



Abenteuer 1880

Die neuen Regeln

Was ist anders?

„Es scheint, als sei unser Element in Aufruhr geraten. Was nun? Was mag als nächstes kommen?“

(Robur, Herr der Lüfte, in einem Brief an Mors den Luftpiraten, zitiert nach *League of Extraordinary Gentlemen* #1)

Der nachstehende Text listet alle Regeländerungen auf, die bei der Neuauflage der Regeln vorgenommen wurden und nicht kosmetischer Natur (Umgestaltung des Seitenlayouts, Bereinigung von fehlerhaften Tabellen, alphabetische Umsortierungen, neue bzw. ergänzende Beispiele) oder sprachlicher Art (Glättung holpriger Textstellen, Anpassung an die neue deutsche Rechtschreibung) sind bzw. klare Tippfehler beheben.

Kapitel 1

Auf S. 9 vor der Beschreibung des Diplomaten einfügen:

Der **Athlet** ist noch nicht der hochspezialisierte Profisportler, den wir heute kennen, sondern eine Person, die körperliches Leistungsvermögen mit Schauspielertalent verbindet. In diese Gruppe fallen professionelle Läufer, die ihr Geld damit verdienen, gegen Pferde oder Fahrräder anzutreten, ebenso wie Gewichtheber oder Jahrmarkt-Schausteller wie der „starke August“. Für Zirkusartisten, Messerwerfer und Kunstschützen ist hingegen der Lehrplan des *Künstlers* geeigneter.

Kapitel 2

Reaktionswert (S. 15): Der Reaktionswert wurde gestrichen. Seine Funktion übernimmt die Gewandtheit.

Handgemengewert (S. 15): Der Handgemengewert wurde gestrichen. Seine Funktion im Handgemenge wird von der angeborenen Fertigkeit *Raufen* übernommen.

Raufen+(St+Gw)/20 Gs 81-95: Raufen+(St+Gw)/20 + 1
Gs 96-100: Raufen+(St+Gw)/20 + 2

Raufen ist die undisziplinierte Kampfform, die jeder Mensch beherrscht, ohne eigens dafür ausgebildet zu sein. Der Angreifer versucht, den Gegner zu packen, ihm unkontrollierte Schläge und Tritte zu versetzen und ihn möglichst zu Boden zu werfen und niederzuringen. Diese Kampfweise beobachtet man häufig bei Schlägereien. Die Fertigkeit *Raufen* spielt aber auch eine Rolle, wenn ein Abenteuerer mit einem Gegner ins Handgemenge gehen und ihn festhalten will. Der Erfolgswert ergibt sich aus Stärke und Gewandtheit. Durchschnittsmenschen verfügen über *Raufen*+5.

Willenskraft (S. 15): **Wk** = $3 \times (K_o/10 + I_n/10) + W\% - 40$

Bewegungsweite (S. 16): Als neuen letzten Satz hinzufügen:

Für 30 Minuten kann ein Abenteuer sich im **Dauerlauf** mit Bx2 bewegen, für 10 Sekunden im **Spurt** mit Bx3.

Ausweichen (S. 17): Der erhöhte Bonus für *Ausweichen* wird jetzt über Gw bestimmt, nicht mehr über RW.

Angeborene Fertigkeiten (S. 18): *Eidetik* steht in der alten Tabelle mit dem falschen Anfangswert; dieser muss, wie aus der Beschreibung der Fertigkeit auf S. 73 ersichtlich, **+4** betragen.

Neu sind die Fertigkeiten *Gute Reflexe*+9, *Robustheit*+9 und *Sprachbegabung*+6; die Prozentwahrscheinlichkeiten in der Tabelle wurden an MIDGARD 4 angepasst.

Tabelle 1: Ruhm zu Spielbeginn (S. 19): Einfügen:

	1	2-30	31-50	51-80	81-95	96-99	100
Athlet	1/3	3/2	4/2	5/1	6/1	10/5	13/8

Tabelle 2: Finanzielle Lage zu Spielbeginn (S. 19): Einfügen:

	1	2-30	31-50	51-80	81-95	96-99	100
Athlet	B	C	D	E	F	G	H

Schicksalsgunst (S. 19): Vor dem Eintrag zu *Vermögensverhältnisse* wird eingefügt:

Schicksalsgunst

Die Abenteurer sind etwas Besonderes und ragen aus der Masse der Bewohner ihrer Welt heraus. Als Helden einer abenteuerlichen Geschichte haben sie einfach mehr Glück. Im Spiel wird dies durch Schicksalsgunst (**SG**) reflektiert. Schicksalsgunst ist zu Spielbeginn an den **Ruhm** der Figur gebunden. Pro **angefangenen 5 Punkten** Ruhm erhält die Spielerfigur 1 Punkt SG. Der Einsatz von Schicksalsgunst wird in Kapitel 3 erläutert, ihr Hinzugewinnen in Kapitel 6.

Berufsfertigkeit (S. 22): Die Berufsfertigkeit bietet dem Abenteurer beim Erringen von Erfahrungspunkte und beim Steigern des Erfolgswerts einige Vorteile, die in Kapitel 6 beschrieben werden.

Universelle Fertigkeiten (S. 23): Zu niedrige Leiteigenschaften spielen bei universellen Fertigkeiten keine Rolle mehr. Die Leiteigenschaft für *Beschatten* ist nicht mehr RW 61, sondern **Gw 61**.

Ergänzungen bei den Lehrplänen: Fachkenntnisse:

- Agent** (S. 24): *Neu*: 2 Lernpunkte - Körperbeherrschung+10 (**Gw61**); 3 Lernpunkte - Blasrohr+6 (**Gs61**)
- Arzt** (S. 24): *Neu*: 3 Lernpunkte - Anthropologie+6 (**In61**)
- Archäologe** (S. 24): *Neu*: 3 Lernpunkte - Fälschen+8 (**Gs61**), Peitsche+6 (**Gs81**, St21)
- Diplomat** (S. 24): *Neu*: 3 Lernpunkte - Abrichten+10 (**pA61**)
- Entdecker** (S. 25): *Neu*: 1 Lernpunkt - Abrichten+10 (**pA61**); 2 Lernpunkte - Peitsche+6 (**Gs81**, St21); 3 Lernpunkte - Blasrohr+6 (**Gs61**) / *Gestrichen*: 3 Lernpunkte: Schießen zu Pferd
- Feldforscher** (S. 25): *Neu*: 2 Lernpunkte - Abrichten+10 (**pA61**)
- Glücksritter** (S. 25): *Neu*: 2 Lernpunkte - Abrichten+10 (**pA61**); 3 Lernpunkte - Athletik+8 (**St31**, Ko31), Peitsche+6 (**Gs81**, St21) / *Geändert*: 1 Lernpunkt: Körperbeherrschung+10
- Händler** (S. 25): *Neu*: 2 Lernpunkte - Abrichten+10 (**pA61**), Laufen+8 (**Ko61**); 3 Lernpunkte - Peitsche+6 (**Gs81**, St21)
- Ingenieur** (S. 26): *Neu*: 2 Lernpunkte - Telegrafieren+10 (**In31**, Gs31); 3 Lernpunkte - Athletik+8 (**St31**, Ko31), Körperbeherrschung+10 (**Gw61**)
- Journalist** (S. 26): *Neu*: Laufen+8 (**Ko61**)
- Kirchenmann** (S. 26): *Neu*: 2 Lernpunkte - Keule+6 (**Gs01**)
- Kriminalist** (S. 26): *Neu*: 3 Lernpunkte - Fotografieren+10 (**Gs11**)
- Künstler** (S. 27): *Neu*: 3 Lernpunkte - Abrichten+10 (**pA61**), Athletik+8 (**St31**, Ko31) / *Geändert*: 2 Lernpunkte - Balancieren+8 → Körperbeherrschung+10
- Naturforscher** (S. 27): *Neu*: 3 Lernpunkte - Anthropologie+6 (**In61**), Pistole+6 (**Gs11**)
- Soldat** (S. 27): *Neu*: 2 Lernpunkte - Abrichten+10 (**pA61**), Körperbeherrschung+10 (**Gw61**), Laufen+8 (**Ko61**); 3 Lernpunkte - Peitsche+6 (**Gs81**, St21) / *Geändert*: Schießen zu Pferd → Schießen in Bewegung

Neuer Lehrplan: Fachkenntnisse:

Athlet (mindestens St31, Ko31)

1 Lernpunkt:

Athletik+8 (**St31**, Ko31)
Klettern+14 (**St61**, Gw61)
Körperbeherrschung+8 (**Gw61**)
Laufen+8 (**Ko61**)
Schwimmen+14 (**Gw11**)
Springen+14 (**St31**)
Dolch+6 (**Gs01**)
Keule+6 (**St01**)

2 Lernpunkte:

Abrichten+10 (**pA61**)
Beredsamkeit+10 (**pA61**)
Gassenwissen+10 (**In21**, pA31)
Menschenkenntnis+10 (In31)
Radfahren+14 (**Gw21**)
Reiten+14 (**Gw21**)
Verführen+10 (**pA61**)
Waffenloser Kampf+6 (**Gw21**,
St21)

Wurfmesser+6 (**Gs61**)

3 Lernpunkte:

Abrichten+10 (**pA61**)
Boot steuern+14 (**Gs31**, St 21)
Erste Hilfe+8 (**Gs 31**, In31)
Kampf zu Pferd+14 (**Gw01**)
Schauspielern+10 (**pA61**)
Überleben+10 (**In21**)
Werfen+6 (**Gs21**)

Schulwissen / Männer (S. 29):

Ergänzen unter „3 Lernpunkte“: Athletik+6 (**St31**, Ko31)
Ergänzen unter „4 Lernpunkte“: Laufen+6 (**Ko61**)

Schulwissen / Frauen (S. 29):

Ergänzen unter „3 Lernpunkte“: Athletik+6 (**St31**, Ko31)

Untypische Fertigkeiten (S. 29):

Löschen unter „3 Lernpunkte“: Balancieren+12
Ergänzung unter „4 Lernpunkte“: Abrichten+8 (**pA61**), Athletik+6 (**St31**, Ko31), Körperbeherrschung+8 (**Gw61**), Laufen+6 (**Ko61**)
Korrektur unter „5 Lernpunkte“: Beredsamkeit+6 muss Beredsamkeit+8 sein.
Ergänzung unter „6 Lernpunkte“: Blasrohr+5 (**Gs61**), Peitsche+5 (**Gs81**, St21)

Kapitel 3

Schicksalsgunst (S. 34): Direkt vor dem Beginn des Abschnitts *Zeit, Ort und Bewegung* wird eingefügt:

Die Gunst des Schicksals

Ein Abenteurer kann **Schicksalsgunst** einsetzen, um sich aus einer Notlage zu retten. Er hat einfach das „Mehr“ an Glück, das außergewöhnliche Personen gegenüber ihren „normalen“ Mitwesens auszeichnet. Opfert der Abenteurer einen Punkt SG, wird **ein** eigener Erfolgs- oder Widerstandswurf oder **ein** Schadenswurf, der ihn direkt betrifft, wiederholt. Damit sind ausdrücklich auch die W%-Würfe gemeint, mit denen die Folgen kritischer Treffer bestimmt werden, oder jene, die über finanziellen Aufstieg und Abstieg entscheiden. Es ist nicht möglich, Schicksalsgunst für andere Personen einzusetzen.

Der Spieler muss die Entscheidung, ob er mit Schicksalsgunst die Wiederholung eines Wurfes erkaufen will, sofort nach dem Würfeln treffen. Er darf nicht abwarten, bis weitere Zufallsentscheidungen gefallen sind.

Komplexe Anwendung von Fertigkeiten (S. 34). Direkt nach der obigen Ergänzung wird eingefügt:

Komplexe Anwendung von Fertigkeiten

Manchmal möchten Spielerfiguren Aufgaben mittels ihrer Fertigkeiten lösen, die zwar an sich recht einfach sind, aber viel Zeit kosten. Dies kann die Spielleiterin mittels einer **Abfolge von EW** auf die jeweilige Fertigkeit lösen, die in bestimmten zeitlichen Abständen ausgeführt werden. Daneben setzt sie einen Gesamtwert fest, der durch die **Summe der erzielten Ergebnisse** mindestens zu erreichen ist. Jeder gelungene EW wird mit seinem **Gesamtwert** auf diese Summe angerechnet, und die Arbeit kann weitergehen. Sobald die von der Spielleiterin festgelegte Summe erreicht ist, gilt die Fertigungsanwendung als erfolgreich abgeschlossen.

Fällt bei einem dieser Würfe ein **kritischer Erfolg**, erhält der Abenteurer auf alle noch folgenden Würfe **+4**, da ihm ein Durchbruch gelungen ist; bei einem **kritischen Fehler** manövriert er sich in eine Sackgasse und muss den Versuch abbrechen, ungeachtet der bislang erzielten Gesamtsumme.

Der Abenteurer muss pro EW mindestens **drei Stunden** an dem Projekt arbeiten und darf dabei keine Pause einlegen, die länger als das **Fünffache** des festgelegten Zeitabstands zwischen den Würfeln ist. Dauert die Pause länger, hat die Spielerfigur den Faden verloren, und die komplexe Fertigungsanwendung scheitert ungeachtet der bislang erzielten Gesamtsumme. Pro 2 Stunden, die sich der Abenteurer über die grundsätzlich erforderlichen drei Stunden hinaus mit dem Projekt beschäftigt, erhält er an diesem Tag +1 (bis zu einem Maximum von **+3**).

Im Falle des Scheiterns muss das **Zehnfache** des festgelegten Abstandes vergehen, bevor die Spielerfigur das Projekt erneut angehen kann.

Mittels dieser Regelung lassen sich auch **Konkurrenzen** durchführen, wenn beispielsweise mehrere Personen zur gleichen Zeit am gleichen Projekt arbeiten: Wer zuerst die Gesamtsumme erreicht, ist als erster fertig. Erreichen oder übertreffen mehrere Beteiligte die Summe am gleichen Tag, gewinnt derjenige mit der höchsten Gesamtsumme.

Initiative (S. 34): Jede an einer Aktionsphase beteiligte Partei würfelt einen **Initiativwurf**, d.h. einen Erfolgswurf für *Kampftaktik*. Menschen, die nicht in dieser Fertigkeit geschult sind, beherrschen sie mit einem ungelerten Erfolgswert von »+5«. Der Kampftaktikwert eines Tieres entspricht seiner durch 10 geteilten artspezifischen Intelligenz (s. den Abschnitt zu *Wilde Tiere und andere Bestien* im Anhang); wem das in der Hitze des Gefechts zu kompliziert wird, kann sich auch hier mit universellem »+5« behelfen.

Handlungsreihenfolge (S. 35): Die Handlungsreihenfolge ergibt sich aus dem **Handlungsrang**, der wie gehabt bestimmt wird, nur dass die Gewandtheit den Reaktionswert ersetzt. Jetzt explizit definiert ist der Handlungsrang **0**, wenn Abenteurer mehr als die Hälfte ihrer Bewegungsweite gelaufen sind.

Vom Gegner lösen (S. 35): Der PW zum Lösen vergleicht jetzt Gw, nicht mehr RW.

Zuschläge und Abzüge im Nahkampf (S. 39): Ist mehr als eine Voraussetzung für die Anwendung von Zuschlägen oder Abzügen erfüllt, addieren sich diese Modifikationen im Normalfall. Ausnahme sind die mit * markierten Zuschläge, die dann Anwendung finden, wenn das Opfer dem Angriff nicht ausweichen kann. Diese Zuschläge addieren sich nicht; es zählt der jeweils höchste Wert. Zuschläge und Abzüge werden gegeneinander verrechnet: Ein Angreifer, der ein wehrloses Opfer von hinten attackiert, würfelt einen EW+4:Angriff. Hat dagegen der Angreifer selbst keine Ausdauerpunkte mehr und steht er 1 m höher als sein Gegner, würfelt er einen EW-2:Angriff.

Handgemenge (S. 39, 42-43): Einleiten von und Handlungen im Handgemenge wurden komplett auf die Anwendung von Raufen, Gewandtheit und Stärke umgestellt. Insbesondere bedeutet dies:

Zum **Einleiten des Handgemenges** muss ein schwerer Treffer im *Raufen* gegen einen WW:Abwehr des Gegners gelingen. Im *waffenlosen Kampf* geschulte Abenteurer können statt *Raufen* auch diese Fertigkeit einsetzen. Ist es dem Angreifer gleich, wo er sein Opfer zu fassen bekommt, und ist seine Gewandtheit größer als die des Gegners, erhält der Angreifer zusätzlich die durch 10 geteilte Differenz (abgerundet) als Zuschlag zum EW:Raufen: Angriffszuschlag +(eigene Gw - gegnerische Gw)/10. Zudem darf man beim Einleiten eines Handgemenges nun auch eine Pistole in der Hand halten.

Hat sich erst einmal ein Handgemenge entwickelt, können sich ihm weitere Personen nach Belieben anschließen. Es genügt, das Feld zu betreten, auf dem das Handgemenge stattfindet. Sind mehr als zwei Personen an einem Handgemenge beteiligt, zählt bei Widerstandswürfen jeweils der höchste Wert auf *Raufen*, den die Gegenseite aufzubieten hat.

Lösen aus dem Handgemenge: EW+4:Raufen gegen WW:Raufen

Entwaffnen: EW:Raufen gegen WW:Raufen

Festhalten: EW:Raufen gegen WW+4:Raufen (WW+8:Raufen bei Gw-Unterschied 40 und mehr)

Losreißen: EW:Raufen gegen WW:Raufen (WW+4:Raufen bzw. WW-4:Raufen bei St-Unterschied 40 und mehr)

Angriffe in ein Handgemenge hinein: Außenstehende, die selbst **nicht** an einem Handgemenge beteiligt sind, können die miteinander ringenden Personen normal mit einer Waffe angreifen. Ausgenommen hiervon sind wegen der zu geringen Reichweite Dolche und Angriffe ohne Waffen. Die Angreifer erhalten dabei einen Zuschlag von **+4** auf ihre EW:Angriff, da die Personen im Handgemenge Hieben und Schüssen nicht so gut ausweichen können. Es besteht aber das Risiko, dass Außenstehende den Falschen treffen. Bei Angriffen von außen mit Schuss- oder Wurfaffen (oder mit Zweihandwaffen, falls jemand so etwas benutzt) auf einen im Handgemenge befindlichen Gegner wird bei gelungenem EW:Angriff rein zufällig ausgewürfelt, wer getroffen wurde. Ein erfolgreicher

EW:Scharfschießen beseitigt diese Gefahr bei der passenden Schuss- oder Wurfwaffe. Bei einem Angriff mit einer Einhandwaffe wird bei erfolgreichem EW:Angriff das gewünschte Ziel getroffen. Misslingt der Angriff aber, muss sofort ein zweiter EW:Angriff gegen eine zufällig bestimmte andere Person im Handgemenge erfolgen, die bei gelungenem Wurf getroffen wird.

Rüstungsschutz (S. 45): Der Wert einer Rüstung wird nicht mehr in negativen Zahlen angegeben, sondern nur noch als Zahl, die den LP-Schutz darstellt.

Kapitel 4

Hilfsfertigkeiten (S. 49 - einzufügen vor *Universelle Fertigkeiten*): Neuer Regelpassus:

Hilfsfertigkeiten

In manchen Situationen beherrscht ein Abenteurer mehrere Fertigkeiten, die beim Erreichen eines Ziels nützlich sein können. Während die Spielleiterin letztlich entscheidet, welche Fertigkeit in der Situation entscheidend ist, darf der Spieler darauf hinweisen, dass er in Form anderer Fertigkeiten über unterstützende Kenntnisse und Fähigkeiten verfügt, die sich hier auswirken können. Für jede dieser **Hilfsfertigkeiten** erhält er einen **Zuschlag von +1** auf den Erfolgswurf der zum Tragen kommenden Fertigkeit. Die letzte Entscheidung, welche Fertigkeiten er zur Unterstützung anerkennt, trifft wie immer die Spielleiterin.

Die Sinne (S. 50): Sinne gelten jetzt ab einem Wert von **+5** und weniger als unterentwickelt.

Auflistung der Fertigkeiten (ab S. 50): Die einzelnen Fertigkeiten mit Ausnahme der reinen Waffenfertigkeiten werden in alphabetischer Reihenfolge beschrieben. In Klammern hinter den Namen der Fertigkeit steht der **Typ** (körperlich, geistig, sozial, Kampf oder angeboren); angeborene Fertigkeiten können nur zu Spielbeginn erlangt und nicht gesteigert oder im Spielverlauf gelernt werden!

Athletik (S. 51 neu einfügen): Neue Fertigkeitsbeschreibung:

Athletik (körperlich)

St31, Ko31 Erfolgswert+6

Der Abenteurer hat seine Muskulatur durch mühsames Krafttraining aufgebaut. Dadurch hat er gelernt, seine Körperkraft bei kurzzeitigen Anstrengungen effektiver einzusetzen.

Wenn sich zwei Personen im Wettbewerb ihrer rohen Gewalt messen (etwa im Armdrücken), wird dies in der Regel durch Erfolgs- und Widerstandswürfe mit dem Erfolgswert +(St/10) gehandhabt. Abenteurer mit *Athletik* dürfen stattdessen ihren Erfolgswert in dieser Fertigkeit einsetzen.

Scheitert ein Abenteurer, der *Athletik* beherrscht, an einem PW:Stärke oder einem Kraftakt, darf er anschließend noch einen EW:Athletik versuchen. Gelingt dieser, darf er einen zweiten PW:Stärke (oder Kraftakt) würfeln und sich das bessere der beiden Ergebnisse aussuchen. Ausnahme ist hierbei ein Wurf von 100 beim ersten Prüfwurf, der auch mit athletischem Können nicht ausgeglichen werden kann. Gelingt der EW:Athletik kritisch, ist der zweite Prüfwurf (Kraftakt) automatisch erfolgreich. Bei einem kritischen Fehler hingegen zerrt sich der Abenteurer einen Muskel, verliert dadurch 1W6 AP und kann 2W6 Tage keinerlei Fertigkeiten einsetzen, bei denen Stärke die Leiteigenschaft ist (*Athletik, Boxen, Klettern, Springen*); Waffen mit Leitfertigkeit Stärke (*Degen, Keule, Säbel*) führt er mit **-2**.

Balancieren (S. 51): Die Fertigkeit heißt jetzt *Körperbeherrschung*. Analog zu PERRY RHODAN hat sie zusätzlich einige Aspekte des MIDGARD'schen *Geländelaufs* erhalten. Insbesondere:

Über unebenes oder mit Hindernissen übersätes Gelände, in dem die Laufgeschwindigkeit normalerweise halbiert wird, kann man sich mit Körperbeherrschung ohne Nachteile für die Bewegungsweite fortbewegen. Dazu muss aber jede Runde ein Erfolgswurf gelingen. Bei einem Misserfolg fällt man hin; bei einem kritischen Fehler verstaucht man sich zusätzlich den Fuß, verliert 1W6 AP und kann sich einen Tag lang nur noch mit B/4 bewegen.

Im Kampfgetümmel darf man nach einem erfolgreichen EW:Körperbeherrschung den Kontrollbereich eines Gegners durchqueren, ohne dass dieser angreifen darf. Bei einem Misserfolg allerdings hat dieser Gegner einen Angriff frei, den der Abenteurer nicht abwehren darf und bei dessen Gelingen er überdies noch stürzt.

Bergsteigen (S. 52): Der Prüfwurf zur Rettung eines am Seil hängenden Kletterers geht nun gegen **Gewandtheit**, nicht mehr gegen Reaktionswert.

Beschatten (S. 52): Die Leiteigenschaft ist nicht mehr RW 61, sondern **Gw 61**.

Laufen (S. 55 neu einfügen): Neue Fertigungsbeschreibung:

Laufen (körperlich)
Ko61 Erfolgswert+6

Der Abenteurer ist ein durchtrainierter Läufer. Dadurch erhöht sich seine Bewegungsweite (B) dauerhaft um seinen halbierten und abgerundeten Erfolgswert in *Laufen*.

Ein normaler Mensch kann höchstens 10 Sekunden lang spurten (d.h. mit dreifacher Bewegungsgeschwindigkeit laufen); ein Läufer jedoch darf nach Ablauf dieser Zeit einen Erfolgswurf ablegen. Gelingt dieser, darf er nochmals 10 Sekunden lang spurten. Gelingt der Wurf kritisch, darf er nach der zweiten Spurrunde mit einem weiteren EW:Laufen prüfen, ob er noch genug Luft für sogar eine dritte Spurrunde hat.

Ein Abenteurer, der die Fertigkeit *Laufen* beherrscht, hat zudem die Möglichkeit, einen **Dauerlauf** zu verlängern (über die normalerweise zulässigen 30 Minuten hinaus). Hierzu muss ihm ab der 30. Minute alle zehn Minuten ein EW:Laufen gelingen. Sobald der erste dieser Würfe missglückt, ist der Lauf aber auch für den trainiertesten Athleten beendet.

Meucheln (S. 56): Trifft der Meuchler, würfelt er anschließend einen **EW:Meucheln**. Gelingt dieser, ist das Opfer tot. Allerdings sind Personen, die in der Gunst des Schicksals stehen, schwerer umzubringen, so dass der Wurf um die Zahl der **Schicksalsgunstpunkte** des Opfers erschwert wird. Bei einem Angriff auf ein Opfer mit SG 4 wird zum Beispiel ein EW-4:Meucheln gewürfelt. Sinkt dabei der Erfolgswert für *Meucheln* unter 0, kann der Angriff nur noch mit einer natürlichen 20 gelingen, die dann aber nicht mehr als kritischer Erfolg zählt. Misslingt der Wurf auf *Meucheln*, **verliert** das Ziel auf jeden Fall **1 Punkt SG** und kommt mit dem schweren Schaden davon, den es durch den zuvor erfolgreichen Angriff erlitten hat.

Radfahren (S. 57): Ein EW:Radfahren ist nötig, wenn der Abenteurer sein Rad in einer schwierigen Situation beherrschen will oder wenn er in ein Wettrennen verstrickt ist. Bei einem **kritischen Fehler** stürzt der Fahrradfahrer und erleidet **1W6 + Geschwindigkeit/10 LP und AP** Schaden. Die Fertigkeit befähigt den Anwender auch dazu, Reparaturen durchzuführen.

Reiten (S. 57): Ein scheuendes Pferd geht bei einem gelungenen **PW:Gw** durch, nicht mehr bei einem PW:RW. Die Beschreibung der Fertigkeit geht davon aus, dass ein Pferd geritten wird. Die Spielleiterin kann diese Fertigkeit auch für das Reiten anderer Tiere einführen (z.B. Kamele), wobei die Fertigkeit dann für jede Art Reittier neu zu erlernen wäre.

Schleichen (S. 58): Bei Tieren sollte die Spielleiterin von einem Erfolgswert von **+10** für WW gegen *Schleichen* ausgehen.

Schwimmen (S. 59): Unterläuft einem Schwimmer ein **kritischer Fehler**, hat er einen Krampf, gerät in Panik oder schluckt viel Wasser. Er wird jetzt solange als Nichtschwimmer behandelt, bis ihm drei aufeinander folgende EW:Schwimmen gelungen sind, d.h. er verliert in dieser Zeit ebenfalls mindestens 3 AP pro Runde.

Um einen Ertrinkenden zu retten, muss nun ein **EW+4:Raufen** gelingen.

Abrichten (S. 69 neu einfügen): Neue Fertigungsbeschreibung:

Abrichten (sozial)
pA 61 Startwert+8

Der Abenteurer kann ein Tier ausbilden, es dressieren und ihm spezielle Tricks beibringen. Da sich die Fähigkeiten und der Charakter von Tierarten unterscheiden, wird *Abrichten* für jede Gruppe ähnlicher Tiere getrennt erworben. Mögliche Gruppen sind z.B. *Affen, Bären, Elefanten, Greifvögel, Hunde, Pferde, Papageien* und *Rabenvögel*. Die Fertigkeit kann auch zum **Besänftigen** wilder Tiere der erlernten Untergruppe verwendet werden.

Zum *Abrichten* eignen sich vor allem Jungtiere, da diese in der Regel weniger Misstrauen gegenüber dem Halter zeigen als ältere Tiere. Die Ausbildung eines solchen Tieres dauert zwischen **6 und 9 Monaten**. Auch in der Zeit nach der Ausbildung muss der Halter sich intensiv mit dem abgerichteten Tier beschäftigen, mindestens etwa zwei Stunden alle drei Tage.

Die Prozedur des *Abrichtens* ist langwierig, kostet viel Geduld und viel Geld für Futter sowie Unterbringung des Tieres. Jeweils nach einem Monat Spielzeit wird ein EW:Abrichten durchgeführt. Misslingt er, muss mit dem Training noch einmal von vorn begonnen werden. Mit jedem Tier können insgesamt nur **drei Versuche** unternommen werden; nach dreimaligem Scheitern kommen das Tier und der Abenteurer schlichtweg nicht miteinander aus.

Auch später muss jedes Mal, wenn ein fertig abgerichtetes Tier eine spezielle Aktion durchführen soll, die nicht zu dessen üblichem Verhaltensrepertoire gehört oder die in einer ungewöhnlichen Situation zur Anwendung kommt, ein EW:Abrichten gelingen, damit das Tier die Anweisung wunschgemäß durchführt.

Mögliche **Aktionen** abgerichteter Tiere sind z.B. Angreifen, einen Gegenstand apportieren, den eigenen Herrn begleiten und beschützen, einen Ort oder Gegenstand bewachen, einen Gegner bedrohen, auf Kommando herbeieilen, die Umgebung absuchen, eine Spur verfolgen, am Ort auf seinen Herrn warten oder allein nach Hause laufen. Die Anzahl der Tricks, die ein Tier lernen kann, liegt bei **In/10-2**, d.h. der durch 10 geteilte Wert der artspezifischen Intelligenz abzüglich 2.

Eine Spielerfigur kann, wenn sie den nötigen Zeit- und Geldaufwand zu leisten im Stande ist, mehr als ein Tier ausbilden, aber in Aktionsphasen immer nur **ein** Tier kontrollieren. Auf Reisen kann sie mehrere ausgebildete Tiere mit sich führen.

Bereitsamkeit (S. 69): Die Mindesteigenschaften sind nun **pA61**, In31.

Kampftaktik (S. 70): Der erste Absatz dieser Fertigkeitsbeschreibung lautet nun:

Kampftaktik ist die Kunst, eine Gruppe von Abenteurern oder eine militärische Einheit geschickt im Kampf einzusetzen. Der so geschulte Abenteurer hat einen geübten Blick für Konfliktsituationen und kann so für die eigene Partei einen Vorteil ausschlagen. Er hat dementsprechend höhere Chancen, beim EW:Kampftaktik, der zu Beginn jeder Runde gewürfelt wird, die Initiative zu gewinnen (vgl. Kapitel 3). Menschen, die nicht in *Kampftaktik* geschult sind, beherrschen die Fertigkeit mit einem ungelerten Erfolgswert von **+5**.

Angeborene Fertigkeiten (S. 73): Die folgenden angeborenen Fertigkeiten kommen neu hinzu:

Gute Reflexe (angeboren)

- Erfolgswert+9

Normalerweise entscheidet ein PW:Gewandtheit (mit situationsbedingten Zuschlägen oder Abzügen), ob eine Spielerfigur einer unversehens auftretenden Gefahr (z.B. einer sich plötzlich unter ihm öffnenden Fallgrube) ausweichen kann. Ein Abenteurer mit *guten Reflexen* hat bessere Aussichten, instinktiv auf solche Ereignisse zu reagieren. Er erhält in allen derartigen Fällen einen **zusätzlichen Abzug** von -30 auf seinen Prüfwurf.

Gute Reflexe helfen auch, wenn ein Abenteurer **überrascht** wird. Gelingt ihm ein EW:Gute Reflexe, leidet er nicht unter den Nachteilen überraschter Personen. Bei einem **kritischen Erfolg** kann er zudem einen nicht weiter als 3 m entfernten Gefährten ebenfalls zu einer sofortigen Reaktion veranlassen. Bei einem **kritischen Fehler** überreagiert die Figur in einer zur Situation passenden Form (z.B. sie stolpert und fällt zu Boden) oder hat in anderer Hinsicht Pech (z.B. blockiert in der Hast der Waffenhahn).

Gute Reflexe können nur eingesetzt werden, wenn der Abenteurer **unvorbereitet** auf eine **unerwartete** Gefahr stößt. Bei anderen PW:Gewandtheit erhält er keine Vorteile. Gute Reflexe haben deshalb auch keine Auswirkungen auf den Handlungsrang im Kampf. Ist der Abenteurer ahnungslos (wie z.B. bei einem Angriff durch *Meucheln*), hilft diese Fertigkeit ebenfalls nicht.

Robustheit (angeboren)

- Erfolgswert+9

Der Abenteurer ist besonders widerstandsfähig gegen Krankheiten und Gifte. Wenn er sich mit einer natürlichen **Krankheit** ansteckt oder sich **vergiftet**, erleidet er nur halben Schaden (abgerundet), falls ihm ein EW:Robustheit gelingt. Bei Giften, die durch Lähmung, Halluzination usw. wirken, halbiert sich statt dessen die Wirkdauer. Wird der Schaden, den ein Gift oder eine Krankheit verursacht, über einen längeren Zeitraum verteilt, wird nur einmal ein Erfolgswurf abgelegt (zu Beginn). Gelingt dieser, wird zu jedem Zeitpunkt, an dem der Abenteurer Lebens- oder Ausdauerpunkte verliert, die Höhe des Verlusts halbiert.

Sprachbegabung (angeboren)

- Erfolgswert+6

Der Abenteurer hat ein gutes Ohr für Sprachen und kann sie auch in kurzer Zeit in ihren Grundzügen erlernen, ohne dabei allerdings in die Tiefe gehen zu können. Die Lernkosten einer Sprache (nicht aber die Kosten zur Steigerung) werden **halbiert**, wenn sich der Abenteurer mindestens **eine Woche** in einer Umgebung aufhält, in der die Sprache gesprochen wird, und ihm ein EW:Sprachbegabung gelingt. Misslingt der Wurf, kann ihn der Abenteurer nach einer weiteren Woche wiederholen, sofern er sich noch in einer passenden Umgebung befindet. Bei einem **kritischen Erfolg** muss er nur **ein Viertel** der Lernkosten aufbringen, bei einem **kritischen Fehler** hingegen **das Doppelte**.

Nahkampfwaffen (S. 74): Neue Fertigungsbeschreibung:

Peitsche (1W6-3)

Gs81, St21Erfolgswert+5

Mit der 3 bis 5 m langen Peitschenschnur kann der Abenteurer Gegner in bis zu 3 m Entfernung im Nahkampf angreifen, wenn keine Hindernisse im Weg stehen. Eine Peitsche hat drei Einsatzmöglichkeiten:

Verwunden: Die Peitsche wird wie eine normale Waffe eingesetzt. Misslingt dem Ziel nach einem schweren Treffer ein **PW:Willenskraft**, ist es aufgrund des Schocks durch die besonders schmerzhaft Verletzung eine Runde lang bewegungs- und handlungsunfähig. Wie bei Fernkampfwaffen wird der persönliche Schadensbonus nicht zum Schaden addiert. Ein **kritischer Treffer** richtet keinen zusätzlichen Schaden an, fesselt aber das Opfer automatisch.

Entwaffnen: Ein Entwaffnungsversuch richtet keinerlei Schaden an; bei einem schweren Treffer verliert der Angegriffene allerdings seine Waffe.

Fesseln: Ein Fesselungsversuch richtet stets nur leichten Schaden an. Bei einem schweren Treffer schlingt sich die Peitschenschnur um einen Körperteil des Angegriffenen:

01-20/21-40: rechtes/linkes Bein

41-60/61-80: rechter/linker Arm

81-90: Rumpf und beide Hände

91-100: Hals

Bei einem **Beintreffer** muss das Opfer sofort und in jeder weiteren Runde der Fesselung einen **PW:Gewandtheit** ablegen, bei dessen Misslingen es zu Boden stürzt. Ein gefesselter **Arm** kann nicht mehr benutzt werden. Eine Rumpffesselung macht beide Arme bewegungslos und zwingt zudem ebenfalls zu einem PW:Gewandtheit, um einen Sturz zu verhindern. Eine Halsfesselung kostet ein ungeschütztes Opfer sofort und in jeder folgenden Runde, in der die Fesselung hält, **3 AP**. Ab der vierten Runde muss es jede Runde analog zum Tauchen einen EW:Schwimmen ablegen. Misslingt einer dieser Würfe, wird der Getroffene bewusstlos und verliert ab dann nach je 10 sec **2 LP**, bis die Fesselung gelöst wird.

Der Angreifer kann keine andere Handlung ausführen, solange er die Fesselung aufrechterhält; er kann sie mit einem **PW:Geschicklichkeit** lösen. Hat der Gefesselte eine Hand frei und eine entsprechende Waffe parat, kann er mit einem **PW:Geschicklichkeit** die Peitschenschnur durchschneiden (er kann natürlich auch mit einer einhändig führbaren Schusswaffe angreifen). Zudem kann er **einmal** versuchen, die Schnur mit einem **Kraftakt** zu zerreißen.

Schusswaffen (S. 75): Neue Fertigungsbeschreibung:

Blasrohr (Gift)

10 m 15 m 20 m

Gs 61 Erfolgswert+5

Diese lautlose Waffe kann nicht im Kampfgeschehen, sondern nur gegen ahnungs- oder bewegungslose Opfer eingesetzt werden. Der Schütze muss sein Ziel in Ruhe anvisieren können, was nicht möglich ist, wenn dieses ausweicht. Blasrohrpfeile richten keinen direkten Schaden an, und das Opfer spürt einen Treffer oft gar nicht (EW:Tasten); die Pfeile sind aber mit Gift getränkt, das betäuben oder töten kann (s. Anhang).

Ausweichen (S. 76): Voraussetzung für die Fertigkeit ist nun **Gw01**.

Kampf zu Pferd (S. 76): Die Mindesteigenschaften sind nun **Gw21**, *Reiten*.

Schießen zu Pferd (S. 76): Diese Fertigkeit heißt nun *Schießen in Bewegung*. Die Mindestvoraussetzung ist nun **Gs31**, *Reiten*.

Kapitel 5

Die Gunst des Schicksals (S. 82): Einfügen direkt vor dem Kapitel *Das liebe Geld*.

Die Gunst des Schicksals

Die Erhöhung des Ruhms wird sich auch auf die Gunst des Schicksals aus. Sobald der Ruhm eines Abenteurers eine durch 5 teilbare Zahl erreicht, erhält die Figur einen neuen Punkt SG. Sinkt der Ruhm später wieder unter diesen Wert, behält man den Punkt SG. Wird durch späteren Ruhmanstieg die Grenze erneut überschritten, gibt es die Punkte allerdings erneut. Alternativ kann das Gewinnen von SG im gleichen Maße auch an Ruch geknüpft sein. Die Spielerfigur muss vor jedem Abenteuer erklären, ob sie SG durch Ruhm oder durch Ruch hinzugewinnen möchte. Dies kann von Abenteuer zu Abenteuer unterschiedlich sein, aber beides im gleichen Abenteuer geht nicht.

Kapitel 6

Grundsätzliches: Alle Lernzeiten wurden **halbiert**. Einen **Praxispunkt** erhält man nun bei sinnvoller Anwendung einer Fertigkeit (maximal einen pro Abenteuer); diese Fertigkeit kann man bei einem gelungenem **Verbesserungswurf** während eines Abenteuers sofort steigern (bei Zahlung der entsprechenden EP), ohne Zeit oder Geld aufwenden zu müssen. Praxispunkte müssen vor Beginn des nächsten Abenteuers umgesetzt werden, sonst verfallen sie. Am Ende eines Abenteuers kann man jetzt nach Belieben Fertigkeiten steigern, ohne sie zuvor angewandt haben zu müssen; dies kostet allerdings neben EP auch Zeit und Geld.

Bei der komplexen Anwendung einer Fertigkeit erhält der Abenteurer für jeden gelungenen EW die üblichen **3 EP**; bei erfolgreichem Abschluss der Tätigkeit erhält er noch einmal **6 EP**. Sobald der erste Wurf gelungen ist, trägt ihm dies auf jeden Fall 1 Praxispunkt ein, auch wenn das Gesamtprojekt scheitert.

Erfahrung durch Kampf (S. 86): Die für Kämpfe vorgesehenen EP werden zu gleichen Teilen an die Abenteurer verteilt, die sich aktiv am Kampfgeschehen beteiligt haben. Im Idealfall ist ihnen dabei wenigstens ein **Treffer** geglückt, aber auch andere Handlungen, die sich auf das Kampfgeschehen auswirken, können zu Punkten führen.

Verbessern von Fertigkeiten (S. 91): Vor dem Beispiel einfügen:

Beim Steigern der **Berufsfertigkeit** kommt ein **Lernbonus von 10%** zum Tragen, d.h. die Spielerfigur muss 10% weniger Punkte ausgeben. Darüber hinaus wird die Berufsfertigkeit beim Bestätigungswurf für Lernen durch Praxis so gehandhabt, als wäre die Leiteigenschaft mindestens 96.

Anhang

Charakterliche Eigenheiten (S. 92): Dieser Abschnitt wurde aus dem Regelwerk gestrichen, kann aber unter <http://www.midgard-1880.de> heruntergeladen werden.

Das Ungestüm der Jugend (S. 92): Vor *Die Weisheit des Alters* werden die Regeln für jugendliche Abenteurer aus dem unter <http://www.midgard-1880.de> verfügbaren Abenteuer *Ein Wintermärchen* eingefügt.

Tiere (S. 96): Werden die Abenteurer in einen Kampf mit einem Tier verwickelt, genügen im Normalfall die folgenden Angaben, um das Spielgeschehen abwickeln zu können:

Lebens- und Ausdauerpunkte

Gewandtheit und Stärke

Bewegungsweite und Rüstklasse

Erfolgswerte für **Abwehr** und **Ausweichen**

Erfolgswert für **Angriff, Raufen** und **Schaden**

durchschnittliche artspezifische **Intelligenz** (geteilt durch 10 zur Ermittlung der **Kampftaktik**)

Tiere in der Welt von 1880 - ihre Spieldaten (S. 97): Aufgrund der Regeländerungen und einiger Ergänzungen wurde die Tabelle komplett neu gestaltet – siehe letzte Seite!

Geistige Ausdauer (S. 101): Vor dem Abschnitt über Zauberei werden die Regeln über psychische Belastung (unter <http://www.midgard-1880.de> verfügbar) eingefügt.

Tiere in der Welt von 1880 - ihre Spieldaten

	LP	AP	RK	Gw	St	In	B	Raufen	Abw.	Ausw.	Angriff (Schaden)
Adler*	2W6	2W6+2	-	70	30	50	3/120	+5 (1W6-4)	+13	+14	Biss+7 (1W6+1)
Bär, Brauner	4W6+1	5W6+10	2	40	90	60	30	+7 (1W6-1)	+13	+12	2xTatze+9 (je 1W6) oder Biss+9 (1W6+3)
Bär, Eis-	4W6+2	6W6+12	2	40	100	60	40/20	+8 (1W6)	+13	+12	2xTatze+9 (je 1W6+1) oder Biss+9 (1W6+3)
Barrakuda	2W6	1W6+5	1	85	50	30	100	+6 (1W6-4)	+11	+13	Biss+7 (1W6-1)
Delphin	3W6+2	2W6+4	2	70	60	90	30	+6 (1W6-3)	+12	+12	Biss+7 (1W6+1)
Dschungeläffchen	2W6	1W6	-	90	30	75	18	+6 (1W3-1)	+11	+13	Biss+6 (1W6-2)
Eber	3W6	3W6+6	2	60	60	40	30	+6 (1W6-2)	+12	+12	Hauerstoß+8 (2W6)
Elch	4W6+3	5W6+10	1	50	100	40	36	+7 (1W6)	+13	+13	Geweih+9 (2W6) oder Huf+9 (1W6+2)
Elefant**	5W6+2	10W6+10	2	60	150	80	30	+10 (2W6)	+16	+14	Stoßzähne+11 (2W6), Rüssel+11 (1W6) oder Trampeln+11 (2W6+2)
Esel	3W6+2	2W6+4	1	60	70	40	40	+6 (1W6-2)	+12	+12	Biss+7 (1W6-1), nach hinten Hufschlag+7 (1W6-1)
Falke*	2W6-1	1W6+1	-	90	20	50	3/120	+5 (1W3-1)	+12	+14	Schnabel+7 (1W6-2) oder Klauen+7 (1W3)
Giftschlange	1W6	1W6	-	100	10	40	12	+6 (1W3-2)	+13	+15	Biss+7 (1 Punkt & Gift)
Gorilla***	4W6+1	5W6+9	2	75	105	90	24	+9 (1W6+1)	+13	+13	2xKlaue+9 (je 1W6+1)
Hai	3W6+2	3W6+3	2	60	60	20	30	+6 (1W6-3)	+12	+12	Biss+8 (1W6)
Hai, groß†	4W6+4	9W6+15	3	60	130	20	36	+9 (2W6-1)	+15	+13	Biss+11 (2W6+2)
Hund	2W6	1W6+2	-	60	50	60	30	+5 (1W6-4)	+11	+11	Biss+7 (1W6-1)
Hund, groß††	3W6	2W6+4	1	60	60	60	30	+7 (1W6-2)	+11	+11	Biss+7 (1W6+1)
Jaguar†††	3W6+1	3W6+8	1	90	70	60	36	+8 (1W6-1)	+14	+14	Tatze+8 (1W6-1), Biss+8 1W6+1)
Kamel	4W6+2	3W6+10	1	50	80	50	36	+6 (1W6-2)	+12	+12	Biss+8 (1W6-1)
Katze¶	2W6	1W6-1	-	100	20	50	24	+8 (1W6-3)	+12	+14	Biss+8 (1W6-2)
Krokodil¶¶	4W6+1	3W6+3	2	30	80	40	18/24	+6 (1W6-2)	+12	+12	Biss+8 (1W6+2), Schwanzhieb+8 (1W6-1)
Löwe†††	3W6+2	5W6+7	1	80	80	50	48	+8 (1W6-1)	+13	+13	Tatze+9 (1W6)
Mensch, normal	3W6+1	1W6+1	-	50	50	50	24	+5 (1W6-4)	+10	+10	Hand+4 (1W6-4), improvisierte Waffe+4 oder Waffe+5
Mensch, Kämpfer¶¶¶	2W6+7	4W6+8	-	60	70	50	24	+6 (1W6-2)	+12	+12	Waffe+7
Nashorn**	5W6+4	9W6+9	2	70	140	40	36	+10 (2W6-1)	+15	+13	Horn+11 (2W6+2) oder Trampeln+13 (2W6-1)
Pferd	4W6+1	2W6+8	1	60	80	50	48	+7 (1W6-2)	+12	+12	Hufschlag+7 (1W6)
Pteranodon	3W6+1	4W6+12	2	60	40	40	6/48	+5 (1W6-4)	+12	+14	Biss+8 (1W6+1)
Ratte¶	1W3	1W3	-	70	05	50	18	+4 (1W6-5)	+10	+12	im Handgemenge Biss+6 (1W6-3)
Riesenschlange°	4W6+3	5W6+10	2	60	90	40	18	+9 (1W6-1)	+13	+13	Biss+9 (1W6-1), Umschlingen+13 (1W6)
Rind**°°	4W6+1	3W6+8	1	50	80	40	36	+6 (1W6-2)	+12	+12	Horn+8 (1W6), Trampeln (1W6)
Schimpanse	3W6	2W6+4	1	70	60	95	18	+7 (1W6-3)	+12	+12	Biss+7 (1W6-1)
Tiger†††	4W6+1	5W6+6	1	90	90	50	40	+9 (1W6)	+13	+13	Tatze+9 (1W6)
Triceratops**	5W6+6	15W6+20	4	30	180	30	30	+10 (2W6+1)	+17	+14	Hörner+13 (4W6) oder Trampeln+11 (2W6+2)
Tyrannosaurus Rex	5W6+12	19W6+25	3	35	185	30	30	+11 (2W6+2)	+17	+14	Biss+13 (4W6+2) oder Trampeln+13 (2W6+6)
Velociraptor°°°	2W6+2	2W6+2	1	65	50	30	36	+6 (1W6-3)	+14	+14	Biss+7 (1W6-3)
Wolf	3W6	2W6+4	1	60	50	50	30	+5 (1W6-3)	+12	+12	Biss+7 (1W6)

*: Die erste Bewegungsweite bezieht sich auf die Lauf-, die zweite auf die Flug- oder Schwimmgeschwindigkeit.

** : Diese Tiere können nur auf am Boden liegende Gegner trampeln; ein von ihnen angegriffener Gegner stürzt, wenn ihm nach einem schweren Treffer ein PW:Gw misslingt.

*** Im Handgemenge hat ein Gorilla zudem Biss+9 (1W6+4). †: Diese Angaben beziehen sich auf einen Weißen Hai von 10 bis 12 m Länge.

††: Dies ist ein Hund von wenigstens Schäferhundgröße, der im Kampf ausgebildet ist.

†††: Jaguare, Löwen, Tiger und vergleichbare Großkatzen (z.B. Leoparden) verfügen im Handgemenge zusätzlich über Biss (1W6+1) und Hinterpfoten (1W6) mit dem gleichen Erfolgswert wie dem Hauptangriff.

¶: Gegner erhalten -4 auf ihre Angriffe gegen Katzen bzw. -2 gegen Ratten.

¶¶: Diese Angaben beziehen sich auf ein Krokodil von etwa 1,50 m Länge; pro zusätzlichem Meter Länge +1 LP, +1W6+1 AP, +10 St, +1 Abwehr und Ausweichen, +1 Angriff, +1 auf Raufen, +1 auf Schaden. Krokodile beißen sich bei einem schweren Treffer automatisch fest (d.h. sind im Handgemenge).

¶¶¶: Der Standardkämpfer, mit dem die Abenteurer es zu tun bekommen werden – gut ausgebildet mit etwas Erfahrung.

°: Gelingt der Riesenschlange beim Umschlingen ein schwerer Treffer, ist sie automatisch im Handgemenge. °°: Greift das Rind aus vollen Lauf heraus an, verdoppelt sich der Schaden durch Horn und Trampeln.

°°° Im Handgemenge hat der Velociraptor zusätzlich Sichelklaue+7 (1W6-1)

Wie wirkt sich dies auf meinen bereits existierenden Abenteurer aus?

Zur Konvertierung

„Ansonsten ist er genügend vorbereitet und kann seine Rolle spielen? Sie wissen, Ihr Kopf hängt davon ab.“

(Otto von Bismarck zu Rudi von Starnberg, in *Flashman – Prinz von Dänemark* von George MacDonald Fraser)

Die notwendigen Änderungen für die Konvertierung der nach den ursprünglichen Regeln geschriebenen Abenteurer sind gering. In vielen Fällen ist trotz geänderter Mechanismen keine Änderung der Figur nötig: Willenskraft mag nun anders ermittelt werden, aber deshalb kann man den bestehenden Wert beibehalten; und die neuen Steigerungsregeln für die Berufsfertigkeit ändern nichts am aktuellen Stand des Wertes. Ebenso sind die neuen angeborenen Fertigkeiten eher für neu erschaffene Abenteurer von Interesse. Schicksalsgunst sollte nicht rückwirkend „nachverteilt“ werden, doch dies liegt letztlich im Ermessen der Spielleiterin.

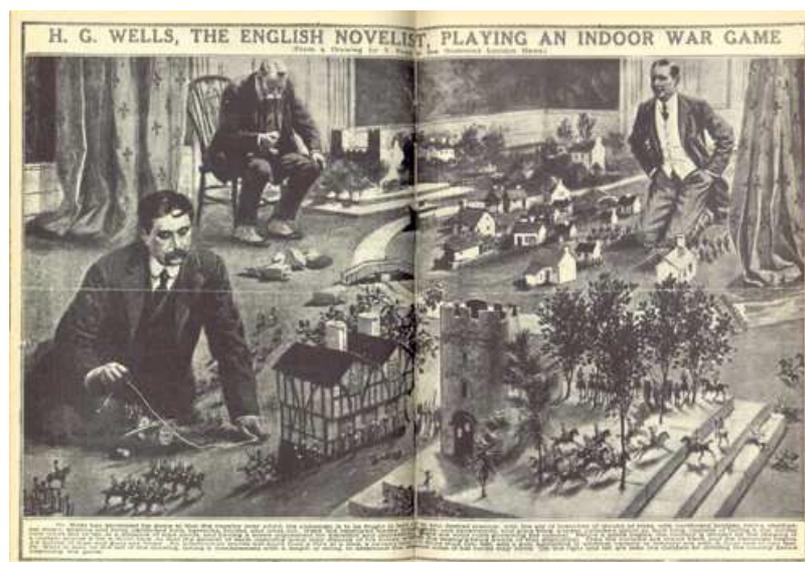
Reaktionswert und Handgemengewert werden gestrichen. Ist der Reaktionswert höher als die Gewandtheit, kann mit Zustimmung der Spielleiterin der alte Reaktionswert zum neuen Wert für Gewandtheit werden. Zu den Kampfesfertigkeiten tritt die angeborene Fertigkeit *Raufen*, deren Erfolgswert aus $(St+Gw)/20$ (zzgl. +1 bzw. +2 bei Gs 81-95 bzw. 96-100) bestimmt wird; Grundscha-den ist **1W6-4**. Durch den Tausch könnte sich der Wert für *Ausweichen* (oder *Abwehr*, falls der frühere RW Gw ersetzt) ändern!

Eidetik+12 sollte zu *Eidetik*+4 korrigiert werden. Aus *Schießen zu Pferd* wird *Schießen in Bewegung*; der Regeltext bleibt jeweils gleich. Aus *Balancieren* wird *Körperbeherrschung*, die Fertigkeit ermöglicht jetzt auch schnellere Fortbewegung in schwierigem Gelände sowie das Durchqueren eines gegnerischen Kontrollbereiches. Bei einigen Fertigkeiten (*Beredsamkeit*, *Kampf zu Pferd*, *Schießen in Bewegung*) haben sich die Mindesteigenschaftswerte geändert. Sofern dies überhaupt ein Problem ist, sollte man es bei der Konvertierung ignorieren.

Wer bislang für seinen Abenteurer ernsthaft eine der neuen Fertigkeiten benötigt hätte (und sich deshalb im Spiel mit Improvisieren der Regeln behelfen musste), sollte an dieser Stelle die Fertigkeit mit einem von der Spielleiterin als angemessen betrachteten Erfolgswert „nachträglich“ erhalten.

Der Wert für **psychische Belastbarkeit** sollte „rückwirkend“ mit W% ausgewürfelt werden. Die **Resistenz** hat einen Startwert von **+12** mit einem persönlichen Bonus aufgrund der pB gemäß der Tabelle. Der Startwert für **Geistige Ausdauer** liegt bei **3W6-3 + Bonus** gemäß der Tabelle. Das Zulassen höherer Werte im Rahmen der Konvertierung liegt im Ermessen der Spielleiterin.

Die Spieldaten von Tieren in Abenteuern sind aufgrund der Regeländerungen anzupassen.



(„H. G. Wells, der englische Autor, beim Spielen eines Kriegsspiels im Hause“ – aus der *London Illustrated News*)



Abenteuer 1880

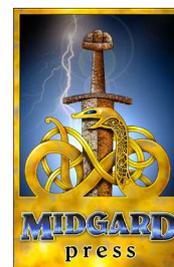
Die Zeit der Großen Abenteuer wird wieder lebendig!

„Die einzige Pflicht, die wir der Geschichte gegenüber haben, ist die, sie umzuschreiben.“
(Oscar Wilde, "The Critic as an Artist", 1891)

- Geniale Meisterverbrecher, todesverachtende Anarchisten, machthungrige Geheimbünde – bekämpfen Sie sie in der Tradition eines Sherlock Holmes!
- Emin Pascha und die Verteidigung von Equatoria, Charles „Chinese“ Gordon und der Aufbau der „Stets Siegreichen Armee“, Henry Morton Stanley und die Transafrika-Expedition – erleben Sie Geschichte, die ausgefallener ist als jede Fantasy!
- 20.000 Meilen unter dem Meer, König Salomons Schatzkammer, die Zeitmaschine, die vergessene Welt – nehmen Sie an den Entdeckungen und Erfindungen der fantastischen Literatur teil!

ABENTEUER 1880 ist ein eigenständiges Rollenspiel auf der Grundlage des erprobten MIDGARD-Regelsystems. Diese Neuauflage bringt den Klassiker von 1994 in einem neuen, zeitgemäßen Gewand für ein neues Publikum endlich wieder auf den Markt!

„Die Vergangenheit ist nur der Anfang eines Anfangs.“
(H.G. Wells)



Effing Flying Green Pig Press, Mainz
unter Lizenz von
Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg

www.midgard-1880.de