

## Liste der Gefahren auf MIDGARD

Der Spielleiter kann die Liste während einer längeren Reise benutzen um sie etwas anschaulicher zu machen:

Bei einer Reise wird täglich mit W% gewürfelt:

1-10 = nichts passiert

11-15 = einer der Abenteurer stürzt und verliert 1W6-1 LP und AP.

16-20 = Eine Begegnung mit 1W6 Strauchdieben wird die Abenteurer etwas aufhalten.

21-25 = Je nach Umgebung bricht ein leichtes Unwetter aus. Schneestürme in Gletscherregionen, Sandstürme in Wüsten...

26-30 = Je nach Umgebung bricht ein schweres Unwetter aus. Schneestürme in Gletscherregionen, Sandstürme in Wüsten...

31-35 = Einer der Abenteurer verliert 30% seines derzeitigen Vermögens. Dies kann Anlass zu einem weiteren Abenteuer geben.

36-40 = Die Spieler verirren sich und verlieren wegen des zusätzlichen Weges 1W6 AP.

41-45 = einer der Spieler leidet unter den Wirkungen einer Krankheit. Welche darf sich der Spielleiter aussuchen, jedoch sollte er keine überdimensional starke nehmen.

46-50 = 1W3 Naturgeister finden es lustig die Spieler zu nerven.

51-55 = 2W6 Strauchdiebe erfreuen sich der Anwesenheit der Abenteurer.

56-60 = Aufgrund eines riesigen Umweges brauchen die Spieler doppelt so viel Nahrungsmittel und verlieren zusätzlich 2W6 AP.

61-65 = Die gesamten Nahrungsmittel der Gruppe sind verdorben und unbrauchbar geworden.

66-70 = 1W6 Naturgeister greifen die Abenteurer an.

71-80 = Die Abenteurergruppe findet sich (Der Umgebung angemessen) in einer großen Stampede wieder. Mal sehen was passiert...

81-85 = Ein Spieler verliert sein gesamtes Hab und Gut während des Weges. (Außer Sachen, welche er am Körper trägt). Viel Spaß beim Suchen.

86-90 = Die Spielergruppe begegnet einer Gruppe von Gegenspielern, die die Spieler unter Verdacht haben eines der Nachbardörfer überfallen zu haben. Daher nehmen sie die Abenteurer fest und bringen sie in einen Kerker. Mal sehen wie ihr hier rauskommt...

91-95 = Einer der Spieler wird entführt und eingesperrt. Wehe dem der dies tat.

96-99 = der gesamten Gruppe wird von 5W6 Gegenspielern ihr Hab und Gut weggenommen. Ade.

100 = Tja den hat's erwischt. Einer der Spieler verendet sofort. Er wird von einem Blitz getroffen, von einer Sturmflut weggerissen...

Sollte dem Spielleiter eine der Situationen spanisch vorkommen oder braucht er den betreffenden noch, so kann er die Auswirkungen weglassen.