

Absturz!

Stürzt ein Abenteurer aus einer Höhe von 2 m oder mehr ab, erleidet er **schweren Schaden** und verliert Lebens- und Ausdauerpunkte. Die genaue Zahl hängt von der Fallhöhe ab und kann aus Tabelle 7A abgelesen werden. Bei einem Sturz aus 2 m Höhe verliert er keine LP, sondern **nur AP**, wenn ihm ein **EW:Springen** gelingt.

Bei einer wirksamen Fallhöhe von mindestens 6 m besteht zusätzlich die Gefahr einer ersten oder gar tödlichen Verletzung. Die Chance dafür ist das Zehnfache des erlittenen Schadens in Prozent. Würfelt die Spielleiterin mit W% höchstens **10xSchaden**, wird die genaue Art der Verletzung mit W% anhand von Tabelle 7B erwürfelt.

Springt ein Abenteurer absichtlich aus großer Höhe oder hat er ausreichend Zeit, sich auf den Sturz vorzubereiten, steht ihm ein **EW:Springen** zu, bei dessen Gelingen sich die wirksame Fallhöhe um **1W6 Meter** reduziert. Diese Regel gilt nicht für Sprünge ins Wasser (s. unten).

Günstige Umstände, wie zum Beispiel weicher Waldboden, den Sturz abbremsende schräge Flächen, Heuwagen usw., werden von der Spielleiterin durch die Reduzierung der wirksamen Fallhöhe berücksichtigt.

Fällt ein Abenteurer unfreiwillig ins **Wasser**, werden 2W6 Meter von der wirksamen Fall-

höhe abgezogen. Springt er bewusst ins Wasser, steht ihm ein **EW:Springen** zu. Gelingt der Erfolgswurf, reduziert sich die Fallhöhe um 15 Meter. Misslingt der Wurf, wird die Fallhöhe einfach, wie oben beschrieben, um 2W6 Meter reduziert.

Denkt man z.B. an die Klippenspringer von Acapulco, sind natürlich auch Sprünge aus noch größerer Höhe denkbar, ohne dass die Person hierbei Schaden nimmt. Dabei handelt es sich aber um junge, erfahrene Springer, die speziell für solche Sprünge trainieren, so dass sie nicht als Maßstab für normale Abenteurer dienen können.

Beispiel: Michael Corleone (12 LP, *Springen+11*) hat die Wahl, sich auf einer Eisenbahnbrücke von der heranrasenden Lokomotive überfahren zu lassen, oder einen Sprung in das 18 m tiefer liegende Wasser des Rheins zu wagen. Trotz der brenzligen Lage konzentriert sich Michael und springt. Er würfelt bei seinem Erfolgswurf eine 14; der Sprung gelingt. Die Fallhöhe beträgt somit 18 - 15 m oder effektiv 3 m. Michael taucht einigermaßen glatt ein, erleidet aber dennoch 1W6+2 Schaden und würfelt eine 5. Der Schaden von 7 LP und AP ist zwar noch ziemlich hoch, doch immer noch angenehmer als der zu enge Kontakt mit den Puffern der Lokomotive.

Wird ein Abenteurer von einer Kutsche überfahren oder erleidet er einen anderen Unfall, kann die Spielleiterin den Schaden ähnlich wie

bei Stürzen festlegen. Die Tabellen 7A und 7B liefern Anhaltspunkte zur Höhe der AP- und LP-Verluste und zu weitergehenden Verletzungen. Schäden durch Vergiftungen und Erkrankungen kommen vergleichsweise selten vor, so dass die Regeln hierfür im Anhang zu finden sind.

Schadensfolgen

Verluste an Ausdauerpunkten wirken sich nicht auf die Leistungsfähigkeit eines Abenteurers aus, bis er **keine AP** mehr besitzt. Dann ist er aber völlig erschöpft und im Kampf **wehrlos**. Er erhält einen Abzug von -4 auf seine eigenen EW:Angriff und darf selbst keine WW:Abwehr oder WW:Ausweichen mehr machen, während Gegner einen Zuschlag von +4 auf ihre EW:Angriff gegen ihn erhalten. Ein Abenteurer ohne Ausdauer sollte Kämpfe und andere Gefahren meiden und im Zweifelsfall lieber fliehen oder sich ergeben.

Hat ein Abenteurer **mehr als die Hälfte** seiner **Lebenspunkte** verloren, werden durch die Verletzungen auch seine Ausdauer und seine Fähigkeiten beeinträchtigt. Solange er nicht wieder mehr als die Hälfte der LP besitzt, die er bei voller Gesundheit hat, kann auch sein Ausdauerpunktestand höchstens die Hälfte seines Ausdauerpunkte-Maximums betragen. Außerdem muss er einen Abzug von -2 bei allen **Erfolgswürfen** hinnehmen (nicht jedoch

Fallhöhe	Schaden
2 m	1W6 Pw:GW, leicht
3 m	1W6+2
3 m	1W6+2
4 m	2W6
5 m	2W6+2
6 m	3W6 Tabelle 7B
7 m	2W6+2
8 m	4W6
...	...

W%-Wurf	Auswirkungen
1 - 20	kein zusätzlicher Schaden
21 - 30	innere Verletzungen
31 - 35	Verletzung der Wirbelsäule
36 - 55	Armbruch; mit je 50% links bzw. rechts
56 - 75	Beinbruch; mit je 50% links bzw. rechts
76 - 85	Kopfverletzung
86 - 90	Halswirbelverletzung
91 - 99	2 Verletzungen; würfelle noch zweimal, ignoriere und wiederhole dabei Würfe von 1-20 und 100
100	Genickbruch und sofortiger Tod

bei Widerstandswürfen, die eher reflexartig ablaufen!).

Beispiel: Johannes Graetz hat ausgeruht und bei voller Gesundheit 13 LP und 28 AP. Er verliert im Kampf mit einem Kali-Anhänger 8 LP und 11 AP, also mehr als die Hälfte seines LP-Maximalwerts. Danach sinken seine AP automatisch auf 14 und können durch noch so viel Schlaf nicht mehr höher steigen, solange nicht genügend viele Wunden geheilt sind, um die LP wieder auf 7 (mehr als die Hälfte von 13) anzuheben.

Lebensgefährliche Verletzungen

Besitzt ein Abenteurer nur noch **1 bis 3 LP**, ist er dem Tode nah. Er ist nicht nur wehrlos, sondern völlig handlungsunfähig. Er kann keine Fertigkeiten mehr ausüben, er kann keine Treffer mehr abwehren, und er kann sich nur noch mit Bewegungsweite **B4** dahinschleppen.

Sinken die LP eines Abenteurers während eines Kampfes oder durch einen Unfall auf 3 oder weniger, wird anhand von Tabelle 5 mit W% ausgewürfelt, welche längerfristigen Folgen die schweren Wunden haben. Dieser Wurf entfällt, wenn die Lebenspunkte in erster Linie durch Krankheit oder Vergiftung, durch einen kritischen Treffer (Tabelle 6) oder durch einen schweren Sturz (Tabelle 7B) verloren gegangen sind, da in diesen Fälle die Ursache für den Besorgnis erregenden Zustand der Person bereits feststeht.

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

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

Überlebenszeit in min:
1W6-(LP unter 0)

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

Heilung und Erholung

Verlorene Lebenspunkte stehen für Wunden und andere Verletzungen. Sie heilen mit der Zeit von selbst, so dass ein verwundeter Abenteurer jeden Tag **1 LP** zurückerhält, bis er wieder ganz gesund ist. Außerdem kann man verlorene Lebenspunkte durch *Erste Hilfe* zurückbekommen, wenn sie kurz nach der Verletzung angewandt wird.

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

Ganz so einfach ist die Sache mit dem Schlafen aber nicht! Jegliche Unterbrechung lässt alle bereits geschlafene Zeit verfallen, soweit sie nicht schon zur Erholung gedient hat. Wer nach 3 Stunden von Kampfgeräuschen aus seinen Träumen gerissen wird, der hat sich kein bisschen erholt. Wen seine Gefährten nach 6 Stunden wecken, weil er jetzt mit dem Wachestehen an der Reihe ist, der hätte ebenso gut auch nur 4 Stunden zu schlafen brauchen. Selbst eine ganze Flasche von F.F. Gebrandts bestem Laudanum würde da nichts helfen. Wird ein Abenteurer in einer dramatischen Situation geweckt - wenn zum Beispiel mitten in der Nacht ein Feuer in seinem Hotel ausgebrochen ist -, benötigt er **1W6 Runden**, um **wach** genug zum Handeln zu werden. Bei einem direkten Angriff auf ihn ist er allerdings bereits in der folgenden Runde handlungsbereit!

In der Welt von 1880 bereitet es normalerweise keine Schwierigkeiten, einen ruhigen Platz zum Schlafen zu finden. Dummerweise kann das aber gerade dann ein Problem werden, wenn die Abenteurer ihre Kräfte am meisten brauchen: mitten in einem Abenteuer. Jagt die



Polizei sie durch Wien, weil sie - natürlich völlig zu unrecht - als russische Spione verdächtigt werden, schlagen sie sich während des Sioux-Aufstands durch den amerikanischen Westen oder sind sie auf der Flucht vor Anhängern der Göttin Kali, deren Heiligtum sie angeblich entweiht haben: Eine längere Ruhepause ist ihnen nur vergönnt, wenn sie (und die Spieler) sich besonders angestrengt haben, einen Platz zu finden, an dem sie nach allem Ermessen der Spielleiterin längere Zeit ungestört sind. Zu leicht darf ihnen das Ausruhen auf dem Höhepunkt eines Abenteurers nicht gemacht werden, da sonst die Spannung und die Ausgeglichenheit der Spielhandlung leidet.

Heilung von ersten Verletzungen

Die Tabellen 5 und 6 enthalten Angaben über die Heildauer ernster Verletzungen. Sie gehen davon aus, dass der Verletzte in einem Kran-

kenhaus oder an einem anderen ruhigen Ort gepflegt und ärztlich versorgt wird - was auch seine Mitabenteurer für ihn tun können. Anstrengende Unternehmungen sind bis zum Ende der Genesungszeit natürlich ärztlich verboten!

Wird ein Abenteurer auf einer Reise verletzt, die er nicht unterbrechen kann, oder muss er unbedingt wieder aktiv werden, bevor er seine Wunden auskuriert hat, verlängert sich die Heildauer. Beherrscht keiner seiner Gefährten *Erste Hilfe*, verdoppelt sich die Heildauer. Andernfalls wird die normale Heildauer aus den Tabellen 5 und 6 zugrunde gelegt. An jedem Tag muss aber einer der Gefährten *Erste Hilfe* anwenden (eventuell durch *Medizin* modifiziert). Gelingt der Erfolgswurf, schreitet die Heilung normal voran; misslingt der Wurf, bringt der betreffende Tag keine Fortschritte, und die Frist bis zur endgültigen Genesung verlängert sich um einen Tag.