



Inhaltsverzeichnis

Das Buch des Ursprungs	9	Zeit und Bewegung	55
Start ins Abenteuer	10	Aktionsphasen	59
Der Ablauf eines Abenteuers	11	Der Schaden und die Folgen	61
Mit Schwert und Magie	13	Stürze und andere Unfälle	61
Kämpfer	13	Schadensfolgen	62
Zauberer	16	Krankheiten und Gifte	64
Nichtmenschliche Rassen	18	Heilung und Erholung	68
Geburt eines Abenteurers	20	Die Kampfregeln	69
Die Basiseigenschaften	20	Angriff und Abwehr	69
Der Abenteurertyp	23	Rüstungsschutz	71
Lebens- und Ausdauerpunkte	24	Handlungen und Positionen im Kampf	74
Abgeleitete Spielwerte	25	Nahkampf	77
Angeborene Fähigkeiten	26	Spezielle Nahkampftechniken	79
Der Hintergrund des Abenteurers	28	Fernkampf	82
Lehrjahre eines Abenteurers	35	Spezielle Fernkampftechniken	83
Auswahl der Fertigkeiten	37	Handgemenge	85
Lerneinheiten bei Spielbeginn (Tabelle)	38	Handlungen im Handgemenge	86
Lernlisten für neue Abenteurer (Tabellen)	40	Kritische Kampfergebnisse	87
Ungelernte Fertigkeiten	44	Verschiedenes	92
Die Ausrüstung eines Abenteurers	46	Improvisierte und unvertraute Waffen	92
		Licht und Feuer	92
		Gewalt gegen Sachen	94
Das Buch der Gesetze	49		
Die Grundregeln	50	Das Buch der Begabungen	95
Der Einsatz von Fertigkeiten	50	Angeborene Fähigkeiten	96
Erfolgswürfe	50	Fertigkeiten	96
Widerstandswürfe	52	Sinne	99
Prüfwürfe	53	Allgemeine Fertigkeiten A-Z	100
Fertigkeiten im Spiel	53	Waffenfertigkeiten	135



Nahkampfwaffen	135
Wurfaffen	142
Schussaffen	143
Verteidigungswaffen	145

Das Buch des Ruhmes

Das Sammeln von Erfahrung	148
Pauschale Erfahrungspunkte	148
Individuelle Erfahrungspunkte	149
Das Sammeln von Praxis	152
Lebenslanges Lernen	153
Die Kosten des Lernens	153
Das Lernen und Verbessern von Fertigkeiten	155
Lernen von Spruchrollen	155
Lern- und Trainingslisten	158
Spruchlernliste	163
Der Grad eines Abenteurers	165
Steigerung der Ausdauer	167

Anhang	169
Die Welt <i>Midgard</i>	170
Vesternesse	171
Das Valianische Imperium	172
Lamaran	173
Huaxal	175
Sirao	176
Die Heimat der nichtmenschlichen Völker	179
Kleines Bestiarium	181
Spieldaten von Tieren und Fabelwesen	181
Wesen von A-Z	184
Nichtspielerfiguren	196
Die Kosten des Abenteurers	197
Waffen, Rüstungen und Zubehör	197
Kleidung	199
Unterkunft und Verpflegung	200
Ausrüstung	201
Tiere, Reisen und Transport	202
Karte der Welt <i>Midgard</i>	203
Index	204
Abkürzungen	210