



Jürgen E. Franke, Alexander Huiskes
und Peter Kathe

Das Bestiarium

Die Geschöpfe Midgards



Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg

<http://www.midgard-online.de> ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2020-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Autoren: Jürgen E. Franke, Alexander Huiskes, Peter Kathe
Lektorat: Jürgen E. Franke, Marek Jäger, Peter Kathe, Dirk Richter

Titelbild: Sebastian Watzlawek, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann

Illustrationen: Abbie/Shutterstock, adike/Shutterstock, andryuha1981/Shutterstock, Antracit/Shutterstock, Atelier Sommerland/Shutterstock, bekirevren/Shutterstock, Verena Biskup, Valentyna Chukhlybova/Shutterstock, Daniel Comerci, conrado/Shutterstock, Digital Storm/Shutterstock, Gary Dupuis (Purple Duck Games), e71lena/Shutterstock, Daniel Eskridge/Shutterstock, FlexDreams/Shutterstock, Fufu Frauenwahl, Grimm Press, i3d/Shutterstock, Eric Isselee/Shutterstock, Ruslan Kokarev/Shutterstock, Nathapol Kongseang/Shutterstock, Ulf Lehmann, Polina Lopina/Shutterstock, Ramon Lucha (© 2014 Ramon Lucha), Nataniil/Shutterstock, Werner Öckl, Andrey Pavlov/Shutterstock, Prachaya Roekdeethaweesab/Shutterstock, slowmotiongli/Shutterstock, Yuliia Sonsedska/Shutterstock, Dean Spencer (© 2015 Dean Spencer, used with permission, all rights reserved), Folko Streese, tristan tan/Shutterstock, Unholy Vault Designs/Shutterstock, Quico Vicens-Picatto (© 2019 Quico Vicens-Picatto, used with permission, all rights reserved), Sebastian Watzlawek, Warpaint/Shutterstock
Artwork used with permission, all rights reserved.



Inhaltsverzeichnis

Von Tieren und Fabelwesen	9	Halbmenschen	105
Die Eigenschaften	9	Huftiere	113
Rüstung, Lebens- und Ausdauerpunkte	11	Hunde	120
Fortbewegung	11	Insekten	123
Krankheiten und Vergiftungen	12	Katzen	131
Empfindlichkeiten	12	Kraken	135
Gefährlichkeit im Spiel	13	Krustentiere	137
Fertigkeiten	14	Kunstwesen	138
Übernatürliche Wesen	16	Landrochen	143
Immunität gegen Zauber	18	Lurche	145
 Mit Zähnen und Klauen	21	Marderähnliche	149
Kreaturen im Kampf	23	Menschenähnliche	152
Besondere Angriffsweisen und Kampftaktiken	26	Nagetiere	172
 Der Stoff für Legenden	33	Naturgeister	176
Außergewöhnliche Wesen	33	Reptilien	188
Varianten von Kreaturen	34	Robben	198
Nichtmenschliche Zivilisationen Midgards	35	Schlangen	199
Fertigkeiten und ihre Anwendung	36	Schleimmonster	202
Hochgradige Personen	36	Spinnentiere	206
 Bestiarium	43	Tiermenschen	212
Affen	45	Trolle	220
Bären	47	Vögel	224
Dämonen	50	Wale	234
Dickhäuter	57	Wendehäuter	236
Drachen	60	Werwesen	240
Drachenähnliche	72	Wölfe	245
Elementarwesen	76	Würmer	248
Entseelte	82	 Anhang	
Fabelkatzen	84	Die Geschöpfe aus arkaner Sicht	
Fabelrösser	87	Vertraute	256
Fische	92	Magische Wesen	257
Fledermäuse	99	Auren	257
Götterboten	102	Tierklassen	257
		Kampfstärke und Vorkommen	258
		Index	262
		Kreaturenindex	263

Vorwort

Das *Bestiarium* zur fünften Ausgabe der Regeln erweitert das Basisverzeichnis von Tieren und Fabelwesen, das im *Kodex* enthalten ist. Bei der Bearbeitung und Ergänzung des Vorgängers aus der vierten Edition haben wir wieder Übersichtlichkeit und Handhabbarkeit als Ziel vorgegeben. Daher ist die Druckversion dieses Werks um einiges schlanker als das *M4-Bestiarium*, obwohl auch eine Reihe neuer Kreaturen aufgenommen worden sind.

Wir haben uns die Kritik aus Spielerkreisen zu Herzen genommen und die beiden Punkte berücksichtigt, die immer wieder vorgebracht worden sind: die Dicke und damit verbundene Unhandlichkeit des Buches einerseits und der beschränkte Nutzen eines Teils des Inhalts für das Spiel andererseits. Viele dort beschriebenen Tiere haben in Abenteuern nur atmosphärische Funktion, und dafür braucht man nicht ausführliche Beschreibungen und Spieldaten für ähnliche Arten wie zum Beispiel Antilope, Gazelle oder Gnu. Das *M5-Bestiarium* enthält hier exemplarisch nur jeweils eine Tierart. Auch Tiere, die als Gegner der Abenteurer eine größere Rolle im Spielgeschehen haben können, sind doch wie zum Beispiel Raubkatzen hinsichtlich ihrer Spieldaten und ihres Verhaltens ziemlich ähnlich, so dass nicht alle Arten vom Luchs bis zum Säbelzahn tiger in allen Einzelheiten beschrieben werden müssen.

Die Kreaturen des Vorgängerwerks sind daher kritisch überprüft worden. In dieses Buch haben es nur diejenigen geschafft, die eine der folgenden Bedingungen erfüllen:

- sie stehen exemplarisch für eine ganze Gruppe ähnlicher Tiere,
- sie haben besondere Kampf- und Verhaltensweisen, die für Abwechslung im Spielgeschehen sorgen können,
- sie sind bei Spielerzauberern beliebte Vertraute,

- sie haben interessante Hintergrundgeschichten, die selbst Anlass für eigene Abenteuer sein können.

Außerdem sind Geister, Untote und Vampire, die bereits im Quellenband *Dunkle Mächte* beschrieben worden sind, ganz entfallen. Auch ein Teil der Wesen des Basisbestiariums im *Kodex* werden in diesem Band nicht noch einmal abgedruckt, da keine wesentlichen Zusatzinformationen hinzugekommen wären.

In der aktuellen Regelausgabe sind Spielerfiguren von Anfang an stärker und lernen auch schneller hinzu, so dass ihnen viele Kreaturen nur noch dann gefährlich werden, wenn diese in großer Überzahl auftreten. Damit das *Bestiarium* auch für hochgradige Abenteurer noch eine breite Auswahl an herausfordernden einzelnen Gegnern bietet, können sich jetzt auch Tiere und Fabelwesen weiterentwickeln. Neben der normalen Variante gibt es für die meisten Kreaturen erfahrene, herausragende oder gar legendäre Individuen, die nicht nur einen höheren Grad, sondern auch bessere Kampfwerte haben. Angehörige von Völkern *Midgards*, die wie Menschen eine eigene Zivilisation aufgebaut haben, lernen dagegen wie Spielerfiguren hinzu. Die Regeln des *Bestiariums* enthalten dazu eine Anleitung, wie man mit vertretbarem Aufwand zum Beispiel hochgradige Orcs oder Kobolde erschaffen kann.

Das elektronische Bestiarium

Für Spieler, die Beschreibungen von einer Vielzahl an Tierarten und gerne auch zehn verschiedener Hunderassen haben möchten, gibt es als Zusatzmaterial das *Elektronische Bestiarium*. Es enthält in alphabetischer Reihenfolge alle Wesen dieser Printversion und eine Vielzahl der Kreaturen aus der vorhergehenden Regelausgabe, die für M5 bearbeitet wurden. Als Verweis findet man die Geschöpfe, die dort beschrieben werden, auch im **Kreaturenindex** am Ende des vorliegenden Buches.

Von Tieren und Fabelwesen

Ob Fee, Troll oder Wildschwein - mit wenigen Ausnahmen werden alle Geschöpfe *Midgards* und anderer Welten des Multiversums mit denselben Basiseigenschaften beschrieben und besitzen ähnliche Fähigkeiten wie menschliche Abenteurer. Diese Spieldaten werden auch genauso für Prüf- oder Erfolgswürfe benutzt, um zu entscheiden, ob sich ein angeleinter Tanzbär losreißen kann, ein Wachhund auf Einbrecher aufmerksam wird oder der Keulenhieb eines Ogers seinen Gegner verletzt.

Um Kämpfe und andere Spielsituationen abwechslungsreicher zu gestalten, enthält dieses Kapitel zusätzliche Regeln für besondere Angriffs- und Verteidigungsarten von Kreaturen. Außerdem wird darauf eingegangen, wie sich zum Beispiel übermenschliche Stärke oder Geschicklichkeit, ein riesenhafter Körper oder besondere Sinnesfähigkeiten im Spiel auswirken.

Die Eigenschaften

Die meisten Wesen besitzen dieselben Eigenschaften wie Menschen. In den Spieldaten der Kreaturen des *Bestiariums* werden aber nur Stärke, Gewandtheit und Intelligenz angegeben, die zum einen die Kreatur als z.B. „sehr stark, aber schwerfällig und stumpfsinnig“ charakterisieren und zum anderen auch häufiger im Spiel gebraucht werden. Konstitution geht in Lebenspunktezahl und Resistenz gegen Körpermagie ein; der Eigenschaftswert ist nur selten gefragt und kann dann aus der Anzahl der Lebenspunkte abgeleitet werden (s. unten).

Die Werte anderer Eigenschaften finden nur selten Verwendung im Spiel und werden daher nicht angegeben. Wenn doch einmal ausnahmsweise z.B. die Willenskraft einer Bärenmutter wichtig ist, kann der Spielleiter sie beim Entwurf des Abenteuers festlegen oder ihr spontan einen Wert zuweisen.

Die Eigenschaftswerte von Tieren und Fabelwesen bewegen sich meistens in dem menschlichen Bereich von 1 bis 100. Außerordentlich starke oder gewandte Wesen sprengen diesen Rahmen aber, so dass Werte jenseits der 100 vorkommen. Sie haben aber nur eine relative Bedeutung; man erkennt an ihnen, welche Wesen in etwa gleich stark oder intelligent sind. Eine Ratte ist natürlich deutlich schwächer als ein Mensch mit der Durchschnittsstärke 50. Mit ihrer Stärke 5 ist sie aber keineswegs so stark wie ein schwächlicher Greis mit demselben Stärkewert. Entsprechend ist eine gewaltige Kreatur wie der Gigant um ein Vielfaches stärker als die stärksten Menschen, besitzt aber dennoch nur einen Stärkewert von 250.

MIDGARD benutzt auch schon bei Menschen keine proportionale Eigenschaftsskala. Der Unterschied zwischen einem Akrobaten mit Gewandtheit 99 und einem beweglichen Kämpfer mit Gewandtheit 94 ist um einiges größer als zwischen zwei Durchschnittsbürgern mit Gewandtheit 54 und 49. Die Eigenschaftswerte von Tieren und Fabelwesen bilden entsprechend nur einen regeltechnischen Kompromiss zwischen Spielbarkeit und (meist) vernünftigen Ergebnissen. Der Rest bleibt dem Urteil des Spielleiters überlassen, z.B. welche Wesen überhaupt einen bestimmten Kraftakt vollbringen können.

Stärke und Kraftakte

Die Stärke (St) eines Wesens wirkt sich auf den Schaden, den es im Kampf anrichtet, auf seinen Fertigkeitswert für *Raufen* und auf seine Erfolgsaussichten bei Kraftakten aus.



Der **Schadensbonus (SchB)**, der zusätzlich auch von der Geschicklichkeit beeinflusst wird, wird für die meisten Geschöpfe nicht angegeben, sondern gleich in den Gesamtschaden eingerechnet, den ein Bär mit seiner Tatze oder ein Oger mit seiner Keule anrichtet. Eine Ausnahme bilden die Angehörigen nichtmenschlicher Kulturen und einige andere intelligente Wesen, die wie Menschen verschiedene Waffen einsetzen.

Nicht nur Abenteurer, sondern auch Tiere können versuchen, ein Hindernis mit Gewalt zu überwinden. Dabei muss allerdings der Körperbau der Kreatur berücksichtigt werden - eine Riesenschlange kann kein Fallgitter hochstemmen, selbst wenn ihre Stärke ausreichen würde. Ob ein **Kraftakt** von Erfolg gekrönt ist, wird bei Geschöpfen mit einem Stärkewert von höchstens 100 wie bei Menschen durch einen $PW:Stärke/10$ entschieden. Übermenschlich starke Wesen mit einer Stärke über 100 haben deutlich bessere Erfolgsaussichten. Bei ihnen entscheidet ein $PW:(Stärke-90)$ über das Ergebnis eines Kraftaktversuchs.

Kraftakt:

PW:Stärke/10	bei Stärke 1-100
PW:(Stärke-90)	ab Stärke 101

Geistesblitz:

PW:Intelligenz/10	bei Intelligenz 1-100
PW:(Intelligenz-90)	ab Intelligenz 101

Manchmal hat ein durchschnittlich starker Mensch dort mit einem Kraftakt Erfolg, wo sein muskelbepackter Gefährte mit Stärke 100 versagt hat, da er seine Kraft gerade an der richtigen Stelle einsetzt. Es ist aber nicht möglich, dass ein Mensch einen Felsbrocken verschiebt, an dem sich vorher ein Zyklop vergeblich versucht hat. Daher kann der Kraftakt eines Wesens nie gelingen, wenn vorher eine andere, wesentlich stärkere Kreatur, deren Kraftaktchance $Stärke/10$ bzw. $(Stärke-90)$ um mehr als 10 größer ist, an derselben Aufgabe gescheitert ist. Umgekehrt gelingen dem so viel stärkeren Wesen Kraftakte automatisch, die der Schwächere vorher vollbracht hat.

Wann ein Wesen eine Chance erhält, eine außergewöhnliche Leistung unter Aufbieten aller Kräfte zu erbringen, ob das Vorhaben mit einem einfachen $PW:Stärke$ oder sogar automatisch gelingt oder ob eine Aufgabe selbst mit einem Kraftakt nicht lösbar ist, muss der Spielleiter wie bei menschl-

ichen Abenteurern entscheiden. Dabei spielt die Stärke eines Geschöpfes eine wesentliche, aber nicht die entscheidende Rolle. Eine Katze (Stärke 20), die einem grauen Hexer als Vertraute dient, braucht zum Aufdrücken einer schweren Tür einen Kraftakt, während ihr schwächerer Herr selbst mit seiner geringen menschlichen Stärke 20 die Tür zwar mit etwas Mühe, aber automatisch bewegen kann. Umgekehrt fallen manche Taten, die Menschen unmöglich vollbringen können, einem Riesen leicht.

Konstitution und Gifttoleranz

Die **Konstitution (Ko)** von Tieren und Fabelwesen bestimmt, wie viele Lebens- und Ausdauerpunkte sie haben, wie empfindlich sie auf Gift und Krankheiten reagieren und wie gut sie Entbehrungen aushalten. Der Eigenschaftswert selbst wird selten gebraucht; ist er nicht anderweitig festgelegt worden, kann man die mit 5 multiplizierte Zahl der Lebenspunkte benutzen:

$$\text{Konstitution} = 5 \times \text{LP-Maximum}$$

Für normale Menschen, deren LP-Maximum mit dem einfachen Verfahren des *Bestiariums* (s. S. 160) bestimmt wird, ergeben sich dabei Werte zwischen 20 und 95, was für unwichtige Personen ausreicht.

Intelligenz und Geistesblitze

Nicht nur Menschen und vergleichbare Völker zeigen **Intelligenz (In)**, wobei dieser Wert bei Tieren für angeborene Intuition, Instinkt, aber auch Lernfähigkeit steht. Ein Wildschwein wird nie Lesen lernen, aber es weiß sich in seiner Umwelt zu behaupten, Gefahren aus dem Weg zu gehen und Chancen zum Überleben zu nutzen. Diese Art von tierischer Intelligenz wird in den Spieldaten durch ein dem Intelligenzwert vorangestelltes **t** gekennzeichnet. Fehlt diese Kennzeichnung, zeigt das Wesen menschenartige Intelligenz und macht sich auch in ähnlicher Weise Gedanken über die Welt. Neben den Tieren gibt es auch eine Reihe magischer Kreaturen wie Golems oder Zombies, die nur tierische Intelligenz besitzen.

Nur Geschöpfe mit menschenartiger Intelligenz oder einer tierischen Intelligenz von wenigstens **t90** sind sich ihrer eigenen Identität bewusst und haben somit eine **Seele**. Alle anderen Wesen besitzen nur Anima und Astralleib (*Arkanum*, S. 30).

Die Intelligenz einer Art bestimmt ihren ungelerten Fertigkeitenswert **In/10** - maximal aber **+(6)** - für *Anführen*, der bei der Bestimmung der **Initiative** gebraucht wird (*Kodex*, S. 59). Es



kann aber immer herausragende Individuen geben, die dank langjähriger Erfahrung oder gezielter Ausbildung höhere Fertigkeitwerte besitzen.

Ob ein Wesen mit menschenartiger Intelligenz einen **Geistesblitz** hat, wird wie üblich mit einem PW:In/10 entschieden. Ob Tiere auch die Chance bekommen, mit einem Geistesblitz eine Falle zu erkennen oder ein Problem mit einem PW:Intelligenz zu lösen, muss der Spielleiter von Fall zu Fall entscheiden. Bei Geschöpfen mit einer Intelligenz über 100 wird für einen Geistesblitz ein PW:(In-90) gewürfelt. Dazu gehören z. B. einzelne geniale Arracht, Elfen und Schwarzalben, deren Rassendurchschnitt bereits deutlich über dem der Menschen liegt, oder einige übernatürliche Geschöpfe wie Dämonenfürsten und Diener von Göttern.

Rüstung, Lebens- und Ausdauerpunkte

Die Lebens- und Ausdauerpunkte von Tieren und Fabelwesen, aber auch von Durchschnittsmenschen oder -zwergen, die nicht so detailliert wie Abenteurer oder wichtige Nichtspielerpersonen beschrieben werden müssen, werden meistens zufällig mit einem oder mehreren W6 bestimmt, wozu teilweise noch ein fester Wert addiert wird. Jedes Wesen hat **mindestens 1 AP**. Es gibt auch Geschöpfe mit festen Lebens- oder Ausdauerpunktwerten, z.B. magisch konstruierte Wesen wie Golems oder Zombies oder besonders kleine und schwache Lebewesen wie ein Skorpion, der überhaupt nur einen LP und AP besitzt.

Menschen und größere Lebewesen sind lebensgefährlich verletzt, wenn ihre LP auf 3 oder weniger sinken (Kodex, S. 64). Die Lebenspunkte durchschnittlicher Individuen werden hier mit drei oder mehr W6 erwürfelt. Werden die Lebenspunkte einer Kreatur mit 2W6 ermittelt, dann liegt die kritische Grenze bei 1 LP, während kleine Wesen mit 1W6 oder weniger LP erst ab 0 LP als lebensgefährlich verletzt betrachtet werden.

Einige Kreaturen des Bestiariums besitzen keine Lebenspunkte. Dies wird bei der Angabe der Spieldaten mit „LP“ gekennzeichnet. Dazu gehören einige Naturgeister, die keine körperliche Substanz besitzen, oder höhere Dämonen und Elementarwesen, die nicht selbst auf Midgard weilen, sondern nur eine körperliche Projektion geschickt haben. Während sie in dieser Form die Welt der Menschen besuchen, ruht ihr eigentlicher Körper geschützt in ihrer Heimatsphäre. Ver-

liert ein solches Geschöpf im Kampf alle Ausdauerpunkte, verschwindet es einfach und ist wenigstens vorübergehend unschädlich.

Andere Wesen besitzen unbegrenzt viele Ausdauerpunkte, worauf in ihrer Beschreibung mit „AP ∞“ hingewiesen wird. Hierzu zählen Untote, Automaten oder Schleimwesen, die nicht ermüden. Um sie im Kampf zu überwinden, muss man sie praktisch in Stücke hauen und ihnen durch schwere Treffer alle Lebenspunkte rauben. Leichte Treffer spüren sie überhaupt nicht; diese bringen den Gegnern daher auch keine Erfahrungspunkte ein (Kodex, S. 149).

Intelligente Völker schützen sich wie Menschen mit Rüstungen, wenn sie in den Kampf ziehen, und auch Schlachtrösser und Kriegshunde werden manchmal von ihren Besitzern in Metall und Leder gehüllt. Im Bestiarium ist jeweils die Rüstklasse angegeben, die ein Wesen in unbekleidetem Zustand besitzt. Tiere haben meist OR wie Menschen, TR mit einem dichten Fell und LR bei ledriger Haut oder dicken Speckschichten. Es gibt aber auch Geschöpfe, die noch stärker gepanzert sind.

Körperlose Geister besitzen keine Rüstklasse, was bei den Spieldaten mit „*R“ gekennzeichnet wird. Bei anderen Geschöpfen ohne Lebenspunkte wie höheren Dämonen oder Elementarameistern wird eine Rüstklasse angegeben, auch wenn sie im Spiel normalerweise nicht gebraucht wird. Vielleicht reisen die Abenteurer ja in die Heimatwelt dieser Kreaturen, und der Spielleiter erhält durch diese Angabe zusätzliche Anhaltspunkte zu ihrem Aussehen.

Fortbewegung

Die Geschwindigkeit, mit der sich Tiere und Fabelwesen bewegen, wird wie bei Abenteurern durch die Angabe ihrer **Bewegungsweite (B)** geregelt (Kodex, S. 56ff). Der arttypische Durchschnittswert gehört zu den Spielwerten des Bestiariums. Natürlich gibt es auch schnelle Wölfe und langsame Riesenspinnen, aber für die meisten Abenteuersituationen ist die genaue Geschwindigkeit unwichtig. Wenn der Spielleiter es für richtig und wichtig hält, kann er aber auch jederzeit die Bewegungsweiten einzelner Gegner der Abenteurer individuell festlegen oder auswürfeln.

Beim Auswürfeln einer individuellen Bewegungsweite wird zum Durchschnittswert der Art eine zufällig bestimmte Zahl addiert bzw. - wenn das Ergebnis negativ ist - abgezogen. Je



größer die unter den Spieldaten der Art angegebene mittlere Bewegungsweite ist, umso größer ist auch die Spannweite der möglichen Werte. Die zweite Spalte der folgenden Liste gibt an, wie die Veränderung der durchschnittlichen Bewegungsweite erwürfelt wird. Die letzte Spalte enthält den Bereich der möglichen Änderungen.

Durchschnittsbewegungsweite	Änderung	Bereich
B1 - B5	0	0
B6 - B11	1W3-2	±1
B12 - B17	2W3-4	±2
B18 - B23	3W3-6	±3
B24 - B35	4W3-8	±4
B36 - B47	5W3-10	±5
ab B48	6W3-12	±6

Schlachtrösser haben zum Beispiel durchschnittlich B36. Um die individuelle Bewegungsweite eines einzelnen Tieres zu bestimmen, würfelt der Spielleiter mit 5W3 und zieht 10 ab. Ist das Gesamtergebnis z.B. -2, so hat das Tier B34.

Krankheiten und Vergiftungen

Je mehr sich ein Wesen von Menschen unterscheidet, umso verschiedener reagiert es auf Krankheitskeime und Gifte. Vögel sterben an der Federfäule, die für Menschen und Säugetiere keine Gefahr darstellt. Orcs trinken mit Genuss ihren Orcwurz, einen für Menschen giftigen Kräuterschnaps.

Vergiftungen und Krankheiten von Tieren und Fabelwesen kommen aber selten im Spiel vor, so dass die folgenden einfachen Regeln meist ausreichen. Für besondere Abenteuer kann der Spielleiter sie nach eigenem Gutdünken abändern oder ergänzen.

Für die meisten Lebewesen werden Ansteckung und Verlauf von Krankheiten genauso wie bei Menschen geregelt (Kodex, S. 66). Heilen von Krankheit und ähnliche Heilzauber helfen auch gegen Krankheiten bei Tieren und fremdartigen Wesen. Die Anwendung von Heilkunde ist auf Menschen und menschenähnliche Völker beschränkt. Dagegen beinhaltet Tierkunde ein gewisses Grundwissen über Krankheiten von Haustieren und mit ihnen verwandten Wildtieren sowie deren Behandlung.

Die meisten Lebewesen reagieren auf Gifte ähnlich wie Menschen (Kodex, S. 67), und intelligente Völker besitzen auch dieselbe Gifttoleranz. Bei Tieren ist diese aber stattdessen identisch mit ihrer Konstitution, d.h. meistens mit $5 \times \text{LP-Maximum}$. So fallen einerseits kleine Wesen mit wenigen Lebenspunkten ziemlich sicher Giften zum Opfer, während große und starke Kreaturen bessere Überlebenschancen haben als Menschen. Es sind auch Werte über 100 möglich; solche Wesen sind so zäh, dass Gifte ihnen nur selten etwas ausmachen.

$\text{PW:Gift} = \text{PW}:(30 + \text{Konstitution}/2)$ (intelligente Völker)

$\text{PW:Gift} = \text{PW:Konstitution}$ (andere Wesen)

Der Spielleiter kann jederzeit festlegen, dass eine bestimmte Substanz gar nicht auf eine Tierart oder ein nichtmenschliches Volk wirkt. Die meisten giftigen Tiere sind immun gegen ihr eigenes Gift. Zauber wie Vergiften und magische Gifte wirken dagegen bei den meisten Lebewesen, wenn ihr Metabolismus sich nicht - wie zum Beispiel beim Baumhirten - zu sehr vom Menschen unterscheidet.

Auf Riesenwesen, die deutlich größer als Menschen sind, wirken Gifte - aber auch Zaubertränke und ähnliche Substanzen - nur dann, wenn sie in wirklich großen Mengen verabreicht werden. Eine für 10 Menschen tödliche Dosis Blausäure verursacht bei einem alten Drachen nur leichtes Sodbrennen.

Untote, Geisterwesen, Golems und andere magische Automaten, d.h. alle Kreaturen, die tot oder ohne die Wirkung eines Zaubers unbelebt sind, sind immun gegen alle normalen und magischen Gifte und Krankheiten. Es gibt aber spezielle Substanzen, die vor allem auf Untote wie Gift wirken. Bei Vampiren verursacht Knoblauch Übelkeit, und Weihwasser schadet Untoten wie ein Kontaktgift.

Empfindlichkeiten

Manche Tiere und Fabelwesen sind besonders empfindlich gegen bestimmte Stoffe oder Elemente. Sie erleiden dann höheren oder speziellen Schaden. Von den Göttern verabscheute Wesen kann man zum Beispiel mit Weihwasser (Arkanum, S. 177) bekämpfen. Feuerempfindliche Kreaturen erleiden durch feuerbasierte Zauber und manche auch durch normale Flammen höheren Schaden. Die genauen Auswirkungen werden in der Beschreibung der Wesen des Bestiariums bzw. der Zaubersprüche im Arkanum erläutert.



Eine Reihe von Geschöpfen reagiert besonders empfindlich auf **Kaltes Eisen**. Hierzu zählen Naturgeister und Wesen aus der Anderswelt, aber auch Trolle, Thursen oder Wich-tel. Werden sie mit einem wenigstens 100 Gramm schweren Stück berührt, erleiden sie einen **Schock**, der sie eine Runde (10 sec) lang handlungsunfähig macht, und ihnen **24 Stunden** lang einen Teil ihrer magischen Kräfte raubt. Alle Geschöpfe, die empfindlich auf *Kaltes Eisen* reagieren, erkennen das Material sofort und lassen sich durch Fälschungen nicht täuschen.

Wesen, die wie Werkreaturen nicht mit normalen, aber mit versilberten Waffen verletzt werden können, empfinden die Berührung von **Silber** als schmerzhaft und äußerst unange-nehm. Sie leiden für die Dauer des Kontakts unter denselben Folgen wie unter der Wirkung des Zaubers *Schmerzen*; die meisten von ihnen verlieren dabei aber keine Ausdauer. Schaden richten nur Treffer mit versilberten oder silbernen Waffen an. Dabei reicht es aus, wenn Klinge, Schneide, Spitze oder Schlagkopf mit einer Silberschicht überzogen sind.

Gefährlichkeit im Spiel

Die Gefährlichkeit (**Gf**) eines Gegners bestimmt, wie viel Erfahrung Spielerfiguren im Kampf gegen ihn erhalten (*Ko-dex*, S. 149). Wesen, die im Nahkampf nur einen Angriff mit normalem Schaden (1W6±1) ohne weitere Nebeneffekte wie Gift haben, haben den Standardwert **Gf = Grad+3**. Für ge-fährlichere oder harmlosere Kreaturen wird die Gefährlich-keit jeweils in den Spieldaten des *Bestiariums* angegeben.

Die Gefährlichkeit ist nicht nur für die individuelle Erfah-rungspunktevergabe nützlich, sondern hilft auch beim Ent-wurf eigener Abenteuer, um abzuschätzen, welche Konfron-tationen man den Abenteurern zumuten kann. Damit ein Kampf herausfordernd wird, aber zu schaffen ist, addiert man zuerst die Gefährlichkeiten aller Gegner. Dieser Wert sollte etwa so groß oder ein wenig größer als die Summe der Stan-dardgefährlichkeiten (Grad+3) aller beteiligten Spielerfigu-ren sein. Da sie in der Regel höheren Schaden anrichten und zusätzlich Magie einsetzen, gibt diese Summe nur einen Teil

