom bisherigen Verhalten oder von der Hintergrundgeschichte der speziellen Spielerfigur abhängen. Welches sichtbare Risiko er dabei eingeht, wird durch den Warnfaktor gemessen. Das sichtbare Risiko hat nichts mit dem wahren Risiko zu tun, da die Konsequenzen viel gefährlicher sein können als auf den ersten Blick ersichtlich.

Gibt ein Spieler freiwillig einer Versuchung nach, wird überhaupt nicht gewürfelt (und der Spielleiter kann ihn manchmal durch 5 Extraerfahrungspunkte für rollentypisches Verhalten belohnen). Weigert er sich aber, seine Figur schwach werden zu lassen, wird mit den folgenden Regeln entschieden, ob der Abenteurer nicht doch der Versuchung erliegt. Eine Ausnahme sollte der Spielleiter nur zulassen, wenn der Spieler gut begründen kann, warum seine Figur gerade gegen diese Verlockung gefeit ist.

Zuerst macht der Spieler einen Prüfwurf gegen das Produkt aus **Intelligenz** und Warnfaktor. Gelingt der Wurf, so erscheint dem Abenteurer die Versuchung zu riskant, um darauf einzugehen. Misslingt der Prüfwurf, folgt ein zweiter Prüfwurf, diesmal gegen **Willenskraft** mit dem Versuchungsgrad als Zuschlag. Misslingt auch dieser Wurf, wird die Spielerfigur schwach. Andernfalls widersteht sie der Verlockung. Die Handlungen eines Abenteurers, der gegen den Willen seines Spielers einer Versuchung erliegt, werden so weit wie nötig vom Spielleiter bestimmt, wobei der Spieler natürlich seine Meinung einbringen darf. Die Versuchungsregeln sollen nicht den Spielern die Kontrolle über ihre Figuren nehmen, sondern sie zu besserem Rollenspiel bewegen!

Versuchung	1. **PW:Intelligenz×Warnfaktor** bei Misslingen: 2. **PW+Versuchungsgrad:Willenskraft**

Der Versuchungsgrad ist meist 0 oder leicht positiv (+10 bis +20), kann aber höher liegen oder auch negative Werte (bei schwachen Anreizen) haben. Der Warnfaktor liegt normalerweise zwischen 0 (keinerlei sichtbare Gefahr) und 1 (deutlich sichtbares Risiko); ausnahmsweise kann er bei sehr großen und deutlich sichtbaren Gefahren auch etwas größer als 1 sein. Der Spielleiter kann den Warnfaktor auch nachträglich erhöhen, wenn der Abenteurer durch erfolgreichen Einsatz von *Menschenkenntnis*, *Gassenwissen* oder ähnlichen Fertigkeiten zusätzliche Hinweise erhält, die zur Vorsicht raten.

Ein gut aussehendes Mädchen spricht in der Bärenkralle zu Corrinis den Krieger Kor (In77, Wk19) an, flirtet eine Weile mit ihm und fordert ihn dann auf, mit auf ihr Zimmer zu kommen. Das Mädchen steht im Dienste eines scharidischen Sklavenhändlers und hat vor, den einsamen Fremden, für den sie Kor hält, unter Drogen zu setzen und ihn ihrem Herrn als Ware zuzuführen. Kor kann dies nicht wissen, so dass der Spielleiter auf Warnfaktor 1/10 entscheidet (ganz ungefährlich ist es natürlich nicht, eine völlig Unbekannte zu begleiten). Das Mädchen ist reizvoll, aber nicht umwerfend, so dass der Versuchungsgrad +10 ist. Der Spieler weigert sich, seine Figur Kor mit dem Mädchen gehen zu lassen. Der Spielleiter hält dies für rollenuntypisch, da Kor in der Vergangenheit von sich aus das eine oder andere Techtelmechtel hatte, und wendet die Versuchungsregeln an. Kor muss also zuerst einen Prüfwurf gegen Intelligenz×Warnfaktor = 71/10 machen. Dies gelingt nur, wenn er mit W% 7 oder weniger würfelt. Nehmen wir an, der Spieler hat keinen Erfolg. Er muss nun einen zweiten Prüfwurf gegen Willenskraft würfeln, wobei der Versuchungsgrad als Zuschlag wirkt. Ab einem Wurf von 10 liegt das Ergebnis über Kors Willenskraft, und er folgt gegen den Willen des Spielers dem Mädchen. Der Spieler macht allerdings seinen Einfluss so weit geltend, dass der stets übervorsichtige Kor noch seinen Kameraden am Nachbartisch Bescheid gibt (die natürlich die Gelegenheit zu anzüglichen Bemerkungen nutzen) und sie bittet, nach ihm zu schauen, wenn er nicht innerhalb von zwei Stunden zurück ist. Am besten ist es, der Spieler findet sich mit dem Verhalten seiner Figur ab und

spielt hiervon ausgehend normal weiter. Er hat ja dann immer noch Chancen, mit Vorsicht und Geschick den Gefahren zu entgehen, denen seine Figur Hand in Hand mit dem Mädchen entgegengeht.

Hätte Kor *Menschenkenntnis* gelernt, hätte sein Spieler darauf bestehen können, dass der Krieger sich das Verhalten des Mädchens genau anschaut. Bei Erfolg hätte er den Eindruck gewonnen, dass mehr als Kors männliche Reize hinter dem Verführungsversuch steckt. In diesem Fall wäre der Warnfaktor auf 1/2 gestiegen und bei einem kritischen Erfolg sogar auf 1. Führt der verdeckte Erfolgswurf allerdings zu einem kritischen Fehler, glaubt der Krieger, dem Mädchen blind vertrauen zu können (Warnfaktor 0).

Anmerkung: Die Versuchungsregeln sind etwas für erfahrenere Spielergruppen, die Übung im Spielen ihrer Rolle haben. Selbst dann gibt es Spieler, die es überhaupt nicht mögen, wenn sie nicht die volle Kontrolle über ihre Abenteurer haben. Bei ihnen sollte man auf den Einsatz dieser Versuchungsregeln besser verzichten.

Ergänzungen

Die Fertigkeit Tanzen

Tanzen ist eine **leichte Alltagsfertigkeit** mit der Leiteigenschaft **Gewandtheit**. Sie wird daher genauso gelernt und verbessert wie zum Beispiel *Reiten* oder *Schwimmen*.

Ein Tänzer kann sich fließend zu Musik bewegen und auf Zuschauer einen gefälligen Eindruck machen. Er kann sich so unter Umständen eine Mahlzeit in einem Gasthof verdienen, Zugang zum Hof eines Adligen erlangen oder sein Publikum so in den Bann ziehen, dass es nicht auf das achtet, was andere Abenteurer gerade tun.

Der Tänzer beherrscht anfangs die in seiner sozialen Schicht und Heimat populären Tänze. Verfügt er auch über Kenntnisse der *Etikette*, kann er unabhängig von seinem Stand auch die formalisierten Tänze, die an den Höfen des Adels oder in manchen Ländern auch in den Tempeln getanzt werden.

Neue Tänze lernt ein Tänzer schnell. Bei einfachen Volkstänzen reicht es, anderen 10 min zuzuschauen, um **Grundschritte** (einschließlich einfacher Figuren) zu beherrschen und mittanzen zu können. Bei komplizierten Tänzen braucht man dafür eine Stunde Übung zusammen mit einer Person, die den Tanz gut beherrscht.

Um mit den eigenen Tanzkünsten zu beeindrucken, muss der Abenteurer anschließend ein paar Stunden lang zusammen mit Leuten üben, die den betreffenden Tanz gut beherrschen. Nach jeder Stunde würfelt er einen **EW–4:Tanzen** bei einfachen Volkstänzen bzw. einen **EW–8:Tanzen** bei komplexeren Tänzen. Sobald der erste Erfolgswurf gelingt, beherrscht der Abenteurer den neuen Tanz uneingeschränkt. Wenn ein Tanz eng mit der Kultur des betreffenden Landes verbunden ist, so kann der Abenteurer einen **EW:Landeskunde** würfeln. Gelingt der Wurf, erhält der Tänzer einen Zuschlag von **+4** auf alle Erfolgswürfe beim Lernen des neuen Tanzes. Der Spielleiter kann auch Zuschläge gewähren, wenn der Abenteurer bereits einen ähnlichen Tanz beherrscht.

Erfolgswürfe beim Tanzen sind nur nötig, wenn der Tänzer nur Grundschritte beherrscht und sich an ausgefalleneren Schrittfolgen oder Figuren versucht. Wer *Tanzen* nicht gelernt hat, sondern es nur als ungelernte Fertigkeit mit Fertigkeitswert+(6) anwendet, muss dagegen bei jedem Tanz einen Erfolgswurf machen, um nicht unangenehm aufzufallen.

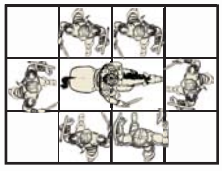
Beherrscht ein Tänzer den Tanz gut, so sind Erfolgswürfe nur nötig, wenn er Zuschauer ablenken will oder wenn er einen Tanzpartner oder Zuschauer beeindrucken will, um anschließend etwas von ihm zu erreichen - z.B. um bei einem anschließenden EW:Verführen einen Zuschlag wegen seiner Tanzkünste zu erhalten. Dies wird - ähnlich wie beim *Gaukeln* - als Einsatz einer Fertigkeit im **sozialen Umgang** (*Kodex*, S. 54f) 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 Tänzers durchschaut.

Reiterkampf

Der Inhalt des folgenden Abschnitts bezieht sich hauptsächlich auf den Kampf von menschlichen Reitern auf Pferden. Die meisten Regeln lassen sich aber mit offensichtlichen Änderungen auf andere Reittiere wie Kamele oder die Steinböcke der Dvarheimer Zwerge anwenden. Ein Kobold auf einem Dunkelwolf führt z.B. mangels Masse keine Sturmangriffe und kann keine Gegner niederreiten, und das Reittier tritt nicht nach hinten aus. Dafür beißt der Wolf um sich, d.h. er greift von sich aus in den Kampf ein, ohne dass sein Reiter *Reiterkampf* beherrschen muss.

Raumbedarf und Kontrollbereich

Ein Pferd nimmt in Aktionsphasen zwei Felder ein (vgl. Abbildung). Da der Reiter im Sattel relativ beweglich ist, kann er im Nahkampf Gegner auf den jeweils zwei Feldern rechts bzw. links des Pferdes angreifen, wenn er weder Stoßspeer noch Lanze benutzt. Aus diesen vier Feldern besteht auch sein **Kontrollbereich**. Gegner, die sich auf den drei Feldern direkt vor dem Pferd aufhalten, kann der Reiter im normalen Nahkampf nur mit einem **Stoßspeer**, im Sturmangriff auch mit einer **Lanze** angreifen. Gegner auf diesen drei Feldern und auf den entsprechenden drei Feldern hinter dem Pferd können den Reiter nur mit Stoßspeer, Lanze, einer zweihändigen Hiebwaffe oder einer Stangenwaffe bekämpfen.



Hat das **Reittier** sich um höchstens 1 Feld bewegt und kann es dann selbst angreifen, besteht sein **Kontrollbereich** aus den Feldern, die es mit Biss oder Vorderhuftritten erreichen kann, d.h. aus den drei Feldern vor dem Pferd. Mit Hinterhufen können nur Gegner attackiert werden, die sich auf dem Feld direkt hinter dem Tier aufhalten. Das Reittier kann mit allen Nahkampfwaffen von allen benachbarten Feldern aus angegriffen werden.

Ein Reiter ist wesentlich beweglicher als ein Kämpfer zu Fuß und kann sich daher einem Kampf mit Fußtruppen leicht entziehen, wenn sein Tier nicht eingekeilt ist. Befindet sich das Reittier zu Beginn der Bewegung im Kontrollbereich von ein oder zwei Gegnern zu Fuß, kann es sich während der Bewegungsphase ungehindert von ihnen wegbewegen. Der Reiter kann bei Bedarf bei der Bewegung auch Felder durchqueren, die zum Kontrollbereich von bis zu zwei Gegnern gehören. In beiden Fällen können die Gegner einen **spontanen** Angriff (**–4** auf EW:Angriff, vgl. *Kodex*, S. 77) gegen Reiter oder Reittier ausführen, der als Handlung zählt.

Die bewegungshemmenden Auswirkungen des Kontrollbereichs (*Kodex*, S. 76) gelten für einen Reiter erst, wenn sich sein Tier im Kontrollbereich von **mindestens 3 Gegnern** zu Fuß aufhält. Sieht sich ein Reiter mit anderen Reitern oder ähnlich schnellen Kreaturen (mindestens **B36**) konfrontiert, gelten die normalen Regeln, da der Reiter sich dann nicht ohne weiteres aus dem Kampf zurückziehen kann.

Handlungen in Kampfsituation

Abenteurer, die *Reiten* nicht gelernt haben, können sich zwar auf einem friedfertigen Tier im Sattel halten. Sie können aber vom Pferderücken aus weder kämpfen noch zaubern (*Kodex*, S. 120). Wer *Reiten* beherrscht, kann zu Pferd pro Runde eine der folgenden Handlungen ausführen.

1. Das Reittier hat sich um **höchstens 1 Feld** bewegt:

1a. auf- oder absteigen

1b. mit einer Waffe **angreifen** und (sofern der Reiter *Reiterkampf* beherrscht) zusätzlich **das Reittier angreifen lassen**
Normale Pferde kämpfen nicht, wenn sie geritten werden. Ein Schlachtross kann gegen die Gegner des Reiters kämpfen, wenn dieser *Reiterkampf* beherrscht und mit dem Tier **vertraut** ist (s. unten, »*Das besondere Pferd*«). Da es gegenüber einem reiterlosen Tier behindert ist, kann es aber nur aus dem Stand heraus angreifen.

1c. das Reittier herumwirbeln lassen (sofern der Reiter *Reiterkampf* beherrscht)
Diese Handlung kann nur der Reiter eines Schlachtrosses oder vergleichbaren Tieres ausführen. Normale Pferde sind dazu nicht fähig. Das Reittier dreht sich auf seinen Hinterbeinen um bis zu 360 Grad und schlägt mit den Vorderhufen. Das hintere Feld des Pferdes ruht hierbei, während das vordere Feld gedreht wird. Alle nicht wesentlich mehr als menschengroßen Wesen auf Feldern, die bei der Drehbewegung von der Vorderhälfte des Tieres überstrichen werden, müssen einen **PW:Gewandtheit** machen. Misslingt der Wurf, verlieren sie die Balance, während sie den Pferdehufen ausweichen, und stürzen zu Boden. Mit dieser Handlung kann ein eingekreister Reiter den Ring seiner Gegner durchbrechen, da

Liegende keinen Kontrollbereich haben.

1d. **Gedanken-, Wort-** und **Gestenzauber** ausführen

1e. **sich vom Gegner lösen**
Wird der Reiter durch die Kontrollbereiche von Gegnern an freier Bewegung gehindert (s. oben), kann er auf seinen Angriff verzichten. Er erhält in der Runde **+4** auf WW:Abwehr gegen Nahkampfangriffe und kann sich am Rundenende um bis zu 3 m von den Gegner wegbewegen, so dass er alle Kontrollbereiche verlässt (vgl. auch *Kodex*, S. 74).

1f. **panisch fliehen**
Der Reiter bewegt sich am Rundenende um die volle Bewegungsweite des Reittiers von seinen Gegnern weg. Diese erhalten vorher **+4** auf ihre EW:Angriff gegen den Reiter, nicht aber gegen das Tier (vgl. *Kodex*, S. 74).

2. Das Reittier hat sich mit **höchstens B24** bewegt:

2g. **abspringen**
Freiwillig vom Pferd abspringen kann jeder Abenteurer. Das Tier läuft noch 1W3 m weiter und bleibt dann stehen, wenn es nicht gerade von einem Raubtier verfolgt wird. Bei dieser niedrigen Geschwindigkeit erleidet der Reiter keinen Schaden, wenn ihm ein **EW:Reiten** gelingt. Andernfalls erleidet er Schaden wie bei einem Sturz aus 2 m Höhe (*Kodex*, S. 62). Auf jeden Fall **liegt** er am Boden, kann sich aber noch bis zu 3 m weit in Deckung rollen. Ausgebildete Akrobaten müssen keinen EW:Reiten würfeln, da sie es gewohnt sind zu fallen, ohne Schaden zu nehmen. Gelingt ihnen ein **EW:Akrobatik**, landen sie sogar auf den Füßen, können sich noch um B/4 bewegen und entsprechend handeln.

2h. mit einer Waffe **angreifen**, die vom Pferderücken aus eingesetzt werden darf

2i. einen **Sturmangriff** führen (sofern der Reiter *Reiterkampf* beherrscht und sich das Tier um wenigstens 12 Felder bewegt hat)

2j. **Gedanken-** und **Wortzauber** ausführen

3. Das Reittier hat sich mit **mehr als B24** bewegt:

3k. **abspringen**
Um bei schnellem Ritt unbeschadet vom Pferd zu springen, muss der Reiter erst einen **EW:Reiten** und dann einen (eventuell ungelernten) **EW:Akrobatik** schaffen. Er rollt sich auf jeden Fall ab und liegt anschließend auf dem Boden (vgl. **2g**). Gelingt nur der EW:Reiten, verliert der Reiter durch die Aktion **1W6 AP**. Scheitert der EW:Reiten, erleidet er dagegen Schaden wie bei einem unfreiwilligen Sturz vom Pferd (*Kodex*, S. 62), d.h. **2W6** schweren Schaden. Ein ausgebildeter Akrobat kann in diesem Fall den Schaden noch auf 1W6+2 verringern, wenn ihm ein **EW:Akrobatik** gelingt.

3l. mit einer Waffe **angreifen**, die vom Pferderücken aus eingesetzt werden darf (s. *Reiterkampf*)

3m. einen **Sturmangriff** führen (nur, wenn der Reiter *Reiterkampf* beherrscht)

Ross und Reiter als Einheit

Wollen der Reiter und sein Tier eine gemeinsame Handlung ausführen, z.B. *sich vom Gegner lösen* oder *das Reittier herumwirbeln lassen,* entscheidet der niedrigere der **Handlungsränge** der beiden Spielfiguren darüber, wann sie in dieser Runde an der Reihe sind (vgl. *Kodex*, S. 60f). Handeln Mensch und Tier als Individuen, z.B. wenn der Reiter selbst *mit einer Waffe angreift* und gleichzeitig *das Reittier angreifen lässt*, zählt jeweils ihr eigener Handlungsrang. Ähnlich wird der niedrigere der beiden Gewandtheitswerte angewandt, wenn Ross und Reiter als eine Einheit einen **PW:Gewandtheit** machen müssen - z.B. um einem herabstürzenden Felsbrocken auszuweichen.

Werden der Reiter und sein Tier von Umgebungsmagie wie *Feuerkugel* bedroht, die einen flächigen Wirkungsbereich hat, steht ihnen nur ein einziger gemeinsamer **WW:Abwehr** zu, der darüber entscheidet, ob sie sich rechtzeitig aus dem Gebiet entfernen, in dem der Zauber wirkt. Bei diesem Widerstandswurf zählt der niedrige der Fertigkeitswerte von Ross bzw. Reiter für Abwehr, d.h. in der Regel der des Pferdes. Ist der Reiter allein das Ziel eines Umgebungszaubers, z.B. von *Blitze schleudern,* muss nur er einen WW:Abwehr würfeln.

Ist ein Reiter mit einem Schlachtross oder einem anderen, für den Kampf ausgebildeten Pferd **vertraut** (s. unten, »*Das besondere Pferd*«) und beherrscht er *Reiterkampf,* erhält das Tier Zuschläge auf seine eigenen **WW:Abwehr**. Die Höhe des Zuschlags hängt vom Fertigkeitswert seines Herrn für *Reiterkampf* ab:

bei *Reiterkampf+12* und *+13*	**+1**
bei *Reiterkampf+14* und *+15*	**+2**
bei *Reiterkampf+16* und *+17*	**+3**
ab *Reiterkampf+18*	**+4**

Die Waffen des Reiters

Berittene können weder *Stock-* und *Stichwaffen* noch *zweihändige Hiebwaffen* (*Kodex*, S. 135) benutzen. Mangels Reichweite können sie Gegner nicht mit *waffenlosem Kampf* oder *Erdrosseln* angreifen. Auch *Netz, Parierwaffen, Buckler, Speerschleuder, Wurfmesser, Wurfsterne, Blasrohr* sowie alle Schusswaffen mit Ausnahme des *Bogens, Kompositbogens* und *Kurzbogens* können während eines Rittes nicht eingesetzt werden (*Kodex,* S. 122). Ein Reiter kann *Stoßspeer* und *Lanze* jederzeit **einhändig** führen und daher gleichzeitig einen *Schild* benutzen. Die *Lanze* kann ausschließlich beim Sturmangriff eingesetzt werden.

Auf einem **stehenden** Pferd kann ein Reiter auch eine *leichte Armbrust, Wurfmesser, Wurfpfeile* und *Wurfsterne* einsetzen, wenn ihm ein EW:Reiten gelingt.

Ein Abenteurer, der *Reiterkampf* gelernt hat, kann vom Sattel aus auch mit einigen zweihändig geführten Waffen *(Anderthalbhänder, Ogerhammer, Schlachtbeil, Stabkeule*) um sich schlagen, wenn sich das Tier nicht schneller als mit B24 bewegt und ihm ein EW: Reiterkampf gelingt.

Kampf gegen Berittene

Erleidet ein **Reiter** einen **schweren** Treffer durch Stoßspeer, Lanze, eine Stangenwaffe oder eine Zweihandschlagwaffe, muss er einen EW:Reiten machen. Misslingt der Wurf, wird er aus dem Sattel gerissen und stürzt zu Boden. Die Geschwindigkeit des Tieres entscheidet wie üblich über die Höhe des Sturzschadens (*Kodex*, S. 62).

Wird ein **Pferd getötet** oder bricht es zusammen, weil seine Lebenspunkte auf 3 oder weniger sinken, so wird der Reiter aus dem Sattel geschleudert und hat die üblichen Folgen eines Sturzes vom Pferd zu ertragen. Zusätzlich muss er mit einem EW:Reiten bestimmen, ob er sich zur Seite rollen kann oder unter dem Pferd eingeklemmt wird und dadurch zusätzlich 2W6 schweren Schaden erleidet.

Aus dem Sattel zerren

Ein Reiter kann gegen seinen Willen aus dem Sattel gezerrt werden, wenn ein Gegner sich aus erhöhter Position auf ihn stürzt oder ihn von der Seite packt. Dieser Vorgang wird ähnlich wie die Nahkampfaktion *den Gegner zu Fall bringen* (*Kodex*, S. 80f) geregelt.



Um einen Reiter aus dem Sattel zu zerren, muss der Angreifer entweder auf einem der vier Felder links bzw. rechts des Pferdes stehen (vgl. Abbildung) oder aus erhöhter Position, d.h. von einem Baum, einer Böschung oder einem Balkon, über nicht mehr als 2 m Zwischenraum hinweg den Reiter anspringen.

Dem Angreifer muss ein **EW:Raufen** mit den im Nahkampf üblichen Zuschlägen und Abzügen gelingen. Das Opfer wehrt sich mit einem WW:Abwehr, bei dem keine Verteidigungswaffen berücksichtigt werden.

EW:Raufen gegen **WW:Abwehr**

Ein Abenteurer, der höchstens eine Textilrüstung trägt, beide Hände frei hat und *waffenlosen Kampf* beherrscht, kann den EW:Raufen durch einen EW:Angriff für *Ringen* ersetzen.

Gelingt der Angriff, erleidet der Reiter leichten Schaden. Misslingt der anschließende WW:Abwehr, wird er aus dem Sattel gezerrt und verliert zusätzlich **1W6 AP**. Der Angreifer stürzt dabei mit zu Boden. Hat er aus erhöhter Position angegriffen, verliert er selbst auch **1W6 AP**, selbst wenn sein Angriff scheitert.

Zuschläge und Abzüge auf WW:Abwehr bei aus dem Sattel zerren

der Reiter *Reiten* nicht gelernt	**–10**
der Reiter beherrscht *Reiterkampf*	**+4**
Angriff auf den Reiter aus erhöhter Position	**–4**

Sturmangriff zu Pferd

Um einen Sturmangriff reiten zu können, muss ein Abenteurer *Reiterkampf* beherrschen, und das Reittier muss für den Einsatz in Kämpfen ausgebildet sein. Im Gegensatz zum Sturmangriff zu Fuß muss das Tier sich vor dem ersten Kontakt mit dem Gegner **mindestens 12 Felder weit** bewegt haben, von denen die letzten 6 Felder geradlinig hintereinander liegen müssen. Der Reiter kann beim Sturmangriff eine beliebige zulässige Waffe benutzen, aber mit Lanze, Stoßspeer oder Ogerhammer erhöht sich der Schaden beträchtlich.

Während eines berittenen Sturmangriffes kann ein Abenteurer ausnahmsweise mehrere Gegner hintereinander angreifen. Der Einfachheit halber finden der zweite und alle weiteren Angriffe nach Abschluss aller anderen Handlungen der Runde statt. Der Reiter muss vor Beginn der Handlungen festlegen, welche Gegner er bei seinem Sturmangriff in welcher Reihenfolge attackieren will.

Das Gestech

Mit den Reiterkampfregeln können mühelos Ritterturniere veranstaltet werden, wie sie im Süden Albas, in den Küstenstaaten und im Norden und Westen Eschars üblich sind. Beim Gestech reiten die beiden Ritter mit eingelegter Lanze im Sturmangriff aufeinander zu. Ihre Handlungsränge entscheiden, wer im Augenblick des Aufeinandertreffens zuerst zustößt. Um die Verletzungsgefahr zu verringern, werden bei diesem Lanzenstechen Waffen mit leicht brechendem Schaft und stumpfen Spitzen benutzt.

Ein schwerer Treffer mit der Turnierlanze verursacht keine LP-Verluste, wenn der Getroffene wenigstens Plattenrüstung und einen Metallhelm trägt. Er erleidet auch bei misslungener Abwehr nur leichten Schaden. Nur ein kritischer Treffer richtet 2W6 kritischen Schaden an. Misslingt der WW:Abwehr, bricht automatisch die Lanze des Angreifers, und der Getroffene muss mit einem EW:Reiten bestimmen, ob er sich trotz des schweren Lanzentreffers im Sattel halten kann. Außerdem besteht die Möglichkeit, dass ein Ritter sich beim Sturz aus dem Sattel verletzt.

Bei einem Sturmangriff bewegt sich das Reittier nach jedem Schlagabtausch weiter. Die Bewegungsrichtung kann zwischen zwei Angriffen insgesamt um höchstens 45 Grad verändert werden. Ein neuer Angriff ist erst möglich, wenn das Tier seit dem letzten Hieb mindestens 6 Felder zurückgelegt hat. Den zusätzlichen Schadensbonus für einen Sturmangriff erhält der Reiter dabei nur, wenn er die jeweils letzten 6 Felder vor dem Kontakt mit einem Gegner geradlinig geritten ist. Der Ritt endet spätestens, wenn die vom Tier zurückgelegte Wegstrecke seine Bewegungsweite abzüglich 3 je erfolgtem EW:Angriff überschreitet:

Wegstrecke = B – 3×Zahl der Angriffe

Nach dem letzten Angriff des Rittes **muss** das Reittier sich noch um mindestens **3 Felder** bewegen. Der Reiter muss seinen Ritt so planen, dass diese Abschlussbewegung ohne Richtungsänderung um mehr als 45 Grad und ohne Betreten besetzter Felder möglich ist.

Führt ein Reiter mit **Lanze** oder **Stoßspeer** einen Sturmangriff, muss er **nach jedem schweren Treffer** überprüfen, ob die Waffe im Ziel stecken bleibt und seiner Hand entrissen wird (bei Gegner mit Rüstklasse OR, TR oder LR) oder ob der Schaft bricht (bei schwerer gerüsteten Gegnern).

Ein zusätzlicher **EW:Angriff** für die betreffende Waffe ohne Berücksichtigung von Zuschlägen und Abzügen entscheidet darüber, wie geschickt der Streich geführt worden ist. Misslingt der Wurf, ist die Waffe unbrauchbar, und es sind keine weiteren Angriffe während des Sturmangriffs möglich.

Jeder Gegner, der während des Sturmangriffs attackiert wird, kann **zurückschlagen**, wenn er in der laufenden Runde noch nicht gehandelt hat. Passiert der Reiter während der Bewegung den Kontrollbereich eines Gegners, den er selbst nicht angreift, steht diesem wie üblich (s. oben) ein **spontaner** Angriff zu, wenn er noch eine Handlung frei hat.

Niederreiten

Ein Reiter auf einem **Schlachtross**, der einen Sturmangriff führt, kann dabei Gegner auch niederreiten, wenn sie nicht wesentlich massiger als ein Mensch sind. Diese Attacke wird wieder nach Abschluss der normalen Handlungen abgewickelt. Jeder Versuch einen Gegner niederzureiten, verringert die Strecke, die das Reittier während des Sturmangriffs zurücklegen kann, um 5 Felder. Ein Sturmritt endet daher spätestens, wenn die zurückgelegte

Wegstrecke = B – 3×Zahl der Angriffe
– 5×Zahl des Niederreitens

ist. Benutzt der Reiter eine Lanze oder einen Stoßspeer, darf er ausdrücklich einen Gegner erst mit der Waffe angreifen und anschließend noch niederreiten. Bei anderer Bewaffnung kann er nur eines von beiden.

Abzüge und Zuschläge auf PW:Gewandtheit beim Niederreiten

der Angegriffene steht unbehindert in freiem Gelände	**–20**
der Angegriffene ist durch Lasten, Hindernisse im Gelände usw. leicht behindert	**+0**
der Angegriffene steht in dichter Formation mit anderen Personen oder kann aufgrund des Geländes nicht ausweichen	**+20**
der Angegriffene liegt am Boden	**+40**

Das Niederreiten entspricht dem Niedertrampeln (*Bestiarium*, S. 30f), das zum Verhaltensrepertoire mancher Tiere gehört. Das Reittier darf dabei ausdrücklich Felder betreten, auf denen sich andere Personen befinden, da diese ja niedergeritten werden sollen. Jede so attackierte Spielfigur muss einen **PW:Gewandtheit** machen, auf den situationsbedingte Abzüge und Zuschläge angewandt werden. Misslingt der Prüfwurf, stürzt der Angegriffene zu Boden und erleidet **2W6** schweren Schaden, gegen den Rüstung schützt. Gelingt der Prüfwurf, kann der Angegriffene ausweichen und im Nahkampf Pferd oder Reiter angreifen, wenn er eine Waffe bereit hat. Hat er in dieser Runde bereits gehandelt, zählt dies als zusätzlicher spontaner Angriff (**–4** auf den Erfolgswurf). Kann der Angegriffene nur auf besetzte Felder ausweichen, rücken dort befindliche Personen in geeigneter Weise zur Seite.

Das besondere Pferd

Schlachtrösser sind schwere Pferde, die eigens für den Kampf gezüchtet und **ausgebildet** worden sind. Dementsprechend teuer sind sie. Es gibt aber auch mittlere und vereinzelt leichte Pferde, die für den Einsatz in Gefechten geschult sind. Die besondere Ausbildung erhöht den Preis, den man für ein solches Tier zahlen muss, um **200 GS** (*Kodex*, S. 202). Sturmangriff und Niederreiten können nur mit für den Kampf ausgebildeten Reittieren eingesetzt werden.

Pferde können zum besten Freund ihres Besitzers werden. Um das Entstehen einer solchen Bindung zwischen Ross und Reiter zu fördern, können die Tiere mit individuellen Eigenschaften ausgestattet werden: *Schnelligkeit, Sprungkraft, Wendigkeit, Ruhe* und *Vertrautheit* mit dem Reiter. Erwirbt ein Abenteurer ein Reittier, kennt er dessen Eigenheiten nicht. Erfolgreicher Einsatz von *Tierkunde* kann allerdings Hinweise geben wie *„das Pferd hat schwache Fesseln und könnte Schwierigkeiten beim Springen haben."*

Die unterschiedliche **Schnelligkeit** von Reittieren kann durch individuelle Bestimmung der Bewegungsweite (*Bestiarium*, S. 11f) berücksichtigt werden. Ausgangspunkt ist die durchschnittliche Bewegungsweite, also z.B. B 52 für das leichte, B 48 für das mittlere Pferd und B 36 für das Schlachtross und das schwere Pferd (*Bestiarium*, S. 119). Hierzu wird ein Wert addiert, der auch negativ sein kann, und zwar

6W3–12 (leichtes und mittleres Pferd)

5W3–10 (Schlachtross und schweres Pferd).

Die Werte variieren zwischen +6 und –6 bzw. zwischen +5 und –5. Schlachtrösser haben so Bewegungsweiten zwischen B31 und B41.

Sprungkraft und Wendigkeit haben Werte zwischen **–2** und **+4**. Die **Sprungkraft** beeinflusst als Zuschlag oder Abzug

den **ersten** EW:Reiten beim Springen (*Kodex*, S. 121). Die **Wendigkeit** modifiziert den regelmäßigen EW:Reiten beim Ritt durch ein mit Hindernissen übersätes Gelände (*Kodex*, S. 121). Die **Werte** beider Eigenschaften eines Reittiers werden unabhängig voneinander mit zwei W% anhand der folgenden Liste bestimmt:

Die **Vertrautheit** eines Pferdes mit seinem Reiter wird mit **1W3+2** bestimmt. Dieser Wert wird erst erreicht, wenn der Besitzer sein Tier seit wenigstens drei Monaten besitzt und regelmäßig auf ihm reitet. Die individuelle Vertrautheit wirkt als Zuschlag auf den EW:Reiten in kritischen Situationen, bei Sprüngen und Geländeritten jedoch nur auf den jeweils **zweiten** EW:Reiten, der über die Auswirkungen eines Misserfolgs entscheidet.

Bei unerwarteter Konfrontation mit einem Raubtier, einem gefährlichen Fabelwesen, mit Feuer und lauten Geräuschen oder beim Verlust von Lebenspunkten **scheut** das Tier, wenn ihm ein **EW–4:Resistenz** gegen Geistesmagie misslingt (*Kodex*, S. 122). Ein solcher Erfolgswurf kann auch entscheiden, ob ein Tier sich weitgehend geräuschlos verhält, wenn sein Reiter es wünscht. Die **Ruhe** des Pferdes zählt dabei als Zuschlag bzw. bei negativem Wert als Abzug auf den EW:Resistenz. Sie wird folgendermaßen ausgewürfelt:

Ruhe:

1W6–3 (Pferd)

1W6+5 (Schlachtross und für den Kampf ausgebildetes Pferd)

1W6+5+Vertrautheit (*Reiterkampf* auf Schlachtross)

Pferd	1-10	11-30	31-60	61-80	81-90	91-95	96-00
Schlachtross	1-10	11-30	31-80	81-95	96-00		
Wert	–2	–1	0	+1	+2	+3	+4

Beherrscht ein Abenteurer *Reiterkampf* und besitzt er ein ihm vertrautes Schlachtross, erhöht sich die Ruhe des Tieres um die Vertrautheit mit dem Reiter.