



Der Kodex

- Errata und Kommentare -

Seite 33, Gestalt, Körpergröße, Gewicht

Der Text ist korrekt. Unten im Kasten finden sich optionale Regeln für Spielerfiguren, oben im Haupttext Grenzwerte für beliebige Figuren. Andernfalls dürfte es auf *Midgard* keinen Mann geben, der größer als 2 m oder schwerer als 114 kg ist.

Seite 37, Spezialisierungen

Alle **Kämpfer**, auch die zauberkundigen, sind mit **einer** Waffe besonders vertraut. Sie können diese **Spezialwaffe** nach Belieben aus den Angriffswaffen auswählen, die zu einer leichten, normalen oder schweren Waffenfertigkeit gehören. Natürlich müssen sie diese Waffenfertigkeit bei Spielbeginn beherrschen, und sie müssen stark und geschickt genug für diese Waffe sein (vgl. S. 42f). Ein Waldläufer mit St 56 und Gs 78, der die Waffenfertigkeit *Bögen* beherrscht, kann zum Beispiel *Bogen* oder *Kurzbogen* als Spezialwaffe wählen, nicht aber *Langbogen*. Eine Spezialisierung auf einen Schild, eine Parierwaffe oder eine sehr schwer zu lernende Waffenfertigkeit ist nicht möglich. **Krieger** können sogar **drei** verschiedene Spezialwaffen wählen.

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

Seite 38, Zauberer - Hexer

Typischer Zauber: *Verwünschen*

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

Seite 41, Sprüche - Beherrschen: Binden des Vertrauten

Kosten: 2 LE

> *Binden des Vertrauten* streichen

Seite 41, Sprüche - Formen: Macht über das Selbst

> streichen und unter Sprüche - Beherrschen (1 LE) einfügen.

Seite 41, Sprüche - Verändern: Sehen in Dunkelheit

Kosten: 1 LE

> Kosten: 2 LE

Seite 44, Ungelernte Fertigkeiten, Kasten

Druidische Ogam-Zeichen fehlt nicht. Diese findet man unter *Schreiben: Sprache* im Kasten auf Seite 124.

Seite 51, Wettbewerbe, rechte Spalte

Man kann auch Wettbewerbe ... Dabei benutzen die Spieler bei den Erfolgswürfen als Fertigkeitwert ihre durch 5 geteilten (und abgerundeten) **Eigenschaftswerte**.

> Man kann auch Wettbewerbe ... Dabei benutzen die Spieler als Fertigkeitwert ihre durch 10 (oder auch bei Bedarf durch 5) geteilten (und abgerundeten) **Eigenschaftswerte** für die Erfolgswürfe.

Seite 54, Körperlicher Einsatz, 1. Absatz

... z.B. *Akrobatik*, *Athletik*, *Balancieren*, *Erste Hilfe*, *Fälschen*, *Fallenmechanik*, *Schleichen*, *Schlösser öffnen*, *Winden* oder *Stehlen*. Hier wird **immer** ein Erfolgswurf gemacht.

> ... z.B. *Akrobatik*, *Athletik*, *Balancieren*, *Erste Hilfe*, *Fälschen*, *Fallenmechanik*, *Schleichen*, *Schlösser öffnen* oder *Stehlen*. Hier wird **immer** ein Erfolgswurf gemacht.

Seite 60, Handlungsreihenfolge, letzter Absatz

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

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

Seite 64, linke Spalte

Rippen: Ein oder zwei gebrochene Rippen verursachen zwar Schmerzen ...



> Rippen: Ein paar gebrochene Rippen verursachen zwar Schmerzen ...

Seite 70, Abwehr mit Verteidigungswaffen, Kasten oben
Große Schilde sind zur Abwehr aller Angriffe geeignet. Der Fertigkeitswert eines kleinen Schildes wird nur zum WW:Abwehr addiert, wenn der Treffer durch eine Nahkampfwaffe erzielt worden ist. Beide Schildformen ...

> Große Schilde sind zur Abwehr aller Angriffe geeignet. Kleine Schilde helfen nur bei der Abwehr von Treffern, die mit Nahkampfwaffen (ausgenommen zweihändige Hieb- waffen) erzielt worden sind. Beide Schildformen ...

Seite 70, Verteidigungswaffen, Kasten unten
kleiner Schild (-1 AP bei leichten Treffern)
gegen alle Nahkampfangriffe
> kleiner Schild (-1 AP bei leichten Treffern)
gegen alle Nahkampfangriffe, außer mit zweihändigen Hieb- waffen

Seite 77, Schwierigkeit bei Nahkampfabwehr (Kasten)
sehr schwer (-4) ... Abwehr gegen unsichtbare Angreifer
> *sehr schwer* (-4) ... Abwehr in völliger Dunkelheit und gegen unsichtbare Angreifer

Seite 105, Beidhändiger Kampf
Der Text ist korrekt. Man kann mit Fechtwaffen keinen *beid- händigen Kampf* durchführen.

Seite 106, Betäuben
Daher wirkt der der durch 3 geteilte und abgerundete Grad des Opfers als Abzug auf den Erfolgswurf.
Der Text ist korrekt. Dies entspricht etwa der M4-Regelung, ist allerdings bei niedrigen Graden etwas härter.

Seite 116, Landeskunde
Der Abenteurer kennt sich mit den Sitten und Gebräuchen eines Landes und der Mentalität seiner Bewohner aus. Die Fertigkeit *Landeskunde* muss folglich für jedes Land extra erworben werden.

Seite 119, Meucheln
Der durch 3 geteilte Grad des Opfers wird dabei abgerundet.
Der Text ist korrekt. Dies entspricht etwa der M4-Regelung, ist allerdings bei niedrigen Graden etwas härter.

Seite 122, Reiterkampf
Ein EW:Reiterkampf ist bis B 24 nicht erforderlich. Ab B 24 entscheidet ein EW:Reiterkampf, ob der Reiter unter den- selben Nachteilen wie Abenteurer, die nur reiten, aber nicht Reiterkampf gelernt haben, leidet oder nicht.

Seite 127, Sprechen:Sprache
Eine Spielfigur, die eine Sprache mit +12 beherrscht, kann sich gut verständigen und hat auch keinerlei Probleme. Will sie beispielsweise jedoch ihren Dialekt unterdrücken oder will ein akzentfreier Fremdsprachler sich als Einheimischer ausgeben, wird ein EW gewürfelt.

Seite 135, Waffenfertigkeiten, 1. Absatz
... Der anfängliche Fertigkeitswert beim späteren Lernen ist ausnahmslos +4 bzw. bei Verteidigungswaffen +1, so dass er nicht eigens angegeben wird.
> ... Der anfängliche Fertigkeitswert beim späteren Lernen ist ausnahmslos +5 bzw. bei Verteidigungswaffen +1, so dass er nicht eigens angegeben wird.

Seite 139, Stockwaffen, 2. Absatz
... die von vorne oder von der Seite mit der bloßen Hand, mit Einhandschwertern, Fecht- und Parierwaffen, Zauberstäben, Spieß-, Stab- und Stichwaffen sowie mit Bucklern geführt werden.
> ... die von vorne oder von der Seite mit Einhandschwer- tern, Fecht- und Parierwaffen, Zauberstäben, Spieß-, Stock- und Stichwaffen sowie mit Bucklern geführt werden.

Seite 141, Vorteile im waffenlosen Kampf (Kasten)

Fertigkeitswert	Voraussetzung	Schaden	Abwehr*
+4 bis +7	-	1W6-4	-
> Fertigkeitswert	Voraussetzung	Schaden	Abwehr*
+5 bis +7	-	1W6-4	-

Seite 146, Parierdolch
Parierdolch (1W6-1) Gs61 -1 AP
> Parierdolch (1W6-1) Gs61 -2 AP

Seite 146, Parierdolch
Abenteurer, die beidhändiger Kampf beherrschen ... wie ein normaler Dolch behandelt.
> Der gesamte Absatz ist ersatzlos zu streichen.

Seite 149, Erfahrung im Kampf
Mit manchen Waffen und Kampftechniken ... Gelingen meh-



rere EW:Angriff in einer Runde, erhält der Abenteurer aber nur einmal EP. Der höhere Gesamtschaden kann aber zur Verdopplung der EP führen (s. unten).

> Mit manchen Waffen und Kampftechniken ... Gelingen mehrere EW:Angriff in einer Runde, erhält der Abenteurer aber nur einmal EP, und zwar für den Treffer gegen den gefährlichsten Gegner. Der höhere Gesamtschaden kann aber zur Verdopplung der EP führen (s. unten).

Seite 150, linke Spalte

Würfelt ein Abenteurer mehrere EW:Angriff in einer Runde, so erhält er doppelte EP für verheerenden Schaden, wenn alle Schadenswürfe zusammen 8 oder mehr ergeben, auch wenn er verschiedene Gegner angegriffen hat.

Der Text ist korrekt. Erläuterung: Ist der Schaden verheerend, werden zuerst die normalen EP berechnet und das Ergebnis anschließend verdoppelt.

Seite 151, EP bei heilkräftigen und lebensrettenden Zaubern

Der Spielleiter hat entsprechend der Formulierung weitgehende Freiheiten und kann mehr EP als normal vergeben. Die Bedingung „20 AP“ für „lebensrettend“ soll verhindern, dass es bei Rettung von **niedriggradigen** Figuren unverhältnismäßig viel mehr EP gibt als nach M4. Wenn jemand einen hochgradigen Magier entsteinert, der nur noch 10 AP besitzt, kann der Spielleiter trotzdem fünffache EP zuerkennen.

Seite 155, Lernen von Spruchrollen

Ein Zauberer, der *Lesen von Zauberschrift* beherrscht, kann ... Dafür braucht er 4 Tage ...

> Ein Zauberer, der *Lesen von Zauberschrift* beherrscht, kann ... Dafür braucht er 2 Tage ...

Seite 156, Ogamstäbe

Druiden, Hexer und Schamanen, die die Ogam-Zeichen beherrschen, können Dweomerzauber von Ogamstäben lernen. Dies wird genauso gehandhabt ...

> Zauberer und zauberkundige Kämpfer, die Dweomerzauber lernen dürfen und die Ogam-Zeichen beherrschen, können Dweomerzauber von Ogamstäben lernen. Dies wird genauso gehandhabt ...

Seite 157, Tabelle 8

Die EP-Angaben beim Krieger für Waffen sind korrekt.

Seite 184, linke Spalte

Untote sind ehemals lebende Wesen ... Sie können auch bei Dunkelheit sehr gut sehen und beherrschen ausnahmslos *Nachtsicht*+12.

> Untote sind ehemals lebende Wesen ... Sie können auch bei Dunkelheit sehr gut sehen und beherrschen ausnahmslos *Nachtsicht*+2.

Seite 187, Hund

Spurenlesen

> *Spurensuche*

Seite 188, Krokodil

In t60

> In t40

Seite 190, Oger

Spurenlesen

> *Spurensuche*

Seite 191, Riesenspinne

Abwehr+11

> Abwehr+13



Tabelle 7:

Kritischer Schaden

Die Folgen *schwerer Verletzungen* werden auf S. 63 beschrieben.

Ein Treffer hat besonders schwerwiegende Folgen (mit **♦** markiert), wenn die Lebenspunkteverluste **ein Drittel des LP-Maximums übersteigen**.

Kostet ein kritischer Treffer das Opfer einschließlich der Zusatzschäden **keine LP**, richtet er keine längerfristigen Schäden an. Gliedmaßen (†) sind nur geprellt und nach 30 min wieder einsatzbereit. Ein Kopf- oder Wirbelsäulentreffer (★) macht nur wegen Schmerzen 30 min lang handlungsunfähig. Treffer im Gesicht/am Auge haben keine besonderen Auswirkungen.

01-10 *normaler schwerer Schaden*

11-20 *kurzer Schock*

Das Opfer kann durch den Schock der Verwundung eine Runde lang nicht angreifen.

21-30 *Rumpftreffer mit Rippenbrüchen*

1W3 Rippen des Opfers brechen.

31-35 *Rumpftreffer mit Gefahr innerer Verletzungen*

Das Opfer verliert zusätzlich zum normalen Schaden 1W6 LP und AP.

♦: Schwere innere Verletzungen

36-40 *schwere Verletzung der Wirbelsäule* ★

Nur ein wuchtiger Hieb, z.B. mit einer Schlagwaffe, einer zweihändigen Hiebwaffe, einem Morgenstern, einem Kampfstab oder mit einer Pranke, richtet diese Art von kritischem Schaden an. Treffer mit anderen Waffen verursachen normalen schweren Schaden.

41-47 *schwere Verletzung am rechten Arm* †

♦: Mit 20% wird der Arm abgetrennt (bei einer Waffe mit Schneide) oder dauerhaft verkrüppelt. Mit Armschutz führt auch der Treffer mit einer scharfen Waffe nicht zum Abtrennen, sondern nur zur Verkrüppelung des Armes. Treffer mit Stich-, Wurf- oder Schusswaffen haben keine derart schwerwiegenden Auswirkungen.

48-55 *schwere Verletzung am linken Arm* †

Wie 41-47.

56-64 *schwere Verletzung am rechten Bein* †

♦: Mit 20% wird das Bein abgetrennt (ohne Bein-schutz bei einer Waffe mit Schneide) oder dauerhaft verkrüppelt. Treffer mit Stich-, Wurf- oder Schusswaffen haben keine derart schwerwiegenden Auswirkungen.

65-73 *schwere Verletzung am linken Bein* †

Wie 56-64.

74-80 *schwerer Kopftreffer* ★

Helmlose Opfer verlieren zusätzlich zum normalen Schaden 1W3 LP und AP.

81-85 *Treffer im Gesicht*

Das Aussehen des Getroffenen sinkt durch eine entstellende Narbe dauerhaft um ein Zehntel (mindestens aber um 1). Der Träger eines Helms mit Visier ist vor dieser Art von Schaden sicher.

86-89 *Kopftreffer mit Hörschaden* ★

Wie 74-80 und zusätzlich schwere Verletzung am Ohr. Helmträger sind vor dieser Art von Schaden sicher.

90-93 *Augenverletzung*

Der Träger eines Helms mit Visier ist vor dieser Art von Schaden sicher.

94-96 *Halstreffer*

♦: Eine spitze oder scharfe Waffe verletzt die Halsschlagader. Eine stumpfe Waffe verursacht eine schwere Halswirbelverletzung.

97 *schwere Schädelverletzung* ★

Wie 74-80, aber bei helmlosen Abenteurern erhöht sich der Zusatzschaden auf 1W6 LP und AP. Fällt das Opfer ins Koma, sinkt seine Intelligenz durch Hirnschäden dauerhaft um ein Zehntel (mindestens aber um 1).

98-99 *Augenverlust*

Bei einem Treffer mit einer scharfen oder spitzen Waffe oder einer Schusswaffe verliert das Opfer ein Auge. Der Träger eines Helms mit Visier ist vor dieser Art von Schaden sicher.

100 *tödlicher Treffer*

Ein Treffer ins Herz, an der Kehle usw. tötet den Getroffenen augenblicklich.