

MIDGARD

MIDGARD

für Einsteiger



mit Abenteuer



Inhalt

Leitfaden für alle Spieler	3	Für Spielleiter	12
Grundregeln von MIDGARD	3	Nichtspielerfiguren	13
Die Würfel	4	Wer würfelt eigentlich?	13
Eigenschaften und Prüfwürfe	5	Zusatzregeln	13
- Prüfwürfe	5	- Besondere Kampfsituationen	13
- Fertigkeiten und ihr Einsatz	6	- Andere Schadensursachen	15
- Erfolgswürfe	6	- Rüstklassen	15
- Widerstandswürfe	7	Die Fertigkeiten im Einzelnen	17
- Abzüge, Zuschläge	7	- Waffenfertigkeiten	19
- Kämpfen und Zaubern	8	Besonderheiten beim Zaubern	20
Handeln in Kampfsituationen	9	Kleiner magischer Almanach	20
Schaden	10	- Zaubertrünke	23
- Schadenfolgen	10	Ein Spielbeispiel	24
- Heilung und Erholung	11	Spielbereite Figuren	26
		Der Raub der Reliquie (Abenteuer)	28
		Wo sind wir denn hier?	50

Impressum

Herausgeber und Verlag: Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
<http://www.midgard-online.de> ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2007-2019 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg
Printed in Germany 2019; 6. Auflage

Autor: Jürgen E. Franke
Titelbild: Werner Öckl, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann
Illustrationen: Ulf Lehmann, Werner Öckl
Zierleisten und Karte: Ulf Lehmann, Lagepläne: Hartwig Nieder-Gassel

ISBN 978-3-924714-96-3

Leitfaden für alle Spieler

Vielleicht hast du dich schon gefragt, was ein Fantasy-Rollenspiel wie MIDGARD überhaupt ist? Dabei leitet einer der Spieler als **Spieleiter** ein Abenteuer wie zum Beispiel *Der Raub der Reliquie* (s. Ende dieses Hefts). Alle anderen schlüpfen als **Spieler** in die Rolle eines **Abenteurers**. Zusammen spielt ihr als **Gruppe** Szenen aus einer fantastischen Welt nach, in der Magie Realität ist. Es gibt Geister und Ungeheuer, und auch ein Troll oder ein Drache kann euch schon einmal begegnen. Alle diese Wesen der Spielwelt werden vom Spieleiter geführt. Unter seiner Leitung erleben die Abenteurer immer wieder neue spannende Geschichten. Dabei werden sie mächtiger und erwerben neue Fähigkeiten, mit denen sie auch besonders gefährlichen Aufgaben gewachsen sind. Im Spiel lernt ihr die Welt und ihre Bewohner besser kennen, und die Abenteurer, in deren Haut ihr schlüpft, werden im Laufe der Zeit zu berühmten und einflussreichen Persönlichkeiten.

Auch beim Rollenspiel kommen vor dem eigentlichen Spielen die Spielvorbereitungen. Bevor du also zusammen mit den anderen Mitspielern versuchen kannst, die geraubte Reliquie zurückzuholen, schau dir die vorgefertigten Spielerfiguren auf den Seiten 26-27 an und suche dir eine als deinen Abenteurer aus. Dabei kannst Du den Namen und auch das Geschlecht nach Belieben abändern. Hast du dich entschieden, versuche gedanklich, die Rolle deiner Spielerfigur anzunehmen und nicht bloß dich selbst zu spielen. Dein Abenteurer verfügt über anderes Wissen

als du, ist überhaupt ein ganz anderer Typ. Das Hineindenken und -fühlen in eine andere Rolle mag dir am Anfang noch etwas schwer fallen, doch das wird schon! Es sind noch keine wahren Helden einer Geschichte einfach so vom Himmel gefallen.

Anschließend kannst du die folgenden Grundregeln durchlesen. Du kannst dir auch erst auf Seite 24f anschauen, was während einer Spielsitzung so abläuft. Für diejenigen von euch, der sich traut, den Spieleiterpart zu übernehmen, gibt es auf S. 12 ff. noch ein paar Zusatzinformationen und natürlich ab S. 28 die Beschreibung vom *Raub der Reliquie*. Dann seid ihr schon bereit für das erste Abenteuer.

Grundregeln von MIDGARD

MIDGARD kennt vier Arten von Würfelwürfen, auf denen alle anderen Spielregeln aufbauen:

- **Erfolgswürfe** (abgekürzt: **EW**) entscheiden darüber, ob dein Abenteurer beim Einsatz seiner Fertigkeiten erfolgreich ist. EW führst du mit W20 durch.
- **Widerstandswürfe** (abgekürzt: **WW**) werden angewandt, wenn ein Gegner z.B. erfolgreich einen Keulenschlag oder einen Zauberspruch eingesetzt hat und sich dein Abenteurer dagegen zur Wehr setzen möchte. WW machst du mit W20.

Die Würfel

Beim Spielen von MIDGARD werden verschiedene Würfel benötigt, um in bestimmten Spielsituationen eindeutige Entscheidungen treffen zu können:

- ein normaler sechsseitiger Würfel mit den Ziffern **1-6** (kurz: **W6**);
- ein zwanzigseitiger Würfel mit den Ziffern **1-20** (kurz: **W20**);
- ein Würfelpaar bestehend aus einem zehneitigen Würfel mit den Ziffern **10-00** und einem zehneitigen Würfel mit den Ziffern **0-9**, die zusammen eine Prozentzahl ausdrücken - „00“ und „0“ wird dabei als „100“ gelesen (kurz: **W%**).

Es werden zudem noch folgende oder ähnliche Kurzschreibweisen rund um die Würfel benutzt:

- **1W20**: Würfele mit einem W20.
- **1W6**: Würfele mit einem W6.
- **1W6+2**: Würfele mit einem W6 und füge 2 zur Augenzahl hinzu.
- **2W6-1**: Würfele mit zwei W6, addiere die Ergebnisse und ziehe 1 von der Augenzahl ab.
- **1W3**: Würfele mit einem W6, teile die Augenzahl durch zwei und runde auf. Du erhältst so Zahlen von 1 - 3.

Im Rollenspiel wird also durch Würfeln bestimmt, ob die Hexe Siofra zwei Kobolde, die am Lagerfeuer rasten, mit ihrem Zauber *Schlaf* ausschalten kann, ob der Barbar Borias einen Banditen erfolgreich mit einem wuchtigen Hieb seines Langschwertes niederstreckt, oder ob es der Glücksritterin Morwin gelingt, den verborgenen Giftorn an der Schatztruhe des Händlers zu entdecken.

- **Prüfwürfe** (abgekürzt: **PW**) gegen eine Eigenschaft werden durchgeführt, falls dein Abenteurer für eine Handlung keine spezielle Fertigkeit besitzt. PW führst du mit W% durch.
- **Schadenswürfe** bestimmen die Höhe des Schadens, den deine Spielerfigur oder der Gegner deiner Spielerfigur durch Treffer im Kampf, als Auswirkung von Zaubern, durch die Anwendung von Gift oder durch Unfälle erleidet. Schadenswürfe machst du mit einem oder mehreren W6.

Wenn im Rollenspiel solche Aktionen durch Würfeln entschieden werden sollen, dann müssen die Abenteurer und ihre Gegner über festgelegte Spielwerte verfügen, mit denen in einer entsprechenden Spielsituation gewürfelt werden kann. Nimm dir nun einmal das Blatt zur Hand, auf dem die Informationen über deinen Abenteurer abgedruckt sind. Dort findest du Spielwerte aus den folgenden Bereichen:

- die körperlichen und geistigen **Eigenschaften**, die Rüstklasse (**RK**) sowie die Bewegungsweite (**B**),



- die Lebenspunkte (**LP**) und die Ausdauerpunkte (**AP**)
- sowie die verschiedenen **Fertigkeiten** (unterteilt in Kampffähigkeiten einschließlich Abwehr und Resistenz, andere Fähigkeiten und - bei magiekundigen Figuren - Zauberkünste).

Was diese Daten und Werte bedeuten und wie sie im Spiel benutzt werden, erklärt dir dieser Leitfaden.

Eigenschaften und Prüfwürfe

Zunächst einmal verfügt dein Abenteurer über sechs körperliche und geistige **Eigenschaften**, die bei Menschen Werte zwischen **1** (grottenschlecht) und **100** (fantastisch gut) haben:

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

- **Stärke** ist ein Maß für rohe Muskelkraft. Starke Abenteurer richten im Kampf mehr Schaden an als schwache Spielfiguren.
- **Geschicklichkeit** beschreibt die Fingerfertigkeit und die Feinmotorik. Sehr geschickte Abenteurer sind besonders treffsicher im Kampf.
- **Gewandtheit** umfasst körperliche Vorzüge wie einen guten Gleichgewichtssinn und allgemeine Körperbeherrschung. Abenteurer mit großer Gewandtheit können im Kampf besser ausweichen.
- **Konstitution** ist ein Maß für die Gesundheit und körperliche Widerstands-

kraft eines Abenteurers. Eine hohe Konstitution bedeutet eine hohe Ausdauer und eine größere Widerstandskraft gegen Gifte und Krankheiten.

- **Intelligenz** steht für Gedächtnis, Lernfähigkeit und logisches Denken. Sehr intelligente Abenteurer können sich besser wehren, wenn sinnverwirrende Magie gegen sie eingesetzt wird.
- **Zaubertalent** bestimmt die Möglichkeiten einer Figur, wirkungsvoll zu zaubern, und ihre Empfänglichkeit für übernatürliche Einflüsse. Abenteurern mit hohem Zaubertalent fällt das Zaubern leichter.

Prüfwürfe

Um zu überprüfen, ob deine Spielerfigur im Spiel für eine bestimmte Situation stark oder schlau genug ist, wird einmal mit **W%** gewürfelt. Ist die Augenzahl dabei nicht größer als der Eigenschaftswert, so hat dein Abenteurer den Test bestanden. Dieses Würfeln mit **W%** gegen einen Eigenschaftswert wird **Prüfwurf** genannt. Wird beim **W%**-Wurf 100 als Augenzahl gewürfelt, so gilt der Prüfwurf immer als gescheitert.

Für Prüfwürfe gibt es in Regeln und Abenteuerbeschreibungen eine Kurzschreibweise: ein Prüfwurf gegen Stärke wird z.B. als **PW:Stärke** angegeben.

Zuschläge und Abschläge: Gelegentlich ist eine Aufgabe, die dein Abenteurer mit einem Prüfwurf bewältigen soll, besonders schwer oder leicht. Um dies zu berücksichtigen, kann der Spielleiter Zuschläge oder Abschläge auf den Würfelwurf vergeben. Das Endergebnis wird

mit dem Eigenschaftswert verglichen und entscheidet über Erfolg oder Misserfolg der Aktion. Hierfür wird als Kurzschreibweise z.B. **PW+30:Geschicklichkeit** verwendet. Das bedeutet: Als Spieler musst du mit $W\%$ würfeln und 30 zu deinem Würfelergebnis hinzuzählen. Der Prüfwurf gelingt, wenn das Gesamtergebnis höchstens so groß ist wie der Geschicklichkeitswert deiner Spielerfigur.

Zwei besonders oft benutzte Prüfwürfe haben einen eigenen Namen:

- Ein **Kraftakt** ist ein Prüfwurf gegen die durch **10 geteilte Stärke**. Damit kann sich dein Abenteurer an Aktionen wie dem Verbiegen von Gitterstangen, dem Anheben eines schweren Fallgitters

Prüfwurf (mit $W\%$)

PW erfolgreich, wenn Augenzahl höchstens so groß wie Eigenschaftswert (z.B. Stärke)

Augenzahl von **100**: immer Misserfolg

Kraftakt: PW:Stärke/10

PW:Gift: PW:(30+Konstitution/2)

Erfolgswurf (mit $W20$)

EW erfolgreich, wenn Augenzahl + Fertigkeitwert mindestens 20

Augenzahl von **20**: kritischer Erfolg

Augenzahl von **1**: kritischer Fehler

Widerstandswurf (mit $W20$)

(nur nach einem geglückten EW eines Gegners)

WW erfolgreich, wenn Ergebnis mindestens so groß wie gegnerisches Ergebnis beim EW

Augenzahl von **20**: kritischer Erfolg

Augenzahl von **1**: kritischer Fehler

oder dem Verschieben einer schweren Steinstatue versuchen, die überhaupt nur mit äußerster Kraftanstrengung gelingen können.

- Ein Prüfwurf gegen Gift (**PW:Gift**) ist ein Prüfwurf gegen **30+Konstitution/2**. Gelingt er, so erleidet ein vergifteter Abenteurer keinen oder weniger Schaden durch Gift.

Fertigkeiten und ihr Einsatz

Ein Blick auf die Daten deiner Spielerfigur zeigt dir: Neben den Eigenschaften verfügt deine Figur auch über bestimmte **Fertigkeiten**. Fertigkeiten sind zum Beispiel *Schleichen*, *Fallen entdecken*, *Heilkunde* oder *Langschwert* sowie *Abwehr*, *Resistenz* und *Zaubern*.

Wie gut dein Abenteurer eine Fertigkeit beherrscht, wird durch den **Fertigkeitwert** angegeben, der normalerweise zwischen +0 und +18 liegt. In den Regeln wird für eine Fertigkeit samt ihrem Fertigkeitwert die Schreibweise *Schleichen+10* oder *Langschwert+9* benutzt.

Erfolgswürfe

Wenn im Spiel eine bestimmte Fertigkeit wie zum Beispiel *Zauberkunde*, *Schleichen* oder *Erste Hilfe* zum Einsatz kommt, wird zur Entscheidungsfindung mit **1W20** ein Erfolgswurf durchgeführt. Die Anwendung ist von Erfolg gekrönt, wenn die erwürfelte Augenzahl zusammen mit dem jeweiligen Fertigkeitwert deines Abenteurers mindestens 20 ergibt. Für

Erfolgswürfe wird als Schreibweise zum Beispiel **EW:Schleichen** benutzt.

Widerstandswürfe

In vielen Spielsituationen wird ein Gegner etwas dagegen haben, dass dein Abenteurer beim Einsatz seiner Fertigkeit Erfolg hat - oder umgekehrt. Der Betroffene kann versuchen, mit einem **Widerstandswurf** den Erfolg zu verhindern oder zumindest die Folgen abzuschwächen - z.B. kann dein Abenteurer versuchen, den erfolgreichen Keulenhieb eines Ogers abzuwehren. Ein Widerstandswurf ist nur nötig, wenn einem Gegner zuvor ein Erfolgswurf gelungen ist.

Möchte dein Abenteurer Widerstand leisten, würfelst du mit **1W20** und zählst den Fertigkeitswert der dazu passenden Fertigkeit hinzu; im Falle eines Angriffs auf deinen Abenteurer ist beispielsweise die passende Fertigkeit die **Abwehr** deiner Spielerfigur. Zum Gelingen des Widerstandswurfes muss das Endergebnis mindestens so hoch sein wie das Endergebnis des gegnerischen Erfolgswurfes. Gelingt der Widerstandswurf, so hat der erfolgreiche Einsatz der Fertigkeit geringere oder sogar gar keine Auswirkungen. Für Widerstandswürfe wird als Abkürzung zum Beispiel **WW:Resistenz** benutzt.

Abzüge, Zuschläge und kritische Würfelwürfe

Gelegentlich ist eine Aufgabe, die dein Abenteurer mit einem Erfolgs- oder Wi-

derstandswurf bewältigen soll, besonders schwer oder leicht. Wie beim Prüfwurf kann der Spielleiter Zuschläge oder Abschläge auf den Würfelwurf vergeben. In vorgefertigten Abenteuern wird hierfür



als Schreibweise z.B. **EW-4:Klettern** benutzt. Der Spieler würfelt mit 1W20 und zieht 4 ab, bevor er seinen Fertigkeitswert für Klettern hinzuzählt. Das Gesamtergebnis muss wenigstens 20 sein, damit die Aktion gelingt.

Das Salz in der Suppe beim Erfolgs- und Widerstandswurf sind die gewürfelte 20 und die gewürfelte 1 als Augenzahl.



Zeigt der Würfel im Spiel eine **20**, ist deinem Abenteuer ein **kritischer Erfolg** geglückt. Fällt dagegen eine **1**, ist ihm ein **kritischer Fehler** unterlaufen. Vom Spielleiter werden der kritische Erfolg und der kritische Fehler passend zur Spielsituation umgesetzt. Die Aktion eines Abenteurers wird dann als besonders gelungen ausgelegt, oder deiner Spielerfigur ist bei einer Aktion ein katastrophaler Fehler unterlaufen.

Ein kritischer Erfolg bei einem Erfolgswurf bedeutet normalerweise immer, dass die geplante Aktion geglückt ist, selbst wenn ein Gegner etwas dagegen hat und ihm ein Widerstandswurf glückt. Allerdings kann ein kritisch gelungener

Erfolgswurf durch einen kritischen Erfolg beim Widerstandswurf gekontert werden.

Kämpfen und Zaubern

In diesen Grundregeln gibt es zwei Arten zu kämpfen; für beide gelten überwiegend dieselben Regeln. Im **Nahkampf** stehen sich die Gegner Auge in Auge gegenüber und versuchen, mit Waffen, Zähnen oder Klauen einen Treffer zu erzielen. Dabei kann eine Figur von jeder Seite - vorn, rechts, links, hinten - von einem Gegner angegriffen werden. Steht sie an der Wand oder in der Ecke, kommen natürlich nur drei bzw. zwei Gegner an sie heran.

Im **Fernkampf** bekämpfen sich die Gegner auf größere Entfernung mit Schusswaffen, Wurfgeschossen oder weitreichenden Zaubersprüchen. Der Schütze muss sein Ziel dabei deutlich im **Blickfeld** haben und es nicht nur aus den Augenwinkeln sehen, und das Ziel muss innerhalb der **Reichweite** der Fernkampfwaffe oder des Zauberspruches sein!

Um im Kampf einen **Treffer** zu landen, muss der angreifenden Figur ein **Erfolgswurf** mit dem Fertigkeitswert der gerade benutzten Waffe gelingen (kurz: ein **EW:Angriff**). Andernfalls geht der Schlag oder Schuss daneben, und der Angreifer hat sein Ziel verfehlt.

Ist der Angriff **erfolgreich** gewesen, so führt der Getroffene einen **Widerstandswurf** für die Abwehr aus - kurz: einen **WW:Abwehr**. Benutzt der Abenteurer einen Schild oder einen Parierdolch, so zählt er seinen Fertigkeitswert für diese Verteidigungswaffe zum WW:Abwehr dazu.

Gelingt die Abwehr, so hat der Angreifer einen **leichten Treffer** erzielt, bei dem die getroffene Figur nur Ausdauerpunkte verliert. Du kannst dir das so vorstellen, dass sie anstrengende Ausweichbewegungen gemacht oder den einen oder anderen kleinen Kratzer abbekommen hat. Misslingt der Abwehrwurf, so ist dem Angreifer ein **schwerer Treffer** gelungen, der den Getroffenen verwundet, das heißt ihn Ausdauer- **und** Lebenspunkte gleichermaßen kostet.

Ähnlich wird der Einsatz von Magie geregelt. Ob ein Zauberspruch wirkt, entscheidet ein **EW:Zaubern**. Will das Ziel eines Personenzaubers nicht verzaubert werden, darf es sich mit einem **WW:Resistenz** wehren, um von der Zauberei verschont zu bleiben oder wenigstens die Wirkung des Spruchs abzuschwächen. Richtet sich die Magie gegen die Umgebung einer Person, so wehrt sie sich stattdessen wie beim Einsatz von Waffen mit einem **WW:Abwehr**.

Handeln in Kampfsituationen

In einer abenteuerlichen Geschichte lassen sich Kämpfe nicht immer vermeiden. Die Geister einer alten Grabanlage, die Tiere der Wildnis oder die Schläger der Diebesgilde haben es auf euch abgesehen, und ein richtiger Abenteurer flieht nicht, sondern wehrt sich seiner Haut.

Um eine solche Kampfsituation besser im Spiel in den Griff zu bekommen, wird das Spiel dabei in **Runden** von 10 Sekunden Dauer unterteilt. Um den Überblick nicht zu verlieren, laufen in einer Runde immer drei Dinge **nacheinander** ab:

- **Bestimmung der Initiative** (Würfe mit 1W20)
- **Bewegung**
- **Handlung** (in der Reihenfolge der Gewandtheit)

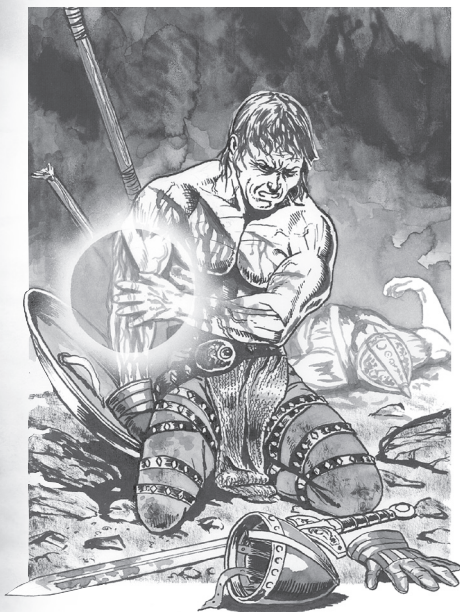
Jede am Geschehen beteiligte Partei würfelt mit 1W20; wer die höchste Zahl würfelt, hat die **Initiative** gewonnen und darf sich aussuchen, ob sich in dieser Runde erst ihre Figuren bewegen oder die der anderen Parteien.

Das Richtmaß für die Bewegung deines Abenteurers ist die **Bewegungsweite (B)**. Der Zahlenwert auf deinem Spielerblatt gibt an, wie weit sich dein Abenteurer in der Hektik eines Kampfes innerhalb von 10 Sekunden in Metern bewegen kann.

Nachdem sich alle Figuren so bewegt haben, wie sie wollten, darf jede von ihnen genau eine **Handlung** durchführen. Dabei ist die Figur mit der höchsten Gewandtheit zuerst an der Reihe, diejenige mit der geringsten Gewandtheit zuletzt. Abhängig davon, wie viel Zeit du in der Runde mit Laufen verbracht hast, gibt es drei Möglichkeiten:

- Hast du dich um **mehr als die Hälfte** deiner Bewegungsweite bewegt (bei B24 also um 13 - 24 m), kannst du in der laufenden Runde keine Handlung mehr ausführen.
- Hast du dich um **höchstens die Hälfte** deiner Bewegungsweite bewegt (bei B24 also um 0 - 12 m), kannst du eine Tür öffnen oder schließen, eine Waffe ziehen oder mit einer Nahkampfwaffe zuschlagen, d.h. eben alles tun, was nicht allzu lange dauert und keine große Konzentration erfordert.

- Hast du dich wirklich nur ein wenig, also um höchstens 1 m bewegt, kannst du zaubern oder mit einer Schusswaffe angreifen, die Waffe wechseln oder eine Waffe vom Boden aufheben und all das machen, wozu ein bisschen Ruhe und Konzentration benötigt wird.



Das Abwehren von Treffern zählt **nicht** als Handlung. Ein Abenteurer kann versuchen, jeden Treffer, den er in einer Runde erhält, einzeln abzuwehren.

Schaden

Wird dein Abenteurer im Kampf getroffen, wird Gift unter sein Essen gemischt, stürzt er aus großer Höhe ab oder ereig-

nen sich ähnliche missliche Dinge, dann erleidet er Schaden. Die Schadenshöhe bestimmt der **Schadenswurf**. Gewürfelt wird mit einem oder mehreren W6. Zum Ergebnis wird dabei eventuell eine feste Zahl hinzugezählt oder abgezogen, z.B. 2W6-2 oder 1W6+3. In manchen Fällen kann es so auch zu einem negativen

Ergebnis kommen; das bedeutet einfach, dass kein Schaden angerichtet worden ist.

Wie viel Schaden dein Abenteurer im Kampf anrichtet, findest du auf dem Spielblatt jeweils in Klammern hinter der Angriffsfertigkeit. Dieser Schadenswert ergibt sich aus der Art der Waffe und aus deiner Stärke und Geschicklichkeit.

Beim Schaden wird zwischen **leichtem** und **schwerem Schaden** unterschieden. Bei leichtem Schaden verliert deine Spielerfigur lediglich **Ausdauerpunkte (AP)**. Je geringer die AP deiner Figur sind, desto erschöpfter ist dein Abenteurer. Bei schwerem Schaden verliert er zusätzlich in der Regel noch in gleicher Anzahl **Lebenspunkte (LP)** - je geringer die Anzahl an LP, desto schwerer ist die Verletzung deines Abenteurers. Über wie viele LP und AP dein Abenteurer verfügt, gibt dir dein Spielerblatt Auskunft. Verringern sich durch Schaden die AP und LP, trage bitte den jeweils aktuellen Stand hinter dem aufgedruckten Maximalwert auf deinem Spielerbogen ein.

Rüstungen können schweren Schaden verringern, d.h. du verlierst mit ihr weniger Lebenspunkte. Die **Rüstklasse (RK)** deines Abenteurers entscheidet

darüber, wie wirksam der Schutz ist. Sie und die Zahl der Lebenspunkte, die die Rüstung bei einem schweren Treffer abfängt, sind auf deinem Spielerblatt vermerkt. Schwere Rüstungen aus Metall schützen aber nicht nur, sondern behindern dich auch: du wirst langsamer und kannst eventuell Angriffen nicht mehr so gut ausweichen. Wenn dein Abenteurer eine solche Rüstung trägt, dann gelten für seine Bewegungsweite und seinen Abwehrfertigkeitwert die niedrigeren Werte in Klammern.



Diese heilen mit der Zeit von selbst, so dass ein verletzter Abenteurer **jeden Tag 1 LP** zurückgewinnt, bis er wieder ganz gesund ist. Außerdem kann man verlorene Lebenspunkte durch *Erste Hilfe*,

durch Zaubersprüche und Zaubertänke zurückbekommen. Aber wie auch immer die Heilung geschieht: Der auf dem Spielerblatt aufgedruckte LP-Höchstwert wird niemals überschritten!

Schadensfolgen

Sinken die **AP auf 0**, so ist dein Abenteurer völlig erschöpft und kaum noch handlungsfähig. Sinken deine **LP** auf einen Wert zwischen **1 und 3**, bist du völlig hilflos, kannst nicht mehr handeln und dich gerade einmal mit B4 dahinschleppen. Mit **0 LP** bricht dein Abenteurer zusammen und muss getragen werden.

Sinken gar die **LP unter 0**, stirbt deine Spielerfigur, wenn sie nicht schnellstens geheilt wird! Du selbst bist dann völlig hilflos, und deinen Gefährten bleiben nur 10 Minuten, um dir mit *Erster Hilfe*, Magie oder Heiltränken das Leben zu retten, sprich: dir so viele LP zurückzugeben, dass du wieder mindestens 0 LP hast.

Heilung und Erholung

Verlorene Lebenspunkte stehen für erlittene Wunden und ähnliche Verletzungen.

Verlorene Ausdauerpunkte erhält ein Abenteurer wesentlich schneller zurück; er muss nur eine bestimmte Zeit lang ungestört schlafen. In **4 Stunden Schlaf** gewinnt ein Abenteurer die **Hälfte** der AP zurück, die ihm zu seinem AP-Höchstwert gefehlt haben. Nach **8 Stunden Schlaf** hat eine Figur schließlich **alle** verlorenen AP zurückgewonnen. Wer so erschöpft ist, dass er nur noch **0 oder 1 AP** hat, kommt bereits nach einer Verschnaufpause von **30 Minuten Ruhe** wieder etwas zu Kräften: Der Abenteurer hat danach immerhin 2 AP.

Ganz so leicht wie es klingt, ist die Sache mit dem Schlafen allerdings nicht! Jede Unterbrechung durch Kampfgeräusche, Berührungen usw. lässt alle bereits geschlafene Zeit verfallen, soweit sie nicht schon zur Erholung gedient hat. Wer nach 3 Stunden Schlaf von seinen Gefährten geweckt wird, weil er jetzt mit dem Wachestehen an der Reihe ist, hat außer schönen Träumen nichts gewonnen.

Für Spielleiter

Du bist bereit, die Position des Spielleiters zu übernehmen und die Welt um die Figuren der Spieler herum lebendig werden zu lassen. Du beschreibst deinen Mitspielern, in welcher Situation sich ihre Abenteurer befinden, was diese sehen, hören, riechen ... Und du übernimmst die Rollen aller **Nichtspielerfiguren**, d.h. aller Menschen, Tiere und Fabelwesen, die den Figuren der Spieler im Laufe des Abenteuers begegnen. Manche von ihnen sind freundlich gesonnen, andere wollen erst als Freunde gewonnen werden, wieder andere greifen sofort an.

Du reagierst auf die Aktionen der Spieler und entscheidest mit Hilfe der im *Leitfaden für Spieler* und in diesem Abschnitt beschriebenen Regeln, ob sie von Erfolg gekrönt sind und wie sie sich auf den Fortgang des Abenteuers auswirken. Deine wichtigste Aufgabe ist es, die Mitspieler eine spannende Geschichte erleben zu lassen, in der sie gefährliche Situationen und andere Herausforderungen bestehen, die am Ende aber gut ausgeht - wenn sie sich nicht dumm anstellen oder besonderes Pech haben.

Wie sich der Dialog zwischen dir und den Spielern entwickeln kann, siehst du am Auszug aus einer Spielsitzung auf S. 24f. Lies dir außerdem das Abenteuer *Der Raub der Reliquie* am Ende

dieses Hefts durch. Danach solltest du schon einen recht guten Eindruck davon haben, wie ein Rollenspiel abläuft. Viele zusätzliche Tipps und Hinweise gerade für neue Spielleiter enthält außerdem der erste Band von *RUNENKLINGEN*, der Einsteigerversion von *MIDGARD*, zusammen mit dem wesentlich umfangreicheren Abenteuer »*Klingensucher*«.



Nichtspielerfiguren

Die im Spiel nötigen Eigenschaften und Fertigkeiten von Nichtspielerfiguren werden ähnlich beschrieben wie die Spielwerte der Abenteurer, die von den Spielern übernommen werden. An Eigenschaften werden aber nur Gewandtheit (**Gw** - zum Festlegen der Handlungsreihenfolge - s. S. 9) und Stärke (**St**) angegeben.

Wesentlich sind die Lebens- und Ausdauerpunkte (LP, AP), die Rüstklasse (RK) sowie die Bewegungsweite (B), die dieselbe Bedeutung wie bei den Abenteurern haben. Außerdem besitzen auch Nichtspielerfiguren Angriffsfertigkeiten (incl. Fertigkeitwert und in Klammern angegebenen Schaden), Abwehr und Resistenz. Manche von ihnen haben auch andere Fertigkeiten oder können gar zaubern. Die Sprüche, die sie einsetzen können, werden hinter dem Fertigkeitwert für Zaubern aufgezählt.

Die meisten Menschen und Tiere wissen ihr Leben zu schätzen und ziehen sich aus einem Kampf zurück, wenn sie alle AP verloren haben oder schwer verletzt sind, d.h. nur noch einen Bruchteil ihrer ursprünglichen LP besitzen. Wann jemand die Flucht ergreift, ist aber deine Entscheidung.

Wer würfelt eigentlich?

Normalerweise würfeln die Spieler selbst für ihre Abenteurer, und du als Spielleiter würfelst für alle anderen Menschen, Tiere und Ungeheuer, mit denen sie es zu tun bekommen. Es kann jedoch vorkommen, dass die Spieler bestimmte Würfelchancen nicht kennen und auch nicht erfahren

sollen. Oder das Ergebnis soll selbst beim erfolgreichen Ausüben einer Fertigkeit für die Spielerfiguren unklar bleiben. Ein Spieler kann z.B. nicht wissen, ob die Schatztruhe, die sein Abenteurer gerade öffnen will, wirklich nicht mit einer Falle gesichert ist oder ob ihm bloß die Falle beim Suchen entgangen ist. In solchen Fällen würfelst du als Spielleiter **verdeckt**, z.B. einen EW: Fallen entdecken für den Spieler, um die Spannung zu erhalten.

Es kann auch Spielsituationen geben, in denen du **geheim** für die Spieler würfelst. Dies ist aus Spannungsgründen immer dann der Fall, wenn die Abenteurer zum Beispiel gar nicht wissen können, was ihnen droht. Mit der Fertigkeit *Wahrnehmung* kann ein Abenteurer z.B. auf einen Hinterhalt aufmerksam werden, aber wenn der Erfolgswurf misslingt, bleibt er ahnungslos - und sein Spieler sollte auch nicht dadurch vorgewarnt werden, dass du ihm verrätst, für welche Fertigkeit du gerade würfelst. Um die Spieler im Ungewissen zu lassen, ist es daher auch ratsam, die Würfel manchmal einfach so rollen zu lassen, ohne dass das eine Bedeutung für das Spiel hätte.

Zusatzregeln

Besondere Kampfsituationen

Manchmal ist das Erzielen eines Treffers oder das erfolgreiche Abwehren eines solchen einfacher oder schwieriger als gewöhnlich. Im Spiel bedeutet das, dass zum EW:Angriff oder WW:Abwehr ein Zuschlag hinzugezählt oder ein Abschlag abgezogen wird. Hier sind ein paar Vor-

schläge, wann solche Erleichterungen oder Erschwernisse ins Spiel kommen können:

In Kämpfen gibt es das Moment der **Überraschung**. Wer überraschend angegriffen wird, bekommt einen Abschlag von **-4** auf seinem WW:Abwehr, weil er nur reflexartig reagieren kann. Wer gar

Greift eine Figur eine andere **im Nahkampf von hinten** an, so bekommt sie für ihren EW:Angriff einen Zuschlag von **+2**.

Besonders gestraft sind **wehrlose** Figuren, d.h. Abenteurer oder Nichtspielerfiguren, die alle AP verloren haben, oder Personen, die sich freiwillig auf ein andere Tätigkeit konzentrieren und ihre Abwehr

Zuschläge und Abzüge im Kampf

Situation	Zuschlag/Abschlag	Folge
<i>Nah- und Fernkampf</i>		
Angegriffener ist wehrlos überraschender Angriff	-4	kein WW:Abwehr auf WW:Abwehr
Angegriffener/Opfer ist völlig ahnungslos		kein WW:Abwehr
<i>nur im Nahkampf</i>		
Angriff von hinten	+2	auf EW:Angriff
Angegriffener ist wehrlos	+4	auf EW:Angriff
<i>nur im Fernkampf</i>		
Ziel im Fernbereich der Waffe	-3	auf EW:Angriff
sorgfältiges Zielen	+4	auf EW:Angriff

völlig ahnungslos aus dem Hinterhalt beschossen wird, Opfer eines meuchlerischen Angriffs wird oder sonst wie bis zuletzt nicht mit einem Angriff rechnet, darf überhaupt **keinen WW:Abwehr** machen.

Liegt das Ziel eines Fernkampfangriffs im **Fernbereich** der Waffe, muss der Schütze von seinem EW:Angriff **3** abziehen. Kann ein Schütze **sorgfältig zielen**, wobei er sich 1 Runde lang nicht bewegen und auch nicht handeln darf, dann erhält er bei seinem Schuss in der nächsten Runde einen Zuschlag von **+4** auf seinen EW:Angriff.

vernachlässigen (zum Beispiel Zauberer, die mit einem Spruch beschäftigt sind). Sie dürfen keinen WW:Abwehr machen, und Nahkampfgegner erhalten bei ihren EW:Angriff einen Zuschlag von **+4**.



Andere Schadensursachen

Eine häufige Schadensursache sind **Stürze** - vom Pferd, in eine Fallgrube, beim Klettern, usw. Wie viele Lebens- und Ausdauerpunkte je nach Fallhöhe ein Sturz kostet, kannst du aus der folgenden Liste ablesen. Sie liefert auch einen Anhaltspunkt für den Schaden durch andere Unfälle. Wer von einem galoppierenden Schlachtross niedergeritten wird, erleidet zum Beispiel Verletzungen, als ob er aus 4 m Höhe abgestürzt wäre, also 2W6 Schaden.

Fackeln sind sehr nützliche Ausrüstungsgegenstände für Abenteurer. Sie brennen 1 Stunde lang und ihr flackernder Schein reicht in Gewölben, Verliesen und Gängen etwa 12 m weit. Im Eifer des Gefechts kann ein Abenteurer eine brennende Fackel aber auch als Waffe (mit Fertigkeitswert +4) benutzen. Ein Treffer verursacht normalerweise 1W6-2 Schaden. Gegen feuerempfindliche Wesen, wie z.B. Mumien, richtet die Flamme sogar 2W6 Schaden an!

Wer von einer giftigen Schlange gebissen worden ist oder das Schlafgift in der Phiole irrtümlich als Heiltrunk geschluckt hat, der kann noch Glück im Unglück haben, wenn ihm **PW:Gift** gelingt (s. S. 15). Vergiftete Abenteurer erleiden **schweren Schaden** und verlieren eine gewisse Zahl an LP und AP. Das Gift kann aber auch eine andere Wirkung haben, die jeweils im Abenteuertext beschrieben wird. Gifte können z.B. ihre Opfer verwirren, schwächen, lähmen oder in einen magischen Schlaf versetzen.

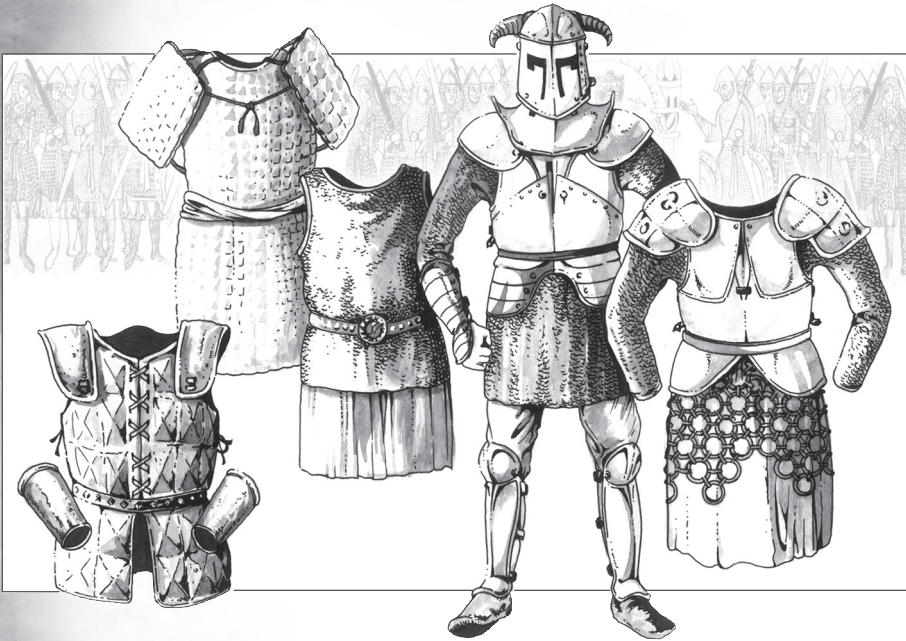
Rüstklassen

Abenteurer tragen Rüstungen, um die LP-Verluste bei schwerem Schaden zu verringern. Auch menschliche Nichtspielerfiguren können Kettenhemden oder Plattenpanzer anlegen, und Tiere haben oft ein dichtes Fell oder eine gepanzerte Haut, was ähnlich wie eine Rüstung wirkt. Die Stärke des Rüstungsschutzes wird durch Angabe der **Rüstklasse** beschrieben:

Schaden durch Stürze

<i>Fallhöhe</i>	<i>Schaden</i>	<i>Fallhöhe</i>	<i>Schaden</i>
2 m	1W6 (nur AP)	6 m	3W6
3 m	1W6+2	7 m	3W6+2
4 m	2W6	8 m	4W6
5 m	2W6+2	usw.	usw.

- **OR** = ohne Rüstung (**-0 LP**): Dies beschreibt alle Menschen und menschenähnliche Wesen, die nackt sind oder normale Kleidung tragen.
- **TR** = Textilrüstung (**-1 LP**): Mit Stoffetzen oder Seilstücken ausgestopfte Westen oder aus dickem Tierfell zusammengenähte Kleidungsstücke, die wenigstens den Rumpf bedecken.
- **LR** = Lederrüstung (**-2 LP**): Schützender Panzer aus gehärtetem Leder, Horn oder Ähnlichem, der den Rumpf bedeckt.
- **KR** = Kettenrüstung (**-3 LP**): Leichte Metallrüstungen, die im Wesentlichen nur den Rumpf bedecken. Hierzu zählen kurze Kettenhemden ohne Ärmel und Lederrüstungen mit aufgenähten Metallringen oder -schuppen.



- **PR = Plattenrüstung (-4 LP):** Über den Schutz der einfachen Kettenrüstung hinausgehende Metallrüstungen. Im Wesentlichen sind es entweder knielange Kettenhemden oder Schuppenpanzer mit Ärmeln oder Brust- und Rückenpanzer aus großen Metallstücken, zu denen man mit Metall beschlagene Lederröcke trägt.
- **VR = Vollrüstung (-5 LP):** Eine wie unter PR beschriebene Panzerung mit folgenden Zusatzteilen: metallene Arm- und Beinschienen (oder mit Metall beschlagene Stiefel), metallener Halsschutz und ebensolcher Helm.

Rüstungen verringern die **LP-Verluste**, die ein Abenteurer durch Stürze, Feuer, schwere Treffer im Kampf und ähnli-

ches erleidet. Um wie viel geringer die LP-Verluste ausfallen, steht jeweils in Klammern hinter dem Namen der Rüstklasse. Rüstungsschutz verringert **nicht** die Verluste an Ausdauerpunkten; gepanzerte Abenteurer müssen zwar nicht so oft ausweichen, aber dafür zehrt das Gewicht der Rüstung an den Kräften.

Eine Rüstung schützt ihren Träger vor äußerlichen Schadenswirkungen - einschließlich Explosionen, Blitzschlägen und Säurespritzern. Sie hilft dagegen nicht gegen Gift, Krankheit, große Kälte oder Hitze (z.B. bei der Durchquerung eines brennenden Hauses). Wenn die Auswirkungen eines Zauberspruchs durch eine Rüstung gemildert werden kann, so steht das in der Beschreibung des Spruches.

Rüstungen haben auch Nachteile, die in den Spielwerten dieses Heftes schon berücksichtigt sind. Schließlich sei noch angemerkt, dass Metall magische Ausstrahlungen behindert. Daher kann ein **Zauberer**, der in einer Metallrüstung (KR, PR oder VR) steckt, nur sich selber oder Dinge, die er mit der Hand berührt, verzaubern.

Die Fertigkeiten im Einzelnen

Für **Bewegungsfertigkeiten** (*Geländelauf, Klettern, Schleichen, Schwimmen*) gilt allgemein, dass nur in Extremsituationen Erfolgswürfe nötig sind. Routineaufgaben löst der entsprechend ausgebildete Abenteurer automatisch.

Entdeckungsfertigkeiten (*Fallen entdecken, Spurensuche, Wahrnehmung*) können aktiv, d.h. vom Spieler angesagt, benutzt werden; den Erfolgswurf würfelt allerdings der Spielleiter **verdeckt**. Er kann eine dieser Fertigkeiten auch automatisch ohne Wissen des Spielers anwenden und **geheim** würfeln, wenn es etwas in der Nähe des Abenteurers zu entdecken gibt.

Auch für **Wissensfertigkeiten** (*Heil-, Pflanzen-, Tier- und Zauberkunde*) würfelt der Spielleiter **verdeckt**; bei einem normalen Misserfolg erhält der Spieler einfach keine Informationen. Bei einem kritischen Fehler kann der Spielleiter ihm dagegen falsche Informationen liefern.

Abwehr ermöglicht mit Widerstandswürfen die Abwehr von Angriffen sowie das Ausweichen vor Geschossen und Umgebungszaubern.

Erste Hilfe nützt bei Lebenspunkteverlusten durch äußere Verletzungen (z.B. durch Stürze, im Kampf usw.) und bei Vergiftungen, wenn das Gift langsam genug wirkt. Wenn der EW:Erste Hilfe gelingt, erhält der Verletzte **1W6 LP und AP** zurück. Allerdings kann nur **ein Helfer einmal** versuchen, die erlittenen Schäden zu lindern. Wenn er kein Glück hat, dann können auch andere Abenteurer, die *Erste Hilfe* beherrschen, bei dieser Wunde nichts ausrichten.

Fallen entdecken warnt rechtzeitig vor mechanischen und magischen Fallen, z.B. vor Stolperdrähten, losen Bodenplatten oder einem unscheinbaren Giftornament am Türgriff. Der Abenteurer muss aktiv nach Fallen suchen. Bei einem kritischen Fehler löst der Suchende versehentlich selbst die Falle aus.

Geländelauf lässt den Abenteurer mit voller Geschwindigkeit über mit Hindernissen übersätes Gelände laufen, wo **andere** Figuren sich nur mit B/2 bewegen können. In jeder Runde muss ein Erfolgswurf gelingen, um nicht hinzufallen und dabei **1W6 AP** zu verlieren.

Gute Reflexe helfen dabei, instinktiv richtig auf unvorhergesehene Ereignisse zu reagieren, z.B. wenn plötzlich ein Baum umstürzt, Gegner **überraschend** angreifen usw. Gelingt der Erfolgswurf, kann der Abenteurer noch ausweichen oder sofort handeln.

Heilkunde ermöglicht es, Krankheiten zu erkennen und zu behandeln. Weiterhin darf der Abenteurer seine Erfolgswürfe bei der Anwendung von *Erster Hilfe* verbessern. Gelingt hier zuerst ein EW:Heilkunde, so bekommt er einen

Zuschlag von +4 auf den **EW:Erste Hilfe**.

Klettern bedeutet, ohne Hilfe und freihändig an Mauern, Felswänden und an astlosen Baumstämmen hoch klettern zu können. Ein misslungener Erfolgswurf führt zu einem Absturz nach der Hälfte der Strecke mit entsprechendem Schaden (s. S. 15).

Pflanzenkunde beinhaltet Wissen über Essbarkeit oder Giftigkeit sowie über den Nutzen von Pflanzen in der Heil- und Zauberkunst.

Resistenz ist die Fähigkeit, gegen den eigenen Körper oder Geist gerichteten Zauberkraften widerstehen zu können.

Schleichen ist die Fähigkeit, sich lautlos zu bewegen und sich zum Beispiel einem Gegner unbemerkt von hinten zu nähern.

Schwimmen ermöglicht es dem Abenteurer, sich unter normalen Umständen problemlos über Wasser zu halten und sich dabei mit B6 fortzubewegen. Erfolgswürfe sind nur bei starken Strömungen, langen Schwimmstrecken oder Sprüngen von hohen Uferböschungen aus nötig. Scheitert der Wurf, verliert der Wasser schluckende Abenteurer **1W6 AP** und muss in der nächsten Runde sofort einen neuen Wurf machen - mit denselben Folgen - bis ein Wurf glückt. Fällt dabei aber eine **1**, so geht der in Not geratene Schwimmer unter und **ertrinkt** nach weiteren 1W6 Runden. Ein **Nichtschwimmer** muss jedes Mal, wenn er ins Wasser fällt zu Beginn jeder Runde einen Erfolgswurf schaffen - mit dem **Fertigkeitswert +3** - oder 1W6 AP verlieren, bis er gerettet wird oder bei einer 1 untergeht. Nichtschwimmer können im Wasser nicht kämpfen und erleiden **-4**

auf **WW:Abwehr**. Schwimmer haben keine Nachteile bei der Abwehr und können auch angreifen, erhalten jedoch **-2** auf **EW:Angriff**.

Spurensuche lässt den Abenteurer Spuren finden und verfolgen. Auf längeren Strecken und kaum erkennbaren Spuren kann der Spielerleiter wiederholt Erfolgswürfe verlangen. *Spurensuche* erlaubt dem Abenteurer auch, verloren gegangene oder absichtlich verborgene Gegenstände sowie getarnte Vorrichtungen (Geheimfächer, doppelte Böden, **Geheimtüren** ...) zu entdecken.

Tierkunde beinhaltet Wissen über Verhalten und Gefährlichkeit von Tieren. Anhand von Pfotenabdrücken, Fellbüscheln und andere Spuren kann man die Tierart bestimmen.

Wachgabe hilft dabei, nach dem Wecken sofort hellwach und einsatzbereit zu sein oder durch ungewöhnliche Geräusche und Gerüche von alleine wach zu werden.

Wahrnehmung ermöglicht es, mit logischem Denken und guter Beobachtungsgabe, Ungewöhnliches zu bemerken und richtig einzuordnen: ein seltsamer Geschmack im Wein weist auf ein Schlafmittel hin, der trotz Windstille sich bewegende Ast auf einen Hinterhalt usw. *Wahrnehmung* hilft auch bei aktiver Suche nach **Geheimtüren** und anderen verborgenen oder getarnten Dingen.

Zauberkunde beinhaltet umfangreiches Wissen über Zauber, Gebräuche von Zaubernern und über magische Gegenstände.

Zaubern ist die Fähigkeit, selbst zaubern zu können.

Waffenfertigkeiten

Hinter den Fernkampfaffen (*Bogen, Armbrust, Wurfmesser*) wird in Klammern jeweils angegeben, wie weit der Nahbereich geht und was die maximale Reichweite ist. Bei Zielen jenseits des Nahbereichs erhält der Abenteurer einen Abschlag von -3 auf seinen EW:Angriff (s. S. 14).

Barbarestreitaxt - eine gewaltige zwei­händig geführte, zweiseidige Axt.

Bogen (0-40 m / 41-180 m) - das Standardmodell, bekannt aus Abenteuerfilmen.

Dolch - eine etwa 30-40 cm lange Stichwaffe.

Faust - wenn gerade keine Waffe zur Hand ist.

Keule - eine kleine eventuell mit Metall verstärkte Keule, die mit einer Hand geschwungen wird.

Kriegshammer - kein Werkzeug, sondern eine ausbalancierte Waffe, die gern von Zwergen benutzt wird.

Langschwert - das klassische Modell mit gerader, etwa 1 m langer Klinge.

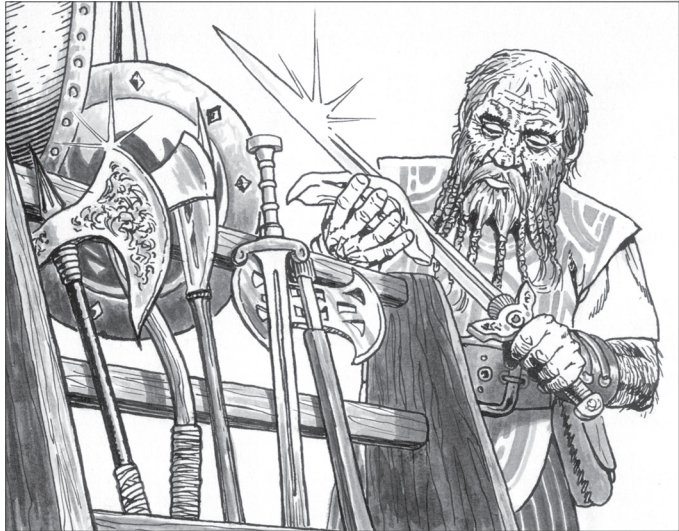
Leichte Armbrust (0-50 m / 51-220 m) - ähnelt in der Wirkung dem Bogen, verschießt aber Bolzen statt Pfeile und kann

auch im Liegen eingesetzt werden.

Leichter Speer - eine zwischen 1-1,50 m lange Stichwaffe.

Streitaxt - eine mit einer Hand geführte Axt mit ca. 60 cm langem Stiel, deren Kopf Schneiden hat.

Wurfmesser (0-10 m / 11-20 m) - ein ausbalanciertes Messer zum gezielten Werfen.



Verteidigungswaffen (*Parierdolch, Schild*) erleichtern die Abwehr von Treffern. Ihr Fertigkeitswert wird als Zuschlag zum WW:Abwehr dazugezählt - außer bei Angriffen von hinten. Der **Schild** hilft gegen alle Arten von Angriffen, auch gegen Schüsse und Prankenhiebe von Tieren. Der **Parierdolch** kann nur zur Abwehr von Treffern mit Langschwert, leichtem Speer oder Dolch eingesetzt werden. Dafür kann der Kämpfer bei **leichten** Treffern durch diese Waffen **2** von seinen **AP-Verlusten** abziehen.

Besonderheiten beim Zaubern

Priester und Hexer besitzen übersinnliche Fähigkeiten. Für zauberfähige Charaktere wie sie gibt es den Begriff **Zauberer**. Die einen Zauberer vollbringen Wunder durch die Anrufung ihrer Gottheiten, die anderen entfesseln magische Kräfte, indem sie geheimnisvolle Worte sprechen und mystische Gesten vollführen. Im Abschnitt »*Kleiner magischer Almanach*« findest du die Zauber aufgelistet und auch für Zauberlehrlinge verständlich erläutert.

Kleiner magischer Almanach

Dieser Almanach beschränkt sich auf eine kleine Auswahl an Sprüchen aus den Zauberbüchern *Midgards*. Es werden nur diejenigen Zauber aufgeführt, die für den *Raub der Reliquie* gebraucht werden.

MIDGARD kennt drei verschiedene Arten von Zaubern:

- **Gedankenzauber**, bei denen ein konzentrierter Gedanke des Zauberers genügt,
- **Wortzauber**, bei denen eine Zauberformel aufgesagt werden muss,
- **Gestenzauber**, bei denen der Zauberer zusätzlich noch ritualisierte Bewegungen mit beiden Armen machen muss.

Die Magie kann sich gegen den Körper oder Geist einer Person (**P**) richten oder sie indirekt durch Verzauberung der Umgebung (**U**) gefährden. Davon hängt ab, ob ein Opfer des Zaubers sich mit einem **WW:Resistenz** oder einem **WW:Abwehr** wehren darf. Fehlt die Angabe von **P** oder **U**, ist kein Widerstandswurf möglich. Zu jedem Spruch gehören außerdem weitere Spielwerte, die für seinen Einsatz im Spiel nötig sind:

Zaubern kostet Kraft. Wenn ein Zauberer einen Spruch anwenden will, verliert er **Ausdauerpunkte (AP)** - wie viele steht hinter dem Namen des Spruchs. „1 AP je Wesen“ bedeu-

tet, dass der Zauberer für jedes Wesen, das er verzaubern will, 1 AP verliert. Die Ausdauer ist auch dann verloren, wenn der EW:Zaubern misslingt.

Die **Zauberdauer (Zd)** ist ein Augenblick (Aug - die Magie wirkt, sobald der Zauberer aufgrund seines Gewandtheitswertes an der Reihe ist), 10 sec (die Magie wirkt am Ende der Runde) oder deutlich länger (Zaubern findet hier außerhalb vom Kampfgeschehen statt).

Die meisten Zauber haben eine bestimmte **Reichweite (Rw)**, die in Metern angegeben wird. Manche Sprüche wirken dagegen nur, wenn das Ziel vom Zauberer berührt wird (**Rw** Berührung), oder nur auf den Zauberer selbst (**Rw** Zauberer).

Die **Wirkungsdauer (Wd)** ist in Sekunden oder Minuten angegeben. Steht hier hingegen ein „-“, dann wirkt die Magie dauerhaft.

Angst (Wort, P) 1 AP je Wesen
Zd Aug, **Rw** 30 m, **Wd** 10 min

Der Zauberer kann bis zu 10 Wesen ängstlich und übervorsichtig machen. Von sich aus greifen sie nicht an, wehren sich aber, wenn sie oder ihre Gefährten angegriffen werden.

Bannen von Dunkelheit (Wort) 1 AP
Zd Aug, **Rw** 9 m Umkreis, **Wd** 10 min

Im Umkreis um den Zauberer wird alles von trübem Tageslicht erhellt. Der Lichtschein bewegt sich mit dem Zauberer.

Bannen von Licht (Wort) 1 AP
Zd Aug, **Rw** 9 m Umkreis, **Wd** 10 min

Wie *Bannen von Dunkelheit*, nur wird der Wirkungsbereich in undurchdringliche Finsternis gehüllt.

Beeinflussen (Wort, P) 3 AP
Zd 10 sec, **Rw** 15 m, **Wd** 10 min

Der Zauberer kann bis zu 10 Wesen, mit denen er reden kann, in seinem Sinn beeinflussen. Sie sind eher bereit, auf seine Vorschläge einzu-

gehen, wenn diese sinnvoll und gut begründet erscheinen.

Eiswand (Geste) 1 AP je m Breite
Zd 10 sec, **Rw** 15 m, **Wd** 10 min
 In bis zu 15 m Entfernung entsteht eine 50 cm dicke Wand aus Eis. Sie reicht vom Boden bis zur Decke eines Raumes, maximal aber bis zu einer Höhe von 6 m, und ist unbeweglich. Die Anzahl der AP bestimmt die Breite der Wand.

Erkennen der Aura (Gedanke) 1 AP
Zd Aug, **Rw** 30 m, **Wd** 1 min
 Der Zauberer erkennt übernatürliche Dinge oder Wesen (z.B. Reliquien oder Dämonen), die sich in seinem Blickfeld befinden, an der Art ihrer Auren, z.B. dämonisch, elementar, finster oder göttlich. Normale Zauberei kann nicht entdeckt werden.

Feuerkugel (Geste, U) 2 AP
Zd 10 sec, **Rw** 50 m, **Wd** 2 min
 Neben dem Zauberer entsteht eine schwebende, feurige Kugel von 50 cm Durchmesser. Er kann sie mit **B3** (!) bewegen und jederzeit explodieren lassen; wird seine Konzentration gebrochen, explodiert sie sofort. Wesen im Zentrum der Explosion verlieren **4W6 LP und AP**, Wesen in 1 m Entfernung **3W6**, in 2 m Entfernung **2W6** und in 3 m Abstand **1W6**. Rüstung schützt gegen die LP-Verluste, und ein erfolgreicher WW:Resistenz halbiert den Schaden.

Göttlicher Blitz (Geste, U) 3 AP
Zd Aug, **Rw** 30 m, **Wd** 2 min
 Der Zauberer ruft eine Serie leuchtender Blitze herbei, mit denen er ein vorher bestimmtes Wesen im Fernkampf angreifen kann. Sein Fertigkeitswert für diese Angriffe ist +6. Solange er keine anderen Handlungen ausführt, kann er einmal pro Runde, höchstens 12 Runden lang, je einen Blitz gegen das Opfer schicken. Bei Treffern richtet der Blitz **1W6-1** Schaden an.

Rüstung verringert hierdurch verursachte LP-Verluste nicht, und Verteidigungswaffen werden beim WW:Abwehr nicht berücksichtigt.

Handauflegen (Geste) 2 AP
Zd 10 sec, **Rw** Berührung, **Wd** -
Handauflegen gibt einem Lebewesen (auch dem Zauberer selbst) **einmal pro Tag** neue Kraft in Form von **1W6 AP** zurück.



Heilen schwerer Wunden (Geste) 4 AP
Zd 10 min, **Rw** Berührung, **Wd** -
 Dieser Spruch wirkt wie *Heilen von Wunden*, doch gewinnt der Verzauberte **2W6 LP und AP** zurück. Ein Lebewesen kann **nur alle 3 Tage einmal** von diesem Zauber profitieren. Allerdings kann er zusätzlich zu *Heilen von Wunden* eingesetzt werden.



Heilen von Wunden (Geste) 3 AP
Zd 1 min, Rw Berührung, Wd -
Heilen von Wunden gibt einem Verletzten (auch dem Zauberer selbst) **1W6 LP und AP** zurück. Ein Lebewesen kann mit diesem Zauber **nur alle 3 Tage einmal** geheilt werden.

Heiliger Zorn (Gedanke) 1 AP
Zd Aug, Rw Zauberer, Wd 2 min
 Der Zauberer wird so von gerechtem Zorn erfüllt, dass sich seine Stärke um **30** erhöht und er im Nahkampf einen um **+1** höheren Schaden anrichtet.

Heranholen (Geste, U) 1 AP
Zd Aug, Rw 30 m, Wd 10 sec
 Ein Gegenstand, der nicht mehr als 10 kg wiegt, fliegt gradlinig mit 3 m pro Sekunde in die Hand des Zauberers. Wird der Gegenstand von jemandem festgehalten, so steht ihm ein **WW:Abwehr** mit einem Zuschlag von **Stärke/5** zu. Misslingt der Widerstandswurf, wird der Person der Gegenstand aus den Händen gerissen.

Macht über das Selbst (Gedanke) 1 AP
Zd Aug, Rw Zauberer, Wd 24 Stunden
 Dem Zauberer erhält übernatürliche Körperkontrolle. Er kann Atmung oder Herzschlag extrem verlangsamen, 6 Stunden ohne Luft auskommen, eine große passive Kraft ausüben, um z.B. eine schwere Steintür offen zu halten, und er wird immun gegen Magie, die seinen Geist beeinflussen will. Solange die Wirkung anhält, kann er keine anderen Zauber einsetzen und erhält Abschläge von **-4** auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe. Der Zauberer kann *Macht über das Selbst* jederzeit vorzeitig enden lassen.

Macht über belebte Natur (Wort, P) 6 AP
Zd 10 sec, Rw 30 m, Wd 2 Stunden
 Der Zauberer belegt normale Tiere mit einem Bann und kann sie unter seine geistige Kontrolle bringen, so dass sie seinen Anweisungen folgen. Versucht er, ein Tier zu Handlungen zu zwingen, die gegen dessen Natur sind, oder lässt es für sich kämpfen und verliert es dabei mehr als die Hälfte seiner LP oder AP, so bricht

der Bann automatisch. Wenn der Zauberer ein Tier unter seinem Bann handeln lässt, kann er selbst nicht handeln. Handelt er dagegen, steht das Tier passiv in der Gegend herum.

Schlaf (Geste, P) **3 AP** je Wesen

Zd Aug, Rw 30 m, Wd 8 Stunden
Mit *Schlaf* kann der Zauberer alle Lebewesen, die sich in einem Kreis von 3 m Radius aufhalten, in einen magischen Schlaf versetzen, der 8 Stunden andauert. Lautes Schreien und feste körperliche Berührung wecken den Schlafenden vorzeitig wieder auf. Befinden sich die Opfer in einem Kampf oder in einer ähnlichen Situation, wirkt der Zauber nicht.

Schmerzen (Geste, P) **2 AP**

Zd Aug, Rw 30 m, Wd 1 min
Das Opfer verliert 1W6 AP und erhält wegen stehender Schmerzen einen Abschlag von -4 auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe. Außerdem bewegt es sich nur mit der Hälfte seiner Bewegungsweite.

Todeshauch (Geste, U) **3 AP**

Zd Aug, Rw 18 m, Wd 1 min
Der Zauberer zeichnet mit dem Finger ein Symbol in die Luft, von dem aus sich mit **B3** ein giftiger weißer Nebel ausbreitet - bei Windstille gleichmäßig in alle Richtungen. Das Kontaktgift muss nur mit ungeschützter Haut in Berührung kommen, um zu wirken. Nach Ende der Wirkungsdauer löst sich der Nebel auf. Der Zauberer selbst kann rechtzeitig zurücktreten, da der Nebel sich 10 sec nach Wirkungsbeginn erst um 3 m ausgebreitet hat. Ein Lebewesen, das in diesen Nebel gerät, erleidet einmalig **3W6** schweren Schaden. Gelingt ihm ein **PW:Gift**, verliert es nur halb so viele LP und AP.

Unsichtbarkeit (Wort) **3 AP**

Zd Aug, Rw Zauberer, Wd 10 min
Der Zauberer wird mitsamt seiner getragenen Ausrüstung unsichtbar. Solange er unsichtbar bleiben will, muss er sich konzentrieren und darf keine Erfolgswürfe machen. Er wird sofort

sichtbar, wenn er aus welchem Grund auch immer Ausdauerpunkte verliert.

Verwirren (Geste, P) **3 AP**

Zd Aug, Rw 30 m, Wd 10 sec
Das Opfer weiß kurzzeitig nicht, wo es sich befindet und was es gerade machen wollte. In seiner Verwirrung bleibt es stehen. Dabei bricht es angefangene Tätigkeiten, z.B. eigene Zaubervorgänge, ab und greift nicht an, kann aber Angriffe abwehren.

Windstoß (Geste) **1 AP**

Zd Aug, Rw 30 m, Wd 10 sec
Ein kurzer Windstoß geht vom Zauberer aus und weht in dessen Blickrichtung. Kerzen verlöschen, Fackeln gehen bei einem Wurf von 1-3 auf dem W6 aus. Gaswolken und leichte Gegenstände wie z.B. Papierstücke oder Federn werden 3 m vom Zauberer weggeblasen. Gegen den Wind auf den Zauberer abgefeuerte Schüsse erhalten -4 auf EW:Angriff.

Zaubertrünke

Damit ein Zaubertrank wirkt, muss man ihn einnehmen. Die Wirkung tritt sofort ein. Für das Abenteuer sollte man die folgenden Trünke kennen:

Heiltrunk: wirkt wie *Heilen von Wunden* (+1W6 LP und AP) und kann zusätzlich zu diesem Spruch benutzt werden.

Krafttrunk: gibt wie der Zauber *Handauflegen* 1W6 AP zurück.

Trunk des Bannens von Gift: hebt die Wirkung von Gift auf.

Verwandlungstrunk: gibt dem Opfer eine andere Gestalt. Der Verwandelte behält seine Identität und sein Wissen, aber seine Fähigkeiten werden durch den neuen Körper bestimmt. Die Wirkung kann nur mit Magie aufgehoben werden.

Ein Beispiel

Nachdem du nun die grundlegenden MIDGARD-Regeln kennst und dir deine Abenteuerfigur angeschaut hast, kannst du direkt mit dem Abenteuer *Der Raub der Reliquie* ins Spiel einsteigen. Vorher gibt es aber als Beispiel noch einen Auszug aus dem Dialog, der während einer Spielrunde abläuft. Damit kannst du dir besser vorstellen, wie sich das Spielen einer Rolle und der Einsatz von Regeln in der Praxis ergänzen.

Die Beteiligten:

- der *Spielleiter*
- Claudia alias *Aelfrun*, die Vanapriesterin
- Jasmin alias *Briana*, die Glücksritterin
- Markus alias *Almerik*, der Magier
- Patrick alias *Thorolf*, der Barbar
- Thomas alias *Gildrin*, der Zwergenkrieger

Schauplatz der Handlung ist ein ausgedehntes Wald- und Moorgebiet, in dem die Abenteuer einen vermissten Händler suchen. Sie nähern sich der Furt über einen Fluss, der ihren Weg kreuzt.

Spielleiter: „Ihr habt die Stelle, in der Almerik beinahe im Treibsand versunken wäre, hinter Euch gelassen, ohne dass seither etwas passiert ist. Der Weg sieht aus wie immer; links und rechts tauchen immer wieder Büsche, vereinzelt Bäume und ab und zu ein Tümpel mit mannshohem Schilf aus dem dichten Nebel aus. Ihr könnt nur ein paar Meter weit sehen. Der Weg macht jetzt vor euch einen Bogen, und ihr hört ein leises Plätschern.“

Patrick (der als Thorolf vorne geht): „Ich gehe vorsichtig zur Biegung hin und versuche, etwas zu erkennen. Dabei fasse ich mein Schwert fester.“

Thomas: „Wir anderen folgen Thorolf; ich sichere uns den Rücken.“

Spielleiter: „Der Weg führt zu einem schlammigen, träge fließenden Fluss, den

man über eine Furt überqueren kann. Der Fluss ist an dieser Stelle etwa 10 m breit.“

Patrick: „Schon wieder nasse Füße. Na gut, ich stürze mich in die Fluten.“

Jasmin: „Halt Thorolf. Lass mich vorgehen. Ich nehme meinen Speer und taste vorsichtig den Grund der Furt ab - nicht dass schon wieder einer versackt.“

Briana steigt also voran ins Wasser, während ihr Thorolf mit dem Schwert in der Hand folgt. Die anderen Figuren stehen abwartend am Ufer, da kein Spieler gesagt hat, dass er den beiden folgt. Als die beiden Abenteuer die Mitte der Furt erreicht haben, lässt der Spielleiter Patrick einen EW:Wahrnehmung und Jasmin einen EW:Gute Reflexe würfeln. Beide würfeln zu niedrig.

Spielleiter: „Als Ihr die Mitte der Furt erreicht habt, springt auf einmal etwas von links aus den Fluten. Ihr seht nur ein riesiges Maul voller Zähne, dass wie ein Fangeisen zuschnappt.“



Das ist unerwartet für euch und ihr seid völlig überrascht.“

Der Spielleiter würfelt einen EW:Angriff für den Riesenfrosch, der Briana als einen Appetithappen ansieht - zu wenig. Zu einer richtigen Glücksritterin gehört halt auch eine Portion Glück.

Spielleiter: „Briana hat Glück; die Zähne verfehlen sie um Haaresbreite. Thorolf läuft Gefahr, vor Schreck auf den glatten Flusskieseln in der Furt auszurutschen: mach doch einmal einen Prüfwurf für Gewandtheit!“

Der Wurf glückt. *Patrick:* „So leicht wankt Thorolf, der Barbar, nicht. Ich zieh dem Ungeheuer, was immer es auch ist, eins mit dem Schwert über.“

Spielleiter: „Moment! Einen Augenblick brauchst Du schon noch, bis Du Dich fassen kannst. So, jetzt geht der eigentliche Kampf gegen den riesigen Frosch, den Du jetzt besser erkennen kannst, los. Briana reagiert - gewandt wie sie ist - zuerst. Dann beißt der Frosch zu, und dann endlich kann Thorolf zuhauen.“

Die zweite Runde beginnt. In der ersten durfte Thorolf nicht zuschlagen, da er vom unerwarteten Angriff überrascht wurde. Jasmins EW:Angriff glückt, und der WW:Abwehr, den der Spielleiter für den Frosch würfelt, scheitert.

Spielleiter: „Briana reißt ihren Speer hoch, während der Frosch erneut zum Sprung ansetzt - und er spießt sich selbst auf! Er ist aber zäh und schnappt wieder zu.“ - würfelt und hat Erfolg, aber Jasmins WW:Abwehr glückt. „Briana kann ihren Arm gerade noch zurückreißen. Ein paar Schrammen und ein zeretzter Ärmel sind alles, was der Frosch anrichtet.“

Patrick: „Jetzt bin ich aber dran!“ - und schwingt den Würfelbecher.

Spielleiter: „Nein! Denn jetzt springen aus dem Wasser zu beiden Seiten der Furt drei weitere Frösche los.“

Markus: „Das kann man ja nicht mit ansehen. Ich zaubere *Fesselbann* gegen eines der Untiere.“

Spielleiter: „In Ordnung, aber das wirkt frühestens am Ende der Runde.“

Markus: „Na gut, dann fange ich schon mal mit dem Zaubern an.“

Die Frösche und auch Thorolf verfehlen ihre Gegner. Schließlich hat Almerik sein Zauberritual beendet.

Markus: „So, und jetzt erledigt die Kraft meiner Magie die Bestie!“ und würfelt hoch genug beim EW:Zaubern.

Spielleiter: „Warten wir’s ab. Der Frosch spürt offensichtlich die unsichtbaren Fesseln, aber noch versucht er, dem Zauber zu widerstehen ...“ Er würfelt den WW:Resistenz - und scheitert: „... vergeblich! Das Tier kann sich nicht mehr rühren und versinkt in den Fluten.“

Nach einem harten Kampf, in dem nicht nur Thorolfs Schwert und Almeriks Zauber zum Einsatz kommen, sondern auch noch Gildrin eingreifen muss, haben die Abenteurer die Riesenfrösche überwunden. Sie hätten natürlich auch fliehen können, denn die Tiere hätten sich kaum weit vom Fluss entfernt.

Jasmin: „Ich blute ja am Bein! Kann mich jemand verarzten?“

Claudia: „Ich schau mir das mal an. Sieht böse aus.“ (Briana hat durch drei Froschbisse insgesamt 7 Lebenspunkte verloren). „Da brauchst Du mehr als *Erste Hilfe*. Mit Vanas Weisheit und Güte kann ich die Wunde schließen.“ - Ihr EW:Zaubern für *Heilen von Wunden* gelingt. - „Ich halte meine Hände über Brianas Bein und lasse die Kraft Göttin aus mir fließen. Langsam schließt sich die klaffende Wunde, bis ...“ (würfelt eine 5 für die Zahl der geheilten LP und AP) „... nur noch eine schmale rote Linie zu sehen ist, die ich dann noch mit *Erster Hilfe* versorge.“

Thomas: „Seid ihr endlich fertig. Dann können wir ja die Umgebung absuchen. Unser gesuchter Händler könnte ja diesen Bestien zum Opfer gefallen sein. Dann müssten wir sein Skelett oder wenigstens den Rucksack mit seinen Waren finden können.“

Spielbereite Figuren

Borias

Barbar aus Clanngadarn

St 100, Gs 87, Gw 83, Ko 95,
In 62, Zt 41 - **KR** (-3 LP) - B 20

18 LP

28 AP

Angriff: Barbarenstreitaxt+9 (2W6+4), Dolch+8 (1W6+3), Keule+8 (1W6+3), Langschwert+8 (1W6+5), leichter Speer+8 (1W6+3), Bogen+8 (1W6), Faust+4 (1W6) - **Abwehr**+12, **Resistenz**+12

Fertigkeiten: *Geländelauf*+12, *Klettern*+12, *Schwimmen*+12, *Spurensuche*+8

Besitz: Kettenrüstung, normale Kleidung, Ledertiefel, Wolfsfell
auf dem Rücken: Barbarenstreitaxt, Bogen, Köcher mit 20 Pfeilen
am Waffengurt: Langschwert, Dolch und Keule

auf Pferd geschnallt: leichter Speer

Rucksack mit: Feuertopf aus Ton, Feuerstein und Zunder, 20 m Seil, 5 Rationen Trockenfleisch, Feldflasche, Wolldecke, Trunk *Bannen von Gift* (hebt einmal die Wirkung von Gift auf)

Geld: 35 GS

Siofra

Hexe aus Erainn

St 53, Gs 67, Gw 84, Ko 91,
In 78, Zt 99 - **LR** (-2 LP) - B 24

16 LP

19 AP

Angriff: Dolch+7 (1W6), Faust+4 (1W6-3) - **Abwehr**+13, **Resistenz**+16

Fertigkeiten: *Erste Hilfe*+9, *Heilkunde*+8, *Pflanzenkunde*+8, *Tierkunde*+8, *Wahrnehmung*+8 - *Lesen und Schreiben*

Zaubern+15: *Angst*, *Beeinflussen*, *Eiswand*, *Heranholen*, *Macht über das Selbst*, *Macht über die belebte Natur*, *Schlaf*, *Schmerzen*, *Unsichtbarkeit*, *Verwirren*

Besitz: Lederrüstung, Lederhandschuhe, normale Kleidung, Lederschuhe, gut verarbeiteter Kapuzenmantel

am Gürtel: wertvoller Dolch, abblendbare Laterne

im Rucksack: Lampenöl für 24 Stunden, 3 kleine Talgkerzen, Feuerstein und Zunder, Spiegel aus poliertem Metall, Schreibzeug (Pinsel, Tusche, 3 Blatt Pergament) in wasserdichter Lederhülle, Kamm und Bürste, Kräuter für Kräutertee, warme Decke

Geld: 46 Goldstücke, 1 Saphir (100 GS)

Spielbereite Figuren

Morwin NiCeata

Glücksritterin aus Alba

St 58, Gs 96, Gw 93, Ko 72,
In 91, Zt 45 - **LR** (-2 LP) - B 28

15 LP

21 AP

Angriff: Dolch+10 (1W6+1), Langschwert+9 (1W6+3), Armbrust+9 (1W6), Wurfmesser+9 (1W6-1), Parierdolch+2, Faust+4 (1W6-2) - **Abwehr**+13, **Resistenz**+12

Fertigkeiten: *Erste Hilfe*+9, *Fallen entdecken*+8, *Gute Reflexe*+9, *Schleichen*+8, *Spurensuche*+8 - *Lesen und Schreiben*

Besitz: Lederrüstung, Lederhandschuhe, normale Kleidung, feste, hohe Lederstiefel, grauer Elfenumhang

auf dem Rücken: leichte Armbrust, Köcher mit 30 Bolzen

am Waffengurt: Langschwert, Parierdolch, Dolch, 2 Wurfmesser

im Rucksack: 5 Fackeln, Feuerstein und Zunder, 1 Satz Einbrecherwerkzeug (auch eine kleine Feile), warme Wolldecke

Geld: 52 GS, 1 Rubin (50 GS)

Tharon Donnerstimme

Zwergenpriester

St 92, Gs 63, Gw 76, Ko 86,
In 83, Zt 96 - **KR** (-3 LP) - B 14

17 LP

18 AP

Angriff: Kriegshammer+7 (1W6+3), Streitaxt+7 (1W6+4), Faust+4 (1W6-2) - **Abwehr**+12, **Resistenz**+17

Fertigkeiten: *Erste Hilfe*+9, *Heilkunde*+8, *Pflanzenkunde*+8, *Wachgabe*+6, *Zauberkunde*+8 - *Zwergenrunen lesen und schreiben*

Zaubern+15: *Bannen von Dunkelheit*, *Erkennen der Aura*, *Göttlicher Blitz*, *Handauflegen*, *Heilen von schweren Wunden*, *Heilen von Wunden*, *Heiliger Zorn*

Besitz: Kettenhemd, normale Kleidung, Lederstiefel

auf dem Rücken: Kriegshammer

am Waffengurt: Streitaxt

im Rucksack: abblendbare Laterne, Lampenöl für 12 Stunden, Feuerstein und Zunder, Trinkhorn mit Goldbeschlag, Kämmen und Bürsten zur Bartpflege, 2 warme Decken, 20 m Seil mit Wurfhaken, Trunk *Bannen von Gift* (hebt einmal die Wirkung von Gift auf)

Geld: 44 GS, 6 Edelsteine (4×50 GS, 2×100 GS)

Der Raub der Reliquie

Das folgende kurze Abenteuer zeigt beispielhaft, wie der Handlungsrahmen für einen Rollenspielabend aussieht. Die eigentliche Geschichte entwickelt sich dann aus diesen Vorgaben, den Entscheidungen der Spieler und dem Wechselspiel zwischen Regeln und dem im Würfeln steckenden Zufall. Das Abenteuer ist für einen Spielleiter und vier Spieler gedacht, die in die Haut der auf den Seiten 26-27 beschriebenen Abenteuerer schlüpfen. Wenn sich nicht genügend Mitspieler finden, so muss das kein Hindernis sein. Es ist auch ausnahmsweise möglich, dass ein Spieler mehr als eine Figur führt, damit alle vier Abenteuerer zusammen die Suche nach der geraubten Reliquie angehen können.

Warnung: Die folgenden Informationen sind **nur für die Augen des Spielleiters** bestimmt! Als Spieler kannst du die Abenteuerbeschreibung **nach dem Spielen** lesen, aber auf keinen Fall vorher, wenn du dir und den anderen nicht den Spaß verderben willst.

Im folgenden Text sind manche Passagen eingerahmt. Runde Rahmen enthalten einfach ein paar Zusatzinformationen. Texte, die der Spielleiter den Spielern als Einleitung einer Szene vorlesen oder auch in eigenen Worten erzählen kann, werden dagegen durch eckige Rahmen markiert. Sie beinhalten die Informationen, die die Spieler auf Anhieb bekommen, wenn sie einen neuen Schauplatz betreten. Der erste Rahmen liefert den Einstieg in die Geschichte.

Der Beginn des Abenteuers

Eure Wege haben sich vorgestern zufällig in einem Gasthaus an der Zwergenstraße gekreuzt, die den albi-schen Norden mit den Handelszentren des Südens verbindet. Dort habt ihr festgestellt, dass ihr alle im Grenzland einen Gelehrten treffen wollt, der euch klingende Münze für eure Dienste versprochen hat. Doch das ist eine andere Geschichte. Jedenfalls habt ihr beschlossen, zusammen zu reisen. Heute Abend genießt ihr die Gastfreundschaft des Klosters von Wodding, das ein Hospiz für Pilger und andere Reisende unterhält. Das Kloster ist nicht nur für das hier gebraute Starkbier, sondern auch für eine besondere Reliquie bekannt, den *Arm des Heiligen Caedfal*. Der Heilige war zu Lebzeiten Abt des Klosters und wirkte mit seiner Kenntnis der Heilkräuter und der Gunst der Göttin Vana wahre Wunder bei der Bekämpfung von Seuchen.

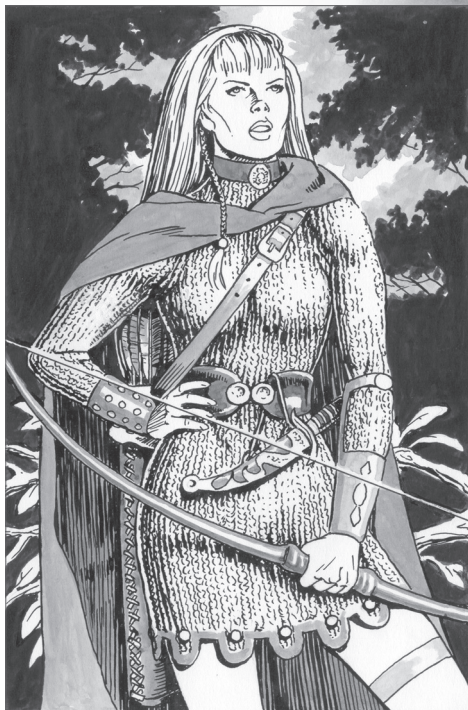
Lange nach Einbruch der Dunkelheit, während ihr im Speisesaal noch ein letztes Bier vor dem Schlafengehen genießt, hört ihr von draußen, dass das Hoftor für einen späten Reisenden geöffnet wird. Dies scheint für einige Unruhe zu sorgen, aber das geht euch ja eigentlich nichts an ...

Entscheiden die Spieler, dass ihre Abenteuerer nachschauen, was draußen los ist,

sehen sie gerade noch, wie der Neuan-kömmling in Begleitung von Mönchen in einem Seitenflügel des Klosters verschwindet. Ihre Neugier wird aber bald befriedigt, denn noch bevor die Abenteuer sich für die Nachtruhe in den Gemeinschaftsschlafräum zurückziehen können, werden sie von einem aufgeregten Nozizen geholt, der sie bittet, ihn zu **Abt Ingram** zu begleiten.

Auf einem gepolsterten Lehnstuhl sitzend erwartet euch der ehrwürdige Abt im Kreise einiger älterer Mönche. Vor ihm steht eine Waldläuferin, der noch die Strapazen eines Gewaltmarsches anzusehen sind und die jetzt beiseite tritt, um Platz für euch zu machen. Abt Ingram bittet euch, die ihr kampferprobte Leute zu sein scheint, um Hilfe bei einem unerwarteten Problem.

Das Kloster von Wodding unterhält eine kleine Außenstelle in dem aufstrebenden Walddorf Ewardsbron, das etwa zwei Tagesmärsche im Osten liegt. Dort war vor etwa vier Wochen das Gelbaugenfieber ausgebrochen, und es war eine Selbstverständlichkeit, den um Hilfe bittenden Glaubensbrüdern den *Arm des Heiligen Caedfal* auszuleihen, um die ansteckende Krankheit frühzeitig einzudämmen. Daran war aber die Bedingung geknüpft, die Reliquie rechtzeitig zum Haelarsdag an ihren angestammten Platz zurückzubringen. Dieser örtliche Feiertag, zu dem das Kloster viele Heilung suchende Pilger erwartet, findet in drei Wochen statt. Morgen hätte eine Reisegesellschaft mit dem *Arm des Heiligen* in Wodding ankommen sollen.



Jetzt ist aber nur eine Waldläuferin aus Ewardsbron aufgetaucht. Sie war der Reisegruppe vorausgeeilt und hatte an dem vereinbarten Treffpunkt vergeblich auf ihre Begleiter gewartet. Auf dem Rückweg stieß sie auf die Stätte eines Kampfes. Der Boden war aufgewühlt und von Blut durchweicht. Vereinzelt lagen zerbrochene Waffen herum, einige davon mit seltsamen Spitzen aus gehärtetem Feuerstein. Das Gepäck der Reisegesellschaft war durchwühlt worden, und es fehlten sämtliche Lebensmittel, Waffen und Wertgegenstände. Weder Leichen noch Überlebende waren zu sehen, und eine breite Spur aus menschlichen und

klauenbewehrten Füßen führte von dem Waldweg weg auf einen Wildwechsel. Die Waldläuferin folgte der Spur etwa eine Stunde lang, bevor sie umkehrte, konnte aber keine weiteren Informationen gewinnen.

Es würde zwei volle Tage dauern, Hilfe aus der nächstgelegenen Stadt Thame zu holen. Der Abt bittet daher euch, gleich morgen früh aufzubrechen, der noch frischen Spur der Räuber zu folgen und möglichst den *Arm des Heiligen Caedfal* zurückzuholen. Wenn ihr dabei auch das Schicksal der verschwundenen Reisegruppe aus Ewardsbron aufklären könnt - um so besser.

Wenn die Abenteurer die Reliquie rechtzeitig vor dem Haelarsdag, d.h. in spätestens 18 Tagen, nach Wodding bringen,

Kobolde in der Welt *Midgard*

Kobolde sind nur etwa 90 cm große, menschenähnliche Wesen mit pechschwarzer, lederartiger Haut. Ihre Schädelform erinnert allerdings eher an kleine Bären, und ihre Hände sind mit Klauen bewehrt. Sie gelten als gefräßig und diebisch und lieben es, Menschen mehr oder weniger bössartige Streiche zu spielen. Offene Auseinandersetzungen meiden sie, es sei denn, sie sind in großer Überzahl oder sie werden von mächtigen Anführern kontrolliert, vor denen sie mehr Angst haben als vor ihren Gegnern. In diesem Abenteuer sind das die Hexe Angwen und der Dämon Yfellim.

zahlt der Abt jedem von ihnen eine Belohnung von **200 Goldstücken**. Außerdem erhält jeder sofort einen *Heiltrunk* und einen *Krafttrunk* (s. S. 23) aus der Klosterapotheke, die ihnen beim Erreichen ihres Ziels helfen mögen, die sie aber auch behalten können, wenn sie sie diesmal nicht benötigen.

Versuche, den Preis in die Höhe zu treiben, weist der Abt mit der Bemerkung von sich, dass er kein Händler sei und dass das Wohlwollen der albischen Götter wohl mehr zählt als ein paar hundert zusätzliche Münzen. Abt Ingram kann präzise Angaben über Aussehen und Wirkungsweise der Reliquie machen (s. S. 47, Kasten). Auf entsprechende Fragen teilt er mit, dass die Reisegesellschaft aus vier Mönchen und einem Dutzend Waldbauern und Holzfällern aus Ewardsbron bestand. Zum Schutz des *Arms des Heiligen Caedfal* reisten außerdem sechs Krieger des Sonnenordens mit, wackere Streiter im Dienst der albischen Götter.

Was steckt dahinter?

Alba leidet schon seit langem unter den Umtrieben von Hexen, Finstermagiern und anderen Anhängern der finsternen Mächte, die aus den unterschiedlichsten Gründen ihre Seele dem Dämonenfürsten Samiel, auch „der Grüne Jäger“ genannt, verschrieben haben, um sich seine Hilfe zu erkaufen. Auch hinter dem Raub der Reliquie stecken Anhänger Samiels.

Vor einigen Jahren hat die Schwarze Hexe Angwen von ihrem dämonischen Meister den Auftrag erhalten, in einer abgelegenen Gegend des Waldes von Tureliand, in die sich nur selten ein Mensch verirrt, einen

Stützpunkt zu errichten, der von der Obrigkeit verfolgten Dämonendienern als Zuflucht dienen kann. Zur Unterstützung sandte ihr Samiel einen seiner zuverlässigsten Diener, den Dämon Yfellim. In al-bischen Sagen ist er auch als „der Schwarze Mann“ bekannt, da er auf *Midgard* in der Gestalt eines pechschwarzen Mannes mit ledriger Haut, Drachenflügeln und Klauen an Händen und Füßen erscheint.

Dem unheiligen Paar gelang es, sich als Gott der Kobolde und als seine Priesterin zu etablieren. Kobolde haben normalerweise mit Religion nicht viel am Hut, aber da es denjenigen, die sich der Hexe und dem Dämon anschlossen, gut ging, wuchs ihre Anhängerschar stetig an. So konnten sie sich auf immer weitere und größere Raubzüge wagen. Inzwischen fühlen sie sich stark genug, selbst grö-

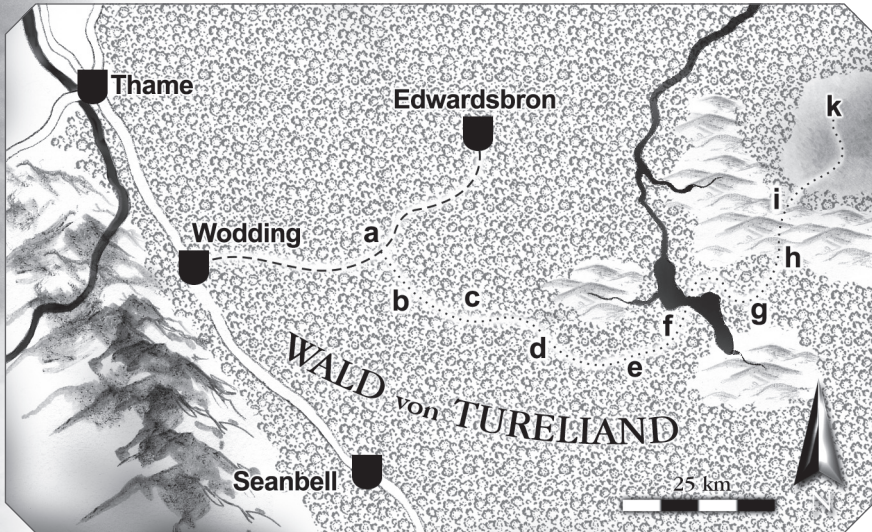
ßere und gut bewaffnete Gruppen wie die Reisegesellschaft aus Ewardsbron anzugreifen. Angwen hatte zufällig von dem Transport der Reliquie erfahren, und diese Gelegenheit, den verhassten al-bischen Glauben zu schwächen, wollte sie sich nicht entgehen lassen. Sie führte persönlich eine große Schar Kobolde an und anschließend wieder zurück in ihren Schlupfwinkel in einem fernen Moor. Die Reliquie und die Wertgegenstände beanspruchte die Hexe für sich, während die Kobolde mit Waffen, Lebensmitteln und den überlebenden Menschen, die ihnen als Sklaven dienen sollen, belohnt wurden.

Auf den Spuren der Räuber



Der Wald von Tureliand ist über weite Strecken ein urtümlicher Forst, wo dichtes Unterholz oder die miteinander verwobenen Zweige von Nadelhölzern ein zügiges Vorankommen abseits von Pfaden und Wildwechsellern unmöglich machen. Insbesondere würde ein Abweichen von den Wegen automatisch deutliche und tagelang sichtbare Spuren an der Vegetation hinterlassen, z.B. abgebrochene Zweige.

Östlich von Ewardsbron liegen die Glenkillie-Hügel, die ebenfalls mit dichtem Wald bedeckt ist. Die bis zu 300 m hohe Hügelkette ist von tiefen Tälern durchzogen, die reißenden Bächen als Bett dienen. Die Reisegruppe legt unter den herrschenden Bedingungen etwa **20 km pro Tag** zurück.



Wenn die erste Nacht hereinbricht, müssen die Spieler dem Spielleiter beschreiben, wie die Abenteurer ihr Nachtlager sichern, d.h. ob sie ein Feuer machen und ob und wie sie Wachen aufstellen. Die Angaben gelten dann für alle Nächte, solange die Spieler dem Spielleiter nichts anderes mitteilen. Besitzt ein Abenteurer weniger als die Hälfte seiner maximalen AP, so schläft er während einer Nachtwache ein, wenn ihm ein **PW+30: Konstitution** misslingt.

Unterwegs im Wald

Die Abenteurergruppe kommt während des ersten Tagesmarsches zügig auf dem breiten Waldweg voran, der Wodding mit Edwardsbron verbindet. Kurz vor Sonnenuntergang stoßen sie auf die unübersehbaren Spuren des Überfalls. Von dort aus geht es über Wildwechsel und schmale Pfade in die Tiefen des Waldes.

Hinter der Bezeichnung der im folgenden Text beschriebenen Orte, an denen etwas passiert, befindet sich ein kurzer Hinweis, wann die Abenteurer vermutlich hier eintreffen, wenn sie am Tag 1 frühmorgens in Wodding aufgebrochen sind und keine ungewöhnlich langen Ruhepausen eingelegt haben.

a: Der Ort des Überfalls (Tag 1, abends)

An dieser Stelle ist der Boden des Pfades aufgewühlt. Ein paar dunkle Flecken sehen so aus, als könnten sie von getrocknetem Blut stammen. Vereinzelt liegen zerbrochene Speere und Pfeile herum, und an einigen Büschen hängen Kleidungssetzen. Eine breite Spur aus menschlichen und kleinen krallenbewehrten Füßen biegt vom Weg auf einen Wildwechsel ab.

Hier überfielen Kobolde unter Angwens Führung die Reisegruppe aus Ewardsbron und raubten die Reliquie. Die Waffen- und Kleidungsüberreste stammen zum größten Teil von den Reisenden. Einige Speer- und Pfeilspitzen sehen aber primitiv aus und bestehen aus Feuerstein - ungewöhnlich!

Suchen die Abenteurer die Fläche ab, so erkennen sie an abgebrochenen Zweigen und zertrampelten Kräutern, dass die Angreifer sich an mehreren Stellen hinter dichtem Buschwerk verborgen und sich gleichzeitig auf die Reisenden aus Ewardsbron gestürzt hatten. Außerdem fällt ein Kreis von mehr als 30 m Durchmesser auf, in dem Gräser, Kräuter und niedere Büsche verwelkt sind. Bei genauer Untersuchung dieser Stelle findet man einen Ameisenhaufen mit Hunderten toter Insekten und ungewöhnlich viele Kadaver von Kleintieren. Angwen wandte hier ihren *Todeshauch* an.

b: Der verlassene Lagerplatz
(Tag 2, mittags)

Der Pfad führt über eine kleine Lichtung, die vor ein paar Monaten durch einen Waldbrand entstanden, mittlerweile aber wieder von Buschwerk und Baumschösslingen bewachsen ist. Etwa 10 m neben dem Pfad seht ihr die Überreste eines großen Feuers, das hier vor wenigen Tagen gebrannt hat.

Die Aschereste markieren den ersten Lagerplatz der Kobolde nach ihrem Überfall auf die Reisegruppe. Durchwühlen der Asche fördert kleine Schädel und Knochenteile zu Tage. Auf den ersten

Blick kann man sie für Kinderknochen halten, aber die Schädel erweisen sich bei genauer Betrachtung eindeutig als nichtmenschlich. Es handelt sich um die Überreste der neun während des Kampfes umgekommenen Kobolde. Die Abenteurer haben zwar schon von Kobolden gehört, aber begegnet sind ihnen noch nie welche, so dass sie vorerst nicht erfahren, von welchen Wesen die Knochen stammen.



Suchen die Abenteurer die Umgebung des Lagers genau ab, so stoßen sie auf eine Stelle, wo mit primitiven Mitteln eine Grube ausgehoben und wieder gefüllt wurde. Hier sind sieben nackte menschliche Leichen verscharrt. Die Kobolde gestatteten den überlebenden Ewardsbronnern, ihre gefallenen Gefährten hier nach

albischem Ritus zu beerdigen. Schauen sich die Abenteurer die Leichen genau an, so merken sie, dass fünf von ihnen zahlreiche Wunden aufweisen, zwei dagegen unversehrt sind. Mit einem gelungenen



herankommen, so ist das Opfer in der ersten Runde wehrlos. Darüber hinaus richtet jeder Treffer, den der Nachtmarder in der ersten Runde gegen einen Schläfer erzielt, maximalen Schaden von 6 an, ohne dass gewürfelt wird. Solange der Marder noch kein Blut geleckt, d.h. einem Gegner LP geraubt hat, flieht er, wenn man offenes Feuer, z.B. Fackeln, gegen ihn einsetzt.

Nachtmarder

11 LP, 11 AP - TR - St 60, Gw 90, B 24

Biss+9 (1W6) - Abwehr+14, Resistenz+12

Nachtmarder sind schwanzlose Marder mit schwarzgrauem Fell, 1 m lang, die im Kampf von einem Bluttausch übermannt werden, der sie bis zum bitteren Ende kämpfen lässt. Sie kämpfen auch dann noch ohne Nachteile, wenn sie keine AP mehr haben.

EW:Erste Hilfe oder **EW:Heilkunde** kann man feststellen, dass sie an einem durch die Haut wirkenden Gift gestorben sind. Glückt ein **EW:Zaubern**, fällt dem betreffenden Abenteurer der Spruch *Todeshauch* ein.

c: Ein nächtlicher Besuch (Tag 2, abends)

Diese Begegnung ereignet sich an dem der markierten Stelle nächstgelegenen Nachtlager der Gruppe. In der betreffenden Nacht schleicht sich eine Stunde vor Morgengrauen ein Nachtmarder an die schlafenden Abenteurer heran. Der Spielleiter würfelt pro Wache einmal: mit **80%** entdeckt sie das Raubtier rechtzeitig. Kann es unbemerkt an einen Schlafenden

d: Begegnung mit dem Waldochsen (Tag 3, nachmittags)

Eure Reise dauert nun schon fast drei Tage. Der Himmel ist zwar bewölkt, aber zum Glück regnet es nicht. Die Spur ist so immer noch deutlich zu erkennen. Zurzeit folgt sie einem 2 m breiten Wildwechsel, der offensichtlich von großen, schweren Tieren benutzt wird. Auf beiden Seiten wachsen vereinzelt hohe Bäume, zwischen denen der Boden mit dichtem Buschwerk bedeckt ist. In etwa 100 m Entfernung biegt der Pfad scharf nach rechts ab, so dass man seinen weiteren Verlauf nicht einsehen kann. Von vorne nähern sich

schwere stampfende Schritte, unter denen Holz splittert, und ihr hört lautes Schnauben und tiefes Brummen.

Nach dem Vorlesen des obigen Textes sollte der Spielleiter ohne weiteren Kommentar laut bis 20 zählen. In dieser Zeit muss jeder Spieler geäußert haben, was seine Figur macht. Anschließend biegt ein riesiger und schlecht gelaunter Waldochse um die Ecke. Angesichts der Gruppe bleibt der Bulle kurz stehen (der Spielleiter zählt laut bis 10), bis er die Situation erfasst hat. Dann stürmt er auf die Abenteurer, die er für eine Bedrohung seines Reviers hält, los. Der Waldochse trampelt alle Personen in seinem Weg nieder. Einmal in Fahrt stürmt er weiter, bis er die ganze Angelegenheit vergessen hat. Es ist ratsam, sich rechtzeitig in die Büsche zu schlagen. Wirft sich ein Abenteurer erst angesichts des heranstürmenden Ungetüms, d.h. nachdem der Spielleiter zu zählen aufgehört hat, ins dichte Unterholz, so verliert er **1W6+2 AP**.

Wer stehen bleibt, hat zuerst die Chance, mit einem **EW:Geländelauf** oder einem **EW:Gute Reflexe** elegant auszuweichen. Wer das nicht kann oder wer nicht gut genug würfelt, muss einen **PW:Gewandtheit** schaffen, um nicht niedergetrampelt zu werden. Gelingt der Prüfwurf, verliert er nur 1W6+2 AP; andernfalls erleidet er 1W6+2 schweren Schaden.

Waldochse

20 LP, 35 AP - TR - St 100, Gw 50, B 36
Horn+9 (1W6+1) - Abwehr+13, Resistenz+13
Dieser alte Waldochsenbulle ist über 3 m lang und hat eine Schulterhöhe von mehr als 2 m. Er hat ein langes, zotteliges Fell und gefährliche spitze Hörner.

e: Die Gesetzlosen (Tag 4, mittags)

Der Weg verläuft bereits seit einigen Stunden über hügeliges Gelände. Nachdem die Reisegruppe erneut einen Hügelkamm erklommen hat, ist in einer halben Wegstunde Entfernung eine schwache Rauchsäule zu erkennen. Sie steigt von einer vermutlich auf dem Weg liegenden Stelle auf.

Entwickeln die Spieler einen vernünftigen Plan, wie sie sich ungesehen dem Ort des Feuers nähern können, so gelingt dieser, wenn einem Abenteurer ein **EW+8: Schleichen** gelingt. Bemerken die Gesetzlosen dagegen die sich nähernden Abenteurer rechtzeitig, so raffen sie ihre Waffen und ihren Proviant zusammen und verschwinden in der Tiefe des Waldes. Die Abenteurer finden dann die Lichtung verlassen vor, mit allen Anzeichen eines hastigen Aufbruchs.

Der Weg führt über eine etwa 50 m durchmessende Lichtung, in deren Mitte ein kleines Feuer brennt. Um das Feuer gruppieren sich drei behelfsmäßige, aus Ästen, Zweigen und Blattwerk errichtete zeltartige Konstruktionen. Am Feuer sitzen zwei Männer, die in den landestypischen Kilt und Schafsfellwesten gekleidet sind. Ein Messer steckt in ihren Gürteln; handfeste, mannshohe Knüppel, Bögen und Pfeile liegen griffbereit auf dem Boden.

Diese beiden Männer befinden sich mit **sechs** weiteren, in den behelfsmäßigen Unterkünften verborgenen Kameraden

auf der Jagd. Sie gehören zu einer Gruppe von Gesetzlosen, die in diesem abgelegenen Winkel des Walds Zuflucht gefunden haben und sich hier eine einfache, aber sichere und freie Existenz aufgebaut haben. Gelingt es den Abenteurern, mit den Jägern Kontakt aufzunehmen, ohne



dass einer dieser Männer zu Schaden kommt, so verhalten sie sich hilfsbereit. Allerdings versichern sie sich erst, dass die Abenteurer keine Häscher im Dienst eines der Adligen sind, vor denen sie in den Wald geflohen sind. Die Lage ihres versteckten Dorfes nördlich des Loch Domnach verraten sie aber auf keinen Fall.

Ziehen die Abenteurer die Jäger über den Zweck der Expedition ins Vertrauen oder erwähnen sie wenigstens die merkwürdi-

gen Knochenüberreste (s. a), so wissen die Gesetzlosen folgendes zu berichten:

„In den Tiefen des Walds von Tureliand treiben sich in den letzten Jahren immer mehr Kobolde herum, als ob sie jemand dorthin locken würde. Eigentlich sind diese kleinen Gauner harmlos, auch wenn nichts vor ihren diebischen Fingern sicher ist. Aber wenn sie in großer Zahl auftreten, können sie auch gefährlich werden. Wir gehen ihnen jedenfalls aus dem Weg, und bisher haben sie uns auch noch nicht behelligt. Normalerweise trifft man sie auch nur östlich von hier in den Glenkillie-Hügeln.“

Der kürzeste Weg dorthin führt über das lang gestreckte Loch Domnach. Am Ufer dieses Sees haben wir Boote zurückgelassen, die uns von unserem Dorf hierher getragen haben. Wir sind bereit, euch überzusetzen. Danach müsst ihr aber allein eures Weges ziehen. Seid jedoch gewarnt: Im Nordosten hinter den Glenkillie-Hügeln erstreckt sich ein ausgedehntes Moor, in dem es nicht geheuer ist. Wir wagen uns nur an den Rand, um Torf zu stechen, aber in den Tiefen des feuchten Landes muss es irgend etwas geben, das die Kobolde anzieht. Jedenfalls kann man an klaren Tagen von den Höhen der Glenkillies aus Gruppen von ihnen sehen, die sich im Moor herumtreiben.“

8 Gesetzlose

12 LP, 8 AP - TR - St 70, Gw 60, B 24
Kampfstab+7 (1W6+1), Dolch+5 (1W6),
Bogen+5 (1W6) - Abwehr+11, Resistenz+11
Geländelauf+12, Schwimmen+16, Spurensuche+9

f: Über den Domnach-See (Tag 5, frühmorgens)

Nach zwei Wegstunden erstreckt sich von Nordwesten nach Südosten so weit das Auge reicht ein lang gestreckter See, das Loch Domnach. An der schmalsten im Blickfeld liegenden Stelle ist das Gewässer etwa 1 km breit. Das Ufer und die Wasseroberfläche werden von Wasservögeln bevölkert. 500 m von den Abenteurern entfernt suhlt sich eine Rotte Wildschweine im Uferschlamm. Ab und zu bricht der Silberrücken eines großen Fisches den ansonsten glatten Wasserspiegel.

Es ist notwendig, den See zu überqueren, da sonst ein tagelanger Umweg in Kauf genommen werden müsste. In der Zwischenzeit würden die Spuren der Reliquienräuber verblassen. Die Abenteurer können sich **Flöße** bauen, was einen Tag in Anspruch nimmt. Auf diese Weise haben auch die Koblode mit ihrer Beute und ihren Gefangenen das Loch Domnach überquert, und am jenseitigen Ufer kann man nach kurzem Suchen ihre Spuren wieder finden.

Haben die Abenteurer mit den Gesetzlosen Freundschaft geschlossen, so stehen sofort deren **vier Ruderboote** zur Verfügung, von denen jedes drei Mann einschließlich Gepäck fasst. Ein oder zwei Insassen können rudern. Um die Boote nach erfolgter Überfahrt wieder zurückbringen zu können, fährt in jedem einer der Gesetzlosen mit.

150 m vor dem jenseitigen Ufer greift ein **Riesenwels** die Boote bzw. Flöße

an. Von dieser Stelle aus brauchen die Abenteurer noch

- 15 Runden (25 Runden) im Ruderboot, wenn zwei Leute (eine Person) rudern;
- 25 Runden (50 Runden) auf einem Floß, wenn zwei Drittel (ein Drittel) der Besatzung paddelt.

Der 6 m lange Fisch taucht zu Beginn des Angriffs unter einem der Wasserfahrzeuge auf. Alle Insassen müssen zuerst einen **PW:Gewandtheit** machen; dieser Wurf entfällt, wenn ein Abenteurer mit einer **EW+4:Wahrnehmung** das unter Wasser heranschwimmende Tier rechtzeitig bemerkt hat. Anschließend muss jeder Insasse des angegriffenen Bootes einen **PW:Stärke** machen. Findet die Überfahrt auf einem Floß statt, so erhalten die Spielfiguren **+20** auf diesen zweiten Prüfwurf. Misslingt einer der Prüfwürfe, so stürzt der Betreffende ins Wasser. Gehen so alle Insassen eines Bootes über Bord, dann kentert es. Auf ins Wasser gefallene Abenteurer werden die Schwimmregeln angewandt (s. S. 18).

Fällt beim ersten Angriff des Riesenwelses niemand ins Wasser, so greift das Tier anschließend die Gefährte mit Rammstößen an. Jeder Treffer verursacht **1W6+2** Schaden am Boot oder Floß. Bei einem Schaden von 6-8 müssen die Insassen des Fahrzeuges erneut einen **PW:Stärke** machen (+20 bei Flößen). Misslingt der Wurf, so fällt der Betreffende ins Wasser. Ein Ruderboot hält 40 Punkte Schaden aus, bevor es zerstört ist, ein 3-Mann-Floß 60 Punkte, größere Flöße entsprechend mehr. Der Fisch stellt seine Angriffe ein, wenn er keine AP mehr hat oder wenn die Fahrzeuge sich dem Ufer bis auf 5 m genähert haben. Greifen die Abenteurer den Wels vom Boot aus mit Nah- oder

Fernkampfaffen an, so erleiden sie einen Abschlag von **-4** auf ihre EW:Angriff.

Riesenwels

20 LP, 32 AP - LR - St 120, Gw 50, B 30
Biss+9 (1W6+1) oder Rammen+7 (1W6+2) -
Abwehr+14, Resistenz+14

g: Die Fallgrube

(Tag 5, nachmittags)

In etwa 25 m Entfernung vor euch tauchen plötzlich **sechs** kleine, dunkelhäutige Gestalten auf, die mit ihren Bögen mitten in eure Gruppe hineinschießen.

An dieser Stelle befindet sich eine Fallgrube, mit der die Koblolde größeres Wild wie Rehe oder Wildschweine fangen wollten. Jetzt lauern sie hier den Abenteurern auf. Die Fallgrube ist 3 m × 2 m groß und 2,50 m tief. Der Boden ist ziemlich weich, so dass Hineinstürzende nur **1W6 AP** und **1W3 LP** verlieren. Ohne Hilfe kann man aus der Grube nicht hinausklettern, aber ein von anderen hochgehobener Abenteurer kann den Rand fassen und sich mit einem **PW:Stärke** hochziehen. Dieser Vorgang und das anschließende Aufstehen dauern 2 Runden. Die Fallgrube ist gut getarnt, kann aber mit einem geheimen **EW:Fallen entdecken** oder **EW:Wahrnehmung** rechtzeitig bemerkt werden.

Der Plan der Koblolde sieht vor, die Abenteurer durch den Beschuss zum Heranstürmen zu provozieren, so dass möglichst viele in die Falle gehen. Die erste Spielfigur, die auf die Grube läuft, stürzt hinein; rennen andere Spielfiguren dicht hinter-

her, so muss ihnen ein **PW:Gewandtheit** gelingen, um nicht ebenfalls in die Grube zu stürzen. Die Abenteurer, die der Falle entgangen sind, werden in Kämpfe verwickelt. Zum passenden Zeitpunkt stürzen zwei weitere Koblolde hervor, die vorher im Gebüsch versteckt waren. Sie werfen ein Netz über die in der Grube befindlichen Personen, wenn sie niemand daran hindert. Spielfiguren unter dem Netz sind handlungsunfähig; ihnen steht nur ein einziger **PW: Geschicklichkeit** zu, bei dessen Gelingen sie einen Dolch ziehen und sich innerhalb von 1W6+3 Runden freischneiden können. Werden die zuerst aufgetauchten sechs Schützen in ein Fernkampfduell verwickelt und drohen sie dabei zu unterliegen, so wenden sie sich scheinbar zur Flucht und verschwinden hinter der Wegbiegung. Die Koblolde kehren aber um und greifen wieder an, sobald sie jemanden in die Grube stürzen hören.

8 Koblolde

7 LP, 3 AP - LR - St 30, Gw 60, B 12
Bogen+5 (1W6), leichter Speer+5 (1W6-1)
oder Klauen+6 (1W6-2) - Abwehr+13, Resistenz+11

h: Die Adlerschlucht

(Tag 6, mittags)

Seit etwa zwei Stunden führt der Weg durch ein bewaldetes Tal, das ein Bach zwischen zwei Bergrücken eingegraben hat. Vor euch verengt sich das Tal auf 500 m Länge zu einer schmalen, von steilen Felswänden begrenzten Schlucht. Zwischen dem hier 5 m breiten, reißenden und tiefen Bach und der Steilwand zur Rechten bleibt nur ein 2 m breiter Pfad. Etwa 100 m



vom Beginn dieser Engstelle an ist in etwa 30 m Höhe ein großes Nest zu sehen, in dem ein Vogel sitzt.

Hier ziehen zwei große Bergadler ihren Nachwuchs auf. Die beiden Elternvögel betrachten alle Eindringlinge in die Schlucht als Bedrohung, da man von unten her zum Nest emporklettern kann, in dem sich zwei wehrlose Küken befinden (10 m pro Runde; +5 auf Klettern). Beobachten die Abenteurer die Schlucht ein paar Minuten, bevor sie sie betreten und halten sie sich dabei im Schutz der Bäume, so sehen sie einen Adler abfliegen oder ankommen.

Da die Adler ihr Revier und ihre Jungen verteidigen, haben sie eine hohe Kampfmentalität. Sie vermeiden jedoch Nahkämpfe. Stattdessen stürzen sie sich aus über 30 m Höhe im Sturzflug herunter, schlagen zu und steigen sofort wieder auf. Diese Taktik hat zur Folge, dass die Flugwesen nur von Zaubersprüchen mit einer Reichweite von mehr als 30 m oder mit einer Zauberdauer von nur einem Augenblick betroffen werden. Die Adler greifen an, solange sich Abenteurer in der Schlucht befinden.

Jeder Getroffene muss einen **PW+20: Gewandtheit** machen, um nicht in den Fluss zu fallen. Für einen ins Wasser fallenden Abenteurer gelten die Schwimmregeln (s. S. 18), und außerdem wird er mit B12 flussabwärts mitgerissen. Nach 1W6+2 Runden wird der Betroffene ans felsige Flussufer gespült; der Aufprall verursacht 1W6-2 schweren Schaden.

2 Bergadler

8 LP, 10 AP - OR - St 30, Gw 70, B 120
 im Sturzflug: Klauen+11 (1W6+2), sonst
 Klauen+7 (1W6) - Abwehr+13, Resistenz+12

Die Abenteurer müssen auf jeden Fall die Schlucht durchqueren. In dem unwegsamen Gelände der Glenkillies würde ein Versuch, diese Gefahrenstelle zu umgehen, sie mindestens zwei Tage kosten. Anschließend laufen die Abenteurer außerdem Gefahr, die Spur der Räuber endgültig zu verlieren. Nach dem Umweg um die Schlucht herum müssen sie die Spur nämlich erst einmal wieder finden, wozu einem von ihnen ein **EW:Spurensuche** gelingen muss. Dies sollte der Spielleiter den Spielern mitteilen, wenn sie auf eine entsprechende Idee kommen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, der Gefahr zu begegnen, die beide nur ein paar Stunden Zeitverlust bringen:

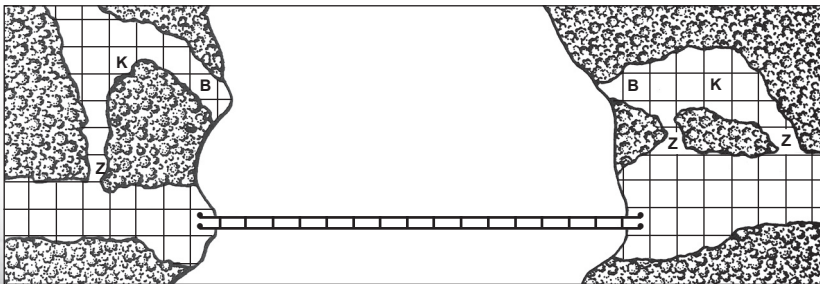
- die Abenteurer können nachts durch die Schlucht ziehen, wenn die Adler in ihrem Nest schlafen,
- die Abenteurer können sich aus dem im Wald reichlich vorhandenen Holz und Pflanzenmaterial ein tragbares Schutzdach bauen, dass sie vor den Sturzflügen der Adler schützt.

i: Der Überfall an der Brücke

(Tag 7, morgens)

Die Spur hat die Reisegruppe über die Hügelkette geführt. Von der Passhöhe aus war in Wegrichtung ein etwa eine Tagesreise entferntes Moor zu sehen. Das von den Höhen der Glenkillies abfallende Gelände, durch das der Pfad zurzeit führt, wird quer zur Marschrichtung von steilen Höhenrücken durchzogen, die das Vorankommen erschweren. Die Spur führt zu einer 20 m tiefen Schlucht, über die eine 30 m lange, primitive Brücke führt. Die Brücke besteht aus einem dicken Baumstamm, dessen Oberfläche geglättet worden ist und so eine etwa 40 cm breite, einigermaßen ebene Lauffläche bildet. Zwischen zwei Bäumen ist hüfthoch über dem Stamm ein Tau gespannt worden, an dem man sich festhalten kann, um nicht die Balance zu verlieren.

An diesem Zugang zu ihrem Gebiet unterhalten die **Kobolde** einen ständigen Posten. Die hier ausharrenden Wachen haben den Auftrag, kleine Gruppen wie die der Abenteurer anzugreifen. Größere



Expeditionen werden nur ausgespäht, um dann auf dem schnellsten Weg Angwen zu alarmieren. An den mit **K** gekennzeichneten Stellen der Skizze lagern je drei Kobolde, während bei **B** jeweils ein weiterer Kobold hinter lichthem Gebüsch verborgen die Brücke beobachtet. Die mit **Z** markierten, sorgfältig getarnten Zugänge zu den Lagern der Kobolde können mit einem geheimen **EW:Wahrnehmung** entdeckt werden. Die Abenteurer finden sie auch, wenn sie den Wegrand ausdrücklich absuchen und ein verdeckter **EW+8:Spurensuche** oder **EW+4:Wahrnehmung** gelingt.

Sobald der erste Abenteurer die Mitte der Brücke erreicht hat, stürzen die Kobolde auf beiden Seiten aus dem Gebüsch und greifen an. Sie kämpfen, solange sie dazu in der Lage sind, da sie eine Flucht als aussichtslos ansehen. Die Kobolde betreten auf keinen Fall selbst die Brücke, sondern beschießen Personen darauf mit ihren Bögen.

Auf der wackligen Brücke bewegen sich Spielfiguren mit **B6**, und sie müssen sich auch im Nahkampf mit einer Hand an dem Halteseil festhalten, um das Gleichgewicht zu bewahren. Abenteurer ohne Metallrüstung können auch freihändig mit **B12** rennen, müssen dann aber pro Runde einen **PW+30:Gewandtheit** machen, um nicht zu fallen. Abenteurer,

die auf der Brücke mit einer Schusswaffe schießen oder einen Gestenzauber anwenden wollen, müssen pro Runde einen



PW:Gewandtheit machen, um einen Sturz zu vermeiden. Fällt ein Abenteurer hin, hat er noch die Chance, sich mit einem **PW:Gewandtheit** am Baumstamm festzuhalten und nicht in den Tod zu stürzen. Anschließend braucht er eine volle Runde, um wieder auf die Beine zu kommen.

Wenn der erste Abenteurer das andere Ende der Schlucht erreicht und die dort befindlichen Kobolde angreift, wartet noch eine besondere Überraschung auf ihn: Aus dem Gebüsch stürzt keulenschwingend ein **Oger** hervor, ein 2,50 m großer und fast ebenso breiter Unhold mit einem notorischen Appetit auf Menschenfleisch. Normalerweise stehen auch Kobolde auf seinem Speiseplan, aber die gemeinsame Furcht vor der Hexe Angwen und ihrem Dämon haben zu einem ungewöhnlichen Bündnis geführt.

Greifen die Abenteurer die Kobolde von der Brücke aus mit Fernwaffen und Magie an, statt gleich in den Nahkampf zu gehen, rufen diese vorzeitig den Oger herbei. Dieser ist nach einer Runde an der Brücke und fängt dann an, am Baumstamm zu rütteln. In jeder Runde würfelt der Spielleiter für den Oger einen PW+90:Stärke, und jedes Mal, wenn der Prüfwurf gelingt, müssen alle auf der Brücke einen **PW:Gewandtheit** schaffen, um nicht hinzufallen und eventuell abzustürzen.

8 Kobolde

7 LP, 3 AP - LR - St 30, Gw 60, B 12
Bogen+5 (1W6), leichter Speer+5 (1W6-1) oder Klauen+6 (1W6-2) - Abwehr+13, Resistenz+11

1 Oger

15 LP, 25 AP - LR - St 110, Gw 35, B 24
Keule+8 (1W6+6) - Abwehr+13, Resistenz+13

Sobald die Abenteurer ihre Gegner überwunden haben, erreichen sie nach einer halben Stunde Fußmarsch eine letzte Passhöhe, von der aus sie einen guten Ausblick auf das Moor im Nordosten haben. Diese flache, sumpfige Landschaft wird gelegentlich von niedrigen Erhebungen unterbrochen, auf denen sogar eine oder andere Baum wächst. Die Mittagssonne strahlt vom Himmel und hat den sonst über dem Moor liegenden Nebel aufgelöst. Bei der überraschend guten Sicht sehen die Abenteurer in der Ferne eine Gruppe von Wesen, die gerade eine der baumbestandenen Inseln im Moor erklimmt. Aus dieser Entfernung kann man nicht entscheiden, ob es sich um Menschen, Kobolde oder andere Geschöpfe handelt, aber sie bewegen sich aufrecht auf zwei Beinen. Beobachten die Abenteurer die Erhebung noch eine Weile, stellen sie fest, dass die Gruppe

nicht wieder zum Vorschein kommt. Offensichtlich halten sie sich längere Zeit an diesem Ort auf.

Im Moor

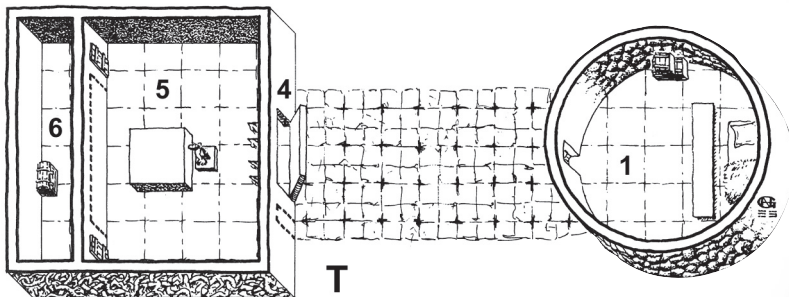
Die Abenteurer erreichen voraussichtlich um die Mittagszeit des 7. Tages den Rand des Moores. Die sumpfige Landschaft ist flach und eintönig. Der Boden ist nass und durchweicht, aber wenn man auf den Weg achtet und nur nach Tagesanbruch unterwegs ist, sinkt man selten tiefer als bis zum Knie ein. Gelegentlich unterbrechen kleine Erhebungen, auf denen Büsche und vereinzelte Bäume wachsen, das Einerlei. Auf diesen Inseln ist der Boden trocken genug für ein angenehmes Nachtlager. Dazwischen müssen die Abenteurer aber auf jeden Schritt achten und landen dennoch regelmäßig in Sackgassen, wo es kein Weiterkommen mehr gibt. Daher kommen sie nur noch **10 km** am Tag voran. In dem sumpfigen Gelände verlieren sie die Spur nur dann nicht, wenn einem von ihnen ein **EW:Spurensuche** gelingt. Die Abenteurer können aber auch einfach die größere Erhebung (**k**) ansteuern, die sie von der Passhöhe aus gesehen haben, auch wenn sie die Spuren nicht mehr finden.

Während die Sonne am Abend des 7. Tages untergeht, hören die Abenteurer aus der Richtung ihres Zieles einen hohen, jammernenden Ton, der weit über das Moor trägt (s. **T5**). Um die Mittagszeit des 8. Tages erreicht die Gruppe dann den mit (**k**) markierten Ort.

Auf einer etwa 500 m durchmessenden Erhebung im Moor stehen zwei Gebäude aus einem schleimig glänzenden, grauen Stein. Man sieht sie nur aus der Nähe, da sie versteckt hinter Buschwerk und einigen Bäumen liegen. Eines der Bauwerke ist ein 6 m hoher, 6 m durchmessender Rundturm, in den eine einfache Holztür hineinführt. Das andere Gebäude ist würfelförmig mit 7 m Kantenlänge; die Wände sind vollständig mit Reliefs von sich windenden Würmern, Schlangen und Tentakeln von Sumpfrakten bedeckt. An einer Seite befindet sich ein großes Portal aus mit Grünspan überzogenem Metall. Ein 4 m breiter gepflasterter Weg verbindet die Zugänge zu den beiden Gebäuden. 30 m westlich des größeren der beiden Gebäude liegt auf der Kuppe eines kleinen Hügels ein 4 m × 6 m großes mit Wasser gefülltes Steinbecken. Das allgegenwärtige Quaken der Frösche und das unaufhörliche Sirren und Summen der Insekten ist verstummt; es herrscht eine unnatürliche Stille.

Die beiden Gebäude waren ursprünglich einer längst vergessenen Sumpfgottheit geweiht und standen lange Zeit leer. Vor ein paar Jahren nahm Angwen sie in Besitz, richtete sich in dem einen häuslich ein und erklärte das andere zum Tempel des neuen „Koboldgotts“ Yfellim. Die Anlage hat so viel von der Essenz des Bösen angenommen, dass sie als ganzes eine **finstere Aura** besitzt und von Tieren gemieden wird. Das **Wasserbecken** ist 4 m tief und dient als Reservoir für das System, mit dem die Innenwand des Tempels gehoben und gesenkt wird (vgl. T5).

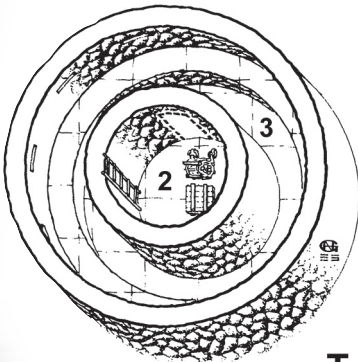
Der Tempel besitzt ein Flachdach, in dessen Mitte sich ein 1,50 m durchmessendes rundes Loch befindet, das mit einer Holzklappe verschlossen ist. Der Dämon fliegt durch diese Öffnung in den Tempel hinein. Ein geübter Kletterer braucht nur eine Runde, um mit einem **EW+4:Klettern** auf den Tempel bzw. mit einem **EW:Klettern** auf den Rundturm zu steigen. Scheitert der Erfolgswurf, stürzt er aus 3 m Höhe ab. Einmal oben, kann er ein Seil halten, an dem andere Abenteurer gefahrlos hochklettern können.



T1: Angwens Wohnraum

Der Raum ist mit Mobiliar und Gegenständen des täglichen Gebrauchs vollgestopft, die durch ihre Form und Verzierungen etwas fremdartig wirken. Vor der Ostwand bilden Woldecken und Felle ein Lager, vor dem ein langer, niedriger Tisch steht. An der Südwand liegen Krüge, Kessel und anderes Geschirr unordentlich herum. An der Nordwand stapeln sich 3 große Kisten und 10 kleinere Kästchen. In der Mitte der 2,50 m hohen Decke führt eine Falltür nach oben. Links und rechts der Tür stehen zwei Männer mit verschränkten Armen. Sie tragen Kettenhemden über dem graugoldenen Kilt des Sonnenordens, führen allerdings keine sichtbaren Waffen mit sich.

Angwen hat den beiden Männern die Seelen geraubt und sie in **Todeskrieger** verwandelt. An den anfänglich nicht sichtbaren Händen tragen sie dicke Lederhandschuhe, aus denen viele kurze



T

Messerklingen herausragen. Sie greifen mit Ausnahme Angwens alle Lebewesen an, die sie zu Gesicht bekommen. Kommt es in diesem Raum zum Kampf, wird die Hexe von dem Lärm alarmiert. Die Kisten und Kästen enthalten Lebensmittelvorräte, Gewürze, getrocknete Kräuter und Getränke. Die Falltür lässt sich mühelos nach oben drücken; sie führt auf das Dach (**T2**).

Todeskrieger

15 LP, 26 AP - KR - St 100, Gw 50, B 24
Waffenhand+8 (1W6+1) - Abwehr+11, Resistenz+11

T2: Das Dach

Eine nach oben offene Kreisfläche von 3 m Durchmesser bildet das Dach des Rundturms. Eine Falltür führt nach unten (s. **T1**). Über eine in der Wand verankerte Leiter gelangt man auf einen 2 m höher gelegenen, durch eine 1 m hohe Brüstung geschützten Rundgang. An zwei in den Boden eingelassenen Metallringen ist eine 10 m lange Strickleiter befestigt.

Die Strickleiter dient normalerweise zum Abstieg in Angwens Wohnraum (**T1**). Man kann mit ihr aber auch an der Außenseite des Turmes herunterklettern.

Die **Geheimtür** zu Angwens geheimen Arbeitsraum (**T3**) kann mit einem **EW:Spurensuche** oder einem **EW:Wahrnehmung** im nördlichen Teil der Mauer entdeckt werden. Sie öffnet sich, wenn jemand mit Stärke 61 oder mehr die Wand 1 cm nach innen drückt und dann nach rechts schiebt.

T3: Angwens geheimer Arbeitsraum

Dieser 1,50 m breite ringförmige Raum liegt unterhalb des Rundgangs (vgl. T2). An seiner Außenwand zieht sich ein 80 cm hoher und 50 cm breiter Steinsockel entlang, der als eine Art Arbeitstisch zu dienen scheint. Seine Oberfläche ist mit Büchern, Pergamentstücken, Glas- und Keramikgefäßen, kleinen Holzschachteln, Mörsern, Pinseln, Messern, Spachteln, Gabeln, Platten aus Keramik und Metall, Seil- und Drahtstücken, Kerzenstummeln, Laternen, schmutzigen Tüchern und vielem anderem mehr übersät. Es deutet alles darauf hin, dass dieser Raum von einem Zauberer oder Alchimisten genutzt wird. An einer Stelle ist der Steinsockel auf etwa 1 m Länge 50 cm tief ausgehöhlt; das so gebildete Becken ist mit einer klaren, öligen Flüssigkeit gefüllt, in der fingerlange, gelbgrüne Egel schwimmen. Schmale, von außen nicht sichtbare Schlitzlöcher in den Wänden sorgen für Frischluftzufuhr. Von der Decke hängen jeweils im Abstand von 2 m Laternen herab, die den Raum beleuchten.

In diesem Raum hält sich **Angwen** auf, wenn sie nicht bereits auf die Abenteurer aufmerksam geworden ist. Sie zerreibt getrocknete Wurzeln zu einem Pulver. Die **Tür** nach T2 lässt sich von innen öffnen, indem man an einem Griff zieht und dann zur Seite hin schiebt. Angwens geheimer Arbeitsraum T3 ist dem Dämon nicht bekannt, so dass sich die Abenteurer hier vor ihm verbergen können.

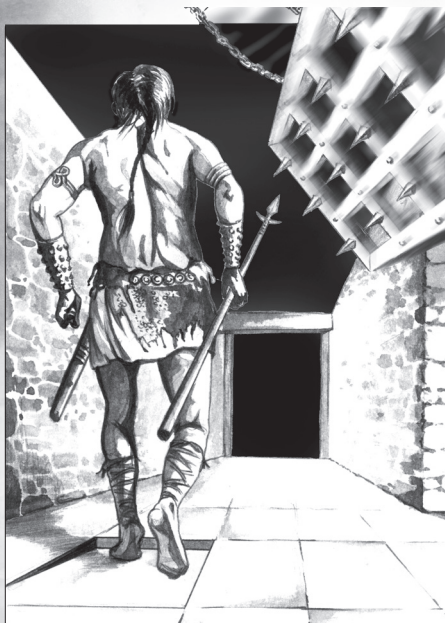
Die Egel braucht Angwen, um Menschen in Todeskrieger zu verwandeln (EW:

Zauberkunde). Die auf der Arbeitsfläche verstreuten Gefäße und Kästen enthalten Flüssigkeiten, Pflanzen- und Tier Teile sowie Mineralien zum Mischen von Giften,



von magisch-alchemistischen Substanzen und von Medizin. Nach mindestens einstündigem Durchsuchen des Raumes findet man eine **Spruchrolle** mit der Zauberformel *Todeshauch*.

Suchen die Abenteurer den Raum sorgfältig ab, so finden sie insgesamt 7 unbeschriftete Fläschchen mit **Zaubertränken**: einen *Verwandlungstrank* (der das Opfer in einen Laubfrosch verwandelt), zwei *Krafttrünke* (s. Seite 23) sowie vier *Heiltrünke für Kobolde*. (Menschen und Zwerge gewinnen bei Einnahme dieser



Flüssigkeit nur je 1 LP und AP zurück und leiden anschließend zwei Tage lang unter starkem an faulende Fische erinnernden Mundgeruch.)

Angwen, die Moorhexe

14 LP, 25 AP - OR - St 59, Gw 65, B 24

Dolch+7 (1W6) - Abwehr+14, Resistenz+17

Zaubern+16: *Angst, Bannen von Licht, Feuerkugel, Namenloses Grauen, Schlaf, Schmerzen, Todeshauch, Windstoß*

Bei einer offenen Konfrontation wird Angwen erst *Namenloses Grauen* auf alle sichtbaren Abenteurer anwenden. Sind die Gegner in einem Raum, aus dem sie sich nicht ohne Schwierigkeiten zurückziehen können, so folgt erst *Todeshauch* plus *Windstoß* und dann *Feuerkugel*. Im Freien werden erst durch wiederholte Schlafzauber alle Gegner ausgeschaltet, die nicht von den Todeskriegerern im Kampf gebunden werden. Dann folgt eine *Feuerkugel* in die Mitte der Schlafenden, denen mangels Ausweichmöglichkeit kein

WW: Abwehr zusteht, gefolgt von *Schmerzen* gegen die Abenteurer, die sich im Kampf mit den Todeskriegerern befinden. Der Spielleiter sollte sich vor Beginn mehrere Strategien überlegen, wie Angwen ihre Fähigkeiten am besten einsetzen kann.

T4: Die Tür zum Tempel

Die 2 m hohe und 2 m breite Doppeltür besteht aus mit Grünspan überzogenem Kupfer. Der Körper eines Sumpfkraaken ist als Halbreliief herausgearbeitet; zwei sich nach außen wölbende Tentakel bilden die beiden Griffe, mit denen die Türflügel aufgezogen werden können.

Es handelt sich um keine normale Tür, sondern um eine 2 m × 2 m große und 20 cm dicke Metallplatte mit einem Gewicht von etwa 7 Tonnen. Zieht man kräftig an einem der Griffe, so kippt die ganze Tür nach vorne, wobei die Öffnung zum Tempel frei wird. Der entstehende Lärm alarmiert Angwen. Befindet sich jemand in dem Bereich, auf den die Tür fällt, so muss er einen **PW+20:Gewandtheit** machen. Gelingt der Wurf, so kann der Betreffende rechtzeitig zur Seite springen und verliert nur **1W6 AP**. Misslingt der Wurf, so würfelt der Spielleiter mit 1W6: bei **1-4** wird der Abenteurer von der Metallplatte gestreift und erleidet **2W6** schweren Schaden; bei **5-6** gerät er wenigstens teilweise unter die Tür, erleidet **4W6** schweren Schaden und wird eingeklemmt. An der innen gelegenen Oberkante der Tür befinden sich 4 Metallringe. Hier können die Flaschenzüge (vgl. **T5**) befestigt werden. Links neben der Metalltür befindet sich eine

Geheimtür, durch die man den Tempel gefahrlos betreten kann. Man findet sie mit einem **EW:Spurensuche** oder einem **EW:Wahrnehmung**. Schauen die Abenteurer sich das Relief an dieser Stelle genau an, fällt ihnen die Schwanzspitze einer Schlange auf, die ein wenig von der Wand absteht und drehbar ist. Eine halbe Umdrehung nach rechts öffnet die Geheimtür.

T5: Das Heiligtum des „Koboldgotts“

Der Tempelraum wird von einem 2 m × 2 m großen und 1 m hohen Altarstein dominiert, dessen Seitenflächen mit primitiven Malereien verziert sind. Offensichtlich wurden diese erst vor kurzer Zeit angebracht. Sie stellen einen Mann mit Flügeln dar, der einen Oger, einen Drachen und eine Gruppe menschlicher Krieger niederringt. Auf der Vorderseite lässt sich der geflügelte Mann von Kobolden Opfer darbringen.

Vor dem Steinblock steht die lebensgroße Statue eines massigen vornüber gebeugten Ogers, der auf seinen breiten Schultern eine 1 m × 50 cm große, mit Ornamenten verzierte Platte aus einem merkwürdigen, ölig glänzenden Metall trägt. Zwei Türen aus demselben Material führen nach Westen aus dem Raum hinaus. Oberhalb des Doppelportals ist an der Wand eine aus Seilen und Metallrollen bestehende Vorrichtung angebracht.

Bei der **Vorrichtung** handelt es sich um vier Flaschenzüge, mit denen die das Portal bildende Metallplatte wieder

Der Arm des Heiligen Caedfal

Der mumifizierte Arm des Heiligen befindet sich in einem Hohlgefäß aus Silber, das selbst wie ein menschlicher Arm gestaltet ist. Die Berührung der Hand heilt einen gläubigen Anhänger der albischen Götter einmal in seinem Leben von allen Krankheiten.

Von der Reliquie geht eine **göttliche Aura** aus, und man kann mit ihr unter anderem Dämonen und andere böse Wesen, die nicht nach *Midgard* gehören, austreiben. Versucht ein Abenteurer, Yfellim mit dem Arm zu treffen, so kann er die Reliquie wie eine Keule schwingen. Wenn er diese Waffe nicht gelernt hat, so hat er für seine Angriffe den Fertigkeitwert +4. Ein leichter Treffer genügt, um den Dämon zu berühren und mit der Kraft der Reliquie auszutreiben. Der Dämon verschwindet, als ob er sich in Luft auflösen würde, und hinterlässt nur einen leichten Duft nach Schwefel.

aufgerichtet werden kann. An jedem der Flaschenzüge muss hierzu mit einer Gesamtstärke von mindestens 150 gezogen werden. Die beiden **Türen** sind Scheintüren. Wie die von der Statue gehaltene **Metallplatte**, die Yfellim als Sitzgelegenheit dient, sind sie mit dem von der Haut des Dämons abgesonderten Gift benetzt. Kommt die ölige Flüssigkeit mit der ungeschützten Haut eines Abenteurers in Berührung, so verliert der Betreffende **3 LP**, wenn sein **PW:Gift** scheidert.

Die Zeichnungen auf den Seitenflächen des **Altarsteins**, die Yfellim als Herrn des Moores und Beschützer der Kobolde zeigen, sind jüngeren Datums. Jeder Abenteurer, der die scheinbar glatte Oberfläche eingehend betrachtet, kann mit einem **EW+2:Wahrnehmung** oder einem **EW:Spurensuche** eine dünne, kreisförmige Ritze mit einem Durchmesser von 1,50 m entdecken. Wird die umschriebene Fläche mit 50 kg oder mehr belastet, so sinkt ein 4 m breites und 2 m hohes Stück der Westwand langsam in den Boden und gibt den **Zugang nach T6** frei. Gleichzeitig ertönt aus verborgenen Hörnern ein hoher, jammernder Ton, der Angwen alarmiert. Der eigentliche Zweck des Geräuschs, das weit über den umgebenden Sumpf hinweg trägt, ist es aber, Yfellim mitzuteilen, dass Opfer für ihn bereit liegen. Wenn sie sich bedroht fühlt, löst Angwen diese Vorrichtung auch absichtlich aus, um den Dämon zu ihrer Unterstützung herbeizurufen, wenn man ihr Gelegenheit dazu gibt.

1W6+4 min nach dem Ertönen des Signals erscheint der **Dämon Yfellim** auf dem Schauplatz und greift die Eindringlinge an. 10 Minuten, nachdem die Altarplatte nicht mehr mit dem nötigen Gewicht belastet ist, wird die Wand durch Wasserkraft wieder langsam nach oben gedrückt.

Yfellim, der „Schwarze Mann“

* LP, 70 AP - OR - St 120, Gw 60, B 18/36
Klaue+10 (1W6+2 & 3 LP Gift) - Abwehr+15, Resistenz+15

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; erleidet nur halben Schaden durch Feuer

Yfellim besitzt als höherer Dämon keine LP, da er auf *Midgard* nur in einem Scheinkörper auftritt; sinken seine AP auf 0, so ist er

ausgetrieben, und er löst sich vor den Augen seiner Gegner in Luft auf. Er fliegt mit B36 und läuft mit B18. Seine Lederhaut sondert eine Flüssigkeit ab, die bei Berührung wie ein Kontaktgift wirkt. Bereits ein leichter Treffer mit den Klauen erfordert einen **PW:Gift**, will man nicht 3 LP zusätzlich verlieren. Bei einem schweren Treffer verliert das Opfer auf jeden Fall zusätzlich zum Klauenschaden noch 3 LP.

Der Dämon ist in diesem Abenteuer nicht als ernsthafter Gegner, sondern mehr zur Abschreckung gedacht. Lassen sich die Abenteurer auf einen ernsthaften Kampf mit ihm ein, weil sie nicht an die Schutzwirkung der Reliquie denken, so sollte der Spielleiter einen entsprechenden Hinweis fallen lassen, wenn der Untergang der Gruppe droht.

T6: Der Tempelschatz

In diesem schmucklosen Raum lagert der Tempelschatz. Außer dem lang gesuchten **Arm des Heiligen Caedfal** liegen auf dem Boden zwei Goldarmbänder (je 20 GS), ein silberner, mit Halbedelsteinen besetzter Stirnreif (75 GS), ein silberbeschlagenes und mit sechs kleinen Rubinen besetztes Pferdeggeschirr (80 GS), ein Langschwert mit goldverziertem Griff (150 GS) und ein einfacher, aber gut geschmiedeten Kriegshammer (12 GS). An der Wand steht eine große Truhe, in der sich 2779 Goldstücke, 1 Edelstein (100 GS), 3 Edelsteine (je 50 GS), 6 Edelsteine (je 20 GS), 5 Halbedelsteine (je 10 GS) und 5 Goldringe (je 30 GS) befinden.

Der **Kriegshammer** ist magisch*(+1/+0), d.h. der Benutzer erhält immer einen Zuschlag von +1 auf seinen EW:Angriff und keinen Zuschlag auf seinen Schaden. Einer der **Ringe** ist ein *Unsichtbarkeits-*



ring; wird er am Finger gedreht, macht er den Träger unsichtbar. Vor jedem Einsatz wird aber mit W% gewürfelt: bei einem

Wurf von **1-10** brennt der Ring aus und verliert seine magischen Eigenschaften.

Rückreise und Belohnung

Wollen die Abenteurer die Reliquie **rechtzeitig** nach Wodding bringen, bleibt keine Zeit mehr, die Kobolde zu verfolgen und eventuelle Überlebende aus Ewardsbron zu befreien. Wenn der Spielleiter möchte, kann er ihnen aber bei der Rückkehr in Gestalt des Abts diesen Auftrag erteilen und dieses neue Abenteuer selbst gestalten.

Sind die Abenteurer erfolgreich, ersetzt der Abt als Bonus die Heil und Krafttränke, die sie während der Jagd nach der Reliquie verbraucht haben. Außerdem erhält jeder überlebende Abenteurer **50 Erfahrungspunkte**, die er später zum Verbessern seiner Fertigkeiten einsetzen kann, wenn die Spieler weiterspielen wollen.

MIDGARD FORUM

www.midgard-forum.de

Wo sind wir denn hier?

Das Abenteuer *Der Raub der Reliquie* spielt in der Nähe der Stadt Thame, die zum Königreich Alba gehört. Im Norden der Stadt findet man die für diese Gegend typische Landschaft: weite Hügel, die meist nur von karger Heide bedeckt sind, und Täler mit Mooren und tiefen Seen. Nur an einigen geschützten Stellen wird Ackerbau betrieben. Etwa drei Tagesreisen nördlich und nordwestlich von Thame stößt man auf die Grenzen Albas. Jenseits beginnt dem Namen nach das Land Clanngadarn, doch der Hochkönig im fernen Darncaer übt nur wenig Macht über die twyneddischen Barbaren aus, die im Grenzland leben und in unregelmäßigen Abständen in Alba einfallen, um alles zu rauben, was ihnen in die Finger fällt. Eine Reihe von Grenzfestungen der albischen Clans Conuilh und Rathgar sorgen dafür, dass ihnen das nur selten ungestraft gelingt.

Östlich der Stadt beginnt der Wald von **Tureliand**, dessen Tiefen wildes Land sind, in das sich nur selten Menschen hinein trauen und in dem schwarze Hexen, Oger und andere Unholde dem arglosen Wanderer auflauern. In den lichten Randbereichen findet man aber zahlreiche Dörfer, deren meist freundliche Bewohner vom Ackerbau auf Rodungen, vom Wildreichtum des Waldes und von den Fischen der zahlreichen Bäche und Seen leben. Vereinzelt kleine Waldburgen der MacConuilhs, des herrschenden Clans der Gegend, tragen zusätzlich dazu bei, dass Waldbauern, Holzfäller, Köhler und Pelztierjäger sich hier vor den wilden Kreaturen des Waldes sicher fühlen können - jedenfalls unter normalen Umständen.

Westlich von Thame erheben sich die Berge des **Artross** in den Himmel, eines großen Gebirgsstocks, dessen südlicher Teil das Reich der albischen Zwerge bildet. Ihr König Dvarin Doppelaxt ist gleichzeitig einer der wichtigsten und einflussreichsten Fürsten Albas und ein treuer Gefolgsmann des Königs. Gimildum, die Königsstadt der Zwerge, liegt nur eine Tagesreise westlich von Thame.

In den Nebelbergen, die den nördlichen und westlichen Teil des Artross bilden, haben sich Orc-Horden eingenistet, aber auch Trolle und sogar Riesen und Drachen machen diese Gegend unsicher.

Alba ist ein Land mit frühmittelalterlicher Kultur, die viele Ähnlichkeit mit dem frühmittelalterlichen Schottland und mit England unter normannischer Herrschaft hat. Rollenspieler bietet sich hier eine aus vielen Filmen und Romanen bekannte vertraute Umgebung, in der sie sich ohne viel Quellenstudium zurechtfinden können - im Gegensatz zu exotischeren Ecken der Welt *Midgard*.

Einen Unterschied zum irdischen Mittelalter sollte man allerdings kennen. In Alba gibt es zwar eine offizielle Religion und mit der Kirgh eine sie vertretende Organisation, aber wie in vielen Fantasywelten werden mehrere Götter verehrt. In Alba sind es sechs Geschwister:

Dwyllan, der Herr des Meeres und der Stürme, **Irdindar**, der Blitzeschleuderer, der Schirmherr der Krieger, **Thurion**, der Gott der Schmiede und des Feuers, **Vana**, die Herrin der Erde und Beschützerin des Lebens, **Xan**, der Strahlende, der Gott der Sonne und des Rechts, sowie **Ylathor**, der Dunkle, der Bringer des Todes. Traditionell gebührt Xan der höchste Rang in der Götterschar.

WESTCON

Auf Burg Blankenheim,
53945 Blankenheim
(Eifel, 60 km
südlich von Köln)

max. 120 Teilnehmer

www.midgard-westcon.de

Jedes Jahr Ende Februar



NORDLICHTCON

In der Proitzer Mühle,
29465 Schnega
(60 km südöstlich
von Hamburg)

max. 70 Teilnehmer

www.nordlichtcon.de

Jedes Jahr im Oktober



MITTELRHEIN-CON

Auf Burg Stahleck,
55422 Bacharach
(60 km westlich von
Frankfurt am Main)

max. 120 Teilnehmer

www.abenteurgilde-midgard.de

Jedes Jahr am Wochenende nach
Christi Himmelfahrt (meist im Mai)



BREUBERG-CON

Auf Burg Breuberg,
64747 Breuberg
(60 km südöstlich von
Frankfurt am Main)

max. 120 Teilnehmer

www.midgard-konzil.de

Jedes Jahr im August



KLOSTER-CON

Im Kloster Benediktbeuern,
83671 Benediktbeuern
(60 km südlich
von München)

max. 100 Teilnehmer

www.kloster-con.de

Jedes Jahr um Ostern
(meist im April)



SÜDCON

Auf Burg Wildenstein,
88637 Leibertingen
(60 km südlich
von Stuttgart)

max. 120 Teilnehmer

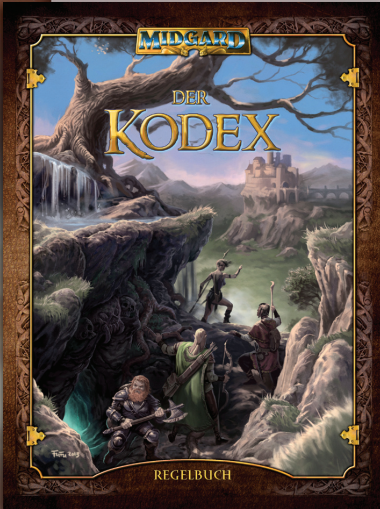
www.suedcon.de

Jedes Jahr im November/Dezember



Sechs Conventions mit Voranmeldung.

MIDGARD



Erlebe neue fantastische Abenteuer mit deinen Freunden!

Den Klassiker unter den Fantasy-Rollenspielen gibt es jetzt in modernem Gewand: einfache und doch flexible Regeln lassen dir die Freiheit bei der Gestaltung deines Charakters und garantieren mit zahlreichen taktischen Möglichkeiten einen spannenden Spielablauf.



Die 5. Regelausgabe enthält in nur zwei Bänden alles, was du zum Spielen benötigst:

Im Arkanum findest du die Regeln für Zauberei und Hunderte von Sprüchen sowie magische Gegenstände.

Der Kodex umfasst alles andere vom Erschaffen und Entwickeln einer Spielerfigur über Regeln für Kämpfe und andere Aktionen bis zu einem Bestiarium und einer kurzen Weltbeschreibung.

Produkte von MIDGARD PRESS
www.midgard-online.de
www.branwensbasar.de

