

LABYRINTH LORD

*Ein klassisches Fantasy-Rollenspiel von
Labyrinthen, Magie und Monstern*



von Daniel Proctor

Deutsche Übersetzung von:

Thorsten Gresser, Moritz Mehlem, Clem Carlos Schermann,

Alex Schröder, Marcus Sollmann und Jörg Theobald



Goblinoid Games

Vorwort

Labyrinth Lord ist nicht neu oder innovativ. Dieses Spiel ist ein Versuch, dem Genre der Old-School-Fantasy neues Leben einzuhauchen, und einen kleinen Teil dazu beizutragen, neue Anhänger zu gewinnen. *Labyrinth Lord* geht den gleichen Weg, den vorher auch schon andere „Retro-Clone“-Systeme gegangen sind. Man kann es sich als eine Art Emulator vorstellen, der dazu dient, die Regeln (Algorithmen) aus den 80er Jahren mit Hilfe modernerer Präsentation und mit den Begriffen aus dem Open Game Content (OGC), der durch die Open Gaming License (OGL) Version 1.0a von Wizards of the Coast, Inc. zur Verfügung gestellt wird, neu darzustellen. *Labyrinth Lord* ist die Neuformulierung eines Regelwerkes, das nicht mehr erhältlich ist und nicht mehr im Handel unterstützt wird. Die vorliegende Arbeit verfolgt die Idee, dass Spielregeln an sich keinem Copyright unterliegen, sondern lediglich die spezifische Präsentation der Regeln. Das Ziel von *Labyrinth Lord* und anderen Retro-Clone-Spielen ist es, diese Regeln verfügbar zu machen und eine Plattform zur Verfügung zu stellen, die es anderen Verlagen ermöglicht, Spielmaterialien zu publizieren, die nicht nur zum Retro-Clone-System kompatibel sind, sondern auch zu dem System, das dieses emuliert. Indem wir das tun, hoffen wir, dass wir dabei helfen, einen Markt für Spiele aufzubauen, die ansonsten im Laufe der Zeit vergessen werden würden. Mehr Informationen finden sich auf unserer Website www.goblinoidgames.com.

Diese Anstrengung zielt darauf ab, die vorausgegangenen Regeln zu ergänzen, nicht sie zu ersetzen. Wenn *Labyrinth Lord* ein guter Repräsentant für Old-School-Fantasy-Rollenspiele ist, dann nur deswegen, weil es auf einer soliden Basis aufbauen kann. Ich kann und werde nicht so anmaßend sein, dafür Anerkennung einheimen zu wollen.

In diesem Spiel geht es um Vorstellungskraft. Es stellt dar, was für die meisten von uns die ersten zögerlichen Schritte in monstergefüllte Labyrinth unserer Jugend waren. Wir lernten unsere ersten Lektionen über das Leben, den Tod und den Versuch, unmögliche Ziele zu erreichen, indem wir merkwürdige Würfel rollten, die wir vorher noch nie gesehen hatten. Wir betraten Welten, die wir uns vorher niemals vorgestellt hatten. In Old-School-Spielen dreht sich allerdings nicht alles nur um Nostalgie. Wir kehren zu diesen Regeln nicht nur deshalb zurück, weil sie vielleicht einfacher zu erlernen sind als ihre modernen Verwandten, sondern auch, weil sie einen frischen Wind in der Rollenspiellandschaft darstellen. Wir öffnen die Tür zu einer einfacheren Fantasywelt und lassen unsere erwachsene Skepsis an der Schwelle dazu zurück. Wenn ich die Tür durchschreite, dann werde ich wieder zu meinem alten Zwergencharakter und schwinge meine Axt gegen eine frische orkische Angriffswelle, die mich auf meinem Weg zum bösen Orkhäuptling aufhalten will. Ich werde diesen Häuptling töten und das kleine Dörfchen retten, bloß um später im Kampf gegen Trolle zu sterben. Aber das macht nichts. So lange wir dieses Spiel und unsere Vorstellungskraft haben, werden die Abenteuer niemals enden.

Während ich *Labyrinth Lord* schrieb, erfuhr ich im Internet bei Dragon's Foot (www.dragonsfoot.org), dass Tom Moldvay verstorben ist. Er war der Editor des ersten Regelwerkes, das *Labyrinth Lord* inspiriert hat. Seine vielen Veröffentlichungen machten ihn zu einem der Pioniere des Fantasy-Rollenspiels. Die, die ihn kannten, berichten, dass er ein ehrlicher, hart arbeitender Mann war. Ich kenne ihn nur durch das, was er geschrieben hat, aber es ist klar, dass wir ihm vieles verdanken. Diese Veröffentlichung ist seinem Andenken gewidmet.

Dan Proctor

Juli 2007

DANKSAGUNGEN

Ganz spezieller Dank gebührt Tom Moldvay, Dave Cook, Steve Marsh, E. Gary Gygax, Dave Arneson, Frank Mentzer, J. Eric Holmes, Rob Kuntz und vielen, vielen Personen, die die Grundlage für Fantasy-Rollenspiele legten. Spezieller Dank geht an Ryan Dancey und Wizards of the Coast, Inc., dafür, dass sie der Öffentlichkeit die OGL und die System Reference Documents zur Verfügung gestellt haben. Ohne sie wäre diese Arbeit nicht möglich gewesen. Ich danke Trent Foster, William D. Smith Jr., Matthew Finch, Stuart Marshall und Allen Shock dafür, dass sie dieses Manuskript gelesen und mir mit Ratschlägen geholfen haben. Weiterhin danke ich den Internet Communities Dragon's Foot (www.dragonsfoot.org) und dem Knights & Knaves Alehouse (www.knights-n-knaves.com/phpbb/index.php) für ihre Unterstützung und dafür, dass sie den Boden für die Retro-Clone-Bewegung bereitet haben. Die Person, der ich den meisten Dank schulde, ist meine Ehefrau, die mich und mein obsessives Schreiben geduldig ertragen hat.

Dedicated to the memory of Tom Moldvay

Standard (purple) cover illustration by Jason Braun. Alternate (red) cover illustration by William McAusland

Layout and design by Daniel Proctor ♦ Editing and continuity by Lavanya Proctor, Ryan Denison, and Daniel Proctor ♦ German translation editing by Dominik Elgner, Markus Müller, and Ingo Schulze ♦ Copyright 2007-2009 Daniel Proctor ♦ Frontis piece and standard cover illustration Copyright 2008 Jason Braun, used with permission ♦ Some artwork Copyright V Shane ♦ Some artwork copyright William McAusland, used with permission ♦ Some artwork used is from Darkroom Productions and is (C) 2005 Darkroom Productions and Cutter's Guild Games. All rights reserved. ♦ Herr der Labyrinth™, Labyrinth Lord™, Advanced Labyrinth Lord™, and Mutant Future™ are trademarks of Daniel Proctor ♦ This product is released under the terms of the Open Game License Version 1.0a, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

www.goblinoidgames.com

German First Release, April 2009

KAPITEL 3: Sprüche

Zaubersprüche werden von Magiern, Elfen und Klerikern gesprochen. Mit auswendig gelernten Handzeichen und gesprochenen arkanen Worten werden magische Effekte hervorgerufen. Zauberanwender können eine festgelegte Anzahl an Zaubersprüchen aus unterschiedlichen Zaubergaden erlernen, was von der Erfahrungsstufe des Charakters abhängt. Wenn ein Zauberspruch beschworen wird, verschwindet die Erinnerung an das Gelernte aus dem Gedächtnis des Spruchanwenders. Jedoch kann ein Charakter denselben Zauberspruch auch mehrfach erlernen, wenn der Charakter in der Lage ist, mehr als nur einen Zauberspruch in einem Zaubergad zu lernen.

Verglichen mit den Zaubersprüchen der Magier und Elfen gibt es einen grundsätzlichen Unterschied mit denen der Kleriker. Magier und Elfen erlernen ihre Zaubersprüche aus einem Zauberbuch. Diese Sprüche ziehen ihre Macht aus magischer Energie. Kleriker studieren keine Zauberbücher, stattdessen erhalten sie das Wissen, wie bestimmte Zaubersprüche angewandt werden, durch Gebete zu ihren Göttern. Aus diesem Grund können Kleriker alle klerikalen Zaubersprüche, die sie anwenden können, erbeten.

Alle Zauberanwender können nach achtstündiger Ruhe neue Sprüche auswendig lernen oder durch Gebete erhalten. Es dauert eine Stunde, um alle für den Charakter möglichen Zaubersprüche zu erlernen.

Magier und Elfen erhalten zusätzliche Zaubersprüche für ihre Zauberbücher auf verschiedenen Wegen. Wenn der Magier eine neue Stufe erreicht, kann der Spielleiter ihm erlauben, sich an Magiergilden zu wenden. Die Gilde kann zufällig bestimmte Zaubersprüche vergeben, so dass das Zauberbuch so viele Zaubersprüche beinhaltet, wie der Charakter anwenden kann. Alternativ kann bestimmt sein, dass der Charakter absolut davon abhängig ist, Spruchrollen oder andere Zauberbücher mit fremden Zaubersprüchen zu finden und zu seinen Sprüchen hinzuzufügen. Spruchrollen jedes Zaubergades können in Zauberbücher übertragen werden, wodurch der Zauberspruch von der Schriftrolle verschwindet. Charaktere können auch Zaubersprüche aus einem fremden Zauberbuch in das eigene übertragen, wodurch der Spruch dann nicht aus dem Buch verschwindet.

Manchmal wird ein Zauberbuch verloren oder sogar zerstört. Ein Magier oder Elf kann die Sprüche erneut schreiben, indem er die Sprüche erforscht und erinnert, was eine Woche Spielzeit und 1.000 GP für jeden Zaubergad kostet. Zum Beispiel: Wenn zwei Zaubersprüche des ersten Grades und ein Spruch des zweiten Grades ersetzt werden sollen, wird es vier Wochen und 4.000 GP benötigen. Diese Aktivität benötigt die volle Konzentration, und ein Charakter mit dieser Aufgabe kann nichts anderes während dieser Zeit unternehmen.

Beschränkungen

Alle Zauberanwender müssen in der Lage sein, ihre Hände frei zu bewegen und zu sprechen, um aus den Gestiken und magischen Formeln die gewünschte magische Wirkung hervorzurufen. Deshalb kann ein Zauberanwender nicht zaubern, wenn er geknebelt ist, die Hände gefesselt sind oder er sich in einem Bereich des *Stille* Zauberspruchs aufhält.

Zauberanwender können keine andere Handlung in derselben Runde unternehmen, in der sie zaubern. Ein SC muss vor der Initiative, die zu Beginn einer Runde bestimmt wird, ankündigen, dass er einen Zauberspruch anwenden will. Sollte ein Gegner den Charakter erfolgreich angreifen, oder sollte der Charakter bei einem erforderlichen Rettungswurf scheitern, bevor er den Zauberspruch sprechen kann, wird der Zauberspruch unterbrochen und schlägt fehl. Der Zauberspruch wird aus dem Gedächtnis des Anwenders gelöscht, als hätte er ihn angewandt. Zusätzlich muss der Zauberanwender in der Lage sein, sein Ziel innerhalb seines Sichtfeldes (sofern es nicht anders beschrieben wird) zu haben, egal ob das Ziel ein Monster, Charakter oder ein Wirkungsbereich ist.

Rettungswürfe

Manche Zaubersprüche erlauben Rettungswürfe, was in der Zauberspruchbeschreibung erwähnt wird. Wenn Rettungswürfe erlaubt sind, tritt die Wirkungsweise des Zauberspruchs nur geringer oder sogar gar nicht ein, wie es in der jeweiligen Spruchbeschreibung hervorgehoben wird.

Umkehrbare Zaubersprüche

Einige Zaubersprüche sind umkehrbar, worauf bei jedem Spruch entsprechend hingewiesen wird. Für Magier und Elfen werden die umkehrbaren Zaubersprüche wie eigenständige Zaubersprüche behandelt, so dass dieser Spruchanwender dies bei dem Erlernen des Spruchs berücksichtigen muss. Ein Magier oder Elf kann beide Spruchformen lernen. Ein Kleriker beherrscht stets beide Formen des Zauberspruchs, ohne sich beim Gebet für eine Form festzulegen, wobei der Labyrinth Lord dies zu einem gewissen Grad einschränken kann, wenn die umgekehrte Form des Zauberspruchs mit den Glaubensgrundsätzen des Gottes im Widerspruch steht.

Kumulative Sprucheffekte

Zaubersprüche, die unterschiedliche Attribute beeinflussen, können miteinander kombiniert werden. Zusätzlich können Zaubersprüche mit den Wirkungen von magischen Gegenständen verknüpft werden. Jedoch können Zaubersprüche nicht zusammen verwendet werden, die dieselben Attribute erhöhen. Zum Beispiel kann ein Charakter nicht zweimal den Zauberspruch *Segen* für eine Verdopplung der Wirkung anwenden.

Sprüche zu Beginn

Wie bereits beschrieben wurde, haben Kleriker Zugang zu allen Zaubersprüchen, wenn sie für sie beten. Magier und Elfen studieren die Zaubersprüche in ihren Zauberbüchern, und sie beginnen das Spiel anfänglich mit ein paar mehr Zaubersprüchen, als sie abhängig von ihrer Stufe aktiv zaubern können. Der Spieler kann zwei Erstgrad und einen Zweitgrad Zauberspruch auswählen, aber jeder weitere Zauberspruch kann nur durch das Spielen selbst zum Zauberspruch hinzugefügt werden.

Dauerhafte Dunkelheit (Umkehrung von Dauerhaftes Licht) produziert Dunkelheit im selben Ausmaß und auf dieselbe Art wie Dauerhaftes Licht. Man kann *Dauerhafter Dunkelheit* mit *Dauerhaftem Licht* oder *Magie bannen* entgegenwirken. Ebenso wie *Dauerhaftes Licht* kann auch *Dauerhafte Dunkelheit* mit denselben Folgen auf die Augen einer Kreatur gewirkt werden. Normale Sicht, inklusive Infravision, kann die so entstandene Dunkelheit nicht durchdringen, genauso wenig wird sie durch Lampen, Fackeln oder den Spruch Licht, erhellt.

Erdbeben

Stufe: 7

Dauer: 1 Runde

Reichweite: 120 Fuß

Wird Erdbeben gewirkt, erschüttert ein mächtiges aber örtlich gebundenes Zittern den Erdboden in einem 5 Fuß Umkreis pro Charakterstufe. Das Beben zerstört Bauten, öffnet Risse in der Erde und so weiter. Der Effekt hält eine Runde an, währenddessen sich Kreaturen am Boden nicht bewegen, angreifen oder zaubern können. Das Erdbeben betrifft sämtliches Gelände, Bewuchs, Gebäude und Kreaturen im Gebiet. Der genaue Effekt des Zaubers Erdbeben hängt von der jeweiligen Umgebung ab, in der er gewirkt wird. Höhle, Hohlraum oder Tunnel: Der Spruch bringt die Decke zum Einsturz, was bei sämtlichen Kreaturen, die unter der Decke stehen, 7W6 Trefferpunkte Schaden verursacht. Wird *Erbeben* auf der Decke einer sehr großen Höhle gewirkt, kann es auch zu einer Gefahr für Kreaturen werden, die außerhalb des eigentlichen Wirkradius, aber unterhalb der einstürzenden Decke sind.

Klippen: *Erdbeben* bringt Klippen zum Zerbrechen, was in einem Erdbeben resultiert, der sich ebenso horizontal bewegt wie vertikal. Jede Kreatur, die von dem Erdbeben erfasst wird, nimmt 7W6 Trefferpunkte Schaden.

Offene Fläche: Risse tun sich auf und 1W6 Kreaturen, die sich auf dem Boden befinden, stürzen in diese Risse und sterben. Bauwerke: Jedes Bauwerk auf offener Fläche nimmt 5W12 Punkte Strukturschaden. Das reicht aus, um typische Holzbauten und Gemäuer einstürzen zu lassen, jedoch nicht zusätzlich verstärkte Gemäuer und Steinbauten. Jede Kreatur innerhalb eines einstürzenden Bauwerks nimmt 7W6 Trefferpunkte Schaden.

Fluss, See oder Sumpf: Es öffnen sich Risse am Grund des Gewässers, wodurch das Wasser versickert und sich schlammiges Gelände bildet. Morastige Feuchtgebiete und Sumpfland werden für die Dauer des Spruchs zu Treibsand. Bauwerke zerfallen und werden hinabgezogen, ebenso werden 1W6 Kreaturen hinabgezogen und sterben.

Fallen finden

Stufe: 2

Dauer: 2 Runden

Reichweite: 30 Fuß

Dieser Zauber ist auf den Spruchwirker zentriert. Sobald ein mit einer Falle versehenes Objekt oder eine mit einer Falle versehene Fläche in Reichweite gelangt, umgibt diese ein blaues, magisches Leuchten. Sowohl mechanische als auch magische Fallen werden von diesem Zauber erfasst. Allerdings

gewährt er kein Wissen darüber, wie die Falle funktioniert oder wie man sie deaktiviert.

Finde den Weg (umkehrbar)

Stufe: 6

Dauer: 1 Runde pro Charakterstufe

Reichweite: Berührung

Der Nutznießer dieses Spruchs findet den kürzesten und direktesten Weg zu einem spezifischen Ziel, egal ob aus einer Örtlichkeit heraus oder in eine Örtlichkeit hinein. Bei der Örtlichkeit kann es sich um freies Gelände, unterirdische Gegenden oder sogar einen Irrgarten innerhalb eines Labyrinth-Zaubers handeln. *Finde den Weg* funktioniert mit Richtungsangaben auf Örtlichkeiten, nicht auf Lebewesen oder Objekte innerhalb von Örtlichkeiten. Der Spruch befähigt das Ziel, die richtige Richtung zu spüren, um zum bestimmten Ziel zu kommen. Dies umfasst das Wissen darum, welchen Weg man an Kreuzungen nehmen oder welche körperlichen Aktionen man zur richtigen Zeit ausführen muss. Der Spruch endet, wenn das Ziel erreicht wurde oder die Dauer endet. *Finde den Weg* kann genutzt werden, um den Nutznießer des Spruchs sowie dessen Begleiter innerhalb einer Runde von den Wirkungen eines à *Labyrinth* Zaubers zu befreien. *Verliere den Weg* (Umkehrung von *Finde den Weg*) macht ein berührtes Ziel absolut orientierungslos und unfähig, den richtigen Weg zu finden.

Flammenschlag

Stufe: 5

Dauer: sofort

Reichweite: 60 Fuß

Der Zauber *Flammenschlag* ruft eine göttliche Feuersäule von 30 Fuß Höhe und 10 Fuß Durchmesser hervor, die auf das Ziel niederfährt. Der Spruch verursacht 6W8 Trefferpunkte Schaden. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber reduziert den Schaden auf 3W8.

Fluch brechen (umkehrbar)

Stufe: 3

Dauer: permanent

Reichweite: 0

Fluch brechen nimmt sofort einen Fluch vom Ziel. Der Spruch bricht keine Flüche, die auf verfluchten Waffen, Schilden oder Rüstungen liegen, obwohl er dem Träger solcher Gegenstände erlaubt, den betreffenden Gegenstand abzulegen und loszuwerden. *Fluch brechen* wirkt *Verfluchen* entgegen. *Verfluchen* (Umkehrung von *Fluch brechen*) kann alle möglichen negativen Effekte hervorrufen. Welche genau, wird durch den Spruchwirker festgelegt und durch den Herrn der Labyrinth kontrolliert und abgesegnet. Dieser Spruch hat allerdings auch Einschränkungen. So kann nicht mehr als ein –2 Malus auf Rettungswürfe oder –4 auf Trefferwürfe hervorgerufen werden. Eine Fähigkeit kann bis maximal 50% eingeschränkt werden. Die negativen Effekte können jedoch eine Vielzahl von unterschiedlichen Auswirkungen haben. Dem Ziel dieses Spruchs steht ein Rettungswurf gegen Zauber zu. Ist dieser erfolgreich, hat *Verfluchen* keine Auswirkungen auf das Ziel.

Furcht bannen (umkehrbar)

Stufe: 1

Dauer: 2 Runden

Dunkeln zu lesen, denn feine Details sind nicht erkennbar. Infravision funktioniert nur in Dunkelheit, jedes vorhandene Licht, egal ob natürlichen oder magischen Ursprungs, unterbindet sie. Jeder Charakter, der auf Grund von Dunkelheit nicht sehen kann, erleidet einen Abzug von -4 auf alle Angriffe.

Türen

Labyrinthe haben oft viele Türen, manche geheim und andere offensichtlich. Viele sind verschlossen und ein Dieb wird sich am Öffnen der Schlösser versuchen müssen. Charaktere können jedoch auch versuchen, einen Tür aufzubrechen. In diesem Fall würfelt der Spieler 1W6. Bei einem Ergebnis von 2 oder weniger wurde die Tür aufgebrochen.

Stärkmodifikationen werden eingerechnet, aber unabhängig von der Modifikation muss immer das Risiko des Fehlschlags oder die Chance auf einen Erfolg gegeben sein. Modifikationen können die Erfolgsspanne nie über 5 oder unter 1 auf 1W6 bringen. Ein Charakter mit ST 15 erhält beispielsweise einen Bonus von +1 auf Türen Aufbrechen. Er müsste dann eine 3 oder weniger auf 1W6 würfeln, um erfolgreich zu sein. Ein Charakter mit ST 5 erhält -2 auf Türen Aufbrechen, da aber seine Chancen nie unter 1 liegen können, bricht er die Tür bei einer gewürfelten 1 auf 1W6 erfolgreich auf.

Geheimtüren können nur dann bemerkt werden, wenn Charaktere gezielt nach ihnen suchen. Der Labyrinth Lord würfelt 1W6, wenn ein Spieler ihm mitteilt, dass er nach Geheimtüren sucht. Ein Ergebnis von 1 auf 1W6 ist ein Erfolg. Elfen sind dank ihres guten Sehvermögens bei 1 oder 2 auf 1W6 erfolgreich. Ein Charakter kann in jedem bestimmten Bereich nur einmal nach Geheimtüren suchen und benötigt dafür eine Phase. Ein zweiter Versuch im gleichen Bereich ist nicht möglich. Da der Labyrinth Lord würfelt, wissen die Spieler nie, ob der Wurf ein Misserfolg war oder es einfach keine Geheimtür in dem durchsuchten Bereich gibt.

Spieler möchten gelegentlich, dass ihr Charakter an einer Tür lauscht, um nicht von dahinter lauernnden Gefahren überrascht zu werden. Wieder würfelt der Labyrinth Lord 1W6. Ein Wurf von 1 ist ein Erfolg. Auf Grund ihres feinen Gehörs sind Halbmenschen bei 1 oder 2 auf 1W6 erfolgreich. Ein Dieb ist für solche Dinge besonders ausgebildet und hat eine andere Erfolgswahrscheinlichkeit (siehe Tabelle Diebe: Fertigkeiten). Diese Aktion kann ein Charakter nur einmal pro Tür versuchen. Denk daran, dass manche Wesen, wie z.B. Untote, keine Geräusche verursachen.

Fallen und das Entdecken von Fallen

Diebe sind besonders begabt im Entdecken von Fallen, jedoch können Charaktere aller Klassen zumindest nach nicht-magischen Fallen suchen. Charaktere entdecken eine Falle erfolgreich bei einem Wurf von 1 auf 1W6. Zwerge sind bei einem Wurf von 1 oder 2 auf 1W6 erfolgreich. Spieler müssen ankündigen, dass ihre Charaktere aktiv nach Fallen suchen. Dieser Wurf darf in einem bestimmten Ort nur einmal ausgeführt werden und benötigt eine Phase. Der Labyrinth Lord würfelt diese Proben im Verborgenen, weil die Spieler

nie wissen sollen, ob die Fallensuche fehlschlug oder ob es dort keine Falle gibt.

Fallen haben bestimmte Auslöser, sei es das Öffnen einer Tür oder das Betreten eines bestimmten Bereichs. Jedes Mal, wenn ein Charakter eine Aktion durchführt, die eine Falle auslösen könnte, würfelt der Labyrinth Lord 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 wird die Falle ausgelöst. Normalerweise besitzt eine Falle einen besonderen Effekt, dem man nicht ausweichen kann. Beispiele wären eine versteckte Fallgrube, welche die Charaktere in spitze Stacheln stürzen lässt, oder eine Giftnadel im Türknäuf.

Abenteuer in der Wildnis

Abenteuer in der Wildnis haben gewisse Gemeinsamkeiten mit Labyrinthabenteuern. Die Spieler müssen entscheiden, wohin sie gehen, welche Ausrüstung sie mitnehmen und wie sie ans Ziel kommen. Es gibt einiges zu beachten, z.B. wie die Reisebedingungen sein werden, ob die Charaktere warme Kleidung brauchen, ob sie Pferde für die Reise oder den Transport der Ausrüstung benötigen oder ob sie spezielle Ausrüstung mitnehmen müssen.

Abgesehen davon laufen Abenteuer in der Wildnis genau wie andere Abenteuer ab. Die Charaktere reisen in einer festgelegten Marschordnung, die Begegnungen aber spielen sich statt im Untergrund in der Wildnis, in Wäldern oder Tälern ab. Wenn die Region noch unerforscht ist und die Gruppe keine Karte der Gegend erworben hat, sollte der Kartenzeichner den Fortschritt der Gruppe festhalten. Der Labyrinth Lord sollte schon vorher eine Karte vorbereitet haben, damit er über den Aufbau der Region Bescheid weiß. Anders als Labyrinthkarten werden Wildniskarten üblicherweise auf Millimeterpapier mit Hexfeldern und einem Maßstab von 6 oder 10 Meilen pro Hexfeld gezeichnet. Größere Geländekarten haben typischerweise einen Maßstab von 24 Meilen pro Hexfeld.

Zeit und Bewegung in der Wildnis

Die Wildnis ist nicht so beengt wie ein Labyrinth und die Charaktere können normalerweise weiter sehen und Hindernisse früh erkennen. Aus diesem Grund wird die Entfernung in der Wildnis in Schritten und nicht in Fuß gemessen. Ein Charakter, der sich in einem Labyrinth pro Phase 120' bewegen könnte, kann in der gleichen Zeit in der Wildnis 120 Schritte (360') zurücklegen. An einem Tag können Charaktere ihre Geschwindigkeit geteilt durch fünf in Meilen pro Tag zurücklegen. Ein Charakter, der sich mit einer Geschwindigkeit von 120 (Schritt oder Fuß, abhängig von der Umgebung) bewegt, kann in der Wildnis 24 Meilen pro Tag zurücklegen. Es ist unwahrscheinlich, dass alle Charaktere die gleiche Geschwindigkeit haben. Wenn sie zusammenbleiben möchten, müssen sie sich also im Tempo des langsamsten Charakters bewegen. Bedenke auch, dass die hier angegebene Entfernung, die Charaktere an einem Tag zurücklegen können, einen freien Weg und gute Reisebedingungen voraussetzt. Andere Umstände ändern die mögliche Reisedistanz pro Tag um einen Faktor, wie nachfolgend beschrieben.