

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS	1
EINFÜHRUNG	10
IM DUNKEL DER NACHT... ..	10
DIE SPIELERCHARAKTERE	11
GRUNDSÄTZLICHES	13
DIE WÜRFEL.....	13
DAS WÄHRUNGSSYSTEM.....	13
DIE ERSCHAFFUNG EINER FIGUR	15
DIE EIGENSCHAFTEN	15
DIE MECHANISMEN DER ERSCHAFFUNG	16
Die Rassen.....	16
Bestimmung der Eigenschaften bei der Erschaffung	18
Tabelle der Vor- und Nachteile der verschiedenen Rassen für Spielercharaktere	19
Vorgehensweise bei der Erschaffung	19
DIE HINTERGRUNDOPTIONEN	20
BESITZTÜMER.....	29
SCHLECHTE EIGENSCHAFTEN	30
Erläuterung der schlechten Eigenschaften.....	30
Aberglaube	30
Angst vor Dunkelheit	30
Angst vor Feuer	30
Eitelkeit	31
Feigheit.....	31
Freßsucht	31
Goldgier.....	31
Höhenangst.....	31
Hydrophobie.....	31
Jähzorn	32
Klaustrophobie	32
Kleptomanie	32
Neugier	32
Spielsucht	32
Totenangst	32
Trunkenheit	33
DIE LERNPUNKTE	33
AUSWAHL DER BERUFE	34
AUFLISTUNG DER BERUFE	35
DIE GESCHICHTE DES HELDEN	37
GRÖßEN- UND GEWICHTE - TABELLEN	40
ABERGLAUBE ALS SCHLECHTE EIGENSCHAFT.....	41
Die Liste der Aberglauben.....	41
Fetische, Talismane, Glücksbringer	42
Magische Zahlen	42
Rote Haare.....	42
Nordlandbarbaren.....	42

Zwerge	43
Elfen.....	43
Kobolde.....	43
Katzen	43
Rabenvögel	43
Kröten	44
Schlangen.....	44
Flöhe	44
Bäume	44
Waffen	44
Ankunft.....	44
Hausbau (auch Stapelläufe)	44
Magie	44
Hexerei.....	45
Sternschnuppen.....	45
Rassenspezifische Aberglauben.....	45
Aberglaube der Nordlandbarbaren.....	45
Aberglaube der Nomaden	45
Aberglaube der Elfen	45
Aberglaube der Zwerge.....	46
DAS LERNEN.....	47
TALENTE.....	47
WAFFEN.....	47
ZAUBER	48
DIE MECHANISMEN DES LERNENS	48
Lernwahrscheinlichkeiten	49
DER STUFENANSTIEG	51
ALLGEMEINE REGELN.....	53
VERLETZUNGEN.....	53
HEILUNG.....	53
Genesungstabelle	54
Heiltrank	54
Krankheiten / Gifte	54
Kräuter	55
Tabellen zur Kräutersuche	56
Alphabetische Auflistung der Kräuter und ihrer Wirkungen.....	59
Erklärungen zur Tabelle der Kräuter	65
MOMENTANE BEWEGUNGSWEITE	66
TRAGKRAFT	66
SPRUNGKRAFT	67
DIE SCHICKSALSPUNKTE.....	67
DIE GÖTTER.....	69
Praios	69
Rondra.....	70
Efferd	70
Travia.....	70
Boron	70
Hesinde	70

Firun	71
Tsa	71
Phex	71
Peraine	71
Ingerimm	71
Rajha.....	72
NICHTSPIELERFIGUREN.....	73
DAS KAMPFSYSTEM.....	75
KAMPFREGELN	75
Kampfabfolge.....	76
Dauer eines Kampfes.....	76
Tabelle der Waffenklassen	77
Trefferpunktemodifikationstabelle.....	80
ERWEITERTE KAMPFREGELN.....	81
Patzer	81
Boni und Mali im Kampfsystem	81
Kritische Treffer.....	82
Gezielt kritisch attackieren mit Nahkampfwaffen.....	83
Waffenbruch bei Attacken und Paraden.....	84
Finten.....	84
Parade um die Attackeserie zu beenden	84
Entwaffnen	84
Ausweichen mit schweren Lasten oder Rüstungen	85
Stangenwaffen	85
Kampf mit mehreren Beteiligten	85
Kampfkoordination	87
Beidhändiger Kampf	87
Angriffe von erhöhten Positionen	87
Waffenloser Kampf.....	88
Fernkampf	89
Die möglichen Zielgrößen bei einem Fernkampfangriff.....	90
Die Reichweiten der einzelnen Fernkampfwaffen	90
Modifikationstabelle des Fernkampfes	90
Fernkampfangriffe auf Ziele im Nahkampf.....	91
KAMPFREGELN FÜR DEN KAMPF MIT FIGUREN	91
Angriffe nicht von vorne	91
Paradebonus durch zurückweichen	91
Treffer und Bewegung.....	92
Bewegung durch von gegnerischen Figuren beherrschte Felder.....	92
DAS TALENTSYSTEM.....	95
ANGEBORENE TALENTE	95
Wachgabe	96
Berserkerang	96
Horchen	97
Nachtsicht.....	97
Riechen.....	97
Tasten	97
Scharfblick	97
Schmecken	97

Zauberlärm hören.....	97
ERLERNBARE TALENTE.....	98
Nicht steigerbare Talente	98
Fernkampf vom Pferd	98
Himmelskunde.....	98
Kampf in Vollrüstung	98
Kampf zu Pferd.....	98
Knotenbinden.....	98
Streitwagenlenken.....	98
Tauchen.....	98
Wagenlenken	99
Wissen um die Physik.....	99
Wissen vermitteln	99
Steigerbare Talente	100
Abrichten	100
Akrobatik	101
Alchimie	101
Ausdauer	101
Ballista und Katapulte bedienen	101
Beidhändiger Kampf.....	102
Bekehren	102
Beschatten.....	102
Diplomatie	103
Entfesseln.....	103
Entwaffnen.....	103
Etwas verbergen.....	103
Fallen stellen und Jagen.....	104
Geschäftstüchtigkeit bzw. Feilschen.....	104
Feinschmiedekunst	104
Fischen/Angeln	104
Foltern.....	105
Gassenwissen	105
Gefahren erkennen	106
Geheimfächer finden.....	106
Geschichtswissen und Legendenkunde (7 Untertalente)	107
Gewichte und Werte schätzen.....	108
Glücksspiel	108
Heilung	108
Heraldik	108
Klettern	109
Kochen.....	109
Kampfkoordination.....	109
Laufen	110
Maße und Entfernungen schätzen.....	110
Magische Dinge erkunden und Runen lesen.....	111
magische Dinge erkunden und Runen lesen Tabelle	111
Meucheln	112
Minnekünste und Verführen	112
Nahrung finden & Pflanzenkunde	112
Rechnen	113
Reiten.....	113

Richtungssinn	113
Schleichen	113
Schlösser öffnen	114
Schreinern.....	114
Schwimmen	114
Segeln	115
Singen, Musizieren und Erzählen von Geschichten und Legenden	115
Sprachkunde (Für jeweils eine Sprache)	115
Spuren lesen	115
Tanzen	117
Tarnen.....	117
Taschenspielerei	117
Tierkunde	117
Überreden und Überzeugen.....	118
Verkleiden	118
Waffenbau und Schmieden	118
Wandern	119
Wettervorhersage.....	119
Wildniskennnisse	119
Zechen	119
Zeichensprache	119
TABELLE DER TALENTE	120
DAS MAGIESYSTEM	123
SPRUCHLISTEN	123
Definitionen.....	123
MAGISCHE ENERGIE	124
Magieschema.....	124
Primäre Grundmagie	124
Grundmagie (Essenzmagie)	124
Einschränkung	124
Göttermagie (Leitmagie)	124
Einschränkung	125
Mentalmagie.....	125
Einschränkung	125
Hybridmagie	125
Einschränkung	126
Alte Magie	126
Einschränkung	126
Elementenmagie	126
Einschränkung	126
Prosaische Magie.....	126
Einschränkung	126
DIE MAGISCHEN ZÜNPFTE	127
Reine Zauberer einer Quelle der Macht	127
Magier	127
Illusionisten	127
Alchimisten	127
Animisten	127
Priester.....	127
Heiler.....	128

Mentalisten	128
Seher	128
Wundheiler	128
Druiden	128
Beschwörer	128
Runenmeister	128
Weise	128
Schamanen	128
Energiemagier	129
Wizards	129
Erzmagier	129
Hybridmagier (Reine Zauberer von zwei Quellen)	130
Zauberer	130
Astrologen	130
Mystiker	130
Hexen	130
Verzauberer	130
Kristallmagier	130
Wortmagier	130
Traumlord	130
Halbzauberer (Kämpfer, die auch zaubern bzw. Zauberer, die auch kämpfen)	131
Barden	131
Waldläufer	131
Mönche	131
Paladine	131
Nachtklingen	131
Forscher	131
Tiermeister	131
Houri	131
Derwische	131
Kriegsmagier	132
Ritter	132
Freifahrer	132
Magischer Detektiv	132
Weiße Mondmagier	132
Graue Mondmagier	132
Die `Bösen` Charaktere (Nichtspieler)	133
Böse Priester	133
Böse Magier	133
Böse Mentalisten	133
Schwarze Mondmagier	133
Voodoo-Priester	133
Macabre	133
Chaos Magier	133
Chaos Lord	134
Totenbeschwörer	134
DURCHFÜHRUNG EINES ZAUBERSPRUCHS	135
Die Zeit die man braucht, um einen Zauber zu werfen	135
III. Klasse Sprüche	135
II. Klasse Sprüche	135
I. Klasse Sprüche	135

* – Zauber.....	135
Das Zaubern	136
Nichtangriffszauber	136
Angriffszauber.....	136
Angriffsspruch.....	137
Widerstandswurf	137
Elementenangriffszauber.....	139
Elementenangriffsspruch.....	139
Besonderheiten bei Gebietsprüchen.....	140
Auswirkungen der Elementenangriffszauber	140
KRITISCHE TREFFER.....	140
AUSWIRKUNGEN KRITISCHER TREFFER.....	141
Allgemeine Richtlinien	141
Kritische Treffer und Patzer Ergebnisse.....	141
Kritische Treffer außerhalb von Kampfsituationen.....	143
GROBE UND ÜBERGROBE KREATUREN.....	143
Kritische Treffer gegen Große Kreaturen.....	143
Kritische Treffer gegen Übergroße Kreaturen.....	143
Mörderische Treffer	143
IMMUNE KREATUREN	143
ZAUBERATTACKE GEGEN OBJEKTE.....	144
AUßERORDENTLICHE ZAUBERPATZER (AZP)	144
AZP-Modifikationen	145
Modifikationen aufgrund zu kurzer Vorbereitungszeit.....	145
Modifikationen aufgrund fehlender freier Hände.....	145
Modifikationen aufgrund von Helmen	145
Modifikationen aufgrund mitgeführter Ausrüstung	145
Modifikationen aufgrund der Spruchstufe und der Panzerung.....	145
ZAUBERLÄRM.....	146
FERTIGKEITSBONUS FÜR GEZIELTE ELEMENTENANGRIFFE	146
SCHWARZE GÖTTERMAGIE	147
ZAUBERBÜCHER	148
DIE SPRUCHLISTEN.....	149
"Lähmung aufheben" - und "Erwachen" - Zauber.....	149
Kräuter und Pflanzen Sprüche.....	149
Alchimisten – Listen	149
Gewichtsbegrenzungen für Bewegungszauber.....	149
Tod und Wiederbelebung	149
Zaubersprüche gleichen Namens.....	149
Unsichtbarkeit	150
Aufheben eines Zaubers	151
Kombination von Spruchwirkungen	151
Einander widersprechende Zauberwirkungen	151
Abkürzungen in den Spruchlisten	151
Besondere Spruchbezeichnungen.....	151
Zauberklassen.....	151
Spruchdauer (D:).....	152
Reichweite (R:)	152
ANHANG A – TABELLEN ZUM KAMPFSYSTEM	153
KRITISCHE TREFFER	153

Dauer verschiedener Blutungsarten	153
Verletzungen durch Schnittwaffen	154
Verletzungen durch scharfe Hiebwaffen	156
Verletzungen durch spitze Fernkampfaffen	159
Verletzungen durch spitze Waffen	161
Verletzungen durch stumpfe Waffen	162
PATZERTABELLEN	166
Patzer mit Nahkampfaffen	166
Patzer Fernkampfaffen ohne Sehnen	167
Patzer Fernkampfaffen mit Sehnen	168
Patzer ohne Waffen	169
RÜSTUNGEN	170
Die Rüstungsarten	171
Grundklasse 1 : einfache Stoff- und Lederrüstungen	171
Grundklasse zwei: Rüstungen mit verstärkenden Teilen	171
Grundklasse drei: Rüstungen ohne Träger	172
Erklärungen zur Tabelle der Rüstungen	172
Die Tabelle der Rüstungen	173
Zusatzrüstungen	174
WAFFENTABELLEN	175
alphabetische Auflistung aller Waffen	176
Schwerter	176
Stichwaffen	180
stumpfe Wuchtwaffen	181
Äxte	184
Stangenwaffen	186
Speere	187
Kettenwaffen	190
Peitschen	190
Schlaghandschuhe	191
Sicheln	191
Fernkampfaffen	191
Waffenschilder	192
Bögen	193
Armbrüste	193
ANHANG B – TABELLEN ZUM ZAUBERSYSTEM.....	195
ANGRIFFSSPRUCH	195
MAGIERESISTENZWURFMODIFIKATION	195
ANGRIFFSSPRUCHMODIFIKATIONSTABELLE	196
MAGIERESISTENZTABELLE	196
ELEMENTENSPRÜCHE MODIFIKATIONSTABELLE	197
Angriffstabelle Schock	198
Angriffstabelle Wasser	198
Angriffstabelle Eis	200
Angriffstabelle Feuer	200
Angriffstabelle Licht / Elektrizität	202
Angriffstabelle Eisball	202
Angriffstabelle Feuerball	204
Angriffstabelle Blitzball	204
Angriffstabelle Plasmabolzen	206

Angriffstabelle Plasmaball	206
Kritische Treffer durch Hitze	208
Kritische Treffer durch Kälte	210
Kritische Treffer durch Aufprall	211
Kritische Treffer durch Licht / Elektrizität.....	213
Kritische Treffer durch Wassermangel / Hunger	215
Kritische Treffer durch Plasma	216
Kritische Treffer durch Säure.....	217
Kritische Treffer durch Körperveränderungen	218
Kritische Treffer durch Streß	219
Kritische Treffer durch Schock	220
Kritische Treffer durch Zerstörung	222
Kritische Treffer durch Benommenheit.....	223
Kritische Treffer gegen große und übergroße Kreaturen	225
Zauberpatzertabelle	226

Einführung

Es geht bei einem Abenteuerrollenspiel darum, daß die Spieler mit auf dem Papier bestehenden Charakteren Abenteuer erleben. Das Szenario ist eine Welt, die von der Kultur her der Erde im Mittelalter entsprechen könnte, aber auch große Unterschiede aufweist. Dazu später mehr.

Dabei ist es möglich, die Spielfiguren so genau zu charakterisieren, daß ein wirklich „reales“ Spielen gewährleistet ist. Deswegen sollten sich die Spieler Figuren aussuchen, mit denen sie sich gut identifizieren können oder die vielleicht etwas verkörpern, was sie selber schon immer gerne sein wollten. Oder aber man kann eine Figur spielen, die vollkommen anders ist, als man selbst, wenn das einen reizt. Es ist **ALLES** möglich, ganz wie es einem gefällt. Die besondere Faszination eines Abenteuerrollenspiels liegt nicht nur darin, quasi real Dinge erleben zu können, von denen man sonst nur träumen kann, sondern auch darin, daß die Mitspieler alle zusammen spielen und nicht gegeneinander. Kontrolliert, ausgelost und entschieden wird das Spiel vom Schicksal in Form des sogenannten **MEISTERS**, der nicht nur alle Informationen für die Gruppe zusammenstellt, sondern auch über Möglichkeit oder Unmöglichkeit einer Aktion entscheidet. Doch keine Sorge, dabei sind ihm die Spieler nicht immer auf Gedeih und Verderben ausgeliefert. Der Meister soll einerseits als allwissender Lenker auftreten, andererseits aber auch als fairer (vielleicht etwas für die Spieler partiischer) Schiedsrichter. Die folgende Geschichte soll den Flair und die Möglichkeiten eines Abenteuerrollenspiels in etwas vereinfachter Form wiedergeben.

Im Dunkel der Nacht...

...näheren sich zwei ungleiche Gestalten der hell erleuchteten Villa von Hartar, dem Reichen. Um sie herum liegen die leicht ungepflegten Häuser der Stadt im warmen, sommerlichen Schlaf. Kritisch mustert der untersetzte Zwerg, in dessen silberner Maske sich das Mondlicht spiegelt, die hohe Mauer, die das Grundstück umsäumt und die drei schwerbewaffneten Männer vor dem massiven Tor. Leise schallt Musik und Gelächter vom Haus herüber.

„Nun denn, ich hoffe, Deine kleinen Zaubertricks funktionieren, Zauberer.“ Hume mustert die dürre Gestalt des Zauberers, die ihn um mehr als 40 cm überragt. Ein leicht verächtliches Lächeln spielt um die Lippen von Sardo Kosmarikos, er antwortet dem Zwerg nicht. Nur seine langen, spitzen Ohren, Hinweise auf seine elfische Abstammung, spielen aufmerksam im Wind.

Schließlich fordert er Hume auf: „Dann wollen wir mal. Aber bleibe auf jeden Fall ruhig und fang nicht an, wie ein Berserker zu wüten. Ich habe schon alles im Griff, klar?“ Die kräftige Gestalt neben ihm knurrt leise wegen der Zurechtweisung, faßt den Griff seiner gewaltigen Axt fester und setzt sich in Richtung Tor in Bewegung. Eine schnelle Handbewegung des Elfen verwandelt die Waffe des Zwergen in einen gigantischen Blumenstrauß, wenige Meter bevor sie aus dem Dunkeln heraus auf die Wachen zutreten. „Was ist Euer Begehren?“ werden sie von dem Anführer der Wachen angerufen. Sardo schaut dem Anführer tief in die Augen: „Wir wollen zu Eurem Herrn, ihm zu seinem Geburtstag gratulieren. Ihr könnt uns hereinlassen, Du kennst uns, wir sind Freunde.“ „Es ist in Ordnung. Wir können sie hereinlassen, ich kenne sie, sie sind Freunde unseres Herrn.“ fordert der Anführer seine beide Soldaten auf. „Und das?“ Eine der beiden Wachen deutet auf die riesigen Blumen des Zwerges. Sardo sieht, wie sich das Gesicht des Zwerges vor Spannung verzerrt. Schnell sagt er: „Nur ein Präsent für Hartar, wie es sich für Besucher geziemt.“ Mit leicht monotoner Stimme wiederholt der Anführer: „Es ist in Ordnung, wir können sie hereinlassen.“

Sardo und Hume atmen auf, als sie endlich im Garten sind und sich die festen Tore wieder hinter ihnen schließen. Um sie herum blüht eine verwirrende Vielzahl von unbekanntem Blumen und umgarnt sie mit milden, süßen Gerüchen. Sie folgen dem mit Kies ausgelegtem Weg und nähern sich mit leise knirschenden Schritten dem Haus. Musik und Stimmengewirr werden lauter, vor ihnen weichen die Büsche und Blumen auf einmal zurück und sie blicken auf die weite, mit weißem Marmor ausgekleidete und von vielen Lampen beleuchtete Terrasse der Villa.

Unbemerkt mustern beide die fast unwirkliche Szenerie: Inmitten einer paradiesischen Landschaft

aus Blumen und Blättern funkelt ein türkisblauer Teich wie auf einem weißen Tablett. Eine große Zahl von prunkvoll gekleideten Gästen, von denen ab und zu ein Glitzern ausgeht, befindet sich im Garten und unterhält sich. Ein spärlich bekleidetes, schwarzhhaariges Mädchen tanzt ekstatisch zu den schmeichelnden Klängen der Musik, während ein leicht angesetzter Mann ihr von seinem erhöhtem Platz auf der anderen Seite des Teiches zuschaut.

„Hartar!“ stößt Hume hervor. „Da sitzt der Affe und läßt sich bewundern und angaffen. Dem werden wir es geben!“ „Langsam, Freund. Sonst könnte Dein Triumph von kurzer Dauer sein. Ich schätze, Hartar ist von uns nur 30 Meter entfernt, keine Entfernung also für einen netten Spruch im Notfall. Du bleibst hier und deckst unsern Rückzug, ich werde T’Pau jetzt das Zeichen geben, die beiden Wachen auszuschalten. Alles klar?“ Hume nickt nur finster. „Heh, und was ist mit meiner Axt?“ Der Elf grinst, berührt den Blumenstrauß und Hume fühlt wieder die beruhigende Schwere der Waffe. Der Zwerg sieht, wie die Züge der Tänzerin sich anspannen, Zeichen dafür, daß sie Sardos unhörbares Signal empfangen hat. Unmerklich tanzt sie auf den erhöhten Sitz des Hausherrn zu, während dessen Blicke und die der beiden Wachen zu seinen Füßen gebannt auf ihr ruhen.

Sardo tritt ins Licht des Festes und alle Blicke wenden sich dem Neuankömmling zu. Hartar erkennt den Elfen sofort, doch bevor er einen Laut herausbringt, setzt die tanzende T’Pau mit zwei gezielten Fußritten die beiden Wächter außer Gefecht. Die Gäste kreischen auf und wollen flüchten, doch ein Blick auf den aus dem Dunkeln hervortretenden Zwerg mit seiner grimmigen Miene läßt sie innehalten.

„Entschuldigt die Störung, Meister Hartar, wir wollen Euer Fest nicht lange stören. Gebt uns nur, was unser ist, und wir werden Euch verlassen.“ begrüßt Sardo den Hausherrn. Ohne ein Wort greift dieser leicht geistesabwesend in die Brusttasche seines goldenen Gewandes. „Fünf Jahre haben wir Euch gesucht in ganz Kamahn, um uns zu holen, was Ihr uns aus dem Nachlaß von Gorf, dem Zauberer, vorenthalten habt. Ihr müßt uns einen gewissen Triumph zugestehen.“ lächelt der Elf. Derweil zückt der Reiche mit einem arroganten Grinsen aus seinem Gewand ein kleines vergammeltes Büchlein, bei dem deutlich ein erbrochenes Siegel zu erkennen ist.

„Oh nein!“ stöhnt Sardo überrascht, „Er hat den Schutzzauber des Buches ausgeschaltet. Er KENNT die Zauber!“ Triumphierend springt Hartar auf seinem Hochsitz auf und unhörbar und unsichtbar beginnt ein Zauberduell der beiden Magier, die mit Gesten und leisem Murmeln sich tödliche Zauber zuwerfen. Gleichzeitig kündigt lautes Waffengeklirre vom Haus und vom Tor an, daß die Wachen gerufen wurden. T’Pau sprintet quer über die Terrasse an den panischen Gästen vorbei zu Hume, mit dem sie in einem geheimnisvollen Ritual in Blutsbrüderschaft verbunden ist. Auf der Stirn des Zauberers zeigen sich schwere Schweißperlen, verkrampft starrt er auf den hoch aufgerichteten Hartar, beide gestikulieren wie wild. Gemeinsam stellen sich Hume und T’Pau Rücken an Rücken vor Kosmarikos, um dem Ansturm der Wachen standzuhalten. Drohend schwingt der Zwerg seine riesige Axt mit beiden Händen, während das schlanke Mädchen sich die störenden Tücher vom Gesicht reißt...

Die Spielercharaktere

Ein Spielercharakter wird von einem Spieler ausgewürfelt und von diesem durch das Abenteuer geführt. Dabei kann der Charakter in Kämpfen, besonderen Situationen und für gute Ideen Abenteuerpunkte sammeln, die ihm vom Meister zugeteilt werden. Diese Punkte muß er zusammen mit derselben Anzahl Heller zum Erlernen weiterer oder zum Steigern seiner alten Fähigkeiten *ausgeben*. Aus 150 Abenteuerpunkten, die der Charakter am Ende des Abenteuers vom Meister bekommen hat, werden so 300 Abenteuerpunkte, die er ausgibt. Auf diese Weise wird aus dem *Greenhorn* langsam eine mächtige Spielfigur. Die Macht eines Charakters wird in Stufen bemessen. Wenn der Charakter eine bestimmte Anzahl von Abenteuerpunkten ausgegeben hat, steigt er um eine Stufe auf. Am Anfang ist er in der 1. Stufe, erreicht aber sehr schnell höhere Stufen.

Grundsätzliches

Die Würfel

Das Schicksal und der Erfolg einer Aktion, wird in unserem Rollenspiel durch das Werfen von Würfeln entschieden. Es gibt 4- 6- 8- 10- 12- und 20- seitige Würfel. Fanatiker benutzen 100-seitige Würfel, die man aber auch sehr preiswert durch den Gebrauch von zwei 10- seitigen Würfeln ersetzen kann: der erste Wurf gilt hierbei als die Zehnerstelle, der zweite Wurf als die Einerstelle. Fallen zwei Nullen (00) so gilt der Wurf als 100.

Sollte bei irgendeinem Wert/Berechnung keine glatte Zahl herauskommen, so wird IMMER zu den Ungunsten des Helden gerundet, soweit nicht **ausdrücklich** etwas anderes gesagt wird.

Abkürzungen:

„1W4“ bedeutet, daß man mit einem 4- seitigem Würfel wirft.

„2W8+6“ bedeutet, daß man mit zwei 8- seitige Würfeln wirft und 6 zum Ergebnis addiert.

„2W“ entsprechen 2W6, sie sind der gebräuchlichste Wurf.

„1W3“ erhält man, indem man mit 1W6 wirft, wobei 1+2 als 1 gilt, 3+4 als 2 und 5+6 als 3.

„1W100“ steht für einen Wurf mit zwei W10; der erste Würfel gilt hierbei als die Zehnerstelle, der zweite als die Einerstelle.

„1 W20“ bedeutet einen Wurf mit einem 20 - seitigem Würfel.

Angaben wie: 30% Erfolgchance werden mit 1W100 ausgewürfelt, wobei man maximal als Ergebnis 30 haben darf, damit der Erfolg eintritt.

Hilfszauberer Brabak versucht die Stadt Golgata zu betreten, obwohl er sie bei seinem letzten Besuch aus guten Gründen fluchtartig verlassen mußte. Nun hat er eine 80% Chance in die Stadt gehen zu können, ohne von einem Wächter erkannt zu werden. Sein Spieler würfelt allerdings eine 97 und Brabak hat danach Gelegenheit, sich mit den Ratten im Kerker anzufreunden.

Wer würfelt?

Einige Würfe, wie z.B. das Eintreten einer Krankheit, Vergiftung oder die Wahrscheinlichkeit in ein Unwetter zu kommen, werden vom **Meister** verdeckt ausgeführt.

Erfolgswahrscheinlichkeiten wie im Kampf, beim Zaubern oder beim Ausüben eines Talents jedoch meistens vom betreffenden **Spieler**.

Das Währungssystem

1 Platinstück	≅	50 Goldstücke	(PS)
1 Mithrilstück	=	100 Goldstücke	(MS)
1 Goldstück	=	10 Silberstücke	(GS / SS)
	=	100 Heller (Kupferstücke)	(He)
	=	1000 Kreuzer (Eisenstücke)	(Kr)

In den zivilisierten Gegenden der Welt ist dies das gängige Währungssystem, nur in weit abgelegenen Gegenden kann es passieren, daß nur der Materialwert von Silber- und Goldstücken anerkannt wird, welches 50 bis 80% des Geldwertes entspricht. Eine weitere Ausnahme ist das Platinstück. Dessen Wert variiert je nach Gegend zwischen 25 und 100 Goldstücken.

Die Erschaffung einer Figur

Die Eigenschaften

Ein Charakter wird durch seine Eigenschaften genau beschrieben. Einige Eigenschaften wie Kraft, Geschicklichkeit, Aussehen, persönliche Ausstrahlung und Lebensenergie kann man einem Charakter direkt ansehen, während Eigenschaften wie Reaktion, Selbstbeherrschung, Intelligenz, Bewegungsweite, Lebensenergie und Kondition mehr regeltechnischen Charakter haben. Folgende Eigenschaften gibt es in diesem Rollenspiel:

- ⇒ **Kraft(Kr)**: ist die körperliche Kraft eines Helden; Sie hat Einfluß auf die Tragfähigkeit des Charakters, seine Talente und Waffenfertigkeiten.
- ⇒ **Geschicklichkeit(Ge)**: ist die Gewandtheit und Fingerfertigkeit einer Spielfigur; Sie beeinflusst ebenfalls Waffenfertigkeiten und Talente, aber auch die Ausführung einiger Zauber.
- ⇒ **Reaktion(Re)**: gibt die Reaktionsschnelligkeit einer Figur an, u. a. die Reihenfolge der Aktionen in einem Kampf.
- ⇒ **Selbstbeherrschung(Sb)**: macht eine Aussage über die Fähigkeit einer Figur, sich in entscheidenden Situationen beherrschen zu können; hat auch Einfluß auf Talente.
- ⇒ **Intelligenz(In)**: ist eine Mischung aus Intelligenz und Allgemeinwissen. Auch von dieser Eigenschaft werden viele Talente beeinflusst. Weiterhin ist sie wichtig für die prosaische Magie.
- ⇒ **Wahrnehmung/Erinnerung (WE)**: macht eine Aussage über die Fähigkeit der Figur, verborgene Dinge zu erkennen. Sehr nützlich in Labyrinthen mit Fallen. Weiterhin ist diese Eigenschaft ein numerischer Wert für das Erinnerungsvermögen einer Figur. Diese Eigenschaft kommt zum Tragen, wenn etwas wiedererkannt werden soll.
- ⇒ **persönliche Ausstrahlung(pA)**: gibt an, wie eine Spielfigur auf andere Menschen wirkt und beeinflusst deren Reaktionen und einige Talente.
- ⇒ **Aussehen(Au)**: entspricht der Schönheit einer Figur. Werte über 95 können zu „Problemen“ im Umgang mit Personen des anderen Geschlechts führen. Werte unter 10 führen mit hoher Wahrscheinlichkeit zu einer Ausgrenzung aus der Gesellschaft, wodurch Proben gegen Gassenwissen nötig werden, falls man etwas lernen will.
- ⇒ **Die Gabe(Gab), Der Glaube(Gla) und Der Geist(Gei)**: sind ein Maß für die magischen Fähigkeiten und den Widerstand gegen Magie eines Charakters. Wobei jede Eigenschaft eine andere Magieart widerspiegelt. So wird über die Gabe die Macht in der Grundmagie, über den Glauben die Macht in der Göttermagie und über den Geist die Macht in der Mentalmagie geregelt. Falls jemand die alte Magie anwenden will, so braucht er diese drei Eigenschaften und zusätzlich noch Intelligenz. Aber auf die Magie kommen wir später noch zu sprechen.

Diese Eigenschaften haben normalerweise eine Obergrenze von 150, die aber bei den verschiedenen Rassen variieren kann.

- ⇒ **Bewegungsweite(B)**: ist die Anzahl an Feldern, die eine Figur bei taktischen Manövern ausführen kann. Sie verringert sich für jeden sperrigen Gegenstand und pro volle $(Kr/10)$ kg, die man trägt, um 1. Die maximale Bewegungsweite ist fünfmal so hoch, allerdings sind hierbei keinerlei weitere Aktionen möglich (z.B. bei einer Flucht) und man ist sehr schnell erschöpft.
- ⇒ **Lebensenergie(Le)**: gibt die körperliche Widerstandsfähigkeit einer Figur an, z.B.: gegen Krankheiten, Verletzungen, Vergiftungen. Schäden dieser Art werden von der Lebensenergie abgezogen. Bei $Le < 0$ hat der Charakter noch momentane $Le + 1$ W20 in Sekunden zu leben¹, bei einer Lebensenergie < 10 wird der Charakter bewußtlos.
- ⇒ **Kondition(KN)**: gibt die körperliche Ausdauer einer Figur zum Kämpfen, Laufen usw. an.
- ⇒ **Magiepunkte(Mag)**: gibt die geistige Ausdauer einer Figur an, die sie zum Zaubern benötigt.

¹ Falls dieser Wert kleiner als 0 sein sollte, so stirbt der Charakter auf der Stelle.

Die anderen Eigenschaften wie **Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Größe, Gewicht, Statur, Rassenzugehörigkeit** usw. können vom Spieler innerhalb bestimmter Grenzen frei bestimmt werden. Wobei darauf geachtet werden sollte, daß die Werte im Groben zusammenpassen und sinnvoll sind. Als Anhaltspunkt hierfür dient die Größentabelle auf Seite 40.

Jörg will seiner Figur, dem Hobbit Bodo Langfuß mit einer Größe von 107cm, einer Kraft von 75 und einem Gewicht von 47 kg die Statur normal zuordnen. - Nein Mini, diese Figur läßt sich mit Mühe noch in Sparte fett einordnen.

Die Mechanismen der Erschaffung

Ein Spieler sollte sich zuerst die Frage stellen, was sein zukünftiges alter Ego seiner Meinung nach später tun will. Soll es sich dem Gebiet der Magie zuwenden, oder doch lieber den Umgang mit Waffen erlernen. Soll es eine allseits beliebte Frau sein, oder ein skrupelloses, machtgeriges Weib? Soll der Held etwas unglaublich gut können (und sonst kaum noch etwas), oder soll er sich lieber in jeder Situation zu helfen wissen (auch wenn dann häufig etwas schief geht)? Ein erster Ansatzpunkt hierzu sind die verschiedenen Rassen, die es in diesem Rollenspiel gibt: Menschen, Elfen, Halbelfen, Zwerge und Hobbits. Um die Entscheidung zu erleichtern, werden die Rassen erst einmal vorgestellt:

Die Rassen

- **Menschen:** Menschen vertreten die häufigste Rasse auf unserer Spielwelt. Sie sind wahre Alleskönner, welches man auch an ihren Eigenschaften ablesen kann. Keine sticht hervor, keine wird vernachlässigt. Es gibt keine Einschränkungen für sie in der Wahl ihrer Waffen und Berufe. Sie können Talente und Waffenfertigkeiten leichter lernen² als die meisten anderen Rassen und dürfen deshalb den jeweiligen **Kostenfaktor** um **50** Punkte senken. Der minimale Kostenfaktor hierbei ist allerdings **0!** Für Zaubersprüche müssen Menschen dieselben Lernkosten aufwenden wie die meisten anderen Rassen. Menschen verehren normalerweise verschiedene Gottheiten, die auch in das Spielgeschehen eingreifen können. Normalerweise widerstehen Menschen Magie normal, d.h. ihr Magiemodifikator³ für alle drei Magiearten ist 0.
- **Elfen:** Elfen sind relativ selten auf unserer Spielwelt. Sie sind die geborenen Zauberer: Niemand ist in der Gabe, dem Glauben und der Intelligenz derart bewandert wie die Elfen. Auch fällt es den Elfen viel leichter Zaubersprüche zu erlernen als den anderen Rassen (Lernkosten um 15% gesenkt. Sie müssen also pro Spruchstufe nur 170 statt 200 Abenteuerpunkte ausgeben). Auch sind Elfen, insbesondere für Menschen, **wunderschön** anzuschauen. Elfen sind auch der Meinung, die wichtigste aller Rassen zu sein, was unter anderem auch ihre **Eitelkeit** von wenigstens **10** erklärt und aus der Tatsache genährt wird, daß Elfen nicht krank oder vergiftet⁴ werden können. Wunden verheilen bei Elfen derart gut, daß niemals eine Narbe zurückbleibt. Weiterhin ist es den Elfen möglich, ihre **Intelligenz**, ihre **Gabe** und ihren **Geist** bis auf **180** zu steigern. Auch sind die Elfen sehr gewandt bei der Benutzung ihrer Hände, insbesondere beim Umgang mit Magie und Bögen. Dies erklärt auch ihre hohe **Geschicklichkeit**. Allerdings leidet unter dieser hohen Geschicklichkeit die **Kraft** der Elfen, die einen Wert von **125** nicht überschreiten kann. Elfen lieben die Sonne und verehren sie sogar manchmal, obwohl sie auch bei schlechten Lichtverhältnissen (Mondschein) genauso gut **sehen** können wie ein Mensch bei Tage. Kaum ein Elf glaubt jedoch an eine übergeordnete Wesenheit. Sie vertrauen lieber auf ihre eigene Stärke, allerdings tragen sie

² Genaueres zum Lernen ist in dem Kapitel **Das Lernen** auf Seite 41 aufgelistet.

³ Ein Magiemodifikator gibt an, wieviel der Charakter, zusätzlich zu den normalen Modifikationen, auf seinen Widerstandswurf addieren kann, wenn er angegriffen wird. Weiterhin wird der Magiemodifikator beim Lernen von Zaubersprüchen auf den Würfelwurf addiert. Genaueres steht auf Seite 49

⁴ Elfen können mittels spezieller Gifte vergiftet werden, den sogenannten Elfengiften.

niemals Eisenrüstungen. Die Liebe der Elfen zur Musik ist sprichwörtlich, welches sich auch darin niederschlägt, daß jeder Elf das Talent **Singen, Musizieren und Erzählen von Legenden**⁵ (siehe Seite 115) auf **50%** des maximalen Wertes bei der Erschaffung hat. Elfen sind sehr gut im Umgang mit der Magie und insofern auch etwas anfällig gegen dieselbe. Ihr Magiemodifikator beträgt -5 für jede Magieart.

- **Halbelfen:** Ein Halbelf geht aus der Beziehung zwischen einem Menschen und einer Elfe oder umgekehrt hervor. Halbelfen haben von beiden Elternteilen ungefähr gleich viel geerbt. So sind sie im Umgang mit der Magie besser als ein normaler Mensch, aber schlechter als ein Elf. Halbelfen sind schöner als Menschen, aber auch nicht so kräftig. Kurz gesagt, ein Halbelf ist so ziemlich genau die Mischung aus einem Menschen und einem Elfen. Viele Menschen hat schon interessiert, ob die Fähigkeiten der Halbelfen auch weitervererbt werden können, doch leider können Halbelfen keine Kinder zeugen.
- **Zwerge:** Sie lieben die Erde sowie die Herstellung und den Besitz großer Kostbarkeiten. Zwerge haben eine hohe Geschicklichkeit und unglaubliche Geduld, was die Herstellung von Dingen angeht. Dies wird in unserem Spielsystem dadurch berücksichtigt, daß sie bei der Erschaffung jeweils mindestens einen **Lernpunkt** für die Talente **Waffenbau & Schmieden** (siehe Seite 118) und **Feinschmiedekunst** (siehe Seite 104) ausgeben müssen. Da sie einen großen Teil ihres Leben unter der Erde verbringen, haben sie die Fähigkeit entwickelt, in **völliger Dunkelheit zu sehen**. Auch kennen sie sich mit **Steinen** besser aus als der beste Steinmetz einer anderen Rasse. Ihre Vorliebe, wertvolle Gegenstände oder Materialien als Schatz zu sammeln, hat sie einen Instinkt entwickeln lassen, der sie dazu befähigt, Geheimfächer und -Türen förmlich zu *riechen*. Dies wird dadurch repräsentiert, daß ihre Wahrnehmung höher ist als bei allen anderen Rassen und das sie das Talent **Geheimfächer finden** (siehe Seite 106) auf den für sie bei der Erschaffung maximal möglichen Wert⁶ haben. Allerdings ist ihre Neigung so stark ausgeprägt, daß sie eine **Goldgier** von wenigstens **10** bei der Erschaffung haben müssen. Da Zwerge über einen sehr starken Körperbau verfügen, können sie ihre **Körperkraft**, die sowieso höher ist als bei den anderen Rassen, bis auf **180** steigern. Ihr starker Körperbau ist auch eine Folge der höheren Dichte ihrer Knochen, welche dazu führt, daß ein Zwerg **unmöglich schwimmen** kann. Dies erklärt auch, warum die Zwerge eine **Hydrophobie** von wenigstens **15** haben müssen. Ihre Zähigkeit kommt auch darin zum Ausdruck, daß ihre **Kondition** höher ist als bei den anderen Rassen. Die Kondition der Zwerge wird aus der Summe ihrer doppelten Kraft, ihrer vierfachen Stufe und dem doppeltem Wert ihres Talentes Ausdauer errechnet. Zwerge wirken auf Menschen irgendwie gedrunen, welches keinem normalen Schönheitsbild entspricht. Ihr **Aussehen** ist daher das geringste aller Rassen. Da die Zwerge nicht viel von der Sonne halten, macht sie das nicht gerade zu Freunden der Elfen, die diese Auffassung mit ganzem Herzen teilen. Ein weiterer gravierender Unterschied zwischen den Zwergen und Elfen ist, daß die Zwerge eine intuitive **Abneigung** gegen die **Magie** haben. Mit Ausnahme des Dwarven Alchemist, des Priesters⁷ und der prosaischen Magie ist es den Zwergen deshalb untersagt, Magie zu erlernen. Es wäre sowieso fast unmöglich für einen Zwerg, etwas anderes zu lernen, da ihre Magiemodifikatoren für Grund- und Mentalmagie 40 betragen und für Göttermagie 0. Allerdings fällt es keiner anderen Rasse derart leicht, den Umgang mit Waffen zu erlernen, welches durch einen um 75 Punkte verringerten Kostenfaktor zum Ausdruck kommt.
- **Hobbits:** Die Hobbits sind eine sehr kleine Rasse, die allerdings vor **Lebensfreude** förmlich übersprudelt. Mehrere Dinge sind für diese Rasse typisch: Sie **verstehen** sich eigentlich mit allen anderen Rassen (jedenfalls den guten) hervorragend. Dies wird dadurch repräsentiert, daß ihre persönliche **Ausstrahlung** unglaublich hoch ist. Der geschickte Umgang der Hobbits mit

⁵ Die Hälfte des niedrigeren Wertes von Geschicklichkeit und persönlicher Ausstrahlung.

⁶ Der niedrigere Wert von Geschicklichkeit und Intelligenz.

⁷ Der zwergische Priester ist allerdings eine Nichtspielerfigur, da er seinen Tempel so gut wie niemals verläßt.

ihren Händen wird durch die hohe **Grundgeschicklichkeit** der Hobbits erklärt. Auch versuchen sie normalerweise jeden Konflikt zu vermeiden, da sie im Gegensatz zu den anderen Rassen relativ schlechte Kämpfer sind. Hierdurch wird auch die Lebenseinstellung der Hobbits erklärt: *Vorsicht ist die Mutter aller Intelligenz, Hunger der Vater des Mißerfolgs und ein Held ein toter Hobbit*. Diese Intelligenz erwähnt auch weitere Eigenheiten der Hobbits, die übrigens normalerweise **kein Schuhwerk** tragen, da ihre **Hände** und **Füße widerstandsfähig** gegen allerlei Unannehmlichkeiten⁸ sind. Sie beherrschen das Talent **Tarnen**⁹ (siehe Seite 117) auf den für sie bei der Erschaffung maximal möglichen Wert, essen für ihr Leben gern (**Freßsucht** mindestens 8 bei der Erschaffung). Hobbits können ihre **Geschicklichkeit** bis **180** steigern. Allerdings dürfen sie ihre **Kraft**, die sowieso sehr gering ist, niemals über **100** steigern, da dies ihr, meist etwas korpulenter, Körperbau nicht zuläßt. Dies ist auch nicht weiter schlimm, da die Hobbits, durch ihre geringe Größe, sowieso keine großen **Waffen** und schweren **Rüstungen**¹⁰ benutzen können. Als *Ausgleich* für diese Unannehmlichkeit können sie allerdings **Talente** leichter lernen als jede andere Rasse (**Kostenfaktor -75**) und die Obergrenzen der Talente sind für sie um 25% erhöht.¹¹ Bei der Erschaffung können sie Talente bedeutend leichter lernen als die anderen Rassen (Sie benötigen nur 1/3/7 Lernpunkte für 40/75/100% der entsprechenden Maximalwerte). Sie teilen allerdings die Abneigung der Zwerge gegen **Magie**, auch wenn sie bei den Hobbits nicht so stark ausgeprägt ist. Hobbits können nur die **prosaische Magie** ohne Schwierigkeiten lernen. Jeder anderen **Spruchliste**, die ein Hobbit erlernen möchte, muß der Meister zustimmen¹². Hobbits widerstehen auch Magie besser als alle anderen Rassen. Ihre Magiemodifikatoren sind 50 für Grundmagie, 40 für Mentalmagie und 0 für Göttermagie.

Auf der folgenden Tabelle wird angegeben, mit wie vielen Würfeln die einzelnen Eigenschaften bei den verschiedenen Rassen ausgewürfelt werden. Anschließend sind noch einmal die Vor- und Nachteile der einzelnen Rassen tabellarisch erfaßt.

Bestimmung der Eigenschaften bei der Erschaffung

	Mensch	Halbelf	Elf	Zwerg	Hobbit
Kraft	10W10	9W10	8W10	15W10	6W10
Geschicklichkeit	10W10	11W10	12W10	10W10	17W10
Reaktion	10W10	9W10	8W10	10W10	12W10
Intelligenz	10W10	11W10	12W10	10W10	10W10
Selbstbeherrschung	10W10	10W10	10W10	10W10	12W10
Aussehen	10W10	11W10	12W10	7W10	8W10
Persönliche Ausstrahlung	10W10	9W10	8W10	8W10	17W10
Wahrnehmung/Erinnerung	10W10	8W10+1W5	7W10	15W10	12W10
Gabe	10W10	12W10	14W10	7W10	7W10
Glaube	10W10	10W10	10W10	8W10	7W10
Geist	10W10	11W10	12W10	7W10	7W10
Lebensenergie	5W10+50	5W10+48	5W10+45	10W10+50	3W10+50
Bewegungsweite	3W3+6	3W3+7	3W3+8	2W3+6	2W3+6
Hintergrundoptionen	4	1+1W2	1	3	2

⁸ Dies bedeutet Widerstandswürfel +50 gegen Hitze, Kälte... und einen Rüstungsschutz von *schweren Stiefeln* (3/2/3/1), der jeweils bis zu den Knöcheln reicht.

⁹ Der niedrigere Wert von Geschicklichkeit und Selbstbeherrschung.

¹⁰ große Waffen sind in diesem Fall: Langschwerter, Langbögen, Lanzen.... Unter schwere Rüstungen fallen alle Rüstungen, deren Rüstungsklasse größer als IX ist.

¹¹ Die Obergrenze für Talente errechnet sich aus der niedrigsten begrenzenden Eigenschaft + dem angegebenen Modifikator. Dieser Wert wird bei Hobbits noch um 25% erhöht.

¹² Der Meister kann auch bestimmen, ob die entsprechende Spruchliste nur bis zu einer bestimmten Stufe gelernt werden darf. Die Spruchlisten sollten nach Möglichkeit der Göttermagie entstammen.

Tabelle der Vor- und Nachteile der verschiedenen Rassen für Spielercharaktere

	Menschen	Halbelfen	Elfen	Zwerge	Hobbits
schlechte Eigenschaften	keine	Eitelkeit ≥ 5	Eitelkeit ≥ 10	Hydrophobie ≥ 15 Goldgier ≥ 10	Freßsucht ≥ 8
Kostenfaktoren	Talente -50 Waffen -50	Talente -25 Waffen -25 Zauber -7,5%	Zauber -15%	Waffen -75	Talente -75
Talente	keine	Singen... 25%	Singen... 50%	Geheimf. 100% Schmieden 1 Lp. Feinschm. 1 Lp.	Tarnen 100% 1/3/7 LP \rightarrow 40/70/100% Obergrenzen + 25%
angeborene Talente	keine	keine	Nachtsicht Elfen	Nachtsicht Zwerge	keine
Magiemodifikatoren ¹³	0 / 0 / 0	-3 / -1 / -3	-5 / -5 / -5	40 / 0 / 40	40 / 0 / 50
max. Alter (Jahren);	ca. 100	400 – 600	800 – 1000	300 – 350	150 – 200
Sonstiges	nichts	erhöhter Widerstand gegen Krankheiten und Gifte (50%)	Immun gegen Krankheiten und Gifte	höhere Kondition; keine Magie	Hände und Füße widerstandsfähig (RS <i>schwere Stiefel</i> , +50 auf Widerstandswürfe); keine Magie außer pro-saische bzw. Meisterentscheidung

Vorgehensweise bei der Erschaffung

Der Spieler muß für jede Eigenschaft einmal mit der Anzahl an Würfeln würfeln, die in der Tabelle Bestimmung der Eigenschaften bei der Erschaffung (Seite 18) aufgeführt sind. Weiterhin darf der Spieler 13 weitere Male würfeln, wobei er diese Würfe beliebig verteilen darf. Am Ende zählt für jede Eigenschaft der höchste erwürfelte Wert. Weiterhin muß der Held seine angeborenen Talente auswürfeln (siehe Seite 95) und darf die Hintergrundoptionen (siehe Seite 20) bestimmen. Allerdings darf ein Held auch auf eine oder mehrere Hintergrundoptionen verzichten. Für jede nicht ausgewürfelte Hintergrundoption bekommt der Charakter einen zusätzlichen Lernpunkt.

Nach dem Auswürfeln darf man zwei Eigenschaften gegeneinander tauschen, sofern beide mit der gleichen Anzahl an Würfeln ausgewürfelt wurden. Weiterhin stehen jedem Helden 5 x 6 oder 5 W10 weitere Punkte zur Verfügung, die beliebig (Paketweise) auf die Eigenschaften verteilt werden können. Die Erhöhung der Bewegungsweite kostet, ebenso wie jeder weitere Wurf bei den Hintergrundeigenschaften (siehe Seite 20) oder den angeborenen Talenten (siehe Seite 95), 6 bzw. 1W10 Punkte. Falls man sich dazu entschließt, die angeborenen Talente erneut auszuwürfeln, so kann man sich aus den Ergebnissen einen kompletten Wurf aussuchen. Des weiteren können die Würfe auf die Hintergrundeigenschaften auch dazu verwendet werden, die angeborenen Talente neu auszuwürfeln.

Nachdem alle Würfe getätigt wurden, kommt es noch zu folgenden Modifikationen der Ergebnisse:
Die Lebensenergie steigt um 10% der Kraft, die pers. Ausstrahlung steigt um 10% des Aussehens
Die Magiepunkte, soweit sie benötigt werden, können folgendermaßen errechnet werden:

¹³ Angegeben sind die Modifikationen für Grund- / Götter- / Mentalmagie.

Pro Punkt, den die entsprechende Eigenschaft¹⁴ 40 übersteigt, gibt es einen Magiepunkt. Einen weiteren Magiepunkt gibt es für jeden Punkt über 70 und noch einen Magiepunkt gibt es für jeden Punkt über 100.

Der Elf Gandihl Sonnenstrahl hat neben anderen Eigenschaften die Gabe auf 112, den Glauben auf 85, den Geist auf 57 und die Intelligenz auf 79. Somit hat er 126 Grundmagiepunkte, 60 Göttermagiepunkte, 17 Mentalmagie- und Alte Magiepunkte und 48 prosaische Magiepunkte.

Kondition errechnet sich, indem man Kraft, die doppelte Stufe und Talentwert „Ausdauer“ addiert.

Holger möchte gerne den starken, gewandten Kämpfer Erik Danske führen. Er würfelt daher zuerst für die ihm unwichtigen Eigenschaften Intelligenz, Aussehen, Selbstbeherrschung, Wahrnehmung, Bewegungsweite, Gabe, Glaube, Geist und Ausstrahlung jeweils einmal. Die restlichen 13 Versuche verteilt er auf die anderen Eigenschaften. Er würfelt: In 32, AU 59, Sb 31, WE 63, pA 37, Gab 27, Gla 51, Gei 21 B 8. Dann würfelt er die ihm wichtigen Werte: Kr 27 78, Ge 68 51 36 71, Re 50 12 34 69, Le 27 47! womit er erstmals zufrieden ist. Die fünf restlichen Würfe verteilt er noch mal auf In: 01 30 41 42 12 Somit hat er: Kr 78, Ge 71, Re 69, Sb 31, In 42, WE 63, AU 59, pA 37+5 = 42, Gab 27, Gla 51, Gei 21, B 8+6 = 14 und Le 47+50+9=106. Erik Danske hat also Kondition 87 (Kraft{78} + 2·Stufe{2} + Ausdauer{7}).

Zusätzlich können wahlweise noch 10 Punkte auf Lebensenergie oder/und Aussehen verteilt werden. Dabei gibt je ein auf KO verteilter Punkt zwei Negativpunkte und je zwei auf Aussehen verteilte einen Negativpunkt. Diese werden zu den normalen 20 Negativpunkte addiert, die jeder Spieler auf seine schlechten Eigenschaften (ab Seite 29) verteilen muß.

Erik Danske verteilt 8 Punkte auf Lebensenergie und 1 auf Aussehen. Damit muß er noch $8 \times 2 + 0,5 = 16,5$ Punkte zu seinen Negativpunkten addieren. Somit hat er 37 Negativpunkte. Allerdings hat er jetzt auch eine Lebensenergie von 116 und ein Aussehen von 60. Hierdurch erhöht sich auch seine persönliche Ausstrahlung auf 76.

Jedem Spieler stehen zwei Versuche zu, eine Figur zu erschaffen. Falls ein Spieler bereits mit dem ersten Versuch so zufrieden ist, daß er meint, auf einen weiteren Versuch verzichten zu können, so erhält er zur Belohnung weitere 2 x 6 bzw. 2 W10 Punkte zu seiner freien Verfügung.

Die Hintergrundoptionen

Im folgenden sind die 100 verschiedenen Hintergrundoptionen aufgelistet. Es ist einem Spieler nicht gestattet, eine beliebige Hintergrundoption auszuwählen. Statt dessen muß er mit einem W100 würfeln, und sein Charakter erhält unwiderruflich die entsprechende Hintergrundoption. Ein Spieler sollte sich also überlegen, ob und wie oft und vor allen Dingen wann er auf dieser Tabelle würfelt.

Ein Tip: Diese Würfe sollten als erstes durchgeführt werden, da es Hintergrundoptionen gibt, die einen Charakter leicht dazu verleiten können, eine bestimmte Laufbahn einzuschlagen (z.B. 11, 22...)

- 1) Der Charakter ist ungewöhnlich stark und besitzt einen (zusätzlichen) +20 Stärkebonus. Dies ist eine Folge seiner Statur, da seine Körpergröße an der Obergrenze für sein Volk liegt. Bei jedem bewußten Einsatz seiner Muskelkraft wird jedoch eine Selbstbeherrschungsprobe notwendig, bei dessen Fehlschlag er unbeabsichtigt seine volle Stärke einsetzt. Er sollte sich bewußt einen kraftlosen Händedruck angewöhnen, da jeder bewußte Druck die Hand des Gegenübers zerquetschen könnte.
- 2) Der Charakter hat als Lohn für die Lehre ein Brot(60%), Gift(20%), Heilkraut(20%) von der Preisliste bekommen (Absprache mit SL).

¹⁴ Als entsprechende Eigenschaft gilt für die prosaische Magie die Intelligenz, für die Grundmagie die Gabe, für die Göttermagie der Glaube und für die Mentalmagie der Geist. Bei Hybridzauberern gilt die niedrigere der beiden entsprechenden Eigenschaften und für Erzmagier die niedrigste Eigenschaft von Intelligenz, Gabe, Glaube und Geist.

- 3) Der Charakter leidet unter Lykantrophie und kann sich in ein bestimmtes Säugetier seiner Wahl verwandeln (SL-Absprache). Diese Verwandlung kann auf zwei Arten stattfinden:
1. Unfreiwillig: beim ersten Schaden an einem Tag, falls dem Charakter Proben gegen Intelligenz und Selbstbeherrschung nicht gelingen.
 2. Freiwillig: durch eine Runde Konzentration und dabei gelungenen Proben gegen Intelligenz und Kraft und eine mißlungene Probe gegen Selbstbeherrschung.
- Falls der Charakter die schlechte Eigenschaft Jähzorn besitzt, so muß er eine zusätzliche Probe gegen Jähzorn ablegen. Falls diese gelingt, so ersetzt sie die jeweilige Probe gegen Sb.

Natürlich verliert der Charakter den größten Teil der Ausrüstung bei der Verwandlung. Er agiert wie ein wildes Exemplar der betreffenden Art, wobei er bei der Bestimmung der Kampfwerte einen dem Meister angemessen erscheinenden Bonus erhält. Es gelten die üblichen Regeln für Lykantrophie.

- 4) Der Charakter verströmt einen seltsamen, neutralen Duft, der selbst nicht wahrgenommen werden kann, aber jeden anderen Duft in 1,5m Umkreis überdeckt. Unglücklicherweise ist der Charakter hitzeempfindlich und handelt bei Temperaturen über 25°C mit einem allgemeinen Malus von -10.
- 5) Ein +5 normal gearbeiteter Gegenstand wird dem Charakter vererbt.
- 6) Eine bizarre Allergie gestattet dem Charakter einen +40 Bonus auf WW gegen Zauber eines bestimmten Magiebereiches (1-40 Essenz, 41-70: Leit, 71-100 Mental). Wenn er einen Zauber dieses Bereiches einsetzt oder einen magischen Gegenstand benutzt dessen Kraft aus diesem Bereich stammt, beginnen seine Augen zu tränen, und er wird von einem Niesanfall geschüttelt. In den folgenden W10 Runden bekommt er einen allg. Malus vom W100.
- 7) Ein +10 normal gearbeiteter Gegenstand wird dem Charakter vererbt.
- 8) Der Charakter ist wetterfühlig. Bei 1-80 kann der Charakter Verschlechterungen des Wetters in den nächsten 1W10 (einmal bestimmen) Tagen vorhersagen. Ansonsten kann er Wetterbesserungen in dem entsprechendem Zeitraum vorhersagen (siehe auch das Talent Wettervorhersage auf Seite 119).
- 9) Der Charakter hat eine natürliche Magiebegabung. Er beherrscht automatisch eine seiner Grundlisten immer bis zu seiner Stufe. (Bei Magieunkundigen eine offene Liste oder eine Liste der prosaischen Magie ihrer Wahl).
- 10) Die Stimme des Charakters kann sehr hohe Töne erreichen, was ihm einmal am Tag die Möglichkeit gibt entweder (1) normale Glasflächen mit einer Dicke von max. 2,5 cm und einem Gewicht von 500 kg zerspringen zu lassen oder (2) einen akkustischen Angriff (Kreischen) der 5. Stufe auszuführen, der alle Zuhörer im Umkreis von 8 m für 2 Runden betäubt (sofern WW mißlingt). Hält er sich bei Regen nicht in geschlossenen Räumen auf (ohne offenes Fenster) wird einmal alle vier Stunden (mindestens einmal) eine 25%-Chance ausgewürfelt, ob der Charakter für diese Zeit (vier Stunden) nicht sprechen kann.
- 11) Der Charakter hat eine außergewöhnliche magische Begabung. Für ihn gilt ein +50 Bonus auf WW gegen Zauber eines bestimmten Magiebereiches (1-40 Essenz, 41-70: Leit, 71-100 Mental) sowie ein +25 Bonus für den Einsatz solcher Zauber oder den Versuch Inschriften oder magische Gegenstände zu verstehen oder einzusetzen, deren magische Kraft auf diesem Magiebereich beruht. Außerdem besitzt er eine ungewöhnliche Furcht vor dunklen und geschlossenen Räumen, die ihm gelegentlich zu schaffen macht. Wenn er sich in eine solche Situation begibt, wird ein WW(ohne Bonus) gegen 1. Stufe fällig, bei dessen Fehlschlag er W10 Stunden in ein Koma fällt. Im freien (nachts) geht es dem Charakter gut. Wenn in einem Raum jemand eine Fackel entzündet und die Flamme erlischt, muß erneut gewürfelt werden.
- 12) Der Charakter hat 2W6 Allergien (jede Schwere 1-10 wird mit nach oben offenem W4+3 ausgewürfelt) gegen Stoffe aus der Natur (Gräser, Weizen, Gartenkräuter, Buche, Tanne,...). Wenn der Charakter in der Blütezeit(5-8 Monat)dieser Gewächse auf 1 km Entfernung an diese herankommt, wird mit 1W10 gegen die Stärke der Allergie gewürfelt und die Differenz

(falls vorhanden) multipliziert mit 10 als allg. Malus für die Zeit in der Nähe berechnet. Dies kommt dadurch, daß der Körper des Charakters übermäßig gegen diese bestimmten Pollen reagiert. Gegen andere Stoffe ist der Körper allerdings ebenfalls sehr aggressiv, was ihm einen Bonus von +10 gegen Gift, +20 gegen Krankheiten gibt und weil der Charakter jedes Jahr die Qualen der Blütezeit aushält, bekommt er durch die antrainierte Disziplin, auf Selbstbeherrschung einen Bonus von +5 (bei 1-5 Allergien), +10 (bei 6-10 Allergien) oder +15 (bei 11 o. 12 Allergien).

- 13) Sein Geruchssinn gestattet dem Charakter, Gerüche bis zu 15m Entfernung gegen den Wind, 300m in Windrichtung und 75m bei Windstille wahrzunehmen (Falls der Charakter zusätzlich das angeborene Talent Riechen besitzt, so verdoppeln sich die Werte). Bei einer Vertrautheit mit dem Geruch des Verfolgten basierend Verfolgung gilt ein +15 (+30) Bonus. Der Charakter leidet allerdings in Höhenlagen unter Nasenbluten und unterliegt daher pro 300m über dem Meeresspiegel einem allg. Malus von -5.
- 14) Auf der Familie des Charakters liegt folgender Fluch:
Der Charakter kann keine angebotene Gastfreundschaft ablehnen, von wem oder unter welchen Umständen sie auch erfolgt, hat aber während dieser Zeit einen +20 Bonus auf Diplomatie und auf Gassenwissen.
- 15) Ein loyales, zahmes Tier (Stufe 1)
- 16) Ein weiterer Wurf auf der Geld- und Sachmitteltabelle, wobei auch ein zweites Mal in einer Spalte gewürfelt werden darf.
- 17) Der Charakter besitzt zwergisches Blut in seinen Adern hat von seinen Ahnen die Zwergen – Nachtsicht geerbt. Er benötigt 10 Stunden Schlaf und handelt pro fehlende Stunde mit einem Malus -5. Falls es sich bei dem Charakter um einen Zwerg handeln sollte, so darf er noch diesen Hintergrundoptionswurf wiederholen.
- 18) Ein täglich einsetzbarer Gegenstand (tägl. 1x Stufe 1 Zauber) (Erbstück)
- 19) Begabter Reiter : Der Charakter bekommt einen Bonus von +25 auf Reiten.
- 20) Die Stimme des Charakters hat einen beruhigenden Klang, der ihm einen Bonus von +15 auf alle mündlichen Beruhigungs- oder Überredungsversuche (Talent Überreden/Überzeugen) einbringt. Leider hat er Angst vor Gewittern und ist unter entsprechenden Bedingungen handlungsunfähig; in teilweiser Deckung agiert er mit einem Malus von -50; wird er im Freien von einem Gewitter überrascht, erstarrt er und wirft sich zu Boden.
- 21) Ein +15 normal gearbeiteter Gegenstand (Erbstück)
- 22) Waffenkenner : Der Charakter beherrscht alle Waffen einer jeweiligen Kategorie gleich gut, d.h. er braucht nur von einer Waffe einer jeden Waffenkategorie den Pool zu erlernen und beherrscht alle anderen gleich gut! Allerdings hat der Charakter diese Fertigkeiten nur deswegen erhalten, weil er fanatisch trainiert hat, um seinen Jugendfreunden zu zeigen, daß er auch Vorteile hat. Wenn der Charakter aufgeweckt wird, so agiert er mit -20, bis ihm eine Probe gegen Selbstbeherrschung (20 Malus beachten) gelingt.
- 23) Der Charakter besitzt eine empathische Beziehung zu einer Tierart seiner Wahl und erhält einen Bonus von +25 auf alle Manöverversuche auf oder mit einem entsprechenden Tier Reiten Abrichten...). Nach einem Monat mit einem Tier kann der Charakter über eine Entfernung von 30m pro Stufe mental mit diesem kommunizieren. Leider wird der Charakter von jedem natürlichen Feind der Tierart mit einem +25 Poolbonus sofort angegriffen.
- 24) Der Charakter hat eine um 50% erhöhte maximale Grundtrefferzahl (Le+50%), was durch seinen Kampf gegen die Bluterkrankheit herrührt. Leider versiegt bei ihm der Blutstrom aus Wunden nicht, bis er magisch oder per Heilung gestoppt wird.
- 25) Ein +2 Zaubervermehrer (Erbstück).
- 26) Die Familie des Charakters ist von königlicher Herkunft.
- 27) Das ausgezeichnete Gehör des Charakters gestattet ihm, jedes Geräusch wahrzunehmen, auszufiltern und zu verstehen. Die Reichweite dieser Fähigkeit beträgt 20 m auf freien Flächen und 5 m beim Lauschen durch ein festes Objekt. Sollte der Charakter zusätzlich über

- das angeborene Talent Horchen verfügen, so verdoppeln sich die Reichweiten. Schläft der Charakter ein, so ist es nicht möglich ihn in der ersten Stunde des Schlafes zu wecken (auch nicht durch Zauberei)
- 28) Der Charakter hat einen leichten Schlaf, wodurch er sofort wach ist und handeln kann, ohne erst langsam wach zu werden (der Charakter kann nach 1W6 Sekunden handeln). Verfügt der Charakter zusätzlich über das angeborene Talent Wachgabe, so kann er bereits in der ersten Sekunde des Erwachens handeln. Allerdings wird der Charakter öfter mal so wach und findet keinen Schlaf, weshalb er täglich mindestens 10 Stunden Schlaf braucht. Wenn er dieses nicht einhält, bekommt er am nächsten Tag pro versäumte Stunde Schlaf einen allgemeinen Malus von -5.
 - 29) Die Familie des Charakters ist besonders reich und gibt dem jungen Abenteurer ein großes Vermögen mit; ein weiterer Geldmittelwurf wird mit 3W10+69 ausgewürfelt. bei Werten ab 96 wird mit einem W100 weitergewürfelt, als wenn zuvor ein Ergebnis von 96-100 mit einem W100 erzielt wurde.
 - 30) Ein täglich einsetzbarer Gegenstand (tägl. 2x St 1 oder 1x St 2) (Erbstück)
 - 31) Der Charakter hat eine außergewöhnliche Befähigung, Winkel und Neigungen in relativ gleichmäßigen, festen Oberflächen zu erkennen. Beim Versuch, Fallen oder Geheimtüren in Wänden, Fußböden oder Decken dieser Art zu entdecken, hat er einen Bonus von +25 auf Geheimfächer finden. Er kann Neigungswinkel praktisch sofort abschätzen.
 - 32) Ein +20 normal gearbeiteter Gegenstand (Erbstück)
 - 33) Die außergewöhnliche Gelenkigkeit des Charakters liefert einen Bonus von +20 auf seine Geschicklichkeit. Sollte er jedoch länger als 5 Stunden ohne mindestens 2 Stunden Pause marschieren, hat er Probleme. Zu Beginn der nächstfolgenden Stunde schlafen in 25% der Fälle die Arme ein und sind für W10 Stunden nicht zu gebrauchen.
 - 34) Ein Magiepunktevermehrer x2 (Erbstück).
 - 35) Der Charakter hat bezaubernde, funkelnde Augen, die ihm ein Flair von Charisma verleihen, wodurch er einen Bonus von +20 auf die persönliche Ausstrahlung erhält. Unangenehmerweise verkrampfen sich seine Augen in unregelmäßigen Abständen und bereiten ihm schwere Schmerzen, Bei jeder von ihm gewürfelten 66 erleidet er daher W10 Treffer und ist W10 Runden starr vor Schmerz.
 - 36) Eine Eigenschaft ist besonders ausgeprägt, eine etwas eingeschränkt. Daher bekommt der Charakter einen Bonus (1-4: +5; 5-8:+10; 9-10: +15) auf eine Eigenschaft (auswürfeln oder für zwei Hintergrundoptionen auswählen) und auf eine andere einen Malus von 5.
 - 37) Die natürliche Begabung des Charakters für ein Talent ist sehr ausgeprägt. Er bekommt einen Bonus von +5 (1-30), +10 (31-60), +15 (61-99) oder +20 (100) auf ein Talent (auswürfeln oder für eine weitere Hintergrundoption vom Spieler auswählen lassen).
 - 38) Ein täglich einsetzbarer Gegenstand (1-50: 3xSt1,1xSt3 ; 51-75: 4xSt1, 2xSt2 o. 1x St4; 76-100 : 5xSt1..)(Erbstück)
 - 39) Die Beine des Charakters federn elastisch und liefern ihm einen Bonus von +10 auf Sprungmanöver. Ein Hochsprung über 120 cm, ein Weitsprung aus dem Stand über 250 cm oder mit Anlauf über 6m sind alltäglich. Die Hände teilen diese Eigenschaft und geben einen Bonus von +10 auf Rudern, Schlösser öffnen, Ziehen von Gegenständen (Bogen). Das hat einen Nachteil: Bei JEDEM Schlag, den der Charakter durchführt, besteht eine 10% Chance, daß sich die Hand/Beine ausrenken und für W100 Runden unbeweglich und nutzlos sind.
 - 40) Transzendenz: Von jedem Gegner, den der Charakter physisch angreift, wird der Rüstungsschutz um 3 vermindert, fällt jedoch niemals unter 0.
 - 41) Ein loyales, ungewöhnliches Tier (bis Stufe 2W4-1)
 - 42) Die enorme Lungenkapazität des Charakters gestattet ihm, seinen Atem ohne schädliche Auswirkungen bis zu 5 min anzuhalten. Außerdem besitzt er das doppelte seiner Ausdauer. Unangenehmerweise ist er allergisch gegen Nadelhölzer und handelt wegen laufender Nase

und tränenden Augen mit einem allgemeinen Malus von -20, wenn er sich länger als eine Minute in maximal 8m Umkreis einer derartigen Pflanze aufhält.

- 43) Der Charakter hat die Kenntnisse einer (zufällig bestimmten) offenen Spruchliste seines Magiebereiches, wodurch er sie immer bis zu seiner Stufe beherrscht.
- 44) +15 auf ein frei wählbares Talent.
- 45) Der Charakter besitzt große magische Kraft, was ihm einen Bonus von 15 auf die für seine Zauber nötigen Eigenschaften gibt (z.B. Gabe +15). Allerdings sehen manchmal Dämonen und Geisterwesen diese Aura und benutzen diese als Tor, und in unmittelbarer Nähe des Charakters erscheint dieser. Es besteht dazu pro Woche eine 5% Chance. Es erscheint ein Klasse I Dämon (1-22), Klasse II Dämon (23-40), Klasse III Dämon (41-50), Klasse IV Dämon (51-55), schwacher Elementargeist (56-65), Greater Ghost (66), Minor Ghost (67-80), Lesser Ghost (81-90), Headless Ghost (91-98), Ghost Wolf(99-100)
- 46) Eine außergewöhnliche Fähigkeit gestattet dem Charakter im Kampf besonders schnell zu überblicken, wodurch einen Bonus von 20 auf seinen Initiativwurf bekommt. Leider hat diese Fähigkeit einen Nachteil, denn der Charakter fixiert sich derart auf sein Vorfeld, so daß er seine Seiten und seinen Rücken unbeachtet läßt. Dies führt dazu, daß sich die Parademali für Angriffe von hinten und von der Seite verdoppeln. Des weiteren hat er einen Malus von -1 auf seinen Kampfkoordinationswert.
- 47) Der Charakter ist ein echtes Allroundtalent. Er bekommt einen Bonus von +3 auf ALLE Talente. Wenn der Charakter es wünscht, kann er statt dessen die Grundwerte aller Talente um 10 erhöhen.
- 48) Der Charakter hat eine außergewöhnliche Fähigkeit, die ihm erlaubt schneller als andere einen Angriff wahrzunehmen, was ihm einen Paradebonus von +2 gibt. Leider hat er nicht sofort den Überblick in einem Kampf, weshalb sein Initiativwurf um 15 reduziert wird.
- 49) Der Charakter hat einige Zeit in der Wildnis gelebt und bekommt einen Bonus von +15 auf alle Wildnisfertigkeiten. Dort hat er allerdings ein bißchen den Umgang mit Menschen verlernt, was ihm einen Malus von -10 auf Gassenwissen und Diplomatie gibt.
- 50) Die Augen des Charakters sind von unterschiedlicher Farbe. Wenn er die Augen schließt und sich eine Runde konzentriert, kann er seine so umstellen, daß er unsichtbare Objekte, aber keine sichtbaren, sieht. Für eine Rückkehr zur normalen Sicht ist eine weitere Runde Konzentration erforderlich. wird er von einem Schlag getroffen (Kampf, gegen Tür gelaufen) oder stürzt er, besteht eine 5% Chance, daß sich seine Sicht sofort umstellt.
- 51) Der Charakter hat in seiner Jugend eine Tätigkeit besonders gerne ausgeübt und bekommt dadurch auf eine Fertigkeit vier Lernpunkte. Dabei sollte beachtet werden, daß die Fertigkeit in seiner Jugend ausgeübt wurde. Ein guter Spieler nutzt dies nicht aus, um weitere vier Lernpunkte auf eine Waffe zu bekommen, sondern überlegt sich was gescheites, wie z.B. könnte ein Ritter besonders gerne gemalt haben, oder ein Hobbit Dieb besonders oft geangelt haben. Natürlich kann der Charakter auch seit seinem 5 Lebensjahr das Schwert geschwungen haben oder Abwehrrollen geübt haben; das macht ja jedes 5-10 jähriges Kind, oder nicht ? (! Es ja keinen Nachteil, also die Charakterjugend ein bißchen ausarbeiten)
- 52) Der Charakter hat blitzartige Reaktionen, die ihm neben einem +20 Reaktionsbonus zusätzlich einen Bonus von +1 auf seine Attacke- und Paradowürfe geben. Gleichzeitig wird er jedoch an ein furchtbares Kindheitserlebnis geplagt, bei dem ein Geschoß eine böse Rolle spielte. Bei jedem Angriff mit einer Schuß oder Wurfwaffe besteht eine 10% Chance, daß er sich vor Angst W10 Runden zusammenrollt.
- 53) Der Charakter hatte einen Freund einer anderen Rasse. Von dem hat er Sprachen und Gebräuche gelernt, wodurch er 10 Lernpunkte auf eine Sprache bekommt, die weder seine Muttersprache noch Allgemeinsprache ist.
- 54) Die außergewöhnliche innere Stärke des Charakter gestattet ihm, Schmerzen zu ertragen und ihm somit einen Bonus von +20 auf die Lebensenergieprobe nach kritischen Treffern gibt. Diese innere Kraft erwächst aus dem Kampf gegen eine seltene, chronische Krankheit. Pro

- Woche besteht eine 9% Chance, daß der Charakter für W10 Tage unter Schweißausbrüchen leidet und sein Körper von Schwären und Ausschlag überzogen wird. Während dieser Zeit handelt er mit einem allgemeinen Malus von -20 und seine persönliche Ausstrahlung und Aussehenswert werden halbiert.
- 55) Der Charakter hat in seiner Lehre viel und fleißig gelernt, und bekommt dadurch 2 Lernpunkte in ein frei wählbaren Fertigkeit. (es müssen weitere 2 Lernpunkte eingesetzt werden, um das entsprechende Talent auf 66% des Maximalwertes zu bekommen, ansonsten beherrscht es der Charakter mit 40%)
- 56) Durch seine zarten Handgelenke ist der Charakter in der Lage Wurfobjekte besonders präzise zu zielen; für Wurfangriffe und Wurfaktionen gilt ein +20 Poolbonus. Leider besteht bei jeder Landung nach einem Sturz oder Sprung, Klettern, Hängen, Sprint oder Spurt eine 4% Chance, daß er sich die betreffenden Körperteile verstaucht, wodurch er W10 Runden außer Gefecht ist und W10 Tage lang die verletzten Körperteile nur mit -50 einsetzen kann.
- 57) Der Charakter hat von seinem Lehrmeister einen Talisman bekommen, den er für eine frei wählbare Fertigkeit einsetzen kann. Wenn dem Charakter nach einer Runde Konzentration eine Selbstbeherrschungsprobe gelingt bekommt er einen +10 Bonus auf diese Fertigkeit. Der Talisman ist eine Halskette mit einem Emblem und besitzt unendlichen Wert für den Charakter.
- 58) Der Charakter hat in seiner Jugend eine Räuberbande beobachtet, wie sie eine Beutekiste versteckt haben. Diese hat er sich genommen, was sich einige Tage später als großer Fehler herausstellen sollte, denn diese Räuber wollen seinen Tod. Aber der Charakter hat in der Kiste 150 Goldstücke gefunden. Bei der Rückkehr der Räuber hat man leider seine Spuren zurück zu seinem Unterschlupf verfolgt und ihn auch gesehen. Er konnte gerade noch entkommen.
- 59) Die schnelle, aber leise Schrittweise des Charakters liefert ihm einen +20 Bonus auf Schleichen und Gleichgewichtsmanöver, erhöht seinen Meuchelwert um +5. Diese Fähigkeit ist die Folge einer ungewöhnlichen Struktur des Innenohrs, die allerdings auch Nachteile mit sich bringt: Wenn sich der Charakter im Wasser oder bei Regen nicht in einem geschlossenen, trockenen Raum aufhält, verliert er zeitweilig das Gehör und handelt mit einem allg. Malus von -30 (er kann jedoch normal schwimmen)
- 60) Der Charakter ist schizophran (2 Charakterblätter). Er wechselt seine Persönlichkeit immer dann, wenn er im Streß steht (z.B. im Kampf). Dann wird ausgewürfelt welche Persönlichkeit er für die nächste Zeit annimmt.(1-50,51-100). Allerdings kann ich der Charakter teilweise unbewußt an seine andere Persönlichkeit erinnern und deshalb bekommt die eine Persönlichkeit 25% der Erfahrungspunkte der anderen noch zusätzlich.
- 61) Der Charakter kann durch den Kampf gegen eine starke Gräserallergie (-20 allgemein bei Gräserpollenflug) Schmerzen und Verletzungen besser verkraften und bekommt einen +20 Lebensenergiebonus.
- 62) Unsterblich (Highländer): Der Charakter ist relativ unsterblich, erfährt dies aber erst, wenn er das erste Mal *gestorben* ist. Nach diesem Zeitpunkt kann der Charakter nur noch durch das Abtrennen oder Zerstören seines Kopfes getötet werden, woraufhin sich sein Körper in reine Energie verwandelt und nicht wiederbelebt werden kann. Er kann unter Wasser atmen... . Allerdings erleidet der Charakter Schmerzen und Erschöpfung genauso wie jeder andere, d.h. alle Mali kommen bei ihm voll zur Geltung. Des weiteren fällt es dem Charakter durch seine unbegrenzte Lebensspanne schwer, etwas neues zu erlernen, so daß sich seine Lernkosten verdoppeln. Selten wird er auf andere Unsterbliche treffen, die sich dann größtenteils mit ihm duellieren wollen. Für diese Duelle gelten strikte Regeln (rituelle Herausforderung mit vollem Namen, Kampf Mann gegen Mann, nicht auf heiligem Boden), die eingehalten werden müssen. Der Sieger dieser Duelle bekommt nach dem Tod des Konkurrenten dessen Fähigkeiten zu 50% der entsprechenden Werte.

- 63) Völkerfreund: Der Charakter verfügt über ein ausgeprägtes Verständnis eines Volkes, einschließlich Sprache (+20 auf Sprachkunde für die entsprechende Sprache), Denkgewohnheiten, Lebensart und Geheimnissen.
- 64) Auf der Familie des Charakters liegt folgender Fluch (der McFly Fluch):
Der Charakter kann keine Herausforderung, die in der Feigheit bezichtigt, ablehnen. Allerdings hat der Charakter während einer solchen Herausforderung einen Bonus von +20 auf Kraft, Geschicklichkeit und Reaktion.
- 65) Der Charakter kommt aus einer reichen Familie, wodurch er Güter und Kapital besitzt. Er hat ein festes Einkommen von 5 Goldstücken pro Monat.
- 66) Der Charakter bekommt einen +5 magischen Gegenstand vererbt.
- 67) Der Charakter ist sehr risikofreudig im Bereich der Magie. Er bekommt einen Bonus von 10 auf jeden Risikowurf (AZP-10). Allerdings hat er besonders oft Pech, wenn ihm ein Risikozauber nicht gelingt. Dann erhöht sich der Patzerwurf um 25+W50 (einmal auswürfeln). Der Risikozauber kann sich aber nur auf ein Minimum von 2 reduziert werden.
- 68) Der Charakter ist besonders stark (+10 ST). Allerdings ist er auch nicht ganz helle und hat dadurch 5 Lernpunkte weniger als normal.
- 69) Der Charakter geht sehr sparsam mit seiner magischen Kraft um, was sich so auswirkt, daß Zaubersprüche einen Magiepunkt weniger kosten (Sprüche der Stufe 1 sind kostenlos). Dies kommt dadurch, daß er die Spruchlisten besonders gut lernt und in die tiefsten Geheimnisse der entsprechenden Sprüche eintaucht. Durch diese zeitaufwendigere Methode Spruchlisten zu lernen hat er einen Malus von 10 auf den Spruchlisten-Erlernungs-Wurf.
- 70) Der Charakter kommt aus einer sehr reichen Familie, wodurch er Güter und Kapital besitzt. Er hat ein festes Einkommen von 10 Goldstücken pro Monat.
- 71) Der Charakter leidet unter einem seltenem Gendefekt. Die körperlichen Attribute (Kr, Ge, Re, Le) sinken jährlich um 3, deshalb verläßt sich der Charakter auf seine geistigen Fähigkeiten (In, Sb, WE, Gab, Gla, Gei) und steigert diese jährlich um 2.
- 72) Der Charakter hat ein Amulett gefunden, welches ein Magiepunktvermehrter x2 ist und ein Zaubervermehrter +3 ist (für seinen Magiebereich). Leider lastet ein Fluch auf dem Amulett, weil es aus einem Diebesgut stammt. Der Fluch läßt den Träger bei Neumond zu einer Schattengestalt werden (fast transparent) und bevor der Charakter kein humanoides Wesen getötet hat, wird er nicht wieder sichtbar. Wenn der Träger das Amulett loswerden will, muß ihm ein Willenstreit gegen Willenskraft 75 gelingen (nach jedem Mord ist ein Wurf möglich).
- 73) Der Charakter bekommt eine Waffe, die einen zusätzlichen Kritischen Treffer verursacht.
- 74) Der Charakter bekommt eine Waffe die einen zusätzlichen Kritischen Treffer C (einer zufälligen Liste aus dem Spelllaw) verursacht.
- 75) Der Charakter bekommt einen +10 magischen Gegenstand vererbt
- 76) Der Charakter bekommt eine heilige Waffe vererbt. Die Waffe besitzt außerdem eine recht hohe Intelligenz und kann mental mit dem Charakter kommunizieren. Der Charakter kann aber nur laut antworten. Diese Waffe hat leider den Nachteil, daß sie im Kampf immerzu auf den Geist des Charakters einredet und ihn doch recht stark irritiert, was sich durch einen Malus von -15 auf den Pool auswirkt, wenn keine Selbstbeherrschungssprobe gelingt. Jede Runde ist ein neuer Wurf nötig. Die Waffe redet aber kein sinnvolles Zeug, sondern labert den Charakter zu den ungünstigsten Zeitpunkten voll, wenn man allerdings den Rat brauchen könnte, schweigt die Waffe, brummelt unverständliches Zeug oder stimmt ein Trauerlied an.
- 77) Der Charakter hat die Fähigkeit Entfernungen besser abzuschätzen, wodurch sich seine Reichweiten (sehr nah bis weit, die Maximalreichweiten für ballistische Entfernungen ändern sich nicht) um 30% erhöht werden. Weiterhin erhöht sich sein Talentwert Maße und Entfernungen schätzen um 15 Punkte.
- 78) Dem Charakter wird ein Reittier vererbt. (1-50: Stufe 1, 51-75: bis Stufe 2, 76-90: bis Stufe 3, 91-95: bis Stufe 4, 96-99: bis Stufe 5, 100: bis Stufe 7) {C&TI, Seite 9}
- 79) Dem Charakter wird ein Gegenstand mit einem Spruchspeicher vererbt.

- 80) Der Charakter bekommt einen +15 magischen Gegenstand vererbt.
- 81) Völkerfreund : Der Charakter verfügt über ein ausgeprägtes Verständnis zweier Völker, einschließlich Sprache (+20 auf Sprachkunde für die entsprechende Sprache), Denkgewohnheiten, Lebensart und Geheimnissen.
- 82) Der Charakter bekommt einen +5 magischen Gegenstand vererbt
- 83) Der Charakter ist sehr magierückschlagresistent, was alle AZP Modifikationen um 15 +W50 (einmal würfeln) senkt. Allerdings kommt das dadurch, daß der Charakter öfter patzt, als andere. Seine Patzerwahrscheinlichkeit wird um 2 Punkte (auf 4) erhöht.
- 84) Der Charakter widersetzt sich der Essenzmagie mit zusätzlichem +20 Bonus. Das kommt daher, daß seine Mutter während der Schwangerschaft mit Magie behandelt wurde. Leider ist er etwas anfällig in den beiden anderen Bereichen (1-40: -5; 41-80:-10; 81-100:-15)
- 85) Der Charakter besonders viel Glück mit Waffen, weshalb er bei jedem Waffenpatzer eine 50% Chance hat, daß dieser nicht zum Tragen kommt. Das kommt allerdings auch durch seine von Haus aus vorsichtige Art, weshalb er einen Malus von -5(1-80) bzw. -10(81-100) auf seine Waffenpools bekommt.
- 86) Der Charakter ist sehr magieanfällig, was ihm einen zusätzlichen Malus auf Essenzmagie (1-33), Leitmagie (34-66) oder Mentalmagie (67-99) (bei hundert auf alle drei) von 10 gibt. Allerdings bekommt er einen Bonus von 5 (wenn oben 100, dann Bonus 10) auf Gift und Krankheitsresistenzen.
- 87) Der Charakter haßt Waffen und kann keine Lernpunkte für Waffen verwenden. Allerdings kann er sich gut verstecken und bekommt jeweils 4 Lernpunkte auf Schleichen & Sich verbergen. Inzwischen hat er natürlich gelernt, daß man im Abenteuerleben auch Waffen braucht und hat keine weiteren Probleme eine Waffe zu den normalen Kosten zu erlernen.
- 88) Du bist ein Feigling gewesen (die schlechte Eigenschaft Feigheit muß bei dir wenigstens 2 betragen) und bekommst einen Lernpunkt auf Laufen.
- 89) Man hat dich früher oft und lange gejagt. Auf der Fluch gerätst du zu 10% in Panik und rollst dich für 1W10 Runden zusammen. Allerdings bekommst du auf Laufen 4 Lernpunkte.
- 90) Der Charakter bekommt eine Waffe die einen zusätzlichen Kritischen Treffer D (einer zufälligen Liste aus dem Spelllaw) verursacht
- 91) Der Charakter ist sehr magiebegabt und kann Magiepunkte von einer anderen Quelle der Macht sich durch eine einfache Konzentrationsübung zunutze machen. Hierfür muß ihm eine einfache Selbstbeherrschungsprobe gelingen. Sodann bekommt er 1 W100% der verfügbaren Energiepunkte einer beliebigen Quelle der Macht zu seinen vorhandenen addiert. Gelingt ihm die Probe nicht, so verliert er 1 W100% seiner maximalen Lebensenergie, wobei er den Lebensenergieverlust durch vorhandene Energiepunkte auffangen kann.
- 92) Dem Charakter wird ein Gegenstand mit einem Spruchspeicher vererbt.
- 93) Der Charakter ist sehr mächtig und kann Zaubersprüche eine Stufe über seiner anwenden. Falls er noch höherstufige Zauber anwenden will, so wird seine Stufe für die fälligen AZP-Würfen um eins erhöht.
- 94) Der Charakter ist extrem langsam, was sich mit einem Malus von 15 auf Reaktion auswirkt. Allerdings ist er in Kämpfen so oft getroffen worden, daß er es gelernt hat schnell die Benommenheit zu überwinden, was bei ihm jede Benommenheitsphase um 2 verringert.
- 95) Der Charakter leidet unter einem seltenem Gendefekt. Er wächst immer weiter und seine körperlichen Eigenschaften steigen jährlich um 2 (Kr, Ge, Re, Le, Größe). Allerdings sinken dadurch auch jährlich alle! anderen Attribute um 1.
- 96) Der Körper des Charakters verringert alle 2 Runden jede blutende Wunde um 1/Rd. (z.B. $2/Rd+3/Rd+1/Rd=6/Rd$ nach $2 Rd$ $1/Rd+2/Rd=3/Rd$)
- 97) Der Charakter ist körperlich sehr begabt und bekommt einen Bonus von +3 auf alle Talente, die unter anderem von Geschicklichkeit, Reaktion, Lebensenergie und/oder Kraft abhängen.
- 98) Der Charakter bekommt eine Waffe die einen zusätzlichen Kritischen Treffer E (einer zufälligen Liste aus dem Spelllaw) verursacht

- 99) Der Charakter darf ein Attribut um 1W10 (1-60) oder 1W20 (61-100) Punkte erhöhen
- 100) Der Charakter darf sich für eine weitere Hintergrundoption eine aussuchen.

Besitztümer

Auf der folgenden Tabelle ist zusammengefaßt, über welche Besitztümer der Held zu Beginn seiner Karriere verfügen kann. Dem Spieler hat jetzt dreimal die Gelegenheit auf dieser Tabelle mit einem W100 zu würfeln, wobei er allerdings nur einmal pro Spalte würfeln darf. Die Würfe auf dieser Tabelle dürfen nicht wiederholt werden, allerdings kann es weitere Würfe durch eine entsprechende Hintergrundoption geben. Viel Glück.

Wurf	Geld	Kleidung	Rüstung	Waffe	Zauber 1	Zauber 2		
≤ -50	nichts	Lendenschurz	nichts	nichts	nichts			
-45 – 01	1 W6 Kr	Lumpen	Lumpen	kleiner Knüppel				
03 – 05	1 W6 He							
06 – 10	1 W20 He							
11 – 20	1 W10 SS	normale Kleidung	normale Kleidung	billigste Waffe einer beliebigen Kategorie			Spruchrolle mit zufälligem Spruch der Stufe 1 W6	
21 – 30	2 W20 SS							
31 – 40	1 W6 GS							
41 – 50	2 W6 GS							
51 – 60	2 W10 GS	gute normale Kleidung	Rüstung bis Klasse IX	Standardwaffe einer beliebigen Kategorie	+1 Spruchvermehrter	Spruchspeicher bis Stufe 5		
61 – 70	2 W12 GS							
71 – 80	2 W20 GS							
81 – 90	Edelsteine (1W100GS)	maßgeschneiderte sehr gute normale Kleidung + Reisekleidung + Esel/Maultier oder Ochsenkarren	Rüstung bis Klasse XXVIII	beliebige Waffe bis 120% der Standardkosten	+2 Spruchvermehrter	Magiepunkte-multiplikator x2		
91 – 95	je 1W100 Kr, He, SS, GS							
97 – 100	1 W6 MS	#101-150 + kl. Schlachtroß	beliebige Rüstung	2 beliebige Waffen	Zauberbuch 1W6 Listen, jeweils bis 1W10			
101 – 150	Edelsteine (3W100GS)	maßgeschneiderte edle Kleidung + 2x gute normale Kleidung	Rüstung bis Klasse XXXIII	beliebige Waffe	+3 Spruchvermehrter	Magiepunkte-multiplikator x3		
151 – 180	Edelsteine (5W100GS)							
181 – 199	1 W12 PS	#101-150 + kl. Kutsche oder kl. Schlachtroß	beliebige Rüstung, 20%	1 beliebige Waffe + 10 Material	+5 Spruchvermehrter			
200 – 250	2 W6 MS	#97-100 & maßgeschneiderte edle Kleidung (3x) + 3x edle Reisekleidung	leichter oder stark verziert	1 beliebige Waffe +10 magisch	Zauberstab (1,5m) mit 1xtägl. Spruch bis Stufe 10			
251 – 299	2 W20 PS			1 beliebige Mithril Waffe	Zauberstab (1,5m) mit 3xtägl. Spruch bis Stufe 10			

≥ 300	2 W10 MS	#200-250 + beliebiges Transportmittel bzw. Tier		1 beliebige Waffe +25 magisch	Zauberbuch 3W6 Listen, jeweils bis 1W20
-------	----------	--	--	-------------------------------------	--

Schlechte Eigenschaften

Diese Eigenschaften spiegeln die schlechten Seiten der Charaktere wieder. Der Spieler hat zu Beginn die oben angegebenen Negativpunkte auf die folgenden Eigenschaften zu verteilen. Eine schlechte Eigenschaft kommt zum Tragen, wenn es dem Charakter nicht gelingt, mit einem W20 **über** den Eigenschaftswert zu würfeln. Schlechte Eigenschaften können Werte von 0 bis 20 annehmen.

In der nebenstehenden Tabelle sind die Zahlen vor den schlechten Eigenschaften **Gewichtungsfaktoren**, d.h. steht dort eine x 2), so steigt diese Eigenschaft um 2 Punkte für jeden Negativpunkt, den man auf diese schlechte Eigenschaft verteilt. Bei Dezimalzahlen wird aufgerundet.(man erinnert sich: IMMER gegen den Spieler!) Jedesmal, wenn man eine neue Stufe erreicht, kann man zwei Proben auf eine der schlechten Eigenschaften ablegen. Falls das Ergebnis von mindestens einer gewürfelten Zahl nicht über dem entsprechenden Wert liegt, darf man den Wert dieser schlechten Eigenschaft um einen Punkt senken.

x 1)	Aberglaube
x 1)	Angst vor Dunkelheit
x 1)	Angst vor Feuer
x 1)	Feigheit
x 1)	Goldgier
x 1)	Jähzorn
x 1)	Neugier
x 1)	Spielsucht
x 1)	Totenangst
x 1.5)	Freßsucht
x 1.5)	Kleptomanie
x 1.5)	Trunkenheit
x 2)	Eitelkeit
x 2)	Höhenangst
x 2)	Hydrophobie
x 2)	Klaustrophobie

Erläuterung der schlechten Eigenschaften

Aberglaube

Aberglaube ist die einzige schlechte Eigenschaft, auf die keine Probe abgelegt werden muß. Statt dessen muß sich der Charakter für jeden Punkt, den er auf diese schlechte Eigenschaft verteilt, einen der Aberglauben aussuchen, welche ab Seite 41 in diesem Abschnitt aufgeführt werden. Anschließend muß sich der Charakter in jeder Situation seinen Aberglauben entsprechend verhalten. Falls er dies nicht tut, so ist dem Meister anzuraten, dem Charakter wenigstens 100 Punkte pro Verstoß gegen einen Aberglauben, wegen nicht rollengerechten Spiels, von seinen Abenteuerpunkten für diesen Abend abzuziehen!

Angst vor Dunkelheit

Diese schlechte Eigenschaft kommt zum Tragen, wenn der Charakter sich in völlige Dunkelheit begeben soll. Als völlige Dunkelheit wird hierbei sowohl ein gut abgedunkelter Raum, ein unbeleuchteter Tunnel oder eine magisch erzeugte Dunkelheit angesehen. Charaktere mit Nachtsicht sollten diese schlechte Eigenschaft nicht wählen. Falls die schlechte Eigenschaft zum Tragen kommt, so versucht der Charakter mit allen Mitteln, Licht zu schaffen, oder er flieht aus der Dunkelheit.

Angst vor Feuer

Jedes offene Feuer wird von einem Charakter mit dieser schlechten Eigenschaft gemieden. Besonders ungünstig wirkt sich dieses Talent gegen magisch erzeugtes, heißes Feuer aus, wie zum Beispiel eine Feuerlanze, insbesondere wenn man sie selber erzeugen will. Als offenes Feuer gilt bei diesem Talent auch ein Kaminfeuer oder eine Fackel, nicht jedoch eine geschlossene Lampe oder Zaubersprüche wie Taschenlampe, die keine Hitze verbreiten.

Eitelkeit

Ein Charakter, der über diese schlechte? Eigenschaft verfügt, wird alles unternehmen, um sein Aussehen auf einem möglichst perfekten Stand zu halten. So kann es seinen Mitstreitern passieren, daß ein Charakter, dessen Eitelkeitsprobe um wenigstens 10 Punkte gelang, sich weigert, durch den selbst gegrabenen Fluchttunnel zu kriechen, da dieser ziemlich schmutzig aussieht. Ob sie dies genauso tolerieren werden wie die Weigerung desselben Charakters, den Tunnel überhaupt mitzugraben? Auch addieren sich im Laufe der Zeit die Ausgaben für Bäder, die der Charakter spätestens alle drei Tage aufsuchen will. (Nach Möglichkeit auch jede Woche einen Friseurbesuch).

Feigheit

Vor jedem Kampf oder bei gefährlichen Situationen (z.B. die Erkundung eines Ganges) wird eine Probe gegen diese schlechte Eigenschaft nötig. Falls die Eigenschaft zum tragen kommt, so kann der Charakter an dem anstehenden Kampf nicht teilnehmen sondern wird statt dessen eine sichere Stelle weitab vom Kampfgeschehen aufsuchen bzw. wird er jemand anders die Gefahr bezwingen lassen.

Freßsucht

Der Freßsucht verfallene Helden neigen dazu, ihre Lebensmittelvorräte auf recht individuelle Art aufzuteilen. Als erstes Essen sie soviel sie können, und der Rest wird für später aufgehoben. Dies führt zum einen häufig zu Mißverständnissen unter den Gruppenmitgliedern als auch zu der Gefahr, ihre Statur zu 'erweitern'! Pro Jahr besteht eine (Eigenschaftswert Freßsucht) in Prozent Wahrscheinlichkeit, in der Tabelle auf Seite 40 um eine Gewichtsklasse nach unten zu rutschen.

Goldgier

Eine um mehr als 10 Punkte gelungene Probe gegen Goldgier bedeutet, daß der Charakter alle Vorsicht fahren läßt, um den Schatz, den er vor sich sieht, in seinen Besitz zu bringen. Er wird in diesem Fall auch gegen seine Kameraden vorgehen, falls sie sich ihm in den Weg stellen. Proben, die um weniger als 10 Punkte gelingen, lassen den Charakter noch einigermaßen vorsichtig sein, obwohl er sich nicht auf normale Weise von dem Schatz ablenken lassen wird.

Höhenangst

Wer kennt es nicht, dieses flaue Gefühl im Magen, das mit zunehmender Höhe immer stärker wird, bis es schließlich jegliche Bewegung (bei einer Probe, die um mehr als 10 Punkte gelang) verhindert. Der Meister sollte jedesmal Proben ablegen lassen, wenn der Charakter das erste Mal mehr als 5 Meter in die Tiefe schauen kann, wobei für jeweils weitere 5 Meter einen Bonus von einem Punkt gibt. Bei Charakteren, deren Intelligenz größer als 60 ist, werden die Proben auch fällig, wenn er nur an eine Situation denken muß, in die er sich begeben soll, die es nötig macht, Proben abzulegen. Hierbei wird die Höhe durch eine Probe gegen das Talent **Maße schätzen** (siehe Seite 110) bestimmt.

Hydrophobie

Wasser ist zum Trinken und eventuell Waschen da, jawohl! Ein Charakter, der mit dieser schlechten Eigenschaft ausgestattet ist, hat garantiert etwas gegen andere Verwendungszwecke, wie Schwimmen, Rudern, Segeln...! Um es wissenschaftlich auszudrücken: Die Größe der duldbaren, zu überquerenden Wasserfläche ist umgekehrt proportional zu der Größe des Eigenschaftswertes. Eine Probe wird jedesmal fällig, wenn der Charakter Wasser überqueren soll, das tiefer ist, als er lang ist. Eine Ausnahme von dieser Regel ist die Überquerung von Brücken. Hier müssen nur Proben ab einem Eigenschaftswert von 19 abgelegt werden.

Jähzorn

Hierzu braucht man eigentlich kaum etwas zu schreiben. Proben werden fällig, wenn der Meister meint, daß der Charakter gereizt worden ist. Eine gelungene Probe kann durch eine Probe auf Selbstbeherrschung aus der Welt geschafft werden. Allerdings wird auf diese Probe auf Selbstbeherrschung noch der zwanzigfache Betrag aufgeschlagen, um den die Probe auf Jähzorn gelungen ist. Diese Probe auf Selbstbeherrschung wird übrigens hinfällig, wenn der Charakter auch noch über Berserkerangabe verfügt. Dieser kommt sofort zum Tragen, sobald eine Jähzornprobe gelungen ist.

Klaustrophobie

Klaustrophobie beschreibt die Angst vor geschlossenen Räumen. In einem Abenteuerrollenspiel ist es allerdings eher die Angst vor verschlossenen Räumen, insbesondere wenn man sich darin befindet. Auch der Aufenthalt unter einem Berg, der jede Sekunde zusammenbrechen kann und von Ignoranten Tunnel genannt wird, ist mit dieser schlechten Eigenschaft nur nach einer mißlungenen Probe möglich. Falls der Charakter in die Situation kommen sollte, in einen Kerker gesperrt zu werden, so muß er jede Stunde eine Probe ablegen. Falls 10 von diesen Proben in Folge gelingen, so muß er sich permanent von 10 seiner Intelligenzpunkte trennen, jedenfalls so lange, bis sein Wahnsinn geheilt werden kann.

Kleptomanie

Ein Held mit dieser schlechten Eigenschaft verspürt das unwiderstehliche Verlangen, seine Hände in fremder Leute Taschen zu stecken und sie möglichst voll wieder herauszunehmen. Zur Not würde er auch die Tasche von bekannten Leuten nehmen. Es ist allerdings anzuraten, das Talent Taschenspielererei (siehe Seite 117) auf einen möglichst hohen Wert zu steigern. Ansonsten könnte es sein, daß intolerante Leute den Helden mit Hilfsmitteln wie Federn und Teer maßregeln.

Neugier

Ein Charakter, der diese schlechte Eigenschaft hat, ist neugierig. Wer hätte das gedacht? Eine Talentprobe wird jedesmal fällig, wenn der **Meister** meint, daß der Charakter ein Geheimnis relativ einfach lösen kann. Als einfach gilt für den normalen Abenteurer allerdings kein Besuch einer Bibliothek, eher der Einsatz seines Lebens. Das seltsame Scharren in dem Raum, in welchem sich vorhin noch die 5 Orks aufgehalten haben, ist ein solches Geheimnis. Der Grund, aus dem dieser riesige Diamant hier herumliegt, allerdings nicht. Dies ist eher ein Fall für Super..., ähm Goldgier.

Spielsucht

Spielsucht verleitet den Charakter dazu, bei jeder sich bietenden Gelegenheit um Geld oder ähnliches zu spielen. Nach jeweils einer Runde des Spiels bzw. 1 Stunde Spielzeit kann der Charakter eine weitere Probe gegen diese schlechte Eigenschaft ablegen.

Totenangst

Totenangst, oder besser Untotenangst, entspricht der panischen Furcht des Charakters vor, na was schon, natürlich Untoten. Wenn diese schlechte Eigenschaft zum Tragen kommt, wird der Charakter vor jedem Untoten, dem er begegnet, fliehen. Neue Proben, um seine Angst zu bezwingen, darf der Charakter erst nach Ablauf von 30 Minuten ablegen, oder wenn der Meister meint, daß ein äußerer Anlaß (z.B. die schwere Verletzung eines Freundes) eine neue Probe rechtfertigt.

Trunkenheit

Gibt an, ob der Charakter in Gefahr ist, dem Alkoholismus zu verfallen, was bei einem Wert von 20 garantiert geschieht. Bei geringeren Werten muß die Figur jedesmal, wenn sie die Gelegenheit hat, einfach an alkoholische Getränke zu kommen, eine Probe gegen Trunkenheit ablegen. Gelingt diese, so muß er wenigstens ein (großes) Glas trinken. Danach sind weitere Proben fällig, auf welche die Anzahl der gelungenen Proben aufgeschlagen wird. Natürlich kann der Charakter auch nach einer mißlungenen Probe weiter *saufen*, aber dann wird diese Probe wie eine gelungene gehandhabt. Weiterhin ist es Spielercharakteren auch möglich, soweit der Meister dies zuläßt, ein Getränk auszuwählen, das er bevorzugt. Dann steigt der Trunkenheitswert für dieses Getränk um 8 Punkte, während der Charakter allen anderen Getränken um 5 Punkte leichter widerstehen kann.

Erik Danske meint, daß Sauflust eine für einen Nordländer unerläßliche Eigenschaft ist, deshalb setzt er mit 12 Negativpunkten seine Trunkenheit auf 18. Weiterhin spuken ihm Geschichten über Klabautermänner im Kopf herum, also setzt er seinen Aberglauben mit 12 Punkten auf 12 und wählt fast alle Aberglauben aus der Liste auf Seite 41. Zum Zwecke der Befriedigung seiner Plünderungslust setzt er seine Goldgier auf 10. Als Seemann hat er natürlich etwas Höhenangst, die er mit seinen restlichen drei Punkten auf 6 setzt.

<i>Somit hat er:</i>	
<i>Spielsucht</i>	0
<i>Aberglaube</i>	12
<i>Goldgier</i>	10
<i>Totenangst</i>	0
<i>Angst vor Dunkelheit</i>	0
<i>Angst vor Feuer</i>	0
<i>Feigheit</i>	0
<i>Jähzorn</i>	0
<i>Neugier</i>	0
<i>Kleptomanie</i>	0
<i>(alles ehrlich geraubte Beute!)</i>	
<i>Trunkenheit</i>	12
<i>Hydrophobie</i>	0
<i>Klaustrophobie</i>	0
<i>Höhenangst</i>	6
<i>Eitelkeit</i>	0

Die Lernpunkte

Bei seiner Erschaffung beherrscht der Charakter noch keine Zaubersprüche.

Allerdings kann er mit Waffen bereits mehr oder weniger (eher weniger) gut umgehen. Seine Grundwerte errechnen sich aus der Geschicklichkeit und Kraft des Charakters. Bei jeder Waffe ist ein Wert angegeben, der mit Ge/Kr überschrieben ist und den Grundpool für die jeweilige Waffe angibt (Siehe Tabelle der Waffenklassen auf Seite 77). Die hier stehenden Werte geben an, wieviel Prozent der entsprechenden Eigenschaft (abgerundet!) in den Grundpool für diese Waffe fließen.

Auch bei den Talenten hat der Charakter bereits bestimmte Grundwerte: Er beherrscht jedes Talent mit 10% der kleinsten beeinflussenden Eigenschaft (siehe Tabelle der Talente auf Seite 121). Falls der Charakter allerdings die angegebene schlechte Eigenschaft hat, so muß er deren 10facher Wert noch von den begrenzenden Eigenschaften abgezogen werden.

Wenn sich später die Eigenschaftswerte erhöhen, können sich auch die Grundwerte der Talente und Waffen verändern, ohne daß man dafür Abenteuerpunkte verlernen müßte. Dies ist allerdings nur möglich, wenn man den Grundwert noch nicht gesteigert hat, indem man Lernpunkte oder Abenteuerpunkte darauf verwandt hat. Aber noch ist unser Held ja nicht erschaffen. Also weiter mit der Erschaffung:

Jedem Helden stehen bei seiner Erschaffung **20 Lernpunkte** zur Verfügung, die er für einen Beruf, Waffen, Talente und Zauber ausgeben kann, um so der Figur einen Anfang mit einigen Fähigkeiten zu ermöglichen. Immerhin sollte der Charakter zu Spielbeginn zwischen 14 und 18 Jahre alt (bei Elfen 100-200, bei Hobbits 30-50 und bei Zwergen 60-80 Jahre) sein, aber wenn der Spieler will, kann er auch mit einem 93-jährigem Menschen beginnen, der nach ca. 3½ Monaten an Altersschwäche sterben wird.

Um einen Beruf zu erlernen, muß der Abenteurer eine Anzahl an Lernpunkten aufwenden, die nach der Schwierigkeit bemessen werden, die das Erlernen dieses Berufs mit sich bringt. Die Zahl, die vor der Berufsbezeichnung (siehe Auswahl der Berufe auf Seite 34) in einem Kreis aufgeführt wird, ist die Anzahl an Lernpunkten, die ein Held braucht, um diesen Beruf zu erlernen.

Der Vorteil der Berufe liegt darin, daß die jeweiligen Talente, die bei dem Beruf aufgelistet sind, um den dahinter stehenden Wert gesteigert werden, **nachdem** der Charakter seine restlichen Lernpunkte ausgegeben hat. Allerdings dürfen die Talentwerte dabei nicht die Obergrenzen (s.o.) der jeweiligen Talente übersteigen.

Zusätzlich zu den Berufen kann der Charakter mit seinen Lernpunkten noch folgendes erlernen:

Für einen Lernpunkt kann der Held ein Talent auf 33% des Maximalwertes¹⁵ steigern, den Pool einer Waffe um 10 Punkte steigern¹⁶, die Grundattacke oder Grundparade¹⁷ einer Waffenkategorie um 1 steigern. Des weiteren darf der Charakter 6 Zauber auswählen, die aus einer Gruppe von Spruchlisten¹⁸ stammen müssen und deren Stufe nicht größer als 5 sein darf.

Für vier Lernpunkte kann der Charakter ein Talent auf 66%¹⁹ des Maximalwertes¹⁵ steigern, den Pool einer Waffe um 25 Punkte erhöhen¹⁶, die Grundattacke und die Grundparade¹⁷ einer Waffenkategorie um insgesamt 3 Punkte steigern. Auch können 12 Zaubersprüche einer Gruppe¹⁸ erlernt werden, deren Stufe 10 nicht übersteigen darf.

Für 10 Lernpunkte schließlich kann ein Talent auf 100%¹⁹ des Maximalwertes¹⁵ erhöht werden, man kann den Pool einer Waffe um 50 erhöhen¹⁶ oder die Grundattacke und –parade¹⁷ einer Waffenkategorie um insgesamt 5 steigern. Auch können 20 Zaubersprüche einer Gruppe¹⁸ erworben werden, deren Stufe 20 nicht übersteigen darf.

Lernpunkte können mehrmals für Zaubersprüche einer Gruppe ausgegeben werden, solange die oben angegebenen Beschränkungen nicht verletzt werden.

Selbstverständlich kann der Spieler sich aussuchen, für was er seine 20 Lernpunkte ausgibt. Er kann sie z.B. nur für Talente ausgeben, und so einen Charakter haben, der eine breite Basis an Fähigkeiten besitzt. oder er gibt sie nur für Zauber bzw. Waffen aus. Es sollte allerdings darauf geachtet werden, daß einige Talente wie z.B. **Allgemeinsprache** (falls diese nicht die Muttersprache ist) erlernt werden, damit die Charaktere sich untereinander auch verstehen können. Oder Lesen und Schreiben, oder Schwimmen, oder Knotenbinden, oder...

Falls es bei der Erschaffung zu Talentwerten kommen sollte, die 100 übersteigen, so gilt folgende Sonderregel: Der Betrag, um den das Talent den Wert von 100 nach der Erschaffung überschreitet, wird vor Beginn des ersten Abenteuers durch 10 geteilt (und abgerundet). Ein Talentwert von 127 bei der Erschaffung fällt also vor dem ersten Abenteuer auf einen Wert von 102 (Welcher bei Proben gegen das Talent immer noch als 120 angesehen wird).

Auswahl der Berufe

Als nächste Handlung bei der Erschaffung muß sich der Spieler nun einen der, ab Seite 34 aufgelisteten, Berufe aussuchen, falls er sich die Lernpunkte für den entsprechenden Beruf aufgehoben hat. Die Liste der Berufe ist folgendermaßen aufgebaut: Ganz links steht eine Zahl in einem Kreis. Dies sind die Lernpunkte, die der Held aufwenden muß, um diesen Beruf zu ergreifen. Rechts daneben steht die Bezeichnung des Berufs, die der Charakter nach Erlernen des Berufs offiziell führen darf²⁰. Danach sind die Voraussetzungen aufgeführt, die der Held erfüllen muß, um

¹⁵ Der maximal mögliche Wert für ein Talent ist der niedrigste der begrenzenden Eigenschaften.

¹⁶ Die Erhöhung des Pools wird auf den Grundpool addiert.

17 Die Grundattacke, Grundparade, der Pool und alles weitere zum Kampf wird ausführlich im Abschnitt

Das Kampfsystem ab Seite 75 beschrieben.

¹⁸ Die Magiearten, was eine Spruchliste ist, welche ein Charakter lernen darf und was dabei zu beachten ist (z.B. daß keine Sprüche ausgelassen werden dürfen), wird ausführlich im Abschnitt Das Magiesystem ab Seite 123 beschrieben. Als Gruppe von Spruchlisten bei der Erschaffung gelten die offenen Listen, die geschlossenen Listen einer Magieart, die prosaische Magie und die Grundlisten eines Zauberkundigen.

¹⁹ Hobbits benötigen nur 3 Lernpunkte, um ein Talent sogar auf 70% des Maximalwertes zu steigern. Für 100% benötigen sie 7 Lernpunkte.

²⁰ Das unrechtmäßige Führen einer Berufsbezeichnung kann in einigen Gegenden mit dem Tode bestraft werden.

diesen Beruf erlernen zu dürfen. Abschließend sind noch die Boni auf die verschiedenen Talente aufgeführt, die der Held nach Erlernen des Berufs und **nach** der Verteilung der übrigen Lernpunkte erhält. Diese Boni bekommt er durch die bisherige Ausübung seines Berufs. Allerdings darf das entsprechende Talent auch durch die Boni für einen Beruf nicht über die Obergrenze des Talentes steigen.

*Eric Danske, der sich als großen Seefahrer sieht, will natürlich Seemann werden. Er erwählt somit den Beruf des Matrosen. Also wendet er die 2 benötigten Lernpunkte für diesen Beruf auf und sein Talentwert Segeln wird **nachdem** er seine restlichen Lernpunkte verlernt hat, um 20 steigen, sein Richtungssinn um 15 und sein Schwimmen um 15. Weiterhin erhält er die festen Talente Himmelskunde und Knotenbinden.*

Auflistung der Berufe

<u>Beruf</u>	<u>Talentbonus</u>			
⑤ Alchimist	Alchimie	+ 35		
	Rechnen	+ 30		
	Gewichte/Werte schätzen	+ 5		
	mag. Dinge erkunden	+20		
④ Apotheker	Alchimie	+20		
	Pflanzenkunde	+10		
	Heilung	+20		
⑤ Arzt	Heilung	+45		
	Pflanzenkunde	+15		
	Alchimie	+5		
④ Assassine	Meucheln	+30		
	Schleichen	+15		
	Tarnen	+5		
② Barde	Singen & Musizieren...	+35		
	Minnekünste	+15		
	Tanzen	+5		
	Gassenwissen	+5		
	Beschatten	+5		
	Diplomatie	+5		
② Bauer	Tierkunde	+10		
	Pflanzenkunde	+10		
	Abrichten	+10		
	Knotenbinden			
	Wagenlenken			
③ Baumeister	Schreinern	+15		
	Waffenbau	+15		
	Maße schätzen	+10		
	Schlösser öffnen	+10		
	Wissen um die Physik			
③ Bergmann	Ausdauer	+25		
	Richtungssinn	+20		
	Wagenlenken			
④ Dieb	Taschenspielerlei	+15		
	Schlösser öffnen	+15		
	Schleichen	+15		
			Geheimfächer finden	+15
			Gassenwissen	+15

Beruf		Talentbonus	Beruf		Talentbonus	
② Feinschmied	Feinschmiedekunst	+30	② Matrose	Segeln	+20	
	Gewichte/Wert schätzen	+15		Richtungssinn	+15	
	Schlösser öffnen	+10		Schwimmen	+15	
	Schmieden	+10		Knotenbinden		
	Feilschen	+5		Himmelskunde		
② Gaukler	Taschenspielerei	+20	② Perlentaucher	Schwimmen	+40	
	Verkleiden	+15		Segeln	+10	
	Glücksspiel	+15		Tauchen		
	Entfesseln	+5	⑤ Ritter	Reiten	+15	
	Gassenwissen	+5		Ausdauer	+15	
③ Gesandter & Diplomat	Diplomatie	+30		Diplomatie	+15	
	Sprachkunde	+10		Singen & Musizieren...	+10	
	Lesen & Schreiben	+10		Fallen stellen / Jagen	+10	
	Beschatten	+5	Kampf zu Pferd			
② Jäger	Überreden & Überzeugen	+5	Fernkampf vom Pferd			
	③ Juwelier	Fallen stellen & Jagen	+20	Kampf in Vollrüstung		
		Gewichte/Werte schätzen	+30	③ Schmied	Waffenbau	+30
		Feinschmieden	+20		Ausdauer	+15
		Schlösser öffnen	+10		Tierkunde	+10
③ Kartograph		Richtungssinn	+30		Feinschmieden	+10
	Maße schätzen	+10	Feilschen		+5	
	Lesen & Schreiben	+10				
	Himmelskunde					
② Kaufmann	Feilschen	+20				
	Gewichte/Werte schätzen	+20				
	Überreden & Überzeugen	+10				
① Koch	Kochen	+30				
	Pflanzenkunde	+10				
	Tierkunde	+10				

Beruf	Talentbonus			
Schrift- ③ gelehrter	Lesen & Schreiben	+35	Fallen stellen / Jagen	+10
	Sprachkunde	+25	Ballista & Katapulte bed.	+10
Soldat ③	Ballista & Katapulte bed.	+10	Ausdauer	+10
	Ausdauer	+20	③ Waldläufer Richtungssinn	+10
	Kampf zu Pferd		Fallen stellen	+10
	Kampf in Vollrüstung		Pflanzenkunde	+10
Söldner ④	Beidhändiger Kampf	+15	Tierkunde	+10
	Reiten	+15	Klettern	+10
			Spuren lesen	+10

Wenn ein Charakter Zeit hat, seinen Beruf auszuüben, so verdient er im Monat normalerweise den prozentualen Anteil seines Talentwerts vom Kostenfaktor des Talents in Silberstücken. In dieser Summe sind bereits die Kosten für Unterkunft und Verpflegung beinhaltet. Soldaten erhalten normalerweise ihren Pool in SS, Magiekundige werden mit ihrer Stufe² in SS entlohnt.

*N`Toshi al bai aga Khan ist nebenberuflich Jäger (Hauptberuflich Held) und hat zwei Monate Zeit, zu Jagen. Sein Talentwert Fallen stellen / Jagen beträgt 63, der Kostenfaktor dieses Talentes ist 75. Er verdient also 4 GS, 7 SS, 2 Heller und 5 Kreuzer im Monat (63% von 75).
Der große Aventar, Alchimist und Adept der magischen Künste, ist hauptberuflich Alchimist mit einem Talentwert von 120. Falls er seinen Beruf ohne Verwendung seiner magischen Küste ausführt, so erhält er pro Monat 36 GS. Unter Verwendung seiner magischen Fähigkeiten kann er diese Summe sogar vervielfältigen, falls der Meister nicht meint, daß momentan keine Nachfrage nach magischen Tränken besteht und der erzielte Gewinn somit geringer ausfällt als die **garantierten** 36 GS, die durch Anwendung des Talentes zu verdienen wären.*

Manchmal kann der Held auch wählen, ob er die garantierte Summe verdienen will, oder ob er das Risiko eines zufälligen Verdienstes auf sich nimmt. Beim Feinschmieden kann der Held beispielsweise auf seinen Verdienst verzichten und kann dafür, soweit ihm die Örtlichkeiten zu Verfügung stehen, wertvolle Gegenstände herstellen. Wie wertvoll diese Gegenstände sind, findet man auf Seite 104 in der Talentbeschreibung zu Feinschmiedekunst.

Die Geschichte des Helden

Als Letztes muß der Spieler seiner Figur noch in Zusammenarbeit mit dem Meister einen Hintergrund in Form einer Geschichte verschaffen. Diese Geschichte sollte mehrere Kategorien abdecken. Zum einen muß darin der bisherige Werdegang des Helden aufgelistet sein. Weiterhin gehört die Gesinnung²¹ des Charakters in die Geschichte (zum mindesten andeutungsweise). Falls die Figur gläubig ist, so muß noch der Name des Gottes und, insbesondere bei Göttermagiern, die Auflagen des Gottes aufgelistet werden.

Aufgabe des Meisters ist es, aus dieser Geschichte die **Schicksalspunkte**²² zu bestimmen, die dieser Figur zur Verfügung stehen. Berücksichtigen sollte er hierbei, ob in der Geschichte ein positiver Hintergrund oder ein eher negativer Hintergrund aufgelistet wurde. Für die Geschichte sollte der Meister zwischen -5 und +10 Schicksalspunkte verteilen (Siehe folgendes Beispiel).

²¹ Es gibt 5 mal 5 verschiedene Gesinnungen. Diese Gesinnungen teilen sich in zwei Kategorien ein:

Die Einstellung des Gottes kann von **Gut** (Seine Anhänger sollten den Schwachen helfen und die Bösen [Untote, Dämonen, Räuber, Anhänger böser Götter...] strafen) über neutral (Anhänger dieser Götter sollten das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse aufrecht erhalten) bis **Böse** (Gläubige dieser Götter sollen das Gute vernichten und das Böse triumphieren lassen) differieren. Die Einstellung des Charakters kann von **geordnet** (hält sich streng an seine Richtlinien {egal ob Gut oder Böse}) über neutral (in Notsituationen ist es sinnvoll, die Richtlinien zu überschreiten) bis **chaotisch** (Die Richtlinien dieser Figuren werden als Empfehlungen angesehen, die man nicht einhalten muß) verlaufen. Im Laufe des Lebens eines Charakters können dessen Aktionen zu einer anderen Einordnung (in beiden Hauptkategorien) führen.

²² Genaueres zu den Schicksalspunkten findet man auf Seite 53.

Ein Königsson, der jederzeit einen unbegrenzten Kredit von seinem Vater bekommen kann, muß damit rechnen, daß der Meister der Meinung ist, daß die Strapazen eines Abenteuers zuviel für ihn sind und er sich deshalb sofort in das Schloß seines Vaters zurückzieht. Falls er einen sehr guten Grund dafür vorlegen kann, daß dies nicht möglich ist, so bekommt er mindestens 10 Schicksalspunkte von seinem Konto abgezogen.

Ein Bettler hingegen, der auf dem gesamten nördlichen Kontinent wegen eines Königsmordes, den er nicht begangen hat, gesucht wird, kann mit 10 Schicksalspunkten auf seinem Konto rechnen.

Auch die Auflagen, die eine Gottheit dem entsprechenden Helden auflagt, können Schicksalspunkte geben: Für die Auflage, jeden Ork unabhängig von der Situation zu töten, kann man, bei geordneter Einstellung des Charakters, 5 Schicksalspunkte geben. Für die Auflage, 10 Untote jedes Jahr zu erschaffen, kann man, bei geordnet - böser Einstellung, ebenfalls 5 Schicksalspunkte geben.

Verwendung der Größen- und Gewichtstabellen auf der nächsten Seite

Bei diesen Tabellen handelt es sich um *Richtlinien*, welche die Spieler bei der Erschaffung ihrer Figur berücksichtigen sollten. Innerhalb normaler Grenzen (3-95 auf W100) kann ein Spieler die Größe seiner Figur frei bestimmen. Dies bedeutet, daß ein Mensch zwischen 165 und 191cm, ein Elf zwischen 184 und 206cm... groß sein kann. Falls der Spieler eine andere Größe wünscht oder den Zufall entscheiden lassen will, so muß er auf der Größen- und Grundgewichte- Tabelle auf Seite 40 würfeln. Zusätzlich zu der Größe des Charakters wird auch noch (in Klammern) das durchschnittliche Gewicht eines entsprechend großen Vertreters der gleichen Rasse angegeben.

Je nach Gestalt des Charakters kann sein Gewicht vom Idealgewicht für seine Größe abweichen. Ein einfacher Wurf auf der Gestalt- und Gewichtsmodifikationstabelle auf Seite 40 bestimmt die Gestalt des Charakters (irgend etwas zwischen dürr und fett). Natürlich steht es dem Spieler auch diesmal frei, eine Gestalt auszuwählen, sofern die entsprechende Gestalt mit einem Würfelwurf zwischen 20 und 80 erreichbar ist. (z.B. kann der Spieler bei Zwergen und Hobbits zwischen schlank und stämmig, bei Menschen (je nach Geschlecht) zwischen schlank und stämmig bzw. zierlich und normal wählen). Zusätzlich zur Gestalt wird durch diesen Würfelwurf (bzw. diese wahl) auch noch ein Modifikator bestimmt, der zwischen -8 (für sehr dürre Menschen oder Elfen) und +10 (für richtig fette Hobbits) liegt. Dieser Modifikator legt fest, um wie viele Spalten das entsprechende Gewicht von der Größe in der Größen- und Gewichtstabelle abweicht. Klingt kompliziert, ist aber ganz einfach:

Daniel möchte für seinen Charakter Kurn Blackhand die Größe und das Gewicht festlegen. Er überläßt die Werte dem Zufall. Zuerst würfelt er für die Größe: 92. Ein Blick auf die entsprechende Tabelle sagt ihm: 188 – 190. Da er an der oberen Grenze der Kategorie gewürfelt hat, wählt er eine Größe von 190cm. Für seine Gestalt würfelt er eine 50 – normal, Modifikator 0. Also ist Kurn 190cm groß und wiegt 91 kg.

Auch Holger möchte für Erik Danske Größe und Gewicht bestimmen. Da ihm ein großer, nicht gerade schlanker Nordlandbarbar vorschwebt, will er nicht das Risiko eingehen, einen dünnen Zwerg zu erwürfeln. Also redet er solange auf den Meister ein, bis dieser ihm erlaubt, einen sehr großen Menschen zu wählen: 196cm. Hierzu wäre mindestens ein Wurf von 141 nötig gewesen. Weiterhin sucht sich Holger eine Gestalt von stämmig (77-84) aus, eben das schwerste, was wählbar ist. Somit ist Erik 196 groß und 107kg schwer. Durch seine Statur erhöht sich sein Gewicht um 3 Kategorien von 98 auf 107kg

Sehr starke Helden bringen naturgemäß noch eine große Muskelmasse auf die Waage, die hier nicht vernachlässigt werden soll. Ihr Gewicht erhöht sich noch um $(\text{Kraft} / 15 - 4)$ kg. Dieser Wert wird immer abgerundet. In unserem Beispiel bedeutet das, daß das Gewicht von Erik um eine weitere Kategorie (auf 110 kg) steigt, da seine Kraft 78 beträgt $(78/15 - 4 = 1)$. Das Gewicht von Kurn ändert sich nicht, da seine Kraft nur 74 beträgt. Bei Hobbits wird die Kraft nur durch 10 geteilt, da sie, im Vergleich zu den anderen Rassen, sehr schwächlich sind.

Größen- und Gewichte - Tabellen

Größen- und Grundgewichte- Tabelle								
offener W100 Würfelwurf	Größe (cm)	Gewicht (kg)	Größe (cm)	Gewicht (kg)	Größe (cm)	Gewicht (kg)	Größe (cm)	Gewicht (kg)
	Menschen		(Halb-) Elfen		Zwerge		Hobbits	
Gewicht unter	-1,5 kg pro 3 cm		-2,5 kg pro 3 cm		-3 kg pro 3 cm		-0,5 kg pro 3 cm	
< -220	≤ 146	(≤ 59)	≤ 173	(≤ 60)	≤ 117	(≤ 71)	≤ 72	(≤ 17)
-220 bis -191	147-149	(60)	174	(61)	118	(72)	73-74	(18-19)
-190 bis -181	150-151	(61)	175	(62)	119	(73)	75-76	(20)
-180 bis -161	152-154	(62-63)	176-177	(63-64)	120-121	(74-76)	77-79	(21)
-160 bis -91	155-157	(64)	178	(65)	122	(77)	80-81	(22)
-90 bis -81	158-159	(65-66)	179	(66)	123	(78-79)	82-84	(23)
-80 bis -66	160-162	(67-68)	180-181	(67)	124	(80-81)	85-86	(24)
-65 bis -41	163-164	(69-70)	182-183	(68)	125-126	(82)	87-89	(25)
-40 bis 5	165-167	(71-72)	184	(69-70)	127	(83-85)	90-91	(26)
6 bis 8	168-169	(73)	185-186	(71-72)	128-129	(86)	93-94	(27-28)
9 bis 14	170-172	(74-75)	187-188	(73-74)	130	(87-88)	95-97	(29)
15 bis 23	173-174	(76-77)	189-191	(75-77)	131	(89)	98-99	(30-31)
24 bis 35	175-177	(78-79)	192-193	(78-82)	132	(90-91)	100-102	(32)
36 bis 50	178-179	(80-82)	194-195	(83-84)	133-134	(92-93)	103-104	(33-34)
51 bis 65	180-182	(83-84)	196	(85)	135	(94)	106-107	(35-36)
66 bis 77	183-184	(85-86)	197-198	(86-87)	136	(95-97)	108-109	(37)
78 bis 86	185-187	(87-89)	199-201	(88-89)	137	(98-100)	110-112	(38)
87 bis 92	188-190	(90-91)	202-203	(90-91)	138-139	(101-102)	113	(39)
93 bis 95	191-192	(92-94)	204-206	(92-94)	140	(103-104)	114	(40)
96 bis 140	193-195	(95-97)	207-208	(95-96)	141	(105-107)	115-116	(41)
141 bis 165	196-197	(98-100)	209-211	(97-98)	142	(108-109)	117	(42)
166 bis 180	198-200	(101-103)	212-213	(99-100)	143-144	(110-111)	118	(43)
181 bis 190	201-202	(104-106)	215-216	(101-102)	145	(112-115)	119	(44)
191 bis 220	203-205	(107-108)	217-218	(103-104)	146	(116-117)	120-121	(45)
221 bis 260	206-207	(110-111)	219-221	(105-106)	147	(118-120)	122	(46)
261 bis 280	208-210	(113-114)	222-224	(107-108)	148-149	(121-122)	123	(47)
281 bis 290	211-212	(116-117)	225-226	(109)	150	(123-125)	124-126	(48)
291 bis 320	213-215	(121-120)	227-229	(110-111)	151-152	(126-130)	127-128	(49)
> 320	≥ 216	(122-123)	≥ 230	(112)	≥ 153	(≥ 131)	≥ 129	(≥ 50)
Gewicht über	+ 3 kg pro 3 cm		+ 1,5 kg pro 3 cm		+ 5 kg pro 3 cm		+ 2 kg pro 3 cm	

Gestalt- und Gewichtsmodifikationstabelle								
Gestalt	Modifikator 23	Menschen & Halbelfen		Elfen		Zwerge	Hobbits	
		männlich	weiblich	männlich	weiblich			
dürr	- 8	1	1 - 2	1	1 - 3			
	- 7	2	3 - 5	2	4 - 7			
	- 6	3	6 - 9	3	8 - 12	1	1	
zierlich	- 5	4 - 5	10 - 14	4	13 - 18	2	2 - 3	
	- 4	6 - 11	15 - 21	5 - 11	19 - 25	3 - 5	4 - 6	
	- 3	12 - 19	22 - 30	12 - 20	26 - 40	6 - 10	7 - 10	
schlank	- 2	20 - 28	31 - 50	21 - 31	41 - 60	11 - 20	11 - 17	
	- 1	29 - 40	51 - 65	32 - 50	61 - 75	21 - 39	18 - 30	
normal	0	41 - 56	66 - 73	51 - 70	76 - 85	40 - 54	31 - 50	
	1	57 - 67	74 - 81	71 - 85	86 - 95	55 - 69	51 - 65	
stämmig	2	68 - 76	82 - 87	86 - 95	96 - 99	70 - 81	66 - 75	
	3	77 - 84	88 - 92	96 - 97	100	82 - 88	76 - 83	
vollschlank	4	85 - 90	93 - 95	98 - 99		89 - 94	84 - 88	
	5	91 - 94	96 - 97	100		95 - 97	89 - 92	
dick	6	95 - 97	98			98 - 99	93 - 95	
	7	98	99			100	96 - 97	
fett	8	99	100				98	
	9	100					99	
	10						100	

²³Dieser Modifikator wird weiterhin mit Kraft/15 - 4 (abgerundet) modifiziert. Bei Hobbits wird mit Kraft/10 - 4 (abgerundet) modifiziert.

Aberglaube als schlechte Eigenschaft

Die schlechte Eigenschaft Aberglaube kann, je nach Spieler, zwischen 0 und 20 betragen. Helden mit einem Wert über 15 sollten morgens lieber im Bett bleiben, sie ersparen sich und anderen so einige Aufregung für nichts und wieder nichts. Neben der Stärke des Aberglaubens und seiner Häufigkeit gibt der Aberglaubewert auch die Anzahl der Gebiete an, auf denen der Held einem Aberglauben anhängt.

Nach der Bestimmung des Aberglaubewerts wählt der Spieler - nach Rücksprache mit dem Meister - aus der folgenden Liste die Gebiete aus, in denen er einen oder mehrere Aberglaubenspunkte verteilen möchte. Falls der Held einem der Völker / Rassen mit speziellem Aberglauben angehört (Nordlandbarbaren, Nomaden, Elfen, Zwerge), so muß in diesem Gebiet zuerst mindestens ein Aberglaubenspunkt verteilt werden. Sodann kann aus den allgemeinen Gebieten frei wählen. Dabei sollte jedoch entsprechend der Persönlichkeit des Helden vorgegangen werden. Ein Zwerg wird wohl kaum Vorurteile gegen Zwerge haben. Eine Hexe mag dem Aberglauben über Hexentiere anhängen, aber über Hexerei weiß sie Bescheid. Für einen Krieger ist der Aberglaube über Waffen sehr passend. Der Glaube an Fetische und Glücksbringer schließlich gehört zu den häufigsten.

Es ist keineswegs nötig, daß ein Held allen Aussagen innerhalb eines Gebiets Glauben schenkt, vor allem nicht, wenn dies zu persönlichen Widersprüchen führt. Er kann sich auch bei ausgedehnten Gebieten durchaus nur ein Thema herausuchen und diesen entsprechend fanatisch verfolgen. Die Themen sind durch Aufzählungszeichen voneinander getrennt, wobei ein • einem Thema entspricht und ein - einem *halben* Thema. Halbe Themen bedeuten, daß der Held, um einen Aberglaubenspunkt zu verteilen, zwei von diesen halben Themen wählen muß, wobei die beiden Themen nicht aus dem gleichen Gebiet stammen müssen.

Ein Held, der ein Thema aus Katzen gewählt hat, kann beispielsweise an keiner Katze vorbeigehen, ohne sie zu streicheln, selbst in lebensgefährlichen Situationen wird er eine Erklärung finden, warum ihm das nützen würde.

Die Liste der Aberglauben

Aberglaube ist in der Welt weit verbreitet. Viele Menschen sind sehr abergläubisch, was unter anderem auf mangelndem Wissen beruht, aber auch einen realen Hintergrund haben kann. Je geringer der Wissensstand eines Menschen ist, desto abergläubischer ist er in der Regel. Für einen einfachen Bauern ist ein Elf schon ein sehr ungewöhnlicher Anblick (von Geistern, Dämonen, Untoten und Drachen mal ganz zu schweigen). Wenn man allerdings die Mentalität des Elfen bedenkt, den es aus dem Elfenland in die *rauhe* Welt der Menschen verschlagen hat, dann haben die Erwartungen und Befürchtungen des Bauern durchaus einen Hintergrund. In diesem Abschnitt wurden nun all die Sachen gesammelt, woran Leute in der Welt glauben. Kaum ein Held wird jedoch an alle diese Dinge glauben, er dürfte sich morgens nicht mehr aus dem Bett trauen, obwohl es das natürlich auch geben soll...

Die meisten Menschen, Zwerge, Elfen und Hobbits glauben an etwa ein halbes Dutzend solcher Aberglauben, die sie jedoch geradezu fanatisch beachten und ständig auf Anwesenheit überprüfen. Im Folgenden werden nun die häufigsten Aberglauben aufgelistet:

Fetische, Talismane, Glücksbringer

- Der Aberglaube, daß man Glück in greifbare Form bringen könnte, und mit sich herumschleppen kann, gehört zu den häufigsten Aberglauben überhaupt. Vor allem göttliche Symbole gelten als Glücksbringer oder Schutzzeichen. Ein häufiger **Glücksbringer** ist ein Fuchsschwanz (der Fuchs gilt als Lieblingstier des Phex, Gott des Glücks, der Diebe und Händler), er wird an Waffen, Hüten, Gürtel, Türen und sogar Masten befestigt.
- Die häufigsten **Schutzzeichen** sind Auge und Hand: Das offene Auge als allsehend, durchschauend, das geschlossene Auge als geheimnisvoll; die abwehrend gehobene Hand, manchmal echte Hände von Zwerggäffchen oder Kobolden!. Seeleute tragen Ohrringe, die den Blick von Nixen und Seeungeheuern ablenken sollen. Als spezielles magisches Schutzzeichen gilt der **Drudenfuß**, einen fünfzackiger Stern, zum Teil auch das Sechseck und das Siebeneck, alle im Kreis und gezackt, häufig aus Metall mit Juwelen besetzt. Als schützende Materialien gelten Elfenbein, Blutulmenholz, und natürlich Silber.
- **Symbole**, die dem Träger Kraft (auch Willensstärke und Manneskraft) geben sollen, stammen meist von Tieren: Hörner und Krallen, durchbohrt, gefaßt oder zu Ketten aufgereiht. Auch Schwert, Hammer und Dolch, meist an metallenen Kettchen um den Hals sollen Kampfkraft vermitteln.

Alle Naturvölker (Nomaden, Elfen aber auch Orks, Oger u.ä.) bevorzugen mehrteilige Talismane, wenn möglich ohne Wissen des Trägers zusammengestellt.

Magische Zahlen

- In den zivilisierteren Gegenden gelten 3, 7 und 12 als magisch, 6 und 12 gelten als vollkommen. Für viele Nomaden sind 7 und 13 Glückszahlen, und 12 gilt als Unglücksbringer.

Rote Haare

- Das körperliche Merkmal, dem der meiste Aberglaube gilt, sind ohne Zweifel rote Haare. Die meisten Hexen, Kobolde, auffällig viele Magier, und verdächtig wenig Priester haben rote Haare. Rothaarige sind unzuverlässig, unehrlich, wenn nicht gar boshaft; gerade deswegen muß man sie aber nett behandeln.
- Alle *wilden* Völker (z.B. Nomaden), sagen, daß Rothaarige **Glück** haben und daß die Haare zu berühren das Glück überträgt - ganz zu schweigen von einer Liebesnacht mit einer Rothaarigen - (für Frauen dieser Völker gilt das natürlich nicht). Viele **Talismane** enthalten deshalb Haare von Rothaarigen.

Elfen behaupten, daß man mit Rothaarigen mehr zu lachen hat.

Nordlandbarbaren

- Nordlandbarbaren werden von anderen Völkern nur so mit Vorurteilen überschüttet: Nordlandbarbaren fahren mit ihren Schiffen (alle Nordlandbarbaren sind natürlich Piraten) in der Welt herum und trauen sich nicht nach Hause, weil ihre Frauen dreimal so stark und brutal sind. ihre Schiffe sind verzauberte Lindwürmer (Eine der *harmloseren* Drachenarten, Anm. d. Übersetzers), wenn man das Schiff anzünden will, verwandelt es sich zurück und tötet den Angreifer.

Wenn ein Nordlandbarbar stirbt, so wird er mit seinem Schiff und einem lebendem Hund verbrannt. Die Seelen von Nordlandbarbar, Hund und Schiff fahren dann als „fliegender Nordlandbarbar“ über das Meer, und wehe denen, die ihm begegnen...

Zwerge

- Zwerge entstehen, wenn der Südwind in die Stollen fährt und den Fels belebt.
- Zwerge haben den „goldenen Blick“: Sie wissen immer ganz genau, wieviel jemand in der Tasche hat.
- Zwerge können nicht reiten, wenn man sie auf einen Esel zwingt, fallen sie tot herunter.

Elfen

Alle Elfenvölker mit ihrer `hinterhältigen` Magie waren den anderen Rassen von vornherein suspekt.

- Elfen weben ihr Gewand aus ihrem Haar (`Bausch` genannt), wodurch es undurchdringlich wird.
- Elfen haben keine Seele, wenn man ihnen in die Augen sieht, verliert man seine auch.
- Elfen schlafen niemals und sie sind unsterblich, wenn man sie nicht tötet.
- Ihre Knochen sind reines Elfenbein (Talismane...).
- Wer eine Nacht mit einem Elfen oder einer Elfin verbringt, gewinnt 10 Jahre seines Lebens hinzu.
- Halbelfen bringen Unglück, vor allem in Häusern und auf Schiffen.

Kobolde

- Kobolde können an fast jedem Unglück schuld sein. Man muß den Namen eines Kobolds herausfinden, um seinen Spuk zu beenden. Kobolde und Bosnickel verwandeln in den Minen wertvolles Silber in unbrauchbares Kobalt und Nickel. Kobolde stehlen Kinder, selbst von der Straße, und lassen Ferkel, Baumwurzeln oder Wechselbälge zurück. Wechselbälge haben die magische Fähigkeit, die Schuld ihrer Streiche anderen unterzuschieben.

Katzen

- Katzen sind die geheimnisvollsten aller Tiere (im engeren Sinn). Sie sind keinem Gott heilig, aber alle alten Kulte wie Elfen, Hexen und ähnliche verehren die Katzen. Der Weg einer Katze ist niemals Zufall. Wie man den Weg beurteilt, hängt von einem selbst ab. Man hat jedenfalls schon eine Gruppe kräftiger Bauern eine Straße fluchtartig räumen sehen, als eine Katze mit einer erbeuteten Maus daherstolztierte. Umgekehrt folgen Goldsucher den Katzen, denn sie reden mit den Mäusen, bevor sie diese töten, und Mäuse wissen, wo Gold liegt.
- Katzen können im Dunkeln sehen, weil ihre Augen die Gegend erleuchten und bei Tag können sie einem Menschen direkt ins Herz schauen. Man kann ihren Gang nicht hören, weil sie den Boden nicht berühren; daher hinterlassen sie auch keine Spuren. Manche Katzen können durch Wände gehen. *Rollige* Katzen wälzen sich vor der Liebesnacht auf dem Boden, um die Kraft der Erde in sich aufzunehmen. Wenn man sie dann streichelt, bringt das Lebens- und Manneskraft. Katzen können nicht schwimmen, daher sorgen sie an Bord eines Schiffes dafür, daß es nicht sinkt. Rote und schwarze Katzen sind am mächtigsten.
- Elfen sprechen mit allen Katzen wie mit Erwachsenen. Insbesondere kann man ihnen Grüße an die daheim gebliebenen ausrichten. Wenn ein Elf merkt, daß eine Katze ihn anblickt, weiß er, daß ein Freund an ihn denkt.
- Zwerge und Katzen können sich nicht ausstehen. Katzen fürchten sich vor Feuer und blitzendem Metall - das ist äußerst verdächtig.

Rabenvögel

Raben sind edle Tiere, Saat-, Nebel-, und Sandkrähen sind unedle. Alle folgen dem Gott des Todes. Sie hören die letzten Worte der Sterbenden und kennen daher alle Geheimnisse.

- Wenn man zu einer Handlung ansetzt und ein Rabenvogel schreit, dann ist das eine Warnung vor Todesgefahr oder einem solchen Geheimnis. Wenn dich ein Rabe stumm anblickt, hat er vor dich deinem dunklen Schicksal zu überlassen oder er plant sogar etwas Böses.

- Wer einen Raben tötet, stirbt binnen 7 Tagen, wer eine Krähe tötet, wird in seinem nächsten Leben selber eine.

Kröten

- Kröten sind so feist, weil sie die Seelen kleiner Kinder fressen. Wenn man Kröten berührt, bekommt man Warzen, und wenn man sie tötet, fault die Hand ab.

Schlangen

- Es gibt zwei Arten: Nattern sind klug, weise und gutmütig. Vipern, auch Ottern genannt, sind giftig und böse. Schlangen übernachten besonders gerne in leeren Stiefeln.

Flöhe

- Flöhe merken, wenn`s einen wo juckt, und kratzen ihn. Ohne Flöhe käme er mit dem Kratzen gar nicht mehr nach.

Bäume

- Blutulmen wachsen, wo ein Mensch gestorben ist. In Steineichen schlägt nie ein Blitz ein. Ebenholz wächst in Regenwäldern dort, wo ein Zwerg sein Gold verloren hat.
- Wenn ein Lebewesen bei einem Baum sein Leben aushaucht, wächst dort binnen sieben Wochen eine Alraune, auch Mandragora genannt, eine Wurzel mit Zauberkraften und menschlicher Gestalt. Die Alraune haßt den, der das Lebewesen getötet hat, und wer sie erntet, haßt ihn auch. Wenn jedoch der Mörder selbst die Alraune erntet, muß sie ihm dienen (Darum zieht es auch Mörder wieder an den Tatort zurück).

Waffen

- Man darf eine Waffe niemals ziehen, ohne mit ihr zu kämpfen bis Blut fließt, sonst springt sie eines Tages von selbst hervor und greift den Besitzer an.
- Waffen sammeln in sich die Seelen der Getöteten; darum muß man Waffen regelmäßig weihen lassen, und sie nach einiger Zeit hergeben.

Ankunft

- Beim Betreten einer Stadt, eines Hauses oder Tempels, eines Schiffes, eines Waldes, einer Lichtung oder einer Höhle, sowie beim Besteigen eines Pferdes oder Wagens, ist es entscheidend, dies mit dem rechten Fuß zuerst zu tun, wenn man nicht vom Unglück verfolgt werden will. wenn man sich mit dem Rücken zu einem Fenster oder einer Tür setzt, kann einem der Wind (ein Geist, ein Kobold) ins Genick fahren.
- Zwerge überzeugen sich bei ihrer Ankunft in einer Siedlung, ob es Feuerstellen gibt, und wie die Bewohner das Feuer bewahren; daran kann man den Charakter feststellen.

Hausbau (auch Stapelläufe)

- Wenn man ein neues Haus oder Gehöft anlegt, muß man ein lebendes Wesen, z.B. einen jungen Hund, in den Grundfesten einmauern oder vergraben. wenn irgend jemand während des Bauens über eine noch nicht fertiggestellte Mauer steigt, entsteht dort eine *Koboldtür*, durch die später jeder Kobold, Geist, Elf, oder Vampir eindringen kann.

Magie

- Ein Magier, der Waffen trägt, oder sich mit dem anderem Geschlecht einläßt, verliert seine Kräfte.
- Am Schatten (evtl. auch Spiegelbild) eines Menschen oder Gegenstands, ob scharf oder verschwommen, hell oder dunkel, kann man sein Schicksal, seine Magie und seine Gesinnung ablesen.

Hexerei

- Hexen sind die Ehefrauen der Druiden. Wenn's in der Brust oder im Kreuz sticht, hat man eine(n) Hexe(r) verärgert. Druiden und Hexen kann man nicht töten, solange sie auf der Erde stehen; daher muß man sie ersäufen oder an einen Pfahl gefesselt verbrennen, oder in die Luft halten und erwürgen. Hexen haben panische Angst vor Fackeln.

Sternschnuppen

- Fallende Sterne sind die Schätze der Götter; wenn man sie sieht, muß man schnell hinlaufen, sonst findet jemand anderes den Schatz.

Rassenspezifische Aberglauben

Neben den bisher aufgeführten, recht allgemeinen Aberglauben, haben die meisten Völker und Rassen noch eigene, spezielle Aberglauben:

Aberglaube der Nordlandbarbaren

- Eigenartige Wolken, u.a. lang gestreckte Formationen, zeigen die Nähe eines Seeungeheuers oder des gräßlichen Hranngar selbst an.
- Wenn eine Seeschlange ein Ruder oder eine Waffe berührt, muß man das Gerät vernichten, wenn sie den Weg des Schiffes kreuzt, muß man wenden. Seeschlangen gibt es nicht nur im Meer!
- Wer einen Wal besteigt, und das Wasser trinkt, das er ausbläst, kann ewig leben.
- Eines Tages wird eine Sturmflut kommen und die ganze Welt versenken, darum muß man sich vor steigendem Wasser in acht nehmen.

Aberglaube der Nomaden

- Wölfe darf man nicht töten, und man darf ihnen nicht in die Augen sehen. Wenn man über eine Wolfsspur geht ohne es zu merken, muß man bald sterben.
- Aus der Art, wie jemand trinkt, und an dem Rückstand in seiner Tasse kann man seine Zukunft sehen.

Aberglaube der Elfen

- Menschen sind `badoc`: Ihr Innerstes ist von einer ansteckenden Verunreinigung. Was sie erschaffen oder berühren, wird `badoc`, wen sie lieben wird auch `badoc`. Die einzige Möglichkeit, sie `fey` zu machen, ist, sie als Neugeborene zu sich zu nehmen, und sie aufzuziehen; selbst dann hat man nicht immer Erfolg.
- Menschen können alles gefangennehmen: Wesen, Dinge, selbst Gedanken: Ihre Häuser halten das Feuer gefangen; Ihre Buchstaben können Worte festhalten; die Tränen von Menschen können Elfen ihre `Seelenkraft` nehmen; sie können machen, daß ihnen Hunde folgen; ihre Männer können den Schoß der Elfinnen gefangennehmen und Menschelfen erschaffen; selbst ihre Liebenden halten sich gegenseitig gefangen. Elfenkinder, die bei Menschen aufwachsen, verlieren ihre `Seelenkraft`.
- Feylamias sind Vampire, die nur Elfen jagen; man kann sie nur im Mondlicht töten, und selbst dann schlafen sie nur für 100 Jahre; aber sie können keine Linien aus Kreide übertreten und niemanden angreifen, der ein Mondamulett trägt.
- Kein Wesen stirbt so vollkommen, daß seinen Knochen nicht noch Leben anhaftet; die Art, wie die Knochen eines Lebewesens liegen und fallen, geben Antworten, die auch das Lebewesen geben würde.
- Zwerge schneiden Holz ab und schaffen es unter die Erde, um sie eines Tages anzuzünden.

Aberglaube der Zwerge

- Wenn man ins Freie tritt, ob aus einem Haus oder aus der Erde, soll man sich umsehen und die Augen bedecken, damit einem nicht das Gleiche geschieht wie einst dem Gott der Schmiede und Zwerge: Wenn man in die Sonne schaut, oder man von einem Sonnenstrahl durch einen Spiegel getroffen wird, fällt man dem Wahnsinn anheim.
- Zwergenkinder, die von Kobolden gestohlen werden, verwandeln sich in Grolme - häßliche, geschickte Betrüger und Fallenbauer.
- Wer Mutter Erde von seiner Haut wäscht, den wird sie von ihrer Haut waschen.
- Wer den Boden beben hört, wenn es die anderen leugnen, dessen Tod ist nahe.

Das Lernen

Durch das Ausgeben der Abenteuerpunkte steigern sich die Fähigkeiten des Charakters. Man gibt immer gleich viele Abenteuerpunkte und Heller (Zur Bezahlung von Unterkunft, Lehrmeister, Essen, Lehrmittel u. ä.) aus. Die Summe der ausgegebenen Abenteuerpunkte ist also doppelt so groß wie die der eingesetzten, momentanen Abenteuerpunkte. Für jeweils 100 ausgegebene Abenteuerpunkte und somit 1 Goldstück dauert die Lernzeit 1 Tag. Man kann Abenteuerpunkte zum Erlernen von Talenten, Waffen oder Zaubern ausgeben. Mißlingt der Versuch, etwas Neues zu erlernen, so muß man zwar das Geld, nicht aber die Abenteuerpunkte ausgeben.

Talente

Sie unterscheiden sich in:

- a) **angeborene Talente** - Diese sind nicht erlernbar, sondern man beherrscht sie entweder von Geburt an, oder gar nicht. Eventuelle Ausnahmen durch von Göttern verliehenen Gaben, existieren wohl nur gerüchteweise.
- b) **nicht steigerbare Talente** - Dies sind Talente, die zwar erlernbar sind, aber wenn man sie einmal beherrscht, kann man sie nicht mehr verbessern. Für diese Talente gibt man einmal Abenteuerpunkte oder Lernpunkte aus, und danach nicht wieder.
- c) **steigerbare Talente** - Diese Talente kann man portionsweise lernen. Für jedes Talent gibt es einen Kostenfaktor. Um ein Talent von 17 auf 18 zu steigern, muß man **1.** den neuen Wert und **2.** den Kostenfaktor an Abenteuerpunkten ausgeben. Also $18 + \text{Kostenfaktor}$ im obigen Beispiel. Von 23 auf 27 wäre es $24 + 25 + 26 + 27 + 4 \cdot \text{Kostenfaktor}$. Wenn man, wie in diesem Beispiel mehr als eine Stufe auf einen Schlag lernen möchte, so muß man nur einmal die entsprechenden Proben (gegen die Obergrenzen) ablegen²⁴. Der maximale Wert, auf welchen ein Talentwert gesteigert werden darf, ist durch die entsprechenden Obergrenzen festgelegt. Diese Obergrenzen sind entweder Grundeigenschaften, wie z.B. Geschicklichkeit oder es können auch andere Talente, wie z.B. Tierkunde sein. Diese Obergrenzen sind bei jedem Talent aufgelistet (siehe Tabelle der Talente auf Seite 121) und werden um den Betrag, der in dieser Tabelle in Klammern hinter der entsprechenden Grenze steht, in Prozent erhöht. Diese Erhöhung ist allerdings nur bis zu einem Wert von 90 zulässig. Falls man ein Talent bis zu einem höheren Wert steigern will, so müssen die begrenzenden Eigenschaften mindestens so hoch sein wie der angestrebte Wert. Hobbits dürfen auf die normalen Obergrenzen weitere 25% addieren, allerdings darf dieser Wert 100 nicht überschreiten. Falls man es trotz dieser Einschränkungen schafft, ein Talent über 100 steigern zu dürfen, so treten folgende Sonderregeln in Kraft: Die Kosten in Abenteuerpunkten erhöhen sich um den Faktor 10, die Kosten in Geldmitteln (und somit die Zeit) gar um den Faktor 100. Allerdings werden Talentwerte, die 100 überschreiten, auch 10mal stärker gewichtet, als Talentwerte unter 100. Dies bedeutet, daß man einen Talentwert von 102 bei Proben wie einen Talentwert von 120 behandelt! Wenn man einen Talentwert von 110 besitzt, so gilt man als Meister seines Fachs und ist weit über die Grenzen seines Wohnortes hinweg bekannt. Bei Talentwerten von 120 gilt man sogar als Großmeister, der wenigstens landesweit bekannt ist.

Waffen

Bei diesen lernt man eine Grundattacke (GAT), eine Grundparade (GPA) und einen Attacke-/Parade- Pool (Pool). Die Attacke (AT) berechnet sich aus $GAT + \text{Pool}/10$, die Parade (PA) aus $GPA + \text{Pool}/10$. AT und PA geben an, welchen Wert der Attacke - bzw. Paradowurf maximal haben kann. Die maximale AT beträgt dabei jedoch 18, die maximale PA 17. 19 (bzw. 18 & 19) bedeuten immer, daß man nicht erfolgreich war und eine gewürfelte 20 bedeutet einen Patzer. Der Pool gibt

²⁴ Genaueres siehe unter **Lernwahrscheinlichkeiten** auf Seite 49

an, wie oft man in einer Serie beim Kampf Mann gegen was auch immer Attackieren bzw. Parieren kann. Und zwar zieht man den jeweiligen Wert, den man vor dem Würfeln sagt²⁵, von dem Pool ab. Ist der Pool gleich 0, oder schlägt man einmal daneben, ist die Serie beendet. Man kann GAT oder GPA um einen Punkt steigern, indem man ein Zehntel der Abenteuerpunkte ausgibt, die man zum Erreichen der nächsten Stufe benötigt. Wenn man um zwei Punkte steigern will (z.B. GAT und GPA), so muß man 50% der Punkte ausgeben. Der Pool wird gesteigert, indem man ihn wie ein steuerbares Talent steigert. Wie bei den Talenten ist es auch bei Waffen möglich, mehr als nur eine Stufe zu steigern. Der maximale Pool, den ein Held erreichen kann, hängt von der Zeit ab, die er sich den Waffen widmet. Zauberkundige dürfen ihren Pool nicht über die Hälfte ihres Geschicklichkeitswertes steigern. Halbzauberer, denen auch der Umgang mit Waffen nicht fremd ist, dürfen ihren Pool nicht über ihren Geschicklichkeitswert steigern. Reinen Kämpfern²⁶ schließlich ist es vorbehalten, ihren Pool bis zu dem doppeltem Wert ihrer Geschicklichkeit zu erhöhen. Eine Ausnahme von dieser Regel sind Hobbits. Obwohl sie normalerweise keine Zaubersprüche außer der prosaischen Magie erlernen, dürfen sie ihren Waffenpool nicht über ihren Geschicklichkeitswert steigern.

Der Grundpool einer Waffe berechnet sich prozentual aus den Eigenschaften Kraft und Geschicklichkeit, wobei der Wert Kr/Ge (siehe Tabelle der Waffenklassen auf Seite 77) angibt, wieviel Prozent der Kraft/Geschicklichkeit in den Grundpool einfließen. Falls eine Waffe einer Waffenkategorie (siehe Seite 77) bereits mit einem relativ guten Pool beherrscht wird, so gilt als Grundpool für alle anderen Waffen dieser Kategorie der höhere Wert von dem errechneten Grundpool oder dem halbem Pool der erlernten Waffe. Falls allerdings noch eine andere Waffe, deren Grundpool durch den hohen Pool einer Waffe derselben Kategorie erhöht wurde, erlernt werden soll, so müssen die fehlenden Poolpunkte ebenfalls erlernt werden, wobei allerdings der Kostenfaktor um den Kostenfaktor der anderen Waffe gesenkt wird (allerdings nicht unter 0).

Zauber

Zauber lernt man aus den Spruchlisten, wobei man einen Spruch erst lernen kann, wenn man den vorhergehenden bereits gelernt hat. Der Spruch kostet seine Spruchstufe · 200 an Abenteuerpunkten und Hellern. (Stufe 4 = 800. Davon sind 400 Abenteuerpunkte und 400 Heller.)

Jeder Charakter kann nur Spruchlisten seiner Quelle lernen und zwar nur die Basissprüche, sowie die offenen und gesperrten Listen seiner Zunft.

Desweiteren ist es möglich, für Elementenangriffe, bei denen es sich um Bolzenangriffe handelt, einen Fertigungsbonus zu erlernen. Dieser erlernt sich wie eine Waffe bzw. ein Talent. Die Kostenfaktoren sind auf Seite 146 aufgelistet.

Die Mechanismen des Lernens

Um Lernen zu können, d.h. seine Talente, Waffenfertigkeiten und/oder Zaubersprüche zu steigern, zu verbessern oder neu zu lernen, muß man a) Zeit aufwenden und b) Geld zahlen. Die Zeit, die man aufwenden muß, errechnet sich nach der Schwierigkeit der zu lernenden Lektionen. Man lernt pro ausgegebene 100 Abenteuerpunkte (1 Goldstück) einen Tag lang, falls der Lehrer über das Talent Wissen vermitteln (siehe Seite 99) verfügt. Die aufzuwendenden Geldmittel errechnen sich daraus, daß man seinen Lehrer bezahlt, seine Unterkunft, Verpflegung, Lernmittel, Kleidung usw..

Eine weitere Schwierigkeit besteht darin, einen Lehrer zu finden, der einem das begehrte Wissen beibringen kann. Meistens hat der Meister bereits vor dem Abenteuer eine Stadt erschaffen, in der man lernen kann und in der hoffentlich auch etwas für einen selbst sinnvolles gelehrt wird. Für den

²⁵ Falls man keinen Pool ansagt, so hat man seinen momentan maximal sinnvoll möglichen Pool eingesetzt.

²⁶ Reine Kämpfer sind Charaktere, die, wenn überhaupt, nur Zaubersprüche der prosaischen Magie erlernt haben.

Fall, daß keine Stadt zur Verfügung steht, gelten die folgenden „Suchanweisungen“:

Für **Talente** sucht man einen Lehrer, indem man mit dem W100 würfelt: Ist man gerade auf dem Land, sucht man bei 1x Würfeln 10 Tage lang, wobei der gewürfelte Wert den maximal zu erlernbaren Talentwert angibt. In der Stadt sucht man bei 1x Würfeln 3 Tage lang, wobei noch 0-20, je nach Größe der Stadt (Havena hat z.B. Bonus 15) als Stadtbonus hinzugezählt werden. Die maximale Anzahl der Würfe pro Gegend entscheidet der Meister.

Den Pool für **Waffen** lernt man auf dem Land wie Talente, die maximale Grundattacke und Grundparade werden mit 1W20 ausgewürfelt. In einer größeren Stadt gibt es normalerweise eine Waffenschule, in der Stadtwachen ausgebildet werden. In diesen lernt man die Attacke und Parade so hoch man will, und den Pool für Waffen auf maximal ($2 \cdot W100 + 3 \cdot W20 + 2 \cdot \text{Stadtbonus}$).

Zaubersprüche lernt man in den Gilden. Bis Stufe 20 findet man immer einen Lehrer, bis Stufe 30 mit 80% und bis Stufe 50 mit 50% Wahrscheinlichkeit, wenn die entsprechende Gilde in der Stadt beheimatet ist. Für offene und geschlossene Listen kann man mit 95% Wahrscheinlichkeit in einer größeren Stadt einen Lehrer finden, für Grundlisten mit 80%, für böse Grundlisten und Hybridmagier - Grundlisten mit 60% Wahrscheinlichkeit. Fertigungsboni für gezielte Elementenangriffe kann man bis zum Stadtbonus hinauf lernen, darüber hinaus nur als Mitglied einer Gilde, die diese Fertigungsboni lehrt (Magier-, Kriegsmagier Akademien und Lehrer der alten Magie). genaueres muß mit dem Meister abgesprochen werden.

Lernwahrscheinlichkeiten

Wie bereits unter **Das Lernen** auf Seite 41 erklärt, kann man für verschiedene Gruppen seine Abenteuerpunkte ausgeben. Hierbei ist zu beachten, daß es sich bei den unten beschriebenen Proben um offene W100 Würfe handelt, wobei der Lernerfolg immer eintritt, wenn bei einer der Proben weniger als 5 gewürfelt wird.

⇒ **Talente:** In der Tabelle der Talente (siehe Seite 120), sind die Kostenfaktoren, die beim Steigern des Talentbesitzes benötigt werden aufgelistet. Darauf folgt meistens eine Anzahl von Kreuzen. Diese Kreuze symbolisieren den kostengünstigsten Weg, ein Talent zu erlernen, nämlich autodidaktisch. Dies geschieht, indem man es einfach nur anwendet²⁷. Ein Kreuz bedeutet, daß das jeweilige Talent bis 33 autodidaktisch gesteigert werden kann, zwei Kreuze weisen auf die Möglichkeit hin bis 66 und drei Kreuze bis 100 autodidaktisch zu steigern. Nach den Kreuzen folgt die Obergrenze des Talents. Normalerweise besteht diese aus einer oder mehreren Eigenschaften wie zum Beispiel Kraft oder weiteren Talenten wie z.B. Tierkunde²⁸. Um ein Talent erfolgreich zu erlernen, muß man Proben gegen jede einzelne der Obergrenzen durchführen, wobei der halbe angestrebte Talentwert als Malus auf die Probe aufgeschlagen wird.

⇒ **Waffen:** Um den Pool einer bestimmten Waffe zu erhöhen muß man eine Probe gegen Geschicklichkeit ablegen, wobei die Hälfte des zu erlernenden Pools als Malus auf den Wurf aufgeschlagen wird. Weiterhin ist es bei Waffen möglich, den Attacke- bzw. Paradegrundwert zu steigern. Dies kostet 10% der Abenteuerpunkte, die zum Erreichen der nächsten Stufe nötig sind. Will man allerdings bei einer Waffe beide Grundwerte oder einen um 2 Punkte steigern, so kostet das 50% der entsprechenden Abenteuerpunkte.

⇒ **Zauber:** Um einen Zauberspruch erfolgreich zu steigern, muß man eine Probe gegen die entsprechende Zaubereigenschaft²⁹ ablegen, worauf der Zaubermodifikator und die doppelte Spruchstufe aufgeschlagen werden. Um den Fertigungsbonus für einen gezielten

²⁷ Bei jedem Talent ist in der Talentbeschreibung nach mal ausführlich aufgelistet, wie oft und mit welcher Wahrscheinlichkeit ein Talent autodidaktisch gelernt werden kann.

²⁸ Genaueres zu den Obergrenzen findet man im Abschnitt Talente auf Seite 47.

²⁹ Als entsprechende Zaubereigenschaft ist hier bei Grundmagiern die Gabe, bei Göttermagiern ist der Glaube, bei Mentalmagiern ist der Geist, bei Anwendern der prosaischen Magie ist die Intelligenz, bei Hybridmagiern sind die beiden entsprechenden Eigenschaften und bei Erzmagiern sind sogar alle vier Zaubereigenschaften gemeint.

Elementenangriff (siehe Seite 146) zu steigern, ist eine Probe gegen Geschicklichkeit nötig, auf die der zu erreichende Fertigungsbonus aufgeschlagen wird.

Falls das Lernen einmal **mißlungen** ist, weil man schlecht gewürfelt hat, ist nur das Geld, nicht aber die Abenteuerpunkte verloren. Allerdings kann man direkt im Anschluß noch einmal einen Steigerungsversuch unternehmen, wobei diesmal nur die Proben abgelegt werden müssen, die beim ersten Versuch fehlgeschlagen sind. Klappt auch diesmal der Steigerungsversuch wieder nicht, so muß man wieder bei 0 anfangen.

Der Elfenmagier Shea will den Spruch Feuer beherrschen lernen (Gesetz des Feuers, 50.Stufe). Seine Gabe beträgt sagenhafte 150. Er versucht nun zuerst einen Lehrer zu finden und fragt den Meister. Der teilt ihm mit, daß zufälligerweise vor drei Tagen ein Magier in die Stadt gekommen ist, der diesen Spruch beherrscht und bereit ist, ihn ihm beizubringen. Jetzt muß er gegen seine Gabe - 2 Spruchstufe würfeln, also $150 - (-5) - 2 \cdot 50 = 50$. Er hat nun also eine 55% Chance, und würfelt eine 97. PECH! Da es sich beim Lernen immer um offene Würfe handelt, muß er sogar noch einmal würfeln: 01. Aber es reicht natürlich trotzdem nicht. Sein Geld (50 Goldstücke) hat er ausgegeben, seine Zeit (50 Tage) ist futsch, aber er hat den Spruch nicht erlernt, und muß es noch mal probieren. Aber ob der Lehrer bereit ist, weitere 50 Tage in der Stadt zu bleiben, ist sehr fraglich.

Calidor, ein ruppiger Nordlandbarbar, will seine Kriegsbeilkünste aufbessern. Er beherrscht es bereits mit 96 (Pool) und will es auf 123 steigern, seinen momentanen Geschicklichkeitswert. Er sucht innerhalb der Waffenschule von Havena einen Lehrer und würfelt mit dem W100 und dem W20, auf welchen Wert ihm dieser Lehrer den Pool beibringen könnte: 73 und 12, zusammen 85. Plus dem doppelten Stadtbonus (Havena: 15) ergibt das 115. Er steigert also seinen Pool erst mal bis 115 und würfelt danach eine 65 bei dem Wurf gegen seine Geschicklichkeit. Er hat Geschicklichkeit 123 und muß den halben, zu erlernenden Pool davon abziehen, macht 65,5. Gerade noch geschafft. Puh! Calidor nimmt sich vor, demnächst immer nur um 5 Punkte zu steigern. Es dauert nicht länger als ein einzelner Versuch und kostet beim Mißlingen bei weitem nicht so viel wie eine einzelne Probe.

Der Stufenanstieg

Stufe	benötigte Abenteuerpunkte
1	0
2	450
3	1350
4	2700
5	4500
6	6750
7	9450
8	12600
9	16200
10	20250
11	24750
12	29700
13	35100
14	40950
15	47250
16	54000
17	61200
18	68850
19	76950
20	85500
21	94500
22	103950
23	113850
24	124200
25	135000
26	146250
27	157950
28	170100
29	182700
30	195750
31	209250
32	223200
33	237600
34	252450
35	267750
36	283500
37	299700
38	316350
39	333450
40	351000
41	369000
42	387450
43	406350
44	425700
45	445500
46	465750
47	486450
48	507600
49	529200
50	551250
51	573750
52	596700
53	620100
54	643950
55	668250
56	693000
57	718200
58	743850
59	769950
60	796500
61	823500
62	850950
63	878850
64	907200
65	936000

Nachdem man reichlich gelernt hat, ist der Held erfahren genug, um als gefährlicher eingestuft zu werden. Dies wird durch eine Erhöhung der Stufe angezeigt. Um in die nächste Stufe aufsteigen zu können, muß man mindestens die Anzahl an Abenteuerpunkten gesamt (also zuvor im Abenteuer verdiente Abenteuerpunkte plus ausgegebene Heller = doppelte Zahl an ausgegebenen Abenteuerpunkten) ausgegeben haben, die in der linken Tabelle für die jeweiligen Stufen aufgelistet sind.

Centaine de Thierry hat im letzten Abenteuer 4687 Abenteuerpunkte verdient. Sie ist momentan in Stufe 14 (Abenteuerpunkte gesamt 46839). Da sie vor einiger Zeit eine magische Peitsche gefunden hat, möchte sie den Pool der großen Peitsche steigern. Sie ist Elfin und muß somit den vollen Kostenfaktor für Waffen bezahlen, also 75. Sie möchte den Pool von 18 auf 30 erhöhen. Dies kostet sie 1494 (12·100+19+20+21...+29+30) Abenteuerpunkte gesamt, also 747 verdiente Abenteuerpunkte und 7,47GS. Damit hat sie 48333 Abenteuerpunkte gesamt und ist in Stufe 15 aufgestiegen. Weiterhin will sie jetzt auch ihre Grundattacke um 1 erhöhen. Die kostet sie zusätzlich 675 Abenteuerpunkte gesamt (10% von 54000-47250).

Sobald ein Held in eine neue Stufe aufgestiegen ist, verändern sich einige Werte. Als erstes darf er einen Punkt auf eine beliebige Eigenschaft (außer Bewegungsweite) verteilen. Weiterhin kann er eine oder zwei Eigenschaften um einen Punkt senken, und die somit gewonnenen Punkte frei verteilen (wieder mit der Ausnahme Bewegungsweite). Statt eine Eigenschaft um einen Punkt zu senken, kann man sie auch um 1W4 Punkte senken und dafür zwei Punkte zum Verteilen bekommen. Da man auch mit diese Möglichkeit zwei Eigenschaften senken kann, ist die maximal mögliche Anzahl an positiven Punkten 5 (2 Eigenschaften um jeweils 1W4 Punkte gesenkt gibt 4 Punkte + ein Punkt, den man immer erhält). Mit diesen 5 Punkten kann man auch die Bewegungsweite um einen Punkt erhöhen oder 1 bis 5 andere Eigenschaften um insgesamt 5 Punkte.

Des weiteren hat der Charakter die Möglichkeit, eine seiner schlechten Eigenschaften zu verringern. Er darf hierzu zweimal mit einem W20 gegen die schlechte Eigenschaft würfeln. Gelingt wenigstens eine der beiden Proben, so wird die schlechte Eigenschaft um einen Punkt verringert.

Durch den Stufenanstieg ändert sich in jedem Fall der Werte für Kondition (2·Stufe + Kraft + Talentwert Ausdauer).

Zusätzlich können sich durch die Erhöhung der Eigenschaftswerte noch die Grundpools einiger Waffen und die Grundwerte einiger Talente erhöhen.

Centaine erhöht bei ihrem Stufenanstieg die Gabe von 98 auf 103. Dies erhöht ihre Magiepunkte von 86 auf 99, da der Wert ihres Glaubens 106 beträgt. Diese enorme Erhöhung ihrer Energie macht es leicht für sie auf die verlorenen Punkte bei Kraft (mit dem W4 2 gewürfelt) und persönlicher Ausstrahlung (3 gewürfelt) zu verzichten. Die Grundwerte der Talente ändern sich nicht, da keine ihrer Eigenschaften eine 10er Grenze überschritten hat. Allerdings verliert sie bei einigen Waffen einen Punkt des Grundpools. Aber wer braucht schon als Hexe eine Waffe? (außer der Peitsche) Weiterhin schafft sie es, ihre Goldgier von 6 auf 5 zu senken, da sie mit dem W20 eine 12 und eine 1 würfelt. Wenn sie die 1 auch nur erahnt hätte, hätte sie natürlich ihre Hydrophobie von 1 auf 0 (also nicht vorhanden) gesenkt.

Allgemeine Regeln

Verletzungen

Da es in der Welt eines Fantasy – Rollenspiels meist nicht so ruhig und beschaulich zugeht wie in unserem Leben, sind Verletzungen für einen Helden eine Alltäglichkeit. Was er als leichte Fleischwunde abtut, bringt in der realen Welt jeden sofort ins Krankenhaus. Allerdings spürt auch der Held eines Rollenspiels irgendwann die Vielzahl an Verletzungen und muß durch die starken Schmerzen einen Nachteil in Kauf nehmen. In unserem Rollenspiel ist es so, daß ein Held 20 Lebenspunkte verlieren kann, ohne daß ihm etwas geschieht. Falls ein Held jedoch mehr als 20 Lebenspunkte verliert, so kommt die folgende Tabelle zum Einsatz:

LE	At/Pa-Malus	AZP	Malus auf Proben (Talente, Eigenschaften)
≤ 90	1	0	5
≤ 80	2	0	10
≤ 70	3	0	15
≤ 60	5	0	20
≤ 50	7	0	30
≤ 40	9 (TP/2)	10	40
≤ 30	11 (TP/4)	25	50
≤ 20	13 (TP/10)	50	75
≤ 10	Bewußtlos		
≤ 0	Koma bzw. sterbend		

In dieser Tabelle ist links die aktuelle Lebensenergie aufgelistet. Sobald diese mindestens 20 Punkte unter dem maximalen Wert gefallen ist, so kommen die entsprechenden Mali auf At/Pa und auf allgemeine Proben zum Tragen. Weiterhin muß ein Zauberkundiger gegebenenfalls eine AZP-Probe (siehe auch Seite 144) durchführen, falls er trotz seiner schweren Verletzung zaubern will.

Gandihl Sonnenstrahl hat eine maximale Lebensenergie von 87. Nach einem schweren Treffer sinkt diese auf 69. Allerdings gelten für ihn noch keine Mali, da seine Lebensenergie noch größer als (maximale Lebensenergie[87] - 20 = 67) ist. Ein weiterer Treffer führt diesmal zu einem Verlust von 10 Lebenspunkten (=59). Dies führt zu einem Malus von 5 auf seine Kampfwerte, und einem Probenaufschlag von 20 auf alle W% Proben. Gott sei Dank kommt noch keine AZP zum Tragen, so daß er durch einen Feuerbolzen den Gegner erledigen kann.

Heilung

Nach einer Verletzung ist das Erste, was jeder Held sucht, eine Möglichkeit sich zuheilen. Heilung ist somit ein Faktor, der kontrolliert, wie oft und wie viele Charaktere außer Gefecht gesetzt sind oder sterben. Eine der Grundzutaten eines Heilungssystems sind Kräuter. Kräuter heilen oft genauso zuverlässig wie Zaubersprüche, sind transportabel, und meistens leichter zu bekommen als ein hochstufiger Heiler. Die häufigsten zu heilenden Verletzungen sind leichte Wunden, die sich nur in verlorenen Lebensenergie- und Konditionspunkten zeigen.

Die Heilung von diesen verlorenen Lebensenergie- und Konditionspunkten kann auf mehrer Arten geschehen. Normalerweise bekommt man Konditionspunkte durch einfaches Schlafen zurück (Ein erholsamer, 8 Stunden währender Schlaf regeneriert die gesamt Kondition minus zweimal fehlende Lebensenergiepunkte beim Erwachen. Weiterhin kann man die Kondition um 10% der maximalen Konditionspunkte durch eine Stunde absolute Ruhe erhöhen. Bei absoluter Ruhe und normaler

Pflege bekommt man zusätzlich 1 Lebensenergiepunkt pro Stunde zurück. Bei gelungener Anwendung des Talentes Heilung (siehe Seite 108) verdoppelt sich dieser Wert sogar. Allerdings bekommt man bei einer mißlungenen Probe gar keine Lebensenergiepunkte zurück. Bei normaler Ruhe (Wanderpause, Wache...) bekommt man 1 Lebensenergiepunkt alle zwei Stunden zurück und bei normaler Anstrengung (Wandern...) steigt die Lebensenergie alle 4 Stunden um einen Punkt, solange die momentane Lebensenergie wenigstens halb so hoch ist wie die maximale. Bei schwerer Anstrengung (Proben gegen körperliche Eigenschaften (Kr, Ge) oder von ihnen abhängige Talente) bekommt man keinerlei Lebensenergiepunkte zurück.

<i>sachkundige Pflege incl. Bettruhe (1 gelungene Probe Heilung pro Stunde):</i>	<i>2 Le. / 1h</i>
<i>Pflege incl. Bettruhe (keine Proben gegen Heilung):</i>	<i>1 Le. / 1h</i>
<i>bei den beiden obigen Proben:</i>	<i>10% Le. / 1h</i>
<i>einfache Pause:</i>	<i>1 Le. / 2h</i>
<i>normale Anstrengung (momentane Lebensenergie \geq 50% des maximalen Wertes):</i>	<i>1 Le. / 4h</i>
<i>starke Anstrengungen (Proben gegen körperliche Eigenschaften oder Talente):</i>	<i>-</i>

Weiterhin ist es möglich, Lebensenergie durch Kräuter oder Heilzauber zurückzubekommen. Hierbei erhöht sich in gleichem Maße jeweils auch die Kondition des Betroffenen. Ebenso ist es möglich, mittels eines Heilzaubers nur Konditionspunkte zu heilen, falls die Lebensenergie vor dem Zauber bereits auf dem maximal möglichen Wert war.

Genesungstabelle

Diese Tabelle zeigt Genesungszeiten in Tagen für die meisten Verletzungen. Die Tabelle ist für **leichte Verletzungen**. Für **mittlere Verletzungen** werden die Zeiten **verfünffacht**, für **schwere Verletzungen** werden sie **verzehnfacht**. Die Genesungszeit halbiert sich, wenn das Opfer stationär medizinisch versorgt wird. Das Opfer würfelt mit W100, auf das Ergebnis kommt noch als Bonus die maximale Lebensenergie / 10.

Wurf	Art der Verletzung					
	Verbrennungen	Knochen	Gewebe	Kopf	Organ	Muskel/Sehne
1 - 15	30	50	30	100	90	70
16 - 35	20	30	20	70	60	40
36 - 65	20	20	10	50	40	30
66 - 90	10	10	10	30	30	20
91+	5	10	5	20	20	10

Heiltrank

Ein magischer Heiltrank heilt, was noch zu heilen ist. Diese sehr seltene und äußerst kostbare Flüssigkeit kann nur von sehr wenigen Magiern hergestellt werden. Um mit einem Heiltrank eine Wunde zu heilen, muß man ihn über die Wunde gießen; Zum Heilen eines kritischen Treffers werden 2W20 Punkte des Heiltranks gebraucht. Trinkt man ihn, so gibt ein Punkt immer 1W6 Lebensenergie zurück. Der Heiltrank wirkt auch nach dem Tod noch, allerdings nur innerhalb 1W20 KR nach dem Eintritt des Todes. Er kann allerdings nicht Wiederbeleben, sondern nur die Voraussetzungen dafür schaffen (Brüche heilen u.ä.).

Krankheiten / Gifte

Wird jemand von einer Krankheit heimgesucht / vergiftet, so würfelt er gegen seine momentane Lebensenergie und addiert darauf 3 · Stufe der Krankheit / des Giftes. Wenn er damit unter seinem Lebensenergiewert bleibt, so hat die Krankheit / das Gift keinerlei Auswirkungen auf ihn. Wenn er über dem Wert würfelt, so steigern sich die Auswirkungen, bis 20 Punkte über dem Wert die vollen Auswirkungen zum Tragen kommen.

Kräuter

Kräuter dienen dazu, Verletzungen oder Krankheiten zu heilen, sich in bestimmten Situationen einen Vorteil zu verschaffen oder aber einfach nur, um eine Sucht zu befriedigen. Der richtige Umgang mit Heilkräutern wird mit dem Talent (siehe Seite 108) Heilung erlernt. Dieses Talent braucht der Heilkundige auch, um Heilkräuter zu finden. Um ein Heilkraut zu finden, kann der Sucher auf zwei Arten vorgehen. Zum einen kann er einfach die umliegende Gegend durchsuchen und hoffen, zufällig auf ein hier vorkommendes Heilkraut zu treffen. Oder er kann gezielt nach einem bestimmten Heilkraut suchen. Allerdings kann man nur Heilkräuter finden, die in der entsprechenden Gegend heimisch sind. In beiden Fällen wird jeweils mit einem W100 (offen) gewürfelt und der Talentwert Heilung addiert. Falls eine ganze Gruppe sucht, so wird von jedem weiteren Suchenden 20% des Talentwertes Heilung auf den Wurf addiert. Bei der Suche nach einem beliebigen Heilkraut vergehen pro Wurf drei Stunden, bei der Suche nach einem bestimmten Heilkraut fünf Stunden. Bei der Suche nach einem bestimmten Heilkraut muß das Ergebnis mindestens so groß sein wie der in der Spalte Wert angegebene Bereich, um daß Heilkraut in der entsprechenden Gegend zu finden. Bei der Suche nach einem beliebigem Heilkraut wird einfach das Kraut gefunden, welches in der entsprechenden Spalte aufgelistet ist. Falls mehrere Kräuter aufgelistet sind, so wird zufällig ein Kraut bestimmt. Innerhalb einer Tagesreise sollte ein Gebiet nicht häufiger als viermal durchsucht werden, ansonsten sollte der Meister entsprechende Mali auf die Probe aufschlagen. Nach zwei bis drei Monaten kann dann eine erneute Suche gestartet werden.

Tabellen zur Kräutersuche

Sümpfe		
Wurf	Anzahl Kräuter	Kräutername
1 - 30	1 W4 x 1 W20	
31 - 55	1 W4 x 1 W12	Margath;D
56 – 80	1 W4 x 1W10	Abaas;O Dynallca;F Lainimit;D
81 – 105	1 W4 x 1 W8	Culan;L Gararig;V Karfar;D
106 – 130	1 W2 x 1 W8	Belan;S Degiik;S Gort;D Swuth;S Veldurak;S
131 – 155	1 W2 x 1 W6	Anserke;S Fek;S Klandun;T Rud-tekma;D Witav;D
156 – 175	1 x 1 W6	Carcatu;S Carneyar;O Carneyar;O Curfalaka;D Kakduram;D Kilmakur;K Tarfeg;S Welwal;D
176 – 190	1 x 1 W6	Durad;O Hegheg;K Pargen;D Pasamar;K Yuth;D
191 – 200	1 x 1 W4	Kolandor;M Vulcurax;D
201 – 250	weitere drei Wurf auf der Tabelle	
251 – 300	weitere sieben Wurf auf der Tabelle	
> 301	weitere zehn Wurf auf der Tabelle	

Wälder		
Wurf	Anzahl Kräuter	Kräutername
1 - 30	1 W4 x 1 W20	Maiana;N Thurl;M
31 - 55	1 W4 x 1 W12	Arlan;L Rotweide;F Yaran;K
56 – 80	1 W4 x 1W10	Athelas ;N Gugmuthur;B Joéf;T Kelventari;L Mook;B Reglen;B Rewk;M Suranie;F
81 – 105	1 W4 x 1 W8	Aloe;H Attanar;F Boneset;B Fleabane;B Latha;F
106 – 130	1 W2 x 1 W8	Arpsusar;F Sweet Sorrel;N
131 – 155	1 W2 x 1 W6	Dwarves's Eyebright;A Fukavar;I Shen;F
156 – 175	1 x 1 W6	Elbens Korb ;K Gursamel;K Slota;M Wifurwif;B
176 – 190	1 x 1 W6	Boskone;H Bursthelas;K Sailchas;K
191 – 200	1 x 1 W4	Awn;M Numelos;W
201 – 250	weitere drei Wurf auf der Tabelle	
251 – 300	weitere sieben Wurf auf der Tabelle	
> 301	weitere zehn Wurf auf der Tabelle	

fruchtbare Ebenen		
Wurf	Anzahl Kräuter	Kräuternamen
1 - 30	1 W4 x 1 W20	
31 - 55	1 W4 x 1 W12	Arnuminas;K Baranie;M Klynuyk;O Silmaana;L
56 - 80	1 W4 x 1 W10	Arunya;K Berterin;M Cicino;M Phacallus (s.10);F Phacallus (s.3);F Terbas;M Viperngift;L
81 - 105	1 W4 x 1 W8	Arkasu;L Arkasu (s.5);L Brelldiar;V Caranan ;F Gelasan;H Golden Cress;F Harwite (s.4);N Harwite (s.5);N Healer's Chamonite;K Jitsu;S Spreizfuß;F Surkas;K
106 - 130	1 W2 x 1 W8	Felmather;S Jegga;U Yavethalion ;Ö
131 - 155	1 W2 x 1 W6	Gylvir;S Himros;F Madarch;U Traubenblatt;M
156 - 175	1 x 1 W6	Blauaug;K Quilmufur;N Rose Tree;M Sahra-Pokes-her- ...;M
176 - 190	1 x 1 W6	Carefree Mustard;N Ebur;S
191 - 200	1 x 1 W4	Laurelin;S Lothfelag;U Lothfelag;U
201 - 250	weitere drei Wurf auf der Tabelle	
251 - 300	weitere sieben Wurf auf der Tabelle	
> 301	weitere zehn Wurf auf der Tabelle	

permafrost Klima		
Wurf	Anzahl Kräuter	Kräuternamen
1 - 30	1 W4 x 1 W20	
31 - 55	1 W4 x 1 W12	Agaath;G
56 - 80	1 W4 x 1 W10	
81 - 105	1 W4 x 1 W8	
106 - 130	1 W2 x 1 W8	Gefnul;V
131 - 155	1 W2 x 1 W6	
156 - 175	1 x 1 W6	
176 - 190	1 x 1 W6	
191 - 200	1 x 1 W4	Naza;Ö
201 - 250	weitere drei Wurf auf der Tabelle	
251 - 300	weitere sieben Wurf auf der Tabelle	
> 301	weitere zehn Wurf auf der Tabelle	

Gebirge		
Wurf	Anzahl Kräuter	Kräuternamen
1 - 30	1 W4 x 1 W20	
31 - 55	1 W4 x 1 W12	Arlan;B
56 - 80	1 W4 x 1 W10	Darsurion;B Megillos;B Melandar;F Mirena;B
81 - 105	1 W4 x 1 W8	Febfendu;F Kirsemal;I Trudurs;F Zur;U
106 - 130	1 W2 x 1 W8	Aldaka;B Rhesweg;M Taynaga;N
131 - 155	1 W2 x 1 W6	Arfandas;F Galenaana;A Miretar's Krone;K
156 - 175	1 x 1 W6	Winclamit ;N Arlian's Slipper;B Cusamar;H Sha;H
176 - 190	1 x 1 W6	Aldakar;B Baldakur;B Edram;F Miretar's Krone;A Weißberige Eibe;N
191 - 200	1 x 1 W4	Camadarch;U
201 - 250	weitere drei Wurf auf der Tabelle	
251 - 300	weitere sieben Wurf auf der Tabelle	
> 301	weitere zehn Wurf auf der Tabelle	

an und in Wasserflächen		
Wurf	Anzahl Kräuter	Kräutername
1 - 30	1 W4 x 1 W20	Nelthandon;M
31 - 55	1 W4 x 1 W12	Akbutege;S Coraco;W Draaf;S Fiis;O Hoak-för;K
56 - 80	1 W4 x 1 W10	Bodezlist;H Klagul;K Uraana;K
81 - 105	1 W4 x 1 W8	Alambas;S Hugar;S Kirtir;T Klytun;T Pathur;H Tukamur;K Vinuk;K
106 - 130	1 W2 x 1 W8	Dagmather;K Kly;H Nelisse;V Siriena;K
131 - 155	1 W2 x 1 W6	Belramba;N Harfy;K Hugburtun;W Januk-ty;K Marku;H Melem Loza;H Siran;K Tarnas;D Zaganzar;B
156 - 175	1 x 1 W6	Ankii;T Culan;a
176 - 190	1 x 1 W6	Baalak;S Merrig;K Ul-Naza;Ö Wek-Wek;D
191 - 200	1 x 1 W4	Arduvaar;W
201 - 250	weitere drei Wurf auf der Tabelle	
251 - 300	weitere sieben Wurf auf der Tabelle	
> 301	weitere zehn Wurf auf der Tabelle	

Tundra, Steppe		
Wurf	Anzahl Kräuter	Kräutername
1 - 30	1 W4 x 1 W20	
31 - 55	1 W4 x 1 W12	
56 - 80	1 W4 x 1 W10	Elendils Farn;H Kathkusa;Ö
81 - 105	1 W4 x 1 W8	Atigax;H Jojojopo;B Ukur;H Ur;H
106 - 130	1 W2 x 1 W8	Menelar;N
131 - 155	1 W2 x 1 W6	Olvar;S
156 - 175	1 x 1 W6	Acaana;B Lawrim;B Lawrim (gekocht);B
176 - 190	1 x 1 W6	Nur-Oiolosse;F Oiolosse;F
191 - 200	1 x 1 W4	Faghiu;B Laurre;V Tyr-fira;A
201 - 250	weitere drei Wurf auf der Tabelle	
251 - 300	weitere sieben Wurf auf der Tabelle	
> 301	weitere zehn Wurf auf der Tabelle	

Wüsten		
Wurf	Anzahl Kräuter	Kräutername
1 - 30	1 W4 x 1 W20	
31 - 55	1 W4 x 1 W12	
56 - 80	1 W4 x 1 W10	Gariig;W
81 - 105	1 W4 x 1 W8	Culkas;W Zulsendura;U
106 - 130	1 W2 x 1 W8	Argsbargis;W Juth;W Lemsang;U
131 - 155	1 W2 x 1 W6	Swigmakril;W
156 - 175	1 x 1 W6	
176 - 190	1 x 1 W6	
191 - 200	1 x 1 W4	Lestagii;Ö
201 - 250	weitere drei Wurf auf der Tabelle	
251 - 300	weitere sieben Wurf auf der Tabelle	
> 301	weitere zehn Wurf auf der Tabelle	

Alphabetische Auflistung der Kräuter und ihrer Wirkungen

<i>Name</i>	<i>Form/Zubereitung</i>	<i>Preis</i>	<i>SF</i>	<i>Wirkung</i>
Abaas	Blatt/zerbröseln/essen	1 GS		heilt 1-12 Treffer
Acaana	Blume/Paste	600 GS	1	(10. Stufe) sofortiger Tod
Agaath	Beere/Einnehmen	5 GS	3	erlaubt das Atmen in großen Höhen (25% Sauerstoffgehalt +) für 12 Stunden. Alle zwei Tage anwendbar.
Akbutege	Blatt/Einnehmen	3 SS	1	heilt 1-10 Treffer
Alambas	Gras/Einreiben	66 SS	4	heilt 0.5qm Verbrennungen
Aldaka	Wurzel / Tee	102 GS	7	heilt Blindheit
Aldakar	Wurzel/Kochen	102 GS		heilt Blindheit
Aloe	Blatt/Einreiben	5 BS		verdoppelt die Heilungsgeschwindigkeit für Verbrennungen und leichte Schnittwunden; heilt 5 Hitzetreffer.
Angurth	Flöhe			(2. Stufe) langsamer Tod (nach 1W100 Tagen)
Ankii	Beere/Einnehmen	100 GS	9	Schlafmittel. Nebenwirkung der Einnahme innerhalb einer Woche: 1x= Verlust von 1 KO, 2x= Verlust von 5 KO, 3x= Verlust von 25 KO (alles zeitweilig).
Anserke	Wurzel/Einreiben	75 GS	7	stoppt Blutungen innerhalb 3 Runden, 5h keine Bewegung möglich, sonst platzt die Wunde wieder auf.
Arduvaar	Pulver/auflösen/trinken	50 MS		universelles Gegenmittel
Arfandas	Stiel/Einreiben	2 SS	1	verdoppelt die Heilungsrate von Brüchen.
Argsbargis	Blume/Einnehmen	38 GS	7	Stufe 4 für Muskelgifte.
Arkasu	Saft/Einreiben	12 GS	2	2-12 Treffer; doppelte Heilungsrate schwerer Wunden
Arkasu (s.5)	Saft / einreiben	12 GS		heilt 2 - 12 Treffer
Arlan	Wurzel/einnehmen	1 BS	3	Hustenmittel, +20 auf Widerstand gegen Schnupfen. Beschleunigt Heilung von Atemwegserkrankungen um das Fünffache.
Arlan	Blatt/Einnehmen	13 SS	1	heilt 4-9 Treffer, Wildgewachsenes nur 1-6.
Arlan's Slipper	Wurzel / inhalieren	1 BS		+20 WW gegen Kälte
Arnuminas	Blatt/einreiben	6 BS	8	verdoppelt die Heilungsrate von Verstauchungen, Zerrungen, Bänderrissen und Knorpelschaden.
Arpsusar	Stengel/Kochen	30 GS	15	heilt Muskelverletzungen
Arunya	Wurzel/Kochen	2 BS	50	Starkes Schlafmittel, eine Stunde Schlaf entspricht 4 normalen Stunden.
Athelas	Blatt/Kochen	300 GS	20	heilt alles, solange der Patient lebt, ist jedoch nur so wirkungsvoll wie der Heiler, der es anwendet. Volle Wirkung nur in den Händen eines Königs. (Kann weder Leben erhalten, noch geben!)
Atigax	Wurzel/Kochen	40 GS	12	schützt Augen vor hellem Licht. Benutzer kann durch nichts geblendet werden. Dauer 9h.
Attanar	Moos/Einreiben	8 GS	1	heilt Fieber
Awn	Borke/kochen/trinken	19 MS		läßt Gliedmaßen wieder anwachsen
Baalak	Schilf/Kochen	160 GS	12	heilt zerschmetterte Knochen.
Baldakur	Wurzel/Kochen	102 GS	7	heilt Blindheit
Baranie	Blatt/aufbrühen/trinken	3 BS		hilft gegen Übelkeit

<i>Name</i>	<i>Form/Zubereitung</i>	<i>Preis</i>	<i>SF</i>	<i>Wirkung</i>
Belan	Nuß/Einnehmen	40 GS	4	schließt Blutungen in 1W10 Runden; 1h lang keine Bewegung möglich
Belramba	Flechte/Kochen	60 GS	20	heilt Nervenschäden
Berterin	Moos/Kochen	19 GS	20	Erhaltung von organischem Material bis zur Körpergröße für 1 Tag.
Blauaug	Blume/Kochen	15 GS	25	verbessert Sicht (Reichweite x3) plus leichte Wärmesicht (15m) für 3h/Tag.
Bodezlist	Gewebe /ausdrücken	4 GS		enthält Wasser für 1 Tag
Boneset	Wurzel / einnehmen	14 GS		3-fache Heilungsgeschwindigkeit bei Brüchen
Boskone	Puder / inhalieren	78 GS		schärft die Sinne für 10 - 20 Runden; dann 1 - 8h -30 Wahrnehmung
Breldiar	Blume/Einnehmen	25 GS	7	-30 auf Manöver und Nahkampf. +50 auf Zaubern und Fernkampf für 1h.
Bukandas	manche Wölfe			(4. Stufe) schweres Asthma -30 bei schwerer Arbeit
Bursthelas	Stengel/Kochen	110 GS	22	siehe oben
Camadarch	Pilz/Flüssigkeit	175 GS	1	(3. Stufe) Nach 24 h läuft Opfer blau an. Anschließend für jedes Körperteil WW sonst stirbt betroffenes Körperteil nach 1W10 h ab.
Camadarch-Säure	Gemisch/Einreiben	230 GS	1	Kein WW! Bei Kontakt 1 u. 2. Runde kritischer Hitzetrefner E; 3. U. 4. Runde kritischer Hitzetrefner C; in der 5. U. 6. Runde kritischer Hitzetrefner A
Caranan	Mischung/essen	3 GS		Hilft gegen Schmerzen und Schwellungen. Höchstens 10 Anwendungen pro Tag, heilt 2-8 Treffer.
Carcatu	Gras/Einreiben	89 GS	25	Lebenserhaltung für einen Tag.
Carefree Mustard	Samen / Umschlag	10 GS		heilt große Wunden in 1h
Carneyar	Blume/kochen/trinken	400 GS		heilt alle Treffer und stoppt Blutungen
Carneyar	Blume/kochen/trinken	400 GS		heilt alle Treffer und stoppt Blutungen
Cicino	Kraut / baden	7 GS		+40 WW gegen Krankheiten
Coraco	Beere / Saft trinken	10 SS		heilt 2 - 20 Treffer
Culan	Mischung/kochen/trinken	15 GS		krampflösend; vermindert die Wirkung gewisser Gifte
Culan	Puder / Tee	50 GS		hebt Wirkung von Giften auf
Culkas	Blatt/Einreiben	35 GS		heilt 1m ² Verbrennungen
Curfalaka	Frucht/Einnehmen	40 GS	6	heilt Muskelverletzungen
Cusamar	Blume/Einnehmen	30 GS	3	heilt 15-60 (10+5W10) Treffer
Dagmather	Stachel/Kochen	28 GS	12	heilt Knorpelverletzungen
Darsurion	Blatt/Einreiben	35 BS	1	heilt 1-6 Treffer
Degiik	Blatt/Einnehmen	100 GS	10	Lebenserhaltung für einen Tag.
Draaf	Blatt/Einnehmen	7 SS	1	heilt 2-20 Treffer
Durad	Wurzel/essen	20 MS		verlangsamt die Wirkung von Morguth um 50-80%
Dwarves's Eyebright	Blume / Tee	3 GS		+50 Wahrnehmung im Dämmerlicht 1 - 10h
Dynallca	Blatt/Paste	14 GS	1	(3. Stufe) Taubheit; +10 Treffer

<i>Name</i>	<i>Form/Zubereitung</i>	<i>Preis</i>	<i>SF</i>	<i>Wirkung</i>
E Luincam	Death Shrew (Fisch in Moria)	10 MS		(4. Stufe) WW Fehler 1-10 blaue Haut, -20 auf alle Handlungen; Fehler 11+: große offene Beulen, Opfer blutet aus Nase und Ohren (1W10 Treffer). Hält auf immer an, es sei denn es erfolgt eine Heilung. Wurf jeden Tag von neuem fällig, auch bei geschafftem WW.
Ebur	Wurzel/Paste	25 GS	5	heilt Verstauchungen/Zerrungen
Edram	Moos/Einnehmen	31 GS	10	heilt Brüche
Elbens Korb	Wurzel/Kochen	10 GS	15	stabilisiert den Kreislauf, und verdoppelt den Puls. (keine Ahnung wofür das gut sein sollte, hähä)
Elendils Farn	Wurzel/Kochen	8 GS	1	Farn reinigt Wasser und verringert die Wirkung von Gift um den Faktor 10
Faghiu	Blüte/Kochen	330 GS	1	Opfer dient oder liebt Überbringer für 1W100 Tage, wird sich aber nicht selbst schaden.
Febfendu	Wurzel/Kochen	90 GS	24	heilt Taubheit
Fek	Nuß/Kochen	50 GS	5	stoppt Blutungen innerhalb 1-10 Runden, 5h keine Bewegung möglich, sonst platzt die Wunde wieder auf.
Felmather	Blatt/Einnehmen	105 GS	15	ruft auf mentalem Wege ein befreundetes Wesen herbei. Reichweite = Stufe des Benutzers x 90m. Hebt Koma auf.
Fiis	Harz/einreiben	8 SS		heilt 1-6Treffer
Fleabane	Saft Puder / einreiben	3 BS		vertreibt Insekten
Fukavar	Blume/verbrennen/inhalieren	230 GS		erlaubt die mentale Beschwörung einer freundlich gesonnenen Person. Reichweite 30km
Galenaana	Blatt/Pulver	179 GS	1	(9. Stufe) tötet Elben; versetzt andere Wesen in Koma
Gararig	Blatt/essen	60 GS		heilt 30 Treffer
Gariig	Kaktus/Einnehmen	55 GS	3	heilt 30 Treffer
Gefnul	Flechte/Einnehmen	90 GS	10	heilt 100 Treffer
Gelanas	Blatt/Einnehmen	5 SS	10	Blatt produziert bei Verbrennung Rauch mit Wirkung in 6m Umkreis. Rauch entspannt (heilt 5 Treffer pro Runde) 1-10 Rd.
Golden Cress	Kraut / einreiben	4 GS		stillt bis zu 5 TR/Runde in 1 -5 Runden
Gorfang	Moos/Einnahme	210 GS	1	(3. Stufe) Opfer denk, das 1W4 Körperteile fehlen; bei Fehler von mehr als 51 stirbt Opfer
Gort	Blatt/Einnehmen	10 GS	20	Euphorische Halluzinationen: für 2h +10 auf AF des Benutzers, aber nach Abklingen der Wirkung 1-10h lang -50 AF.
Grelnixar	Vrel-Pflanze			(8. Stufe) schneller Tod; Opfer läuft bis zur tödlichen Erschöpfung
Gugmuthur	Beere/Einnehmen	9 GS	2	heilt 10 Treffer
Gursamel	Stengel/Einnehmen	30 GS	5	heilt Brüche
Gwinwin Rynd	Fledermaus/ Flüssigkeit	84 GS	1	(2. Stufe) Berührtes Körperteil ist für 1W10 h paralysiert. Bei kritischem Kopftreffer 1W10 h Koma
Gylvir	Alge/Einnehmen	45 GS	20	Atmung stellt sich für 4h auf Wasser um, Luft kann in dieser Zeit nicht mehr geatmet werden!!!
Harfy	Harz/Einreiben	127 GS	9	stoppt sofort jede Blutung
Harwite (s.4)	Moos / Umschlag	1 SS		Bandage

<i>Name</i>	<i>Form/Zubereitung</i>	<i>Preis</i>	<i>SF</i>	<i>Wirkung</i>
Harwite (s.5)	Moos / einnehmen	1 SS		heilt 10 - 50 Treffer (Hieb/Schlag)
Healer's Chamonite	Blume / Tee	7 GS		3-fache Regeneration für 2 - 12 h NW!!
Hegheg	Blume/einnehmen	25 GS	5	heilt Knorpelverletzungen
Himros	Mischung/auftragen	55 GS		heilt Brandwunden bis zur Verletzung 2. Grades
Hoak-för	Blume/Einnehmen	67 GS	30	Halluzinogen. Heilt Geistesverlust und Geisteskrankheit verhindert jedoch 1-10 Wochen jede Bewegung.
Hugar	Wurzel/Einnehmen	1 SS	33	Starkes Schlafmittel, eine Stunde Schlaf entspricht 6 normalen Stunden.
Hugburtun	Frucht/Einreiben	180 GS	6	siehe Hary
Igturfax	manche Schlangen			(5. Stufe) Geistesschwäche (-20 IG)
Jadaras	Janar-Gräser			(2. Stufe) Geschicklichkeit fällt um 5
Januk-ty	Wurzel/Kochen	11 GS	2	heilt 3 Runden Benommenheit
Jegga	Fledermaus/ Paste	92 GS	1	(7. Stufe) 1W100 Treffer
Jitsu	Muscheln/Flüssigkeit	34 GS	1	(5. Stufe) 1W50 Treffer
Joéf	Pulver/einnehmen	35 GS	25	wie Felmather, nur Stufe x 30m.
Jojojopo	Blatt/Einreiben	9 SS	0	heilt Erfrierungen und 2-20 Kältetreffertreffer.
Juth	Skorpion/Flüssigkeit	41 GS	1	(2. Stufe) langsamer Wahnsinn vollständiger Wahnsinn in 1W100 Tagen
Kakduram	Frucht/Einnehmen	90 GS	6	heilt Taubheit
Karfar	Blatt/Paste	142 GS	1	(7. Stufe) Tod in 2W6 Runden
Kathkusa	Blatt/Einnehmen	50 GS	35	doppelte Stärke für 1-10 Runden. doppelter Schaden beim Gegner. OB+10.
Kelventari	Beere/Einreiben	19 SS	0	heilt Verbrennungen I. und II. Grades und 1-10 Hitzetreffer.
Kilmakur	Wurzel / Kochen	65 GS	33	schützt 1-10h lang vor Hitze bis 100 Grad.
Kirsemal	Borke / kochen / trinken	110 GS		erlaubt 3 Rd. Kraftakt ausüben
Kirtir	Knospe / trocknen / einnehmen	5 GS		SG 30; Stimulanz; +10 auf SG für 1 Stunde, aber GE -5. Nach 1 Std.: KO -30 für W10 Std. und totale Erschöpfung
Klagul	Knospe/Kochen	27 GS	7	Wärmesicht für 6h.
Klandun	Fran/essen	300 GS		heilt Thrayniis und andere Arten der Lähmung
Kly	Beere/Paste	154 GS	1	(3. Stufe) 3w100 Treffer
Klynuyk	Austern/auftragen	25 BS		entfernt das Haar an der entsprechenden Stelle für mehrere Tage
Klytun	Wurzel/Paste	53 GS	1	(5. Stufe) 1W10 Tage Koma
Kolandor	Blätter/Umschlag	150 MS		lässt Glieder innerhalb von 6 Monaten nachwachsen
Lainimit	Blatt / einnehmen	1 GS		löst 3 Runden Benommenheit
Latha	Stiel/Kochen	9 SS	4	+10 WW gegen Krankheit, heilt Schnupfen, heilt 1-12 Treffer.
Laurelin	Blatt/Einnehmen	10 MS	21	Wiederbelebung für Elben innerhalb 1 Monat.
Laurre	Blume/essen	295 MS		heilt Morgurth
Lawrim	Flechte/Flüssigkeit	10 GS	1	(2. Stufe) ausbreitender Hautausschlag; 1w5 Tage -25 auf alle Manöver
Lawrim (gekocht)	Flechte/Paste	25 GS	1	(3. Stufe) 1W10 Runden starke Schmerzen dadurch -20 auf alle Manöver; danach Lähmungserscheinungen dadurch 1W100 - Malus auf alle Manöver
Lemsang	Pilz/Einnehmen	25 SS	1	500g = 1 Woche Essen für eine Person

<i>Name</i>	<i>Form/Zubereitung</i>	<i>Preis</i>	<i>SF</i>	<i>Wirkung</i>
Lestagii	Kristalle/Einnehmen	520 GS	45	hebt alle nicht altersbedingten Eigenschaftsverluste auf.
Lothfelag	Blume/Einnehmen	490 GS	1	Wiederbelebung Zwerge; Lebenserhaltung Zwerge für 7 Monate; Heilt jeden und heilt alles. Achtung: ohne Präparation giftig!
Lothfelag	Blütenstaub/ Einnahme	70 GS	1	(1. Stufe) Opfer fällt für 1W10 h in nicht aufweckbaren Schlaf; wenn WW > 51 fehlgeschlagen 1W5 Monate im Koma
Madarch	Pilz/Kochen	42 GS	2	wärmt; heilt innerhalb von 2 h alle Blutungen.
Maiana	Mischung/auflösen/trinken	5 KS		Kreislaufmittel
Margath	Mischung/einreiben	1 GS		Betäubungsmittel
Marku	Nuß/Einnehmen	30 GS	5	siehe Klagul.
Megillos	Blatt/Einnehmen	12 SS	19	Sehfähigkeit für 10 min x2.
Melandar	Moos/Kochen	12 SS	5	+10 WW gegen Krankheit für 1W10 Runden
Melem Loza	Ranke / einreiben	150 GS		heilt jede Verbrennung (frisches Kraut) (Salbe)
Menelar	Zapfen/Kochen	65 GS	4	Stufe 7 für Kreislaufgifte.
Merrig	Dorn/Kochen	90 GS	50	tägliche Anwendung erhöht AF um 5, Unterbrechung führt zum Verlust der Steigerung. Entzug führt zum Verlust von 10 Punkten KO und je 15 Punkten IG und IT.
Mirena	Beere/Einnehmen	10 GS	1	heilt 10 Treffer
Miretar's Krone	Blume/einreiben	125 GS		stoppt die Blutung einer Wunde
Miretar's Krone	Blume / einreiben	24 GS		schließt jede blutende Wunde
Mook	Beere/Einnehmen	30 GS	5	Stufe 3 für Atemgifte.
Naza	Blatt/kauen	68 MS		universelles Gegenmittel; Sofort Wirksam
Nelisse	Blatt/Kochen	9 SS	15	Euphorie (-50 auf alles) für 1 Stunde. Nahrung für 1 Tag.
Nelthandon	Pflanze/essen	1 BS		Brechmittel. Verursacht in 20 min. brechen
Nen Calgalen	Wurzel/Paste	35 GS	1	(2. Stufe) Opfer glüht für 1W100 R grün. Fehler 1-25: -50 auf alles für 1W100 Runden; 26-50: 1W100 Schaden und große Schmerzen; 51+: 1W100 Punkte Verlust an Lebensenergie, bei = Tod
Numelos	Moos / einnehmen	300 GS		heilt Nervenschäden
Nur-Oiolosse	Zwiebel/Einnehmen	200 GS	20	Wiederbelebung für 1Tag, Danach tritt erneuter Tod ein, sofern keine Sorulnuß (k-F-2, 1 SS) eingenommen wird (täglich).
Oiolosse	Blume/Einnehmen	600 GS	2	Wiederbelebung für Elben innerhalb 7 Tagen.
Olvar	Blume/Einnehmen	200 GS	20	Lebenserhaltung für 2-20 Tage.
Pargen	Beere/Einnehmen	800 GS	10	Wiederbelebung wenn nach 7 Tagen verabreicht.
Pasamar	Gras/Kochen	75 GS	40	erhält organisches Material 1 Woche.
Pathur	Knötchen/Kochen	35 GS	7	Lebenserhaltung für 1 Tag.
Phacallus (s.10)	Wurzel / einreiben	35 GS		schließt jede blutende Wunde (getrocknet zu Pulver)
Phacallus (s.3)	Wurzel / einnehmen	35 GS		(getrocknet) +1 auf AF, IT, IG 35% NW!!
Quilmufur	Wurzel/Kochen	49 GS	1	Stufe 8 für Wucherungsgifte.
Reglen	Moos/Kochen	75 GS	7	heilt 50 Treffer
Rewk	Knötchen/Kochen	9 SS	1	heilt 2-20 Treffer
Rhesweg	Gras/Rauchen	10 GS	100	Macht einfach nur dicht. Gesichtzüge entgleisen zu einem breiten Grinsen. Hält 5h an.

<i>Name</i>	<i>Form/Zubereitung</i>	<i>Preis</i>	<i>SF</i>	<i>Wirkung</i>
Rose Tree	Nektar / trinken	50 GS		+25 auf 1 Zauberspruch
Rotweide	Blatt/aufbrühen/trinken	5 SS		heilt Fieber
Rud-tekma	Frucht/Einnehmen	25 GS	10	+20 auf Sprucheinsatz und Risikowürfe. -10 auf Manöver und Nahkampf, wirkt eine Stunde.
Sahra-Pokes-her- ...	Wurzel / einnehmen	12 GS		(getrocknet) Nahrung für 3 Wochen
Sailchas	Blume / anstecken	50 GS		+10 Moral; +10 WW; +5 DB für 3 - 7 Tage
Sha	Blüte/Pulver	10 GS	10	15 Runden Nachtsicht bis 90m. 1W10+10 Stunden nach Einnahme jedoch 1W5 Tage Durchfall mit -25 auf alle Manöver
Shen	Blatt/Einnehmen	27 GS	3	Stufe 4 für Nervengifte
Shutinis	Hultif-Käfer			(3. Stufe) Wahnsinn
Silmaana	Halm/Pulver	4 GS	1	(9. Stufe) erzeugt Narben; 2w10 Treffer
Siran	Zwiebel/Einnehmen	80 GS	31	stellt ein Organ wieder her. Nebenwirkung: Hautkrankheit (AF sinkt auf 10%) und 6 Treffer/Runde, bei direkter Sonneneinstrahlung.
Siriena	Gras/Kochen	70 GS	27	siehe Pasamar
Slota	Spinne/Paste	36 GS	1	(5. Stufe) Langsame Lähmung (1Tag) bis zum Tod
Spreizfuß	Samen/Kochen	23 GS	16	erfüllt alle "reinen" Herzen für 4h mit Zuversicht. +25 auf IT.
Suranie	Beere/Einnehmen	2 GS	3	heilt 1 Runde Benommenheit
Surkas	Halm/Kochen	32 GS	10	heilt Sehnenverletzungen
Sweet Sorrel	Blatt / inhalieren	3 GS		Gegengift bei Gasvergiftungen
Swigmakril	Blume/Kochen	50 GS	25	Benutzer fühlt fast keine Schmerzen und kann für 1-2h die doppelte Anzahl an Treffern einstecken, hat allerdings -30 auf alle Handlungen.
Swuth	Blatt/Einnehmen	4 SS	3	unsichtbarer Rauch entspannt (5 Treffer pro Runde zurück) 1-10 Rd.
Tarfeg	Blume/Einnehmen	23 GS	3	heilt Verstauchungen/Zerrungen
Tarnas	Knötchen/Kochen	220 GS	60	heilt normale Organschäden, Übelkeit für 1-10h (-50)
Tartiella	Sumpf/trocknen/rauchen	4 SS		SG 10; euphorisch wirkende Entspannungsdroge; alle Fähigkeiten -10 für W10 Std, dafür aber fröhlich
Taynaga	Rinde / Pulver	27 GS		(Stufe 8) Unfruchtbarkeit, + 5 - 50 Treffer
Terbas	Blatt/Einreiben	2 GS	6	verdoppelt die Heilungsrate von Nervenschäden.
Thurl	Zwiebel/Kochen	2 SS	1	heilt 1-4 Treffer
Traubenblatt	Nektar/Einnehmen	7 GS	18	Nahrung für einen Tag (Starkes Rauschmittel - 50 auf alles für 2h).
Trudurs	Moos/Kochen	12 SS	8	+10 WW gegen Krankheit. Dauer 1-10 Tage.
Tukamur	Gras/Kochen	38 SS	100	Euphorikum. Gestatt Telepathie mit einem gleichfalls berauschten Freund. Reichweite (Stufe des Benutzers x 75km)
Tyr-fira	Blatt/Einreiben	12 MS	33	Wiederbelebung innerhalb 56 Tagen.
Ukur	Nuß/Einnehmen	34 SS	1	Nahrung für einen Tag.
Ul-Naza	Blatt/Einnehmen	430 GS	9	Stufe 50 für ALLE Gifte, muss spätestens 1 Tag nach der Vergiftung eingenommen werden.
Ur	Nuß/Einnehmen	34 SS	1	Nahrung für einen Tag
Uraana	Blatt/Paste	12 GS	1	(6. Stufe) 3W10 Treffer
Veldurak	Blatt/Einreiben	8 SS	2	heilt Erfrierungen und 1-50 Kältetreffer.

<i>Name</i>	<i>Form/Zubereitung</i>	<i>Preis</i>	<i>SF</i>	<i>Wirkung</i>
Vemaak	manche Hornisse			(7. Stufe) Taubheit für 1W10 Tage (Wahrnehmung -50)
Vinuk	Wurzel/Kochen	12 SS	4	heilt 1-10 Runden Benommenheit
Viperngift	Vipern/Paste	23 GS	1	(5. Stufe) Verlust des entsprechenden Körperteiles
Vulcurax	Beere/Einreiben	10 MS	0	Wiederbelebung innerhalb 30 Tagen.
Weißberige Eibe	Beere/Einnehmen	103 GS	1	(2. Stufe) Opfer erleidet innerhalb von 1W10 Stunden schmerzlosen Tod.
Wek-Wek	Knötchen/Kochen	220 GS	50	heilt Organschäden
Welwal	Blatt/Einnehmen	12 GS	3	heilt 3 Runden Benommenheit
Wifurwif	Flechte/Einreiben	55 GS	15	heilt Nervenschäden
Winclamit	Frucht/Einnehmen	100 GS	12	heilt 3-300 Treffer
Witav	Blatt/Einnehmen	12 GS	5	heilt 2 Runden Benommenheit
Yaran	Pollen/Einnehmen	9 SS	7	für 1h +50 auf Geruchs und Geschmackssinn.
Yavethalion	Frucht/Einnehmen	45 GS	4	heilt 5-50 Treffer
Yuth	Blume/Einnehmen	29 GS	8	Gegengift für Nervengifte.
Zaganzar	Wurzel/Flüssigkeit	139 GS	1	(2. Stufe) Blindheit; 1W10 Treffer
Zulsendura	Pilz/einnehmen	70 GS	22	"Beschleunigung" für 3 Runden
Zur	Schimmelpilz/Kochen	12 GS	8	+50 auf Gehör und Geruch für 1h

Erklärungen zur Tabelle der Kräuter

Name: Gibt den Namen der Kräuter an

Form/Zubereitung:

Kochen: Dauert nach Erhitzen des Wassers 20 KR; kann dann getrunken werden.

Einnehmen: Kann je nach Art gegessen, zerkaut, getrunken, oder inhaliert werden.

Einreiben: Zubereitung der Salbe dauert 1W10 KR. Diese wird dann auf die entsprechende Stelle aufgetragen.

Paste: Gift wird zu einer Paste verarbeitet, die auf scharfen oder spitzen Waffen aufgetragen werden kann. Es bleibt eine Woche bzw. bis zum ersten Treffer wirksam. das Gift kann auch in essen oder Getränke gemischt werden.

Flüssigkeit: Wie Paste, allerdings bleibt das Gift nur eine Stunde lang wirksam.

Pulver: Kann nicht auf Waffen aufgetragen werden, nur in Speisen und Getränke gemischt werden.

Preis: Verkaufspreis, falls Kraut vorrätig.

SF (Suchtfaktor): Der Meister kann entscheiden, daß bestimmte Kräuter süchtig machen. In einem solchem Falle verringert sich die Wirksamkeit eines Krauts, während regelmäßige Einnahme des Krauts nötig bleibt, um die normale Handlungsfähigkeit beizubehalten (Vergleiche Kraut `Merrig`).

Wirkung: In jeder Runde kann nur eine Dosis pro Charakter ihre Wirkung entfalten. Eine solche Dosis wiegt etwa 15g.

momentane Bewegungsweite

Die Bewegungsweite eines Helden wird bei seiner Erschaffung bestimmt, ändert sich aber in Abhängigkeit von der Last, die der Charakter trägt und der Fortbewegungsart, die er wählt. Die momentane Bewegungsweite errechnet sich aus der Grundbewegungsweite und evtl. Boni durch das Talent Laufen (siehe Seite 110). Von diesem Wert wird pro Kraft/10 kg ein Punkt abgezogen. Jeder sperrige Gegenstand, den der Charakter mit sich führt, verringert die momentane Bewegungsweite um einen weiteren Punkt. Schließlich kommt es zu weiteren Bewegungspunktverlusten durch die Steifheit der Rüstung³⁰, die der Held trägt. Diese errechnete momentane Bewegungsweite gibt die Anzahl an Feldern an, die der Charakter kampfbereit pro Kampfrunde (12 s) zurücklegen kann. Natürlich steht es ihm frei, eine andere Fortbewegungsart zu wählen, wobei die erhöhte Geschwindigkeit durch vermehrte Ausdauerverluste und geringere Aufmerksamkeit erkaufte werden. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die verschiedenen Fortbewegungsarten für humanoide Lebewesen:

Bewegungsart	Bewegungsbonus	Aufschlag auf alle Proben	Erschöpfung	max. verlorene Bewegungspunkte
Gehen	x 1	0%	1 / 300 pro s	immer möglich
Joggen	x 1,5	10%	1 / 60 pro 1s	8
Rennen	x 2	25%	1 / 20 pro s	6
Sprint	x 3	50%	1 / 2 pro s	4
schneller Sprint	x 4	75%	2,5 pro s	2
Dash	x 5	100%	4 pro s	0

Der Bewegungsbonus zeigt, um wieviel die momentane Bewegungsweite durch die entsprechende Fortbewegungsart gesteigert wird. Der Aufschlag auf alle Proben gibt an, um wieviel Proben erschwert werden, die in den Sekunden der Fortbewegung oder in der darauffolgenden Sekunde durchgeführt werden sollen. Die Erschöpfung gibt an, wie viele Ausdauerpunkte ein Held aufwenden muß, um die entsprechende Fortbewegungsart durchzuführen. Die Spalte max. verlorene Bewegungspunkte schließlich gibt an, wie viele Bewegungspunkte ein Held maximal verloren haben darf, um die entsprechende Fortbewegungsart anwenden zu dürfen.

Tragkraft

Natürlich ist es einem Helden nicht möglich, unbegrenzte Mengen an Abenteuerausrüstung mit sich zu schleppen. Seine Bewegungsweite verringert sich um einen Punkt pro volle Körperkraft / 10 kg, die er mit sich führt. Weiterhin kann man seine Körperkraft in kg heben, ohne daß es weiterer Proben bedarf. Wenn man allerdings eine größere Last vom Boden heben will, so muß man eine Probe gegen Körperkraft ablegen, auf die für jedes kg, die diese Last schwerer ist als die Körperkraft der Helden, 2 Punkte aufgeschlagen werden. Bei mißlingen dieser Probe kann sie erst nach 1 Spielrunde (5 Minuten) wiederholt werden. Pro Kampfrunde und Kilogramm, welches der Held mehr als seine Körperkraft trägt, verliert er einen Ausdauerpunkt.

Auch ist es einem Helden möglich, ein Gewicht zu halten, daß zum Beispiel an einem Seil hängt. Das maximale Gewicht ist hierbei 5x so groß wie die Körperkraft des Helden, falls dieser einen festen Halt hat. (Ansonsten wird ihn ein Gewicht, welches schwerer ist als er selbst, mit sich ziehen).

³⁰ In der Die Tabelle der Rüstungen auf Seite 173 sind die einzelnen Bewegungsmali für die verschiedenen Rüstungsarten aufgelistet. Diese Mali kommen zusätzlich zum Gewicht der Rüstung zum Tragen.

Sprungkraft

Im Abenteuerleben kommt es häufig zu der Situation, daß man eine bestimmte Strecke möglichst ohne Bodenberührung überqueren möchte, z.B. beim Sprung über einen Abgrund. Hierzu interessiert es die meisten Abenteurer zu wissen, wie weit kann man eigentlich springen? Natürlich gibt es hierfür eine einfache Formel, aber welcher Held kann schon rechnen? Oder die Entfernung richtig abschätzen? Aber für die Spieler will ich sie trotzdem verraten: Ohne Schwierigkeiten kann ein Held seine Größe (\cong Schrittweite) oder seine momentane Bewegungsweite³¹ x seine Geschicklichkeit / 2 Zentimeter weit springen. Falls der Held statt Geschicklichkeit lieber Akrobatik einsetzen möchte, so erhöht sich dieser Wert um 50%. Riskant wird es eigentlich nur, wenn man weiter springen will, als es mit einem Standardsprung möglich ist. Dann muß man eine Probe gegen Geschicklichkeit bzw. Akrobatik ablegen. Den Wert, um den diese Probe gelingt, multipliziert mit der halben momentanen Bewegungsweite gibt die Zentimeter an, die man weit gesprungen ist. Bei der Verwendung von Akrobatik erhöht sich dieser Wert wieder um 50%. Falls sich bei einem Sprung eine größere Entfernung als 8 Meter errechnen sollte, so verringert sich die Weite folgendermaßen: Die über 8 Meter zurückgelegte Sprungdistanz wird durch 10 geteilt. Ein theoretischer Sprung von 876 cm wird also auf 807,6 cm reduziert.

Loriena dé Gûl hat eine momentane Bewegungsweite von 10 und eine Geschicklichkeit von 70. Sie möchte über einen 4 Meter breiten Abgrund springen, da sie momentan ihre Zauberfähigkeiten nicht einsetzen kann. Sprünge bis 3,5 Meter sind kein Problem für sie, aber der Abgrund ist nun mal ein paar Zentimeter breiter. Sie versucht es dennoch und würfelt eine 32. Dies bedeutet, sie ist $(70-32) \times 10$ Zentimeter weit gesprungen, also 380cm. Das sind 20 Zentimeter zu wenig, aber mit einer gelungenen Reaktionsprobe, gefolgt von einer Geschicklichkeitsprobe und einer Kraftprobe (die überraschenderweise alle gelingen) kann sie sich gerade eben noch auf der anderen Seite hochziehen. Puh. Die 4 Schadenspunkte, die der Aufprall auf die Felswand mit sich brachte, kann sie locker wegstecken. Nur eine leichte Prellung.

Die Schicksalspunkte

Der Held in einem Fantasy - Rollenspiel repräsentiert nicht den durchschnittlichen Bewohner der Welt, auf der er seine Heldentaten vollbringt. Auf der einen Seite hat er etwas mehr Glück, auf der anderen Seite schlindert er aber auch immer wieder in Situationen, in denen es gilt, die Welt zu retten. Um dem Helden wenigstens eine kleine Möglichkeit zu geben, immer wieder lebend mit kaputter Haut aus den Abenteuern aufzutauchen, wurden die **Schicksalspunkte** eingeführt. Ein Held hat bei seiner Erschaffung zwischen -5 und +10 Schicksalspunkte (siehe Seite 37), die er auf verschiedene Arten einsetzen kann, obwohl der die genaue Anzahl normalerweise nicht kennt.

Positive Schicksalspunkte dienen dazu, den Helden länger am Leben zu erhalten. Der Held kann sie nach einem **beliebigen, ihn direkt betreffenden, Würfelwurf** einsetzen, um den Würfelwurf sofort zu wiederholen. Einzige Voraussetzung hierbei ist, daß keine **weiteren** Würfelwürfe ausgeführt wurden. Weiterhin darf jeder Würfelwurf vom Spieler nur einmal wiederholt werden. Das zweite Ergebnis, auch wenn es negativer ausfällt, hat **immer** Gültigkeit. Es ist auch **anderen** Spielern nicht gestattet, einen Wurf ein zweites Mal wiederholen zu lassen, selbst wenn sie von dem zweiten Ergebnis direkt betroffen werden.

³¹ Bei dieser Berechnung ist bereits berücksichtigt, daß der Held Anlauf nimmt und sprintend springt.

Loriena dé gùl, eine mächtige Zauberin, geht mit ihren Begleitern durch einen Tunnel. Ein plötzlich auftauchendes Erdelement wird von ihnen ohne größere Schwierigkeiten beseitigt und sie entdecken einen kleinen, schwarzen Kasten, welcher das Element erschaffen hatte. Entgegen Lorienas Rat beschließt Mira, eine kluge, aber nicht immer weise Magierin, den Kasten mit einer Feuerlanze zu schmelzen. Sofort springt Loriena zurück, aber es ist schon zu spät. Der Kasten explodiert und der herausschießende Flammenspeer wird von der Decke genau auf Loriena zurückgeschleudert. Der Meister würfelt einen kritischen Treffer durch Feuer der Kategorie E aus. Noch hofft Loriena, das es nicht so schlimm werden wird und setzt keinen Schicksalspunkt ein. Dadurch erhält sie unwiderruflich einen Treffer der Kategorie E. Der Meister würfelt: 66. Lorienas Kopf verdampft. Dies findet sie gar nicht gut und setzt deshalb einen Schicksalspunkt ein. Der Meister wiederholt den Wurf: 35. Statt ihren Kopf zu verlieren, erhält sie nur kleinere Verbrennungen, womit sie gut leben kann. Ob Mira das auch kann, ist eine andere Geschichte. Publius Rutilus Rufus, ein Heiler, öffnet eine gesicherte, magische Flasche, die er leider nicht vorher untersucht hat. Sie explodiert, der Meister würfelt auf der Tabelle kritische Treffer durch stumpfe Waffen eine 139 (Schädeldecke zertrümmert). Am liebsten würde er einen Schicksalspunkt einsetzen, um die Flasche nicht öffnen zu müssen, aber da bei dieser Aktion nicht gewürfelt wurde, kann er sich auf derart einfache Weise nicht wiederbeleben. Also setzt er einen Schicksalspunkt gegen den Wurf auf der Tabelle Stumpfe Waffen. Der Meister würfelt erneut: 159. Diesmal wird der Kopf vollständig zermalmt. Publius Rutilus Rufus ist unwiederbringlich tot, da der Wurf auf keinen Fall ein zweites Mal wiederholt werden kann.

Negative Schicksalspunkte können vom Meister dazu verwendet werden, allzu wagemutige Helden wieder auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen. Für jeden negativen Schicksalspunkt kann der **Meister** den Spieler einen Würfelwurf wiederholen lassen, der diesen direkt betrifft. Der Meister ist die einzige Person, die einen Würfelwurf ein **zweitesmal** durch Einsatz von Schicksalspunkten wiederholen lassen darf.

Sobald ein Spieler weniger als **-5** Schicksalspunkte hat, darf er keine Würfe mehr wiederholen lassen.

*Sebald, der Gaukler, der in seinem bisherigen Leben bereits häufig durch pures Glück (Schicksalspunkte -6) seinem sicheren Tod entronnen ist, wagt mal wieder alles. Er balanciert auf einem Seil über eine Schlucht, um auf der anderen Seite einen Goldschatz zu bergen. Keiner seiner Kameraden wagt es, ihm zu folgen. Der Meister verlangt eine Probe gegen Balancieren für die 10 Meter lange Strecke. Sebalds Talentwert beträgt 13. Er würfelt: 05. Innerlich klatscht er in die Hände und grinst den Meister an. Dem wird es zu bunt und er läßt Sebald den Wurf wiederholen: 13. Sebalds Schicksalspunkte erhöhen sich auf -5 und er erreicht das andere Ende der Schlucht, nimmt das Gold und geht den gleichen Weg zurück. Diesmal würfelt er eine 99 und noch mal eine 65. Oh, Oh. Er fragt den Meister, ob er einen Schicksalspunkt einsetzen kann, um den drohenden Sturz abzuwenden. Zähneknirschend muß der Meister es gestatten. Sebald würfelt: 12. Aber noch bevor er den Meister wieder angrinsen kann, läßt der diesen Wurf ein **zweites** Mal wiederholen, was nur dem Meister gestattet ist. Sebald würfelt:...*

Die Götter

Über die Erschaffung der Welt gibt es verschiedene Legenden, aber niemand, noch nicht einmal die Geweihten selbst, weiß, wie die Welt entstanden ist. Ein Priester wird wahrscheinlich sagen, daß sein Gott die Welt erschaffen hat, oder ähnliches reden.

Da im Alten und Neuen Reich und in den Städten im Süden fast siebzig Prozent der gesamten menschlichen Einwohnerschaft leben, wollen wir die Religionen dieser Länder im folgenden ausführlicher vorstellen.

Es würde den Rahmen dieses Buches sprengen, wenn wir versuchen wollten, alle Götter, Götzen und Dämonen zu beschreiben. So gibt es in fast jedem Dorf der Ureinwohner lokale Gottheiten, die oft noch nicht einmal dem Nachbardorf bekannt sind. Aber auch in den *zivilisierteren* Gebieten kann man in jeder Stadt auf Sekten und Geheimbünde stoßen, die eine eigene Gottheit verehren. Häufig handelt es sich bei diesen - weithin unbekanntenen - Göttern aber nur um Varianten oder Umbenennungen eines der zwölf *offiziellen* Götter. Um Reisende weiter zu verwirren werden die zwölf Götter nicht in allen Städten auf die gleiche Weise verehrt. So ist es im Alten Reich verboten, Boron, dem Totengott, in einem Tempel zu huldigen, während derselbe Gott in Al'Anfa über alle anderen Götter gestellt wird.

In Kaiserlager wird Praios, der Götterfürst, durch Verbrennen von würzigen Kräutern geehrt, in Jergan auf Maraskan bringt man ihm jedes Jahr ein Menschenopfer dar. Beachten Sie also bitte, daß unsere Beschreibung der Götter sich auf allgemeine Züge beschränken muß. Das gilt besonders für die Macht, die ein Gott über eine bestimmte Region oder Stadt besitzt. Gerade in diesem Punkt kommt es immer wieder zu Verschiebungen. Allgemein gilt Praios als der mächtigste Gott, und in der Stadt Kaiserlager würde es kein Geweihter einer anderen Gottheit wagen, sich mit einem seiner Priester zu messen, denn Kaiserlager steht seit vielen Jahrhunderten unter der Macht Praios.

Aber in Havena zum Beispiel hat der Meergott Efferd den Einfluß des Praios zurückgedrängt. Hier ist ein Priester im Vorteil, der sich auf Efferds Kraft berufen kann.

Allein der Meister kann mit Sicherheit sagen, wie es um die Macht der einzelnen Götter in den verschiedenen Landstrichen im Moment bestellt ist.

Auch die zwölf Götter sind nicht gleichzeitig, sondern nacheinander entstanden, und ursprünglich entsprach ihre Reihenfolge in der Macht der ihrer Entstehung. Der Urgott **Los** ist in der Liste der Götter nicht enthalten, obwohl er bei fast allen *zivilisierten* Menschen als der höchste aller Götter gilt. Los ist es, der letztlich die Geschicke aller Menschen und auch der Zwölfgötter bestimmt, aber der Schicksalsgott gilt als so unbegreiflich und unvorstellbar mächtig, das es niemand wagt, ihn zu verehren, aus Angst, er könnte dabei einen Fehler machen und den Zorn des Gottes heraufbeschwören. So gibt es weder Los-Tempel noch Los-Geweihte auf der Welt.

Wenn man die ursprünglichen Götter in ihrer Gesamtheit benennen oder anrufen will, bezeichnet man sie meistens als **Zwölfgötter**.

Praios

Praios ist der Götterfürst. Er entstand als erster und gilt als Herrscher über die anderen elf. Praios ist der Gott der Sonne und des Gesetzes. Gelegentlich wird er als Greif dargestellt, denn dieses Tier ist ihm geweiht. In Greifengestalt zieht Praios tagsüber als Sonne über den Himmel. Bei seiner Fahrt bleibt ihm nichts verborgen, darum ist er allwissend. Praios ist der Schutzgott vieler Städte, unter anderem von Kaiserlager, Kuslik und Perricum.



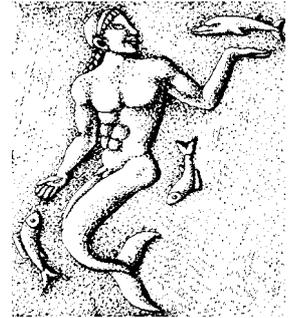


Rondra

Rondra, die oft als Gemahlin Praios' verehrt wird, ist die Göttin des Krieges. Schlachtenlärm und Kampfgeschrei gehen ihr über alles. Wenn sie voller Kampflust und Übermut ihr Schwert aus der Scheide zieht und ihren Kriegsruf ausstößt, blitzt und donnert es, und man muß befürchten, daß bald irgendwo ein Krieg ausbrechen wird. Das Rondra geweihte Tier ist die brüllende Löwin. Sie ist die Schutzgöttin aller Krieger und Kämpfer, ihre Verehrungsstätten gleichen oft eher einer Burg oder einer Festung als einem Tempel.

Efferd

Efferd ist der Wasser- und Meerese Gott. Häufig nimmt er die Gestalt eines riesigen Delphins an, auf Statuen wird er gelegentlich mit einem Delphinschwanz dargestellt. Efferd ist der Schutzgott der Seefahrer und Fischer. Ein Fischer, in dessen Netz sich aus Versehen ein Delphin verfangen hat, muß seine gesamte Beute dem Meer zurückgeben, wenn er nicht Efferds Zorn auf sich ziehen will. Natürlich genießt der Meerese Gott gerade in den Hafenstädten eine besondere Verehrung, aber da er auch der Gott des Regens ist, kann man auch in Dürre- oder Wüstengebieten besonders große Efferd-Tempel antreffen.



Travia

Travia, der die Wildgans geweiht ist, wird meistens als ernste, mütterliche Frau dargestellt. Sie ist die Göttin des Herdfeuers, der Gastfreundschaft, der Treue und der ehelichen Liebe. Ihre Tempel sind oft klein und unscheinbar, aber sie fehlen in kaum einer Stadt. Im allgemeinen gilt Travia als besonders liebevolle und freundliche Göttin, aber es heißt auch, sie verzeihe niemals eine Lästerung und verfolge alle Frevler mit unerbittlicher Hartnäckigkeit.

Boron

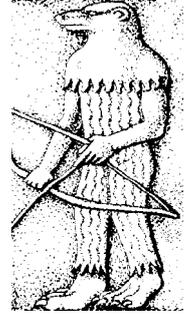
Von Boron, dem Todesgott, gibt es kaum Abbildungen oder Standbilder, die ihn in menschlicher Gestalt darstellen. Meistens wird Borons Symbol - der Rabe - aus schwarzem Marmor gemeißelt. Manchmal sieht man den Gott als Menschen mit Rabenkopf. Der Boron-Kult ist in vielen Städten verboten, aber da Boron auch als Gott des Schlafens und des Vergessens gilt, gibt es viele geheime Sekten, die ihn verehren, indem sie sich an verschwiegenen Plätzen treffen und Schlafkräuter rauchen. Im Stadtstaat Al'Anfa gilt Boron als höchster Gott, in einer makabren Zeremonie bringen sich ihm dort jedes Jahr zehn Menschen selbst als freiwilliges Opfer dar.

Hesinde

Das Hesinde geweihte Tier ist die Schlange, und die Göttin wird häufig als Frau dargestellt, die beschwörend eine Schlange zum Himmel hebt. Hesinde ist die Göttin der Kunst, Wissenschaft, Alchimie und Magie. Weil Hesinde angeblich alle Tier- oder Menschenopfer zurückweist und ihre Gunst nur durch Edelsteine oder künstlerische oder magische Artefakte zu gewinnen sein soll, sind in Hesinde-Tempeln oft riesige Schätze versteckt. Da die Hesinde -Priester und -Priesterinnen aber Meister im Anlegen von Fallen und magischem Sichern von Tempelschätzen sind, gelingt es selten, in eine Hesinde-Weihestätte einzudringen und sie zu plündern.

Firun

Firuns Tier ist der Eisbär, und der Gott wird entweder in einen Bärenpelz gekleidet, mit Bärenkopf oder als großer Eisbär dargestellt. Firun ist der Gott des Winters, aber auch der Jagd. Im allgemeinen wird Firuns Tochter, Ifirn, stärker verehrt als ihr Vater. Die Menschen beten zu Ifirn als Mittlerin, da sie hoffen, daß die eigene Tochter den grimmigen Gott eher milder stimmen kann, als das die Menschen vermögen.

**Tsa**

Der Göttin Tsa ist die sich immer wieder häutende Eidechse geweiht, denn Tsa ist die Göttin der Geburt und der Erneuerung. Tsa ist immer jung und allem Neuen aufgeschlossen. Neugegründete Städte wählen sich Tsa gern zur Schutzgöttin aus, und jeder Bewohner, der etwas für ihn völlig Neues beginnt, wird seine Bitte um gutes Gelingen an diese Göttin richten. Eine Zeitlang waren die Tsa-Priesterinnen einer schrecklichen Verfolgung ausgesetzt, da man ihnen das Geheimnis der ewigen Jugend, das sie angeblich gefunden hatten, entreißen wollte.

Phex

Diesem Gott ist der Fuchs geweiht, und das sagt schon viel über den Charakter des neunten Gottes aus. In der Nacht, wenn Praios ihn nicht sehen kann, fährt Phex als Mond über den Himmel und späht nach guten Gelegenheiten für einen Raubzug aus, denn Phex ist der Gott der Diebe. Natürlich duldet keine „zivilisierte“ Stadt einen Phex-Tempel oder Phex-Priester in ihren Mauern, es soll aber „heilige“ Grotten geben, in denen sich Phex-Geweihte treffen. Es mag zu denken geben, daß viele Kaufleute heimlich zu Phex beten und ihm ein Opfer bringen, wenn sie vor dem Abschluß eines wichtigen Handels stehen.

**Peraine**

Früher glaubte man, der Storch versenke mit seinem langen Schnabel Saatgut in die Erde und sorgte so für das Wachstum der Pflanzen. Darum hat man dieses Tier der Göttin des Ackerbaus, der Kräuter und der Heilkunde - Peraine - geweiht. Peraine genießt in ländlichen Gebieten und in den Dörfern die meiste Verehrung, in den Städten sind ihre Tempel nicht so häufig anzutreffen. Dort kann man jedoch oft einer wandernden Peraine-Priesterin begegnen, die gegen eine Opfergabe Kranke versorgt.

Ingerimm

Ingerimm ist der einzige Gott, dem kein Tier geweiht ist, sein Symbol sind Hammer und Amboß, denn Ingerimm ist ein Schmiedegott. Im Ingerimm-Tempel kann der Kämpfer seine Waffen weihen lassen und darauf hoffen, auf diese Weise ihre Schärfe und Haltbarkeit zu erhöhen. Ingerimm ist auch der Gott des ungebändigten, lodernden Feuers, denn es heißt, daß ihm sein Schmiedefeuer hin und wieder aus der Kontrolle gerät. Während Ingerimm bei den Menschen als elfter Gott nur ein vergleichsweise geringes Ansehen genießt, ist er gleichzeitig der höchste (und meistens auch einzige) Zwergengott.





Rajha

Der Rajha ist die Stute geweiht, die Göttin wird aber nie als Pferd dargestellt. Es gibt einige Standbilder, die die Göttin auf einem galoppierenden Pferd sitzend zeigen. Rajha ist die Göttin des Rausches, des Weins und der geschlechtlichen Liebe. Sie gilt als Göttin der Jungvermählten, wird aber auch die Schutzgöttin der Dirnen genannt.

Rajha-Tempel finden sich oft in den verrufenen Vierteln der Hafenstädte, der Rajha-Kult ist nicht unumstritten. Der Satz „*Dort geht es zu wie im Rajha-Tempel von Belhanka*“ ist zur stehenden

Redewendung geworden.

Außer den Zwölfgöttern müssen noch **Rur**, **Gror** und **Rastullah** erwähnt werden. Rur und Gror sind göttliche Zwillinge, die auf Maraskan verehrt werden. Dort gelten Rur und Gror als die ältesten Götter, die Zwölfgötter werden aber auch anerkannt. Rastullah ist der Eingott und Weltenschöpfer der Wüstenbewohner. In der Wüste haben die Zwölfgötter kaum Einfluß. Rastullah duldet keine Götter neben sich, und seine Anhänger haben in der Vergangenheit jeden Tempel der Zwölfgötter eingerissen, der in der Wüstenregion erbaut wurde. Die Hafenstädte Selem, Thalusa und Khunchon sind die einzigen Orte auf der Welt, wo man Tempel Rastullahs und der Zwölfgötter innerhalb einer Stadtmauer finden kann.

Der **Gott ohne Namen** gehört nicht zu den Zwölfgöttern. Er ist vielmehr deren größte Widersacher, dessen Ziel es ist, die Zwölfgötter zu vernichten und allein zu herrschen. Über ihn und seine Anhänger ist nichts bekannt.

Weitere Götter, die in letzter Zeit von sich Reden machten, sind **Amon** und **Amon Ra**. Die Anhänger Amons sind dem Glauben verfallen, daß Staub das Größte auf dieser Welt sei, und daß Staub das einzig Wahre wäre. Die Anhänger **Amon Ras** glauben, daß ihr Gott, ähnlich wie Parios, ein *Sonnengott* sei. Na wenn das nicht nur mal ein andere Name ist.

Anzumerken sei, daß der Meister entscheidet, welcher Gott in den einzelnen Gebieten hauptsächlich verehrt wird. Auch konnten keine Angaben über die Götter der Elfen und der Hobbits gemacht werden, da sie mehrere Naturgötter verehren, und diese von Stamm zu Stamm andere Namen haben.



Nichtspielerfiguren

Im Laufe ihres Abenteuerlebens begegnen den Helden viele intelligente Lebewesen, mit denen sie sich verständigen können. Diese Charaktere werden alle vom Meister geführt und Nichtspielercharaktere genannt. Es kann allerdings vorkommen, daß sich der eine oder andere dieser Nichtspielercharaktere den Spielern anschließt. Für solche Fälle kann die Führung der entsprechenden Person für eine gewisse Dauer vom Meister an die Spieler weitergegeben werden. Ob sich die entsprechenden Figuren allerdings loyal zu den Spielern verhalten, oder ob sie sie nur für einen späteren Überfall ausspionieren wollen, oder nur als Werkzeug ihrer Rache benutzen wollen, oder... weiß allein der Meister. Allerdings sollte jeder Meister für die einzelnen Nichtspielerfiguren, die sich der Gruppe anschließen, sogenannte Loyalitätswerte festlegen. Diese Werte liegen zwischen -5 (will der Gruppe schaden), 0 (hat nichts mit der Gruppe zuschaffen) und + 25 (die Gruppe hat ihm mehrmals das Leben gerettet und ihn mit Reichtümern überhäuft). Jedesmal, wenn der Nichtspielerfigur etwas gehörig stinkt (wurde bei der Verteilung der Beute nicht berücksichtigt, in einem Labyrinth immer vorgeschickt...), wird eine Probe gegen die Loyalität fällig (mit einem W20), wobei der Loyalitätswert auch bei gelungener Probe sinken sollte. Eine mißlungene Probe führt dazu, das die Nichtspielerfigur die Gruppe verläßt oder anfängt, gegen sie zu arbeiten (je nach Naturell). Positive Einflüsse der Gruppe (wird bei der Verteilung der Beute gleichberechtigt behandelt, wird das Leben gerettet, die Gruppe zahlt viel Geld für eine Heilung...) führen zu einer Erhöhung des Loyalitätswertes. Spieler können versuchen, den Loyalitätswert einer Nichtspielerfigur mittels dem Talent Gassenwissen (siehe Seite 105) zu ergründen.

Das Kampfsystem

Kampfregele

Jeder Charakter hat pro Waffe drei für den Kampf wichtige Werte. Dies sind die Attacke, die Parade und der Pool. Während Attacke und Parade vom Pool beeinflusst werden, ist der Pool eine feste Größe, die allerdings im Laufe der Entwicklung des Charakters gesteigert werden kann.

Bei der Erschaffung des Kämpfers hat der Pool einen Wert, der sich aus Kraft und Geschicklichkeit errechnet, wobei die prozentuale Gewichtung in der Tabelle der Waffenklassen auf Seite 77 in der Spalte KK/GE nachgeschlagen werden kann. Ein (guter) Anfangspool liegt bei 20. Der maximale Pool für eine Waffe beträgt bei Kriegern³² den doppelten Wert der Geschicklichkeit, bei Halbzauberern darf der Pool den Wert der Geschicklichkeit nicht übersteigen und reine Zauberkundige können ihren Waffenpool nicht über den halben Wert der Geschicklichkeit steigern. Der minimale Pool einer Waffe ist entweder der errechnete Wert (s.o.) oder der halbe Wert des besten Pools, welchen der Charakter für eine andere Waffe aus der gleichen Waffenklasse beherrscht³³ (siehe Seite 77). Man kann den Attacke/Paradepool auf die übliche Art (analog zu den Talenten) steigern (siehe Seite 47).

Für jede Waffenklasse hat der Held noch eine Grundattacke (bei der Erschaffung 8) und eine Grundparade (bei der Erschaffung 5). Die Attacke/Parade für jede Waffe errechnet sich aus der Summe von Grundattacke/Grundparade und 10% des Pools der Waffe.

IM KAMPF BETRÄGT ALLERDINGS DIE MAXIMALE ATTACKE **18** UND DIE MAXIMALE PARADE **17**.

Eine Attacke von 19 und eine Parade von 18 oder 19 gilt **immer** als fehlgeschlagen. Eine gewürfelte 20 bedeutet einen Patzer (siehe Seite 76). Mit einer gewürfelten 1 oder 2 kann man, unabhängig vom Paradepool, immer ausweichen.

Um die **Grundattacke/parade** einer Waffenklasse (z.B.: Einhandschwerter) zu steigern, muß man **10%** der Abenteuerpunkte, die zum Erreichen der nächsten Stufe benötigt werden (natürlich inkl. Geld), ausgeben.

Wenn man die Grundattacke/parade um mehr als einen Punkt steigern möchte (z.B. Grundattacke UND Grundparade um jeweils einen Punkt), muß man dann **50%** der Abenteuerpunkte, die zum Erreichen der nächsten Stufe nötig werden, ausgeben.

Mehr als 2 Punkte pro Stufe sind für eine Waffenklasse nicht möglich. Allerdings kann man in bis zu **10 Waffenklassen** ($10 \cdot 10\% = 100\%$ der Abenteuerpunkte) steigern.

Soviel zu den technischen Voraussetzungen für den Kampf.

Igor Schlagdraufundschluss (Kraft 127, Geschicklichkeit 40 und Stufe 0) Lieblingswaffe ist eine 2H-Keule. Grundattacke 8, Grundparade 5 (Stufe 1, er hat die Werte noch nicht gesteigert) und Attacke-/Paradepool 28 (20% von Kraftwert + 1 Lernpunkt = 18 + 10 Attacke/Paradepunkte), daraus folgt, daß seine Gesamtattacke 10 und die Gesamtparade 7 beträgt.

Natürlich will er sobald wie möglich seine Attacke um 2 steigern, also wird er 75 Abenteuerpunkte (50% des benötigten Wertes, um in die 1. Stufe zu kommen) dafür ausgeben. Natürlich will er auch seinen Attacke/Paradepool steigern, aber die Erhöhung um einen Punkt kostet ihn $451 + 29 = 480$ Abenteuerpunkte gesamt, wofür seine momentanen Abenteuerpunkte noch nicht ausreichen.

Wenn er beim Steigern seiner Grund- Attacke, Parade oder seiner Attacke/Parade die Stufengrenze überschreiten würde, müßte er für seine auszugebenden Punkte die nächsthöhere Stufengrenze als ausschlaggebend nehmen, was die Steigerung verteuern würde.

³² Als Krieger gelten alle Charaktere, die außer der prosaischen Magie keinerlei Sprüche beherrschen. Eine Ausnahme von dieser Regel sind die Hobbits, die ihren Waffenpool nur bis zum Wert ihrer Geschicklichkeit steigern dürfen.

³³ Falls der Pool einer Waffe allerdings gesteigert werden soll, deren Pool durch den Pool einer anderen Waffe erhöht wurde, so müssen die fehlenden Poolpunkte allerdings ebenfalls erlernt werden, wobei der Kostenfaktor um den Kostenfaktor der anderen Waffe gesenkt wird (allerdings nicht unter 0).

Kampfabfolge

Ein **Kampf** Mann gegen Mann ist die schnelle Aufeinanderfolge von Angriffen und Paraden und wird folgendermaßen durchgeführt:

Der Kämpfer, der die **Initiative**³⁴ besitzt, darf die **erste Attacke** durchführen. Hierzu sagt sein Gegner seinen **Paradewurf** an, und er seinen **Attackewurf** an (Dieser Wert muß zwischen 1 und seiner Gesamtparade bzw. -attacke liegen. Falls kein Wert angesagt wird, so wird der maximal mögliche sinnvolle Wert eingesetzt). Falls er seinen **angesagten Wurf unterwürfelt** (5 angesagt, 3 gewürfelt) trifft die Attacke und der Gegner muß parieren, wobei auch er seinen **Paradewert unterwürfeln** muß. Diese Attacke-/Paradeserie wird solange fortgesetzt, bis der **Attackierende einmal daneben** würfelt. Sobald dies eintritt, wird der Parierende zum Angreifer und umgekehrt und **alle Pools** der beiden Kontrahenten füllen sich wieder auf. Wenn allerdings die Parade des Verteidigers fehlgeht, so muß er einen den Trefferpunkten des Angreifers entsprechenden **Schaden** hinnehmen. Bei diesen Serien (also bis zum Wechsel der Initiative) darf die **Gesamtheit aller Attackewerte** (die angesagt wurden) den Waffenpool niemals überschreiten. Bei den **Paradewerten** ist es so, das die jeweilige Gesamtheit der Paraden einer Art den Pool der entsprechenden Paradeart nicht überschreiten darf. Ein Kampf kann auf mehrerlei Arten enden. Die Häufigste ist der **Tod** eines der beiden Kontrahenten, der entweder durch einen **kritischen Treffer** oder durch einen **Lebensenergiwert < 0** herbeigeführt wird. Eine andere Möglichkeit ist, daß die **Lebensenergie** eines der beiden Kämpfer unter eine bestimmte Grenze (normalerweise **10**) fällt, was zur sofortigen Bewußtlosigkeit des Betroffenen führt. Auch kann der Kampf durch Aufgabe von einem der beiden Kontrahenten beendet werden.

Igor Schlagdraufundschluss (Pool 39, G.Attacke 17, G.Parade(Waffe) 11, (Ausweichen) 12, dort Pool 29) überfällt einen Ork (Pool 23, G.Attacke 12, G.Parade (Waffe) 10, (Ausweichen) 13, dort Pool 26).

*Da die Überraschung auf der Seite Igor's ist, hat dieser die Initiative. Er sagt sich, erst mal treffen, dann nachschlagen und greift deshalb mit Attacke 17 an, aber der Ork weicht mit 13 aus. In den nächsten 2 Sekunden der Kampfrunde wiederholt sich das ganze und Igor fühlt bereits ein flaes Gefühl in seiner Magengegend, da er merkt, daß der Ork die Oberhand gewinnt. Mit seiner nächsten Attacke verbraucht er seine letzten 3 Attackepunkte (Pool 39 - 2 * 17 = 3), aber oh Wunder, der Ork kann **nicht parieren** und Igor trifft (Der Ork hat seine gesamten Paradepunkte (Ausweichen) verbraucht; Er hat zwar noch die volle Waffenparade, aber seine Waffe kann die des Igor nicht parieren. Igor würfelt seine Trefferpunkte aus, da der Ork wie gesagt nicht pariert hat: 4 W10. Er würfelt 4, 7, 2, 0 und mit dem W20 eine 1. Dies bedeutet, er hat **kritisch getroffen!** Nun noch schnell den kritischen Treffer auswürfeln: 00 Bingo!. Das macht zusammen **23 Trefferpunkte und die 100 kritisch einen sofort tödlichen Treffer**, der auch noch den zehnfachen Rüstungsschutz übertrifft. Der Ork bricht **tot** zusammen und Igor kann sich mit **vollen Pools** dem nächsten Gegner widmen (Hier entscheidet der Initiativewurf, wer die erste Attackeserie starten darf). Falls der kritische Treffer nicht ganz so gravierend gewesen wäre (z.B. statt der durchschnittenen Kehle nur eine abgeschnittene Hand), so hätte der Ork eine Probe (siehe Seite 82) ablegen müssen, ob er, trotz der heftigen Schmerzen bei Bewußtsein geblieben wäre.*

Dauer eines Kampfes

In der Realität der Spieler dauert ein Kampf häufig mehr als eine Stunde, insbesondere wenn viele Akteure an dem Kampf beteiligt sind. Für die Helden allerdings vergehen meist nur Sekunden. Der Schlag mit einer Waffe dauert normalerweise zwischen 1 und 5 Sekunden (siehe Tabelle der Waffenklassen, Spalte # auf Seite 77), ein Fernkampfangriff zwischen 2 und 24 Sekunden und ein Zauberspruch zwischen 6 und 18 Sekunden (siehe Abschnitt Magie, ab Seite 123).

³⁴ Die Initiative wird in einem normalen Kampf durch einen W100 Wurf, auf welchen der Wert von der Reaktion addiert wird, bestimmt. Weiterhin kann man die Initiative durch Überraschung, stolpern des Gegners... bekommen.

Tabelle der Waffenklassen

In der folgenden Tabelle sind alle im Rollenspiel vorkommenden Waffen als Waffenklassen zusammengefaßt. In eine Waffenklasse werden jeweils ähnliche Waffenarten zusammengefaßt, wie z.B. die Klasse der Schwerter oder die Klasse der Stangenwaffen. Als Art gelten jeweils Waffen, die sich sehr stark ähneln und nur durch kleiner Details unterscheiden, wie z.B. die Langschwerter oder die Kriegsbeile. Die einzelnen Waffen selber sind im Anhang A ab Seite 170 und im Paladium Book: The Compendium of Weapons, Armour & Castles³⁵ aufgelistet.

min Kraft	Name	KT	GKT	#	P	Aus	Preis (GS)	Länge (cm)	Gew. (g)	TW	K o s	BF	Kr/Ge	Struktur- schaden	Wurfwaffe
Schwerter															
25	Kurzschwert	2	8	1+0	-1	1	8	30	400	1	204	80	6/14	TP-50%	Wurfmesser-20%
38	Schwert	3	10	2+0	0	2	15	60	800	2	336	85	10/10	TP - 2	Wurfspeer
88	Langschwert	4	15	3+1	+1	3	20	80	1300	3	403	90	12/8	TP	Wurfspeer
100	1½ - Händer (1H)	4	30	4+1	+1	4	30	100	2100	3	407	90	16/4	TP	Wurfspeer
79	1½ - Händer (2H)	6	20	2+1		3								TP+10%	
90	Bihänder	7	35	3+2	+1	6	50	135	3250	4	460	93	18/2	TP+25%	Wurfspeer-50%
Stichwaffen															
13	Dolch	1	6	1+0	-1	1	3	30	300	1	195	80	0/20	5	Wurfmesser+40%
25	Degen	1	2	1+0	0	1	10	70	700	2	330	90	2/18	2	Wurfspeer
stumpfe Wucht Waffen															
32	kleine Keule	2	12	1+0	-1	1	1	60	500	1	181	70	10/10	TP-50%	Wurfkeule+50%
43	Keule	3	20	2+0	0	3	3	60	1300	2	282	75	16/4	TP-25%	Wurfkeule+50%
69	Streitkolben	3	25	2+1	0	4	8	70	1950	3	293	80	16/4	TP-10%	Wurfkeule+50%
74	Kriegshammer	4	30	2+1	0	4	17	70	2000	3	300	85	18/2	TP	Wurfhammer
100	gr. Keule (1H)	4	35	4+1	0	4	22	120	2000	3	318	75	18/2	TP	Wurfkeule+50%
75	gr. Keule (2H)	6	20	2+1		3								TP+10%	
79	Stielhammer (2H)	6	35	2+3	0	7	20	110	4000	3	295	75	20/0	TP+20%	Wurfhammer-10%
109	2-hand Keule	8	40	3+2	0	10	30	105	5450	4	451	83	20/0	TP+25%	Wurfkeule-50%
Äxte															
55	Handaxt	3	15	2+0	0	3	7	60	1400	2	288	80	10/10	TP	Wurfaxt+80%
88	Streitaxt	4	23	2+1	0	3	15	70	1600	3	350	80	16/4	TP+50%	Wurfaxt
100	Kriegsbeil (1H)	4	35	4+1	0	4	25	80	2000	3	363	80	18/2	TP+50%	Wurfaxt
79	Kriegsbeil (2H)	6	20	2+1		3								TP+75%	
95	Schlachtbeil	8	40	3+1	1	4	35	195	2700	4	559	80	20/0	TP x 2	Wurfaxt-40%
Stangenwaffen															
25	Kampfstock	1	7	1+0	-1	1	4	70	700	1	209	75	2/18	TP-50%	Wurfspeer+75%
45	Kampfstab	2	9	1+1	0	3	15	180	1850	2+1	463	80	4/16	TP-25%	Wurfspeer+50%
65	verb. Kampfstab	3	15	2+1	+1	4	25	210	2600	3+1	551	80	6/14	TP-25%	Wurfspeer
90	Hellebarde	8	30	3+1	+1	5	50	220	2800	4+1	677	85	8/12	TP x 2	Wurfspeer-50%
Speere															
30	Stoßspeer	2	6	1+0	0	1	5	120	1000	1+1	379	80	2/18	7	Wurfspeer+80%
45	Speer	3	9	2+0	0	3	15	200	1800	2+1	450	75	6/14	10	Wurfspeer +80%
60	Pike	4	12	2+1	0	4	30	230	2300	3+1	509	80	8/12	15	Wurfspeer-20%
75	Lanze	6	20	3+1	0	5	75	320	2800	4+1	579	70	16/4	20	Wurfspeer-40%
90	Lanze vom Pferd	10	30	2+2	1	7	30	400	3700	3+1	429	75	16/4	TP	-

³⁵ ISBN Nummer: 0-916211-38-X

m i n Kraft	Name	KT	GKT	#	P	Aus	Preis (GS)	Länge (cm)	Gew. (g)	TW	K o s	BF	Kr/Ge	Struktur-schaden	Wurfwaffe
Kettenwaffen															
83	Kriegsflgel	5	35	2+1	0	5	25	160	2500	3	326	80	14/6	Tp+80%	Bolas-30%
65	Morgenstern	4	22	1+2	0	4	20	115	1900	2	211	83	10/10	Tp+50%	Bolas-25%
85	gr. Morgenstern	6	35	3+1	0	4	35	80	1950	3	270	83	16/4	Tp x 2	Bolas-50%
40	Chakko	2	15	1+2	0	1	5	105	900	1	212	75	5/15	Tp-25%	Bolas-15%
20	kl. Schlagkette	1	25	1+2	0	1	10	200	700	1	27	80	0/20	Tp-50%	Bolas+50%
35	Schlagkette	2	30	2+2	0	1	20	220	1100	2	97	80	3/17	Tp-25%	Bolas+30%
Peitschen															
35	Peitsche	1	12	2+1	0	2	15	120	1200	1	54	75	0/20	Tp-90%	Bolas-60%
60	gr. Peitsche	2	20	3+1	0	2	25	80	1000	2	100	70	6/14	Tp-80%	Bolas-70%
Sicheln															
15	kleine Sichel	1	15	1+0	-1	1	5	30	450	1	149	78	4/16	Tp-50%	Wurfaxt-20%
25	Druidensichel	2	20	2+0	0	2	15	50	1000	2	257	83	10/10	Tp-25%	Wurfaxt-33%
35	Sichel	3	30	3+0	+1	4	25	45	1800	3	339	88	16/4	Tp	Wurfaxt-50%
waffenloser Kampf (jeweils eine Kategorie im Sinne der Regeln für Angriff und Verteidigung)															
0	Schläge Faust	1	10	1	---	1	-----	-----	-----	1	89	50	16/4	Tp-25%	-----
0	Schläge Handkante	2	10	1	---	1	-----	-----	-----	1	127	50	4/16	Tp-25%	-----
0	Tritte	2	20	2	---	2	-----	-----	-----	2	138	50	10/10	Tp	-----
5	Sprungtritte	3	30	3	---	3	-----	-----	-----	2	249	50	5/15	Tp	-----
10	Schlaghandschuh	+1	-	+0	---	+2	5	17,5	850	+0,2	-----	83	-	+15%	-----
15	Schlagring	+2	-	+1	---	+1	15	10	200	+1	-----	85	-	+25%	-----
0	Ausweichen	--	---	1	+2	1	-----	-----	-----	-----	133	50	0/20	-----	-----
0	W.K.Ausweichen	--	---	0,5	+1	1	-----	-----	-----	-----	359	50	0/20	-----	-----
Fernkampfwaffen (nur die Wurf- und Schußwaffen sind jeweils eine Kategorie im Sinne der Regeln!)															
12	Wurfpfeil/stern/messer	1	---	4+0	---	1	3	30	150	1	-----	83	2/18	1	-----
---	Wurfkeule/hammer/axt	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	10/10	-----	-----
---	Wurfspeer	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	8/12	-----	-----
10	Lasso	0	---	5+2	---	2	3	200	800	0	-----	70	0/20	0	-----
12	Bolas	1	---	5+3	---	2	4	100	1000	1	-----	60	3/17	1	-----
25	Blasrohr	0	---	4+0	---	1	12	120	1000	0	-----	60	0/20	1	-----
10	Schleuder	1	---	8+0	---	1	0,2	220	20	1	-----	75	2/18	1	-----
m i n Kraft	Name	κ	∅	#	Au	rei:	äng	Gew.	TW	κ o :	κ r/Gε	κ r/Gε	Struktur-schaden	effektive Kraft (min max)	
		κ raf	κ raf			GS	cm	(g)			Schaden	Pool			
25	Zwille	1	25	6	1	10	25	200	1	-----	10/10	3/17	1	25	25
38	Kurzbogen	1	68	7,5	1	50	120	600	1	-----	5/15	2/18	2	38	77
91	Langbogen	3	91	10	3	60	180	700	2	-----	5/15	5/15	4	91	107
61	leichte Armbrust	2	76	15	2	80	70	3400	1	-----	5/15	12/8	3	61	76
55	Armbrust	4	62	30	4	100	70	3950	2	-----	5/15	15/5	6	137	137
91	schwere Armbrust	6	97	45	6	140	65	6400	3	-----	5/15	17/3	12	206	917
72	überschw. Armbrust	8	93	60	8	200	75	8250	4	-----	5/15	20/0	20	1009	1620
Schilder															
m i n Kraft	Name	KT	GKT	#	P	Aus	Preis (GS)	Länge (cm)	Gew. (g)	TW	K o s	BF	Kr/Ge	Struktur	
	Buckler			1	+2	1				-----	5	80	0/20		-----
	Schild			1	+3	1				-----	184	90	2/18		-----
	großer Schild			1	+3	1				-----	194	95	5/15		-----
	Mann-Schild			2	+5	2				-----	257	95	10/10		-----
	Waffenschild	1	20	2	+2	3	25	155	2650	2	447	95	15/5		-----

Die Bedeutung der einzelnen Spalten in der Tabelle der Waffenklassen ist folgende:

min Kraft: Die minimal benötigte Kraft, um eine Waffe der entsprechenden Art führen zu können.

Name: Der Name einer bestimmten Waffenart. Die einzelnen Waffenarten sind durch die entsprechenden Überschriften zu Waffenklassen zusammengefaßt.

KT: Der Wert, der nach einem Treffer mit einem zweiten W20 Wurf maximal erreicht werden darf, um den Treffer in einen kritischen Treffer zu verwandeln.

GKT: Der Aufschlag, der auf eine Attacke addiert wird, damit diese im Falle eines Treffers immer einen kritischen Treffer ergibt.

#: Die Zeit in Sekunden, die man benötigt, um mit der entsprechenden Waffe zuzuschlagen.

P: Dieser Wert gibt den Paradebonus einer durchschnittlichen Waffe der entsprechenden Art an.

Aus: Die Anzahl an Konditionspunkten, die ein Schlag mit einer entsprechenden Waffe kostet.

Preis: Der Preis einer durchschnittlichen Waffe der entsprechenden Art in GS.

Länge: Die Länge einer durchschnittlichen Waffe der entsprechenden Art in cm.

Gew.: Das Gewicht einer durchschnittlichen Waffe der entsprechenden Art in g.

TW: Die Trefferwürfel gegen die Anzahl an Würfeln, die eine durchschnittlichen Waffe der entsprechenden Art an Schaden verursacht, an. Ein Wert von 0 bedeutet, daß die Trefferwürfel um zwei verringert werden müssen (W6 → W4; W10 → W8).

Kos: Der Kostenfaktor, der beim Erlernen des Pools für die entsprechende Waffe eine große Rolle spielt (siehe Seite 47).

BF: Der Bruchfaktor einer durchschnittlichen Waffe der entsprechenden Art.

Kr/Ge: Der Grundpool, mit dem jeder diese Waffe führen kann, ohne sie erlernt zu haben. Die beiden angegebenen Werte sind die prozentualen Anteile an Kraft/Geschicklichkeit, aus deren Summe sich der Grundpool errechnet. Allerdings müssen die beiden Werte vor der Addition erst abgerundet werden. weiterhin bestimmt dieser Wert, inwieweit der Schaden, der mit der Waffe verursacht wird, durch die beiden Eigenschaften bestimmt wird.

Strukturschaden: Dies ist der Schaden, den man mit dieser Waffe an Objekten (Schild, Tür, Mauer...) anrichten kann.

Wurfwaffe: Dies gibt an, wie gut man die entsprechende Waffe als Wurfwaffe verwenden kann. Um den Fernkampf-Pool zu errechnen, den man mit der entsprechenden, nicht als Wurfwaffe gebauten, Waffe besitzt, dividiert man den Pool der angegebenen Wurfwaffe durch 2 und verändert gegebenenfalls das Ergebnis um die angegebene Prozentzahl.

Bei den Schußwaffen und den Schildern sind einige Spalten anders benannt worden:

ØKraft: Dieser Wert gibt an, welche Kraft benötigt wird, um eine durchschnittliche Waffe dieser Art zu spannen.

Kr/Ge (Schaden): Bei Schußwaffen ist der Grundpool einer Waffe nicht im gleichen Verhältnis abhängig von den beiden Eigenschaften Kraft und Geschicklichkeit wie der Schaden, der mit dieser Waffe verursacht wird. Deshalb wird bei Schußwaffen das Verhältnis von Kr/Ge für Schaden und Pool getrennt angegeben.

effektive Kraft: Dieser Wert gibt die minimale und maximale Kraft an, die von Waffen dieser Art auf das entsprechende Geschoß übertragen werden kann.

Struktur: Dieser Wert gibt an, wieviel Strukturschaden ein Schild hinnehmen kann, bevor es zerstört wird. Falls allerdings mit einem einzelnen Treffer mehr als die halbe noch vorhandene Struktur zerstört wird, so ist das Schild augenblicklich zerstört.

Trefferpunktemodifikationstabelle

Schadenskategorie ³⁶	Anzahl der Würfel	Art der Würfel	direkte Modifikation	Bei Grund - KT	Bonus
4 – 40	1	W2			
41 – 70	1	W3			
71 – 100	1	W4			
101 – 130	1	W4	+1		
131 – 160	1	W6			
161 – 190	1	W6	+ 1		
191 – 210	1	W8			
211 – 240	1	W8	+ 1		
241 – 270	1	W10			
271 – 300	1	W10	+ 1		
301 – 330	1	W12			
331 – 355	2	W6			
356 – 380	2	W6	+ 2	8 und mehr	+1
381 – 405	2	W8		3 bis 7	+1
406 – 430	2	W8	+2	1 bis 2	+1
431 – 555	2	W10		8 und mehr	+2
556 – 580	2	W10	+ 2	3 bis 7	+2
581 – 620	2	W12		8 und mehr	+3
621 – 660	4	W6		8 und mehr	+4
661 – 700	4	W6	+ 4	3 bis 7	+3
701 – 750	4	W8		1 bis 2	+2
751 – 800	4	W8	+ 4	8 und mehr	+5
801 – 850	4	W10		3 bis 7	+4
851 – 900	4	W10	+ 4	1 bis 2	+3
901 – 1000	4	W12		8 und mehr	+6
1001 – 1250	8	W6		3 bis 7	+5
1251 – 1500	8	W6	+ 8	8 und mehr	+7
1501 – 1750	8	W8		8 und mehr	+8
1751 – 2000	8	W8	+8	3 bis 7	+6
2001 – 2500	8	W10		1 bis 2	+4
2501 – 3000	8	W10	+ 8	8 und mehr	+9
3001 – 3500	8	W12		3 bis 7	+7
3501 – 4000	10	W10	+10	1 bis 2	+5
4000 – 5000	10	W12	+15	8 und mehr	+10
5000 – 6000	15	W10	+25	3 bis 7	+8
> 6000	15	W12	+50	8 und mehr	+11

Mit Hilfe dieser Tabelle kann man den Schaden bestimmen, den man mit einer spezifischen Waffe verursachen kann. Hierzu braucht man ein paar Angaben der entsprechenden Waffe. Die wichtigste Angabe ist die Anzahl ihrer Trefferwürfel. Diese kann man auf den Waffentabellen ab Seite 175 oder, falls es sich um eine Standardwaffe der entsprechenden Kategorie handelt, auf der Tabelle ab Seite 77 nachschlagen. Auf dieser letzteren Tabelle muß man weiterhin den Kr/Ge – Wert der entsprechenden Waffenkategorie nachschlagen. Aus diesem Wert leitet sich ab, wie stark die Eigenschaften Kraft und Geschicklichkeit bei dieser Waffe gewertet werden:

Wert für Kraft	Wert für Geschicklichkeit	Schadenskategorie errechnet sich aus:
0 bis 5	20 bis 15	Kraft + Geschicklichkeit x 3
6 bis 14	14 bis 6	2 x Kraft + Geschicklichkeit x 2
15 bis 20	5 bis 0	3 x Kraft + Geschicklichkeit

Nun wird jeder einzelne Trefferwürfel wie in der angegebenen Schadenskategorie modifiziert.

³⁶ Zweihandwaffen werden automatisch drei Kategorien stärker eingeordnet. Zweihändig geführte Einhandwaffen werden, falls der Meister die beidhändige Benutzung zuläßt, zwei Kategorien stärker eingestuft.

*Erik Danske wählt als Waffe eine Streitaxt (Battle Axe) mit Schaden 3, also einem Grundscha­den von 3W6. Da die Streitaxt hauptsächlich von Kraft abhängt, ergibt sich eine Schadens­kategorie von 3x Kraft 78 + Geschicklichkeit 71 = 305. Der Schaden, den er mit dieser Waffe verursacht, beträgt also 3W12. Wenn er nun diese **Einhandwaffe mit beiden Händen** führt, so wird er **zwei Schadens­kategorien** höher eingestuft (also 356 – 380) und verursacht somit einen Schaden von 6W6+6. Hätte er eine **Zweihandwaffe** gewählt, so wäre er automatisch **drei Kraftkategorien** höher eingestuft worden und könnte einen Schaden von 6W8 verursachen.*

Hans Wurst mit Kr 18 / Ge 20 wählt ein Mandaya Messer (Mandaya Knife) mit Schaden 1. Schaden 1 entspricht 1W6. Mit seiner Kr + Ge x3 ergibt dies eine Schadens­kategorie 78 und somit einem Schaden von 1W4.

Als besondere Waffen werden hierbei Schußwaffen behandelt. Bei ihnen ist jeweils eine bestimmte Kraft vorgegeben, die benötigt wird, die Waffe zu spannen. Weiterhin ist auch eine effektive Kraft angegeben, die von der Waffe auf das entsprechende Geschöß übertragen wird. Diese effektive Kraft wird bei der Berechnung der Schadens­klasse neben der Geschicklichkeit des Charakters zugrunde gelegt. Bei allen Fernkampfwaffen wird zur Berechnung der Schadens­klasse zusätzlich noch der Wert des Talentes Maße und Entfernungen schätzen (siehe Seite 110) addiert. Allerdings sinkt die Schadens­klasse für jede Entfernungsstufe (siehe Seite 90) um eine Stufe, so daß bei Fernkampfangriffen über eine mittlere Entfernung die Trefferpunkte um zwei Schadens­klassen verringert werden müssen.

Falls die Kraft eines Charakters um wenigstens 33% höher ist, als die für die Schußwaffe benötigte Kraft, so erhöht sich sein Pool mit dieser Schußwaffe um 25%.

Weiterhin gibt es in der Trefferpunktemodifikationstabelle die beiden Spalten *Bei Grund – KT* und *Bonus*. Falls man eine Schadens­kategorie von 356 oder mehr erreicht, so kann sich die Wahrscheinlichkeit kritisch zu treffen erhöhen. Voraussetzung hierfür ist, daß es sich bei dem Charakter um einen reinen Kämpfer oder Hobbit handelt. Um wie viele Punkte der kritische Trefferwert erhöht wird, kann man folgendermaßen ermitteln: Man schaut in der aktuellen oder einer niedrigeren Schadens­kategorie nach, wann der KT – Wert der Waffe in der Spalte *Bei Grund – KT* aufgelistet ist. In der Spalte *Bonus* kann man dann die Erhöhung des KT – Wertes ablesen.

erweiterte Kampfgregeln

Patzer

Ein Patzer (Attackepatzer und Paradedpatzer) ist eine plötzliche Unterbrechung der Attackeserie bzw. Paradeserie. Meist wird er durch einen äußeren Einfluß bewirkt, wie z.B. Stolpern des Charakters, ein Fehlschlag gegen einen Stein, ein Steckenbleiben der Waffe, ein Sturz des Charakters usw.

Eine Attacke oder Parade gilt als gepatzt, wenn man mit dem Kampfwurf eine 20 gewürfelt hat. Da nutzt kein Heulen und Zähneklappern (... Ich hatte doch eine Attacke von 27 und ein magisches Beil und dieses nette Lächeln und den Glücksklee von Saringh-garr und dieses wunderbare BlaBlaBla ...).

Falls man gepatzt hat, so wird als erstes die Attackeserie unterbrochen bzw. wird man getroffen. Als ob dies noch nicht schlimm genug ist, muß man auch zusätzlich noch auf der passenden Patzertabelle (ab Seite 153) einen offenen W100 Wurf durchführen und die bei dem entsprechendem Ergebnis aufgeführten Auswirkungen in Kauf nehmen.

Boni und Mali im Kampfsystem

Falls ein Kämpfer durch eine Verletzung einen Malus von z.B. 20% auf alle Aktionen hinnehmen muß, so bedeutet dies, daß er einen Attacke und Parademalus von 4 Punkten hat (20% von 20, da mit einem W20 gewürfelt wird). Diesen Malus kann er kompensieren, indem er für seine Attacke

statt der üblichen 18 nun 22 Punkte einsetzt. Allerdings führt dies dazu, daß sein Pool auch bedeutend früher aufgebraucht sein wird!

Falls der Held z.B. einen Paradebonus von 1 (durch Zurückweichen) hat, so bedeutet dies, daß er nur 16 Poolpunkte einsetzen muß, um eine Parade von 17 zu haben.

Kritische Treffer

Um einen kritischen Treffer auszuteilen, gibt es zwei Möglichkeiten. Die eine Möglichkeit ist es, den Gegner zu attackieren und zu hoffen, daß man trifft und danach ein W20-Wurf kleiner ist als der kritisch – Wert der Waffe (siehe Tabelle der Waffenklassen ab Seite 77, Spalte KT³⁷). Die andere Möglichkeit ist es, mit der Waffe gezielt kritisch zu attackieren. Hierbei muß auf die Attacke der Wert der Spalte GKT der Tabelle der Waffenklassen aufgeschlagen werden.

Wie bereits oben in dem Beispiel zu den Grundkampfgeregeln erwähnt, muß jeder, der einen **kritischen Treffer** hinnimmt, eine Probe ablegen. Hierbei wird folgendermaßen vorgegangen:

Als erstes wird der kritische Treffer ausgewürfelt (**Trefferpunkte plus 1W100**), sodann wird das Ergebnis auf den kritischen Treffertabellen nachgeschlagen (ab Seite 153) und verglichen, ob der Treffer das x-fache³⁸ des Rüstungsschutzes (je nach Waffenart) an der getroffenen Stelle übersteigt.

Falls ja, so schlägt der Treffer voll durch und die Auswirkungen kommen zum Tragen. Falls der Getroffene hiernach noch nicht tot ist, so muß er die bereits früher erwähnte Probe ablegen: Er würfelt mit einem W100 gegen zwei mal seine **verbliebene Lebensenergie minus den Wert des kritischen Treffers**. Falls diese Probe mißlingt, wird er bewußtlos und kann am weiteren Geschehen nicht mehr teilnehmen.

*Petretes Genupolinum (Lebensenergie 89) wird kritisch (75) am Hals getroffen und muß 23 Trefferpunkte hinnehmen (Da er keinerlei Rüstungsschutz an dieser Stelle hat, fällt seine Lebensenergie um 23 Punkte auf 66). Er macht nun eine Probe und würfelt eine 36, so daß er trotz seiner schweren Verletzung weiterkämpfen kann, bis er denn verblutet (in ungefähr 2 Minuten) – Ab einem Ergebnis von 58 wäre er übrigens bewußtlos geworden. (2*Le-75=57).*

Wenn die Trefferpunkte des kritischen Treffers nicht ausreichen, um den Rüstungsschutz x-mal³⁸ zu überschreiten, so wird vom Wert des kritischen Treffers der einfache Rüstungsschutz an dieser Stelle abgezogen und auf der entsprechenden kritischen Treffertabelle dieser Wert nachgeschlagen. Sollte der kritische Treffer dort nicht in der gleichen Gegend liegen, in der der ursprüngliche Treffer lag, so wird solange ein niedrigerer Treffer gesucht, bis entweder eine ähnliche Stelle gefunden wird, oder es keinen kritischen Treffer mehr gibt. Falls kein passender Treffer mehr gefunden wird, so muß der Getroffene dennoch eine Probe ablegen, um bei Bewußtsein zu bleiben, wobei als kritischer Treffer eine 40 angenommen wird (oder ein niedrigerer Wert, falls kritischer Treffer minus Rüstungsschutz < 40 sein sollte)

³⁷ Für reine Kämpfer und Hobbits kann sich dieser Wert noch erhöhen. (Siehe die Trefferpunktemodifikationstabelle auf Seite 80)

³⁸ Bei Schnittwaffen muß der 4fache, bei scharfen Hieb Waffen der 3fache, bei spitzen Waffen der 5fache und bei stumpfen Hieb Waffen der 10fache Rüstungsschutz übertroffen werden.

Calidor hat mal wieder seinen Lieblingsgegner getroffen - einen Ork. Da wird auch nicht lang gefackelt und sofort bekommt der Ork was vor den Latz. Calidor trifft und leider kann der Ork nicht parieren (HÄ,HÄ,HÄ).Er landet beim Ork 22 Trefferpunkte und mit einem IW100 eine 69, macht zusammen 91 scharf (Rippenbruch mit Herzinfarkt). Doch der Ork hat Glück im Unglück, weil er Rüstungsschutz 8 an dieser Stelle hat. Calidor hätte also min. 25 Trefferpunkte anbringen müssen, damit der krit. Treffer durchkommt. Somit werden 8 Punkte vom Wert des kritischen Treffers abgezogen. Also nur noch 83 (91-8) nachzuschlagen. Bei 77 steht dann, daß dieser Schlag dem Ork 1 Rippen fast ins Herz sticht (-75 auf alle Aktionen). Der Ork bleibt dann durch die gelungene Lebensenergieprobe (2·Lebensenergie - Wert des kritischen Treffers) zwar munter, trotzdem sollte Calidor eigentlich keine Probleme haben dieses ordinäre Aufwärmmonster zu plätten.

*Der Elf Shea, der immer sehr auf seine Sicherheit Wert legt, trägt einen gußeisernen Helm (mit einer Eisenstärke von 5 cm, einem Gewicht von 32 kg und einem Rüstungsschutz von 46), wird von einer schweren Armbrust auf kürzeste Distanz erwischt und der zweite W20 Wurf zeigt an, das dieser Treffer kritisch ist. Der hinterhältige Schütze Bumbafil Bumbabum jubelt bereits, würfeln den kritischen Treffer aus: 74 Trefferpunkte. Mit einem W100 hinterhergewürfelt, macht eine 84, zusammen: kritisch 158, daß heißt, er hat ihm den Kopf glatt weggeschossen, aber der Rüstungsschutz wurde nicht x-mal überschritten und wird somit einmal abgezogen und das Ergebnis lautet: 112. Shea wurde der Kopf zwar nicht zerschossen, aber die Kraft des Bolzen reichte aus, um den Helm nach innen zu drücken und ihm beide Augen und die Nase zu zerstören. Shea ist absolut kampfunfähig! Wenn der Schuß nun über die größte Distanz getroffen hätte (halbe Trefferpunkte), so wäre der **einfache Rüstungsschutz** nicht übertroffen worden und der Bolzen am Helm abgeprallt, ohne das Shea irgendwelchen Schaden genommen hätte. (Ein gemeiner Meister hätte ihn allerdings die Initiative bzw. die gesamte aufgesparte Vorbereitungszeit für Zaubersprüche streichen können.)*

Gezielt kritisch attackieren mit Nahkampfwaffen

Falls man die Stelle, die ein kritischer Treffer trifft, nicht dem Zufall überlassen will, so kann man bestimmte Körperteile gezielt kritisch attackieren. Allerdings muß man hierzu als erstes den Attackemalus für eine gezielt kritische Attacke in Kauf nehmen und danach noch einen weiteren Aufschlag, der abhängig von dem anvisiertem Körperteil ist:

für die Beine	: + 2
für den Körper	: + 8
für die Arme	: + 8
für den Kopf	: +20
um einen tödlichen Schlag auszuführen:	+25

Für äußerst geschickte Krieger ist es leichter, gezielt kritisch zu attackieren. Sobald die Geschicklichkeit eines reinen Kriegers oder Hobbits³⁹ größer als 100 ist, so kann er den doppelten Betrag, um den seine Geschicklichkeit 100 übersteigt, in Prozent von dem Malus für gezielt kritische Attacken abziehen (also $\{(Ge-100) \cdot 2\}\%$). Des weiteren kann er die Hälfte dieses Wertes (also $\{(Ge-100) \cdot 2\}\%$) von dem Malus für gezielt kritische Attacken auf ein bestimmtes Körperteil abziehen. Die verbleibenden Mali werden natürlich in jedem Fall aufgerundet.

N'Toschi hat eine unglaubliche Geschicklichkeit von 135 und führt einen Schwert (GKT 10). Durch seine hohe Geschicklichkeit verringert sich der Malus für gezielt kritische Attacken um 70% auf 3. weiterhin verringern sich die Mali für gezielt kritische Attacken auf bestimmte Körperregionen auf 1,3=2 (Beine), 6 (Körper, Arme), 13 (Kopf) und 17 (tödlicher Schlag).

³⁹ Hobbits müssen allerdings darauf achten, daß sie das anvisierte Körperteil auch erreichen können. Es wird Schwierigkeiten geben, falls ein Hobbit versucht, mit einem Messer den Kopf eines Elfen zu treffen.

Waffenbruch bei Attacken und Paraden

Wenn eine Waffe mit einer Waffe pariert wird, muß bei gleichen Werten der Attackewürfe und Paradowürfe eine Bruchprobe der Waffen durchgeführt werden. Bei einer Bruchprobe muß mit einem W100 gegen den Bruchfaktor gewürfelt werden. Falls der Wurf höher ist als der Bruchfaktor, so wird die Waffe zerstört. Ist der Wert niedriger als der Bruchfaktor, so verringert sich der Bruchfaktor um einen Punkt.

Finten

Eine weitere Erweiterung der Kampfregeln stellt die **Finte** dar. Falls einem Kämpfer danach ist, kann er versuchen, seinen Gegner in die Irre zu leiten und eine, oder gar mehrere, Finte(n) anzubringen. Um eine Finte durchzuführen, muß man dies **vorher ansagen** und danach eine **völlig normale Attacke** durchführen. Wenn sie gelingt, hat man den Gegner in die Irre geführt und hat folgende Vorteile für die nächste Attacke.

Die Möglichkeit **kritisch** zu treffen **verdoppelt** sich und, falls die Finte nicht pariert wurde, hat man gar eine **unparierbare** Attacke. Falls **mehrere Finten** hintereinander ausgeführt werden, so verdoppelt sich **jedesmal** die Wahrscheinlichkeit, kritisch zu treffen, bis zu einem Maximum von 20, aber die **unparierbaren Attacken addieren sich nicht**. Wenn allerdings eine **Finte fehlgeht**, so ist die **Attackeserie beendet**, man verliert alle bis dahin erworbenen Vorteile und der Gegner bekommt die Initiative.

Weiterhin gilt, das man für eine Finte nur **halb so viele** Poolpunkte einsetzen muß, d.h. für eine Finte von Attacke 18 muß man nur 9 Poolpunkte einsetzen.

Parade um die Attackeserie zu beenden

Es ist möglich, die Attackeserie eines Gegners zu brechen. Allerdings muß man hierfür ein relativ großes Risiko eingehen! Man muß eine Parade mit halbem Paradowert durchführen, wobei ein maximaler Paradowert von 14 nicht überschritten werden darf. Gelingt diese Parade, und ist dem Angreifer nicht zuvor eine Attacke mit halbem Attackewert gelungen, so hat man die Attackeserie des Gegners durchbrochen. Da allerdings beide Kämpfer aus dem Gleichgewicht gebracht wurden, wird ein neuer Initiativewurf durchgeführt.

Anton (At 18, Pa12) greift Berta (At 15, Pa 13) an, Berta sagt an, das sie versuchen will, die Attackeserie von Anton zu beenden. Anton würfelt eine 8, Berta eine 3. Zwar schafft es Berta, eine ausreichend gute Parade zu erwürfeln, aber Antons Attacke ist so gut, daß seine Attackeserie nicht gebrochen werden kann!

Berta versucht es noch mal!

Anton würfelt eine 12, Berta weicht zurück (Bonus von 1) und würfelt eine 7 und bricht somit die Attackeserie von Anton!

Anton, nicht dumm, versucht das gleiche in der folgenden Attackeserie von Berta, Berta würfelt eine 15, Anton weicht zurück und würfelt eine 8. Somit wird Anton getroffen!

Entwaffnen

Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Gegner zu entwaffnen. Zum einen kann ein waffenloser Kämpfer das Talent Entwaffnen anwenden (siehe Seite 103), zum anderen kann man einen Angriff auf die Waffe des Gegners unternehmen. Hierzu ist ein gezielt kritischer Angriff auf die Waffe des Gegners nötig, der einen Aufschlag von 8 Punkten beinhaltet. Gelingt dieser Angriff und wird nicht durch eine Waffenparade geblockt, so muß der Angegriffene eine Bruchprobe für seine Waffe durchführen, auf die noch 10% der Trefferpunkte aufgeschlagen werden.

Um eine Verteidigungswaffe zu zerstören, kann man diese gezielt attackieren. Wird der Schlag pariert, so wird der Verteidigungswaffe ein Strukturschaden (Sts. in der Tabelle) zugefügt. Wird der Schlag nicht pariert, so erhält der Gegner 50% der Trefferpunkte. Wenn eine normale Attacke pariert wird, so erhält die Verteidigungswaffe 50% des Strukturschadens. Überschreitet der in einem

Schlag angerichtete Strukturschaden 50% der momentanen Struktur des getroffenen Objektes, so wird dieses zerstört.

Die Parade mit einem großen Schild braucht nicht erlernt zu werden! Der Held verschanzt sich hinter dem mannshohen Schild. Es ist ihm allerdings auch nicht möglich, dann noch zu attackieren.

Ausweichen mit schweren Lasten oder Rüstungen

Natürlich ist es für einen mit Schätzen vollbepackten Helden bedeutend schwerer, einem Angriff auszuweichen als einem nur mit Lederschurz bekleidetem Barbaren. Somit ergibt es sich, daß jeder, der einem Angriff durch Ausweichen parieren will, einen Parademalus von einem Punkt pro verlorenem Bewegungspunkt hinnehmen muß. Weiterhin bringt jeder **sehr** unhandliche Gegenstand (Schild, großer Schild, Stangenwaffe, Bogen...) einen **weiterer** Maluspunkt.

Stangenwaffen

Ein Kämpfer mit einer Stangenwaffe greift immer über zwei Felder Distanz an. Bei der ersten Attacke hat er immer die Initiative. Wenn seine Attackeserie endet, so ist es dem Gegner nur möglich, an ihn heranzutreten, wenn er einen besseren Initiativewurf schafft. Allerdings wird in jeder Sekunde, in welcher der Kämpfer seine Attackeserie unterbrechen mußte, ein neuer Initiativewurf fällig! Sobald der Angreifer auf ein Feld an den Kämpfer herangekommen ist, kann dieser seine Stangenwaffe nicht mehr verwenden, bis er wieder auf zwei Felder Distanz gekommen ist und dann den Initiativewurf geschafft hat.

Kampf mit mehreren Beteiligten

In den oben angegebenen Kampfregeln wird von dem Kampf Mann (oder Frau oder Monster) gegen Mann (oder [schon gut]) ausgegangen. Sobald es zu einem Kampf mit mehreren Beteiligten kommt, ändern sich diese Regeln gravierend. Von nun an gibt es keine Attacke- und Paradeserien mehr, statt dessen finden die Attacken (und Paraden) nun fast⁴⁰ gleichzeitig statt, benötigen allerdings auch die doppelte Zeit einer normalen Attacke. Auch werden die einzelnen Attacken und Paraden nicht mehr vom Pool abgezogen.⁴¹ Falls eine Attacke fehlerhaft, so muß der Kämpfer die Dauer einer weiteren Attacke abwarten, bevor er weiter angreifen darf.

⁴⁰ es wird immer noch in der Reihenfolge der Initiativwürfe vorgegangen, allerdings werden alle Attacken und dazugehörigen Paraden nacheinander durchgeführt.

⁴¹ Ausnahme hiervon ist waffenloser Kampf ausweichen. Falls zwei Paraden gleichzeitig mittels Ausweichen durchgeführt werden, so werden diese beiden Paraden vom Pool abgezogen. Diese Regel spielt aber nur in dem Sonderfall eine Rolle, bei welchem der Pool der waffenlosen Kampfes Ausweichen kleiner ist als der doppelte Paradewert dieser *Waffe*.

Tezumahiro Othar, der Meuchelmörder, hat gerade mal wieder einen Auftrag erfolgreich ausgeführt, als er von zwei mit Schwertern bewaffneten Wachen entdeckt und angegriffen wird. Tezumahiro selber trägt wie üblich seinen Degen und gewinnt auch den Initiativewurf. Er greift die erste Wache gezielt kritisch an, trifft auch, wird allerdings pariert. Daraufhin greifen ihn die beiden Wachen an, treffen beide, er pariert einmal und eine Parade mißlingt. Tezumahiro muß 22 Trefferpunkte hinnehmen, von denen 20 als Schadenspunkte durchkommen. Also muß er 20 Lebensenergie und Konditionspunkte abziehen. Ging ja noch mal gut. Da Schwerter pro Attacke 2 Sekunden brauchen und der Degen nur 1 Sekunde (im waffenlosen Kampf also 4 bzw. 2 Sekunden), kann Tezumahiro noch einen weiteren Angriff durchführen, während die Wachen warten müssen. 19 – daneben! Auch das noch. 2 Sekunden später sind die Wachen wieder dran, während Tezumahiro seine mißlungene Attacke abwarten muß. Einer der beiden Wächter trifft und wird pariert. 2 Sekunden später kann Tezumahiro wieder alleine angreifen und tut dies mit einer gezielt kritischen Attacke auf den Wächter, dessen Attacke gelungen war. Treffer, nicht pariert, 22 Trefferpunkte, 98! kritisch, macht zusammen 120 kritisch, also Stich ins Herz, B5, sofortiger Tod. Somit kommt es zu einem Kampf Mann gegen Mann nach den normalen Regeln, wobei Tezumahiro automatisch die Initiative hat, da der zweite Wächter, bedingt durch seine mißlungene Attacke, noch aussetzen muß.

Kampfkoordination

Wenn mehrere zusammen gegen einen einzelnen kämpfen, so können sie sich entweder gegenseitig behindern oder unterstützen. Idealerweise sollten die Helden versuchen sich gegenseitig zu unterstützen. Hierbei hilft ihnen das Talent Kampfkoordination (siehe Seite **109**). Ein einfacher W20 Wurf, auf welchen der Kampfkoordinationswert addiert wird, ermittelt, ob der Charakter gut mit seinen Mitstreitern harmoniert, oder diese eher behindert:

- 1 : starke Behinderung der Mitkämpfer - Attackemalus für alle Angreifer von 3
- 2 bis 3 : Behinderung der Mitkämpfer - Attackemalus für alle Angreifer von 2
- 4 bis 6 : leichte Behinderung der Mitkämpfer - Attackemalus für alle Angreifer von 1
- 7 bis 13 : keine Beeinflussung des Kampfes
- 14 bis 18 : einigermaßen gelungene Kampfkoordination - Parademalus für den Angegriffenen von 1
- 17 bis 19 : gelungene Kampfkoordination - Parademalus für den Angegriffenen von 2
- 20 bis 22 : gute Kampfkoordination - Parademalus für den Angegriffenen von 3
- 23 & 24 : sehr gute Kampfkoordination - Parademalus für den Angegriffenen von 4
- 25 : perfekte Kampfkoordination - Parademalus für den Angegriffenen von 5

Die erwürfelten Attacke- und Parademali werden addiert, um die gültige Veränderung der Kampfwerte zu bestimmen. Kampfkoordination kann allerdings nur beim Kampf gegen ähnlich große Wesen zum Einsatz gebracht werden. Es ist zwar hübsch, wenn 5 Helden in perfekter Harmonie um einen Drachen herumtanzen, aber es wird diesen in keiner Weise behindern.

Beidhändiger Kampf

Bei beidhändigem Kampf ist der Kampfverlauf ähnlich dem gegen mehrere Gegner. Auch hier muß der verteidigende Kämpfer sich mit mehreren (bzw. zwei) Paradearten zur Wehr setzen, allerdings gelten die Regeln für den normalen Kampf, so daß es Attackeserien gibt. Die Modifikationen des Pools für Schwert/Schildarm kann man auf Seite **102** (Talent Beidhändiger Kampf) nachschlagen.

Allerdings gibt es bei beidhändigem Kampf einen entscheidenden Unterschied:

Sollte eine Attacke des beidhändigen Kämpfers fehlgehen, so endet seine Attackeserie und sein Gegner ist an der Reihe zu attackieren.

Der Kämpfer Savvik, seine Zeichens beidhändiger Schwertkämpfer mit Schwertarmpool 50 und Schildarmpool 40 (Talentwert beidhändiger Kampf 100), attackiert einen Ork und würfeln 14r,14l;16r,14l. Die ersten beiden Attacken haben getroffen, wurden aber vom Ork pariert, während die dritte Attacke fehlging und somit die Attackeserie von Savvik beendet ist, trifft die vierte Attacke den Ork, der sie allerdings ebenfalls pariert. Nun darf der Ork zuschlagen.

Angriffe von erhöhten Positionen

Wenn ein Held von einer erhöhten Position aus angreift, so kann er mehr Wucht in seine Schläge legen. Allerdings ist dies natürlich nur mit Waffen möglich, die überwiegend von der Kraft abhängig sind (also alle Nahkampfwaffen, deren Grundpool mindestens 11% der Kraft beinhaltet). In solchen Fällen wird die Schadenskategorie um eine Kategorie erhöht.

Der Meuchelmörder Tetsumahiro Othar ist vor der verbliebenen Wache auf einen Tisch zurückgewichen. Obwohl er nun aus erhöhter Position kämpft, verändern sich seine Trefferpunkte nicht, da er einen Degen benutzt und diese Waffe überwiegend von Geschicklichkeit abhängig ist. Erik Danske wird von zwei Orks an einem Hügel in die Enge getrieben. Er flüchtet auf den Hang des Hügel so hoch es geht, aber irgendwann muß er sich den Orks stellen. Mutig greift er seine Streitaxt mit beiden Händen (6W6 + 6 Trefferpunkte, Schadenskategorie 356 – 380). Da er von einer erhöhten Position aus kämpft, erhöhen sich seine Trefferpunkte auf 6W8 (Schadenskategorie 381 – 405).

Waffenloser Kampf

Der Waffenloser Kampf gliedert sich in verschiedene Kampfarten, die miteinander kombiniert werden können, aber alle einzeln (wie Waffen) erlernt werden müssen. Man unterscheidet Schläge mit der Faust, Schläge mit der Handkante, Tritte, Sprungtritte, Ausweichen und ein besonderes W.K. Ausweichen (Ausweichen des waffenlosen Kampfes), das es einem ermöglicht, gleichzeitig gegen 2 Gegner zu parieren. Falls W.K. Ausweichen angewendet wird, um zwei verschiedenen Attacken auszuweichen, so erhält der Verteidiger zwei Pools, von denen jeder Pool die volle Höhe des Pools W.K. Ausweichen hat. Kommt es zu einem Kampf mit mehreren Beteiligten (siehe Seite 85), so kann man mit W.K. Ausweichen zwei Attacken in der gleichen Sekunde parieren, wobei sich der Paradowert wie üblich aus Grundparade + Pool/10 errechnet.

Beim waffenlosen Kampf kann man in einer Attackeserie kombiniert Tritte und Schläge anwenden, wobei die erste Attacke ein Sprungtritt sein darf und der Rest sich in Tritte und Schläge aufteilt, deren Pool einzeln abnimmt. Allerdings kann nur eine der beiden Arten von Schlägen verwendet werden, also nicht erst mit der Faust und dann mit der Handkante, sondern entweder oder. Eine mögliche Form der Attacke wäre also Sprungtritt, Schlag, Tritt, Schlag, Tritt, Tritt, Schlag usw. Wenn allerdings irgendeine Attacke fehlgeht, ist die gesamte Attackeserie unterbrochen und der Gegner darf attackieren.

Die Trefferpunkte werden bei den einzelnen Arten des waffenlosen Kampfes ähnlich bestimmt wie bei einer normalen Waffe. Allerdings wird bei der Berechnung der Schadensklasse der jeweilige Pool der entsprechenden Attackeart mitberechnet:

Attackeart:	Die Schadensklasse berechnet sich aus:
Schläge Faust:	2x Kraft + Geschicklichkeit + 2x Pool
Schläge Handkante:	Kraft + 2x Geschicklichkeit + 2x Pool
Tritte:	Kraft + Geschicklichkeit + 3x Pool
Sprungtritte:	Kraft + Geschicklichkeit + 3x Pool + momentanes Gewicht

Die Trefferwürfel bei Schläge Faust können durch die Verwendung von Schlaghandschuhe und Schlagringen erhöht werden. Schlaghandschuhe erhöhen die Trefferwürfel auf 1W+2, d.h. das es einen festen Trefferbonus von 2 Punkten gibt, der bei den entsprechenden Schadensklassen berücksichtigt werden muß. (Ab Schadenskategorie 331 wird dieser Bonus auf +4 verdoppelt, ab Schadenskategorie 621 auf +8 vervierfacht...)

Eine weitere Besonderheit gilt es bei den Schlägen Handkante zu berücksichtigen. Sobald der Pool dieser Art des waffenlosen Kampfes über 100 steigt, werden die entsprechenden kritischen Treffer um $\frac{1}{4}$ des Wertes von Pool – 100 erhöht.

Bei Sprungritten schließlich ist zu beachten, daß in die Berechnung der Schadenskategorie das momentane Gewicht des Charakters einfließt. Allerdings sind Sprungtritte nur möglich, wenn sowohl die Summe aus Kraft und Geschicklichkeit als auch der dreifache Pool einen höheren Wert haben als das momentane Gewicht des Helden.

Fernkampf

Der Fernkampfangriff läuft im großen und ganzen so ab wie der Angriff mit einer Nahkampfwaffe, nur das der Fernkämpfer über eine meist bedeutend größere Entfernung kämpft. Die Attacke wird auch bei jedem Schuß bzw. Wurf, wie in der Tabelle Reichweiten der Fernkampfwaffen auf Seite 90 aufgelistet, modifiziert. Weiterhin reduzieren sich die Trefferpunkte für jede Entfernungsklasse über sehr nah um eine Schadenskategorie, für jede ballistische Entfernungskategorie gar um 3 Stufen.

Die Zielgrößen, die hierunter angegeben werden, gelten natürlich für ein unbewegliches oder sich langsam bewegendes Ziel. Falls das Ziel sich normal oder schnell bewegt, wird es in die nächst kleinere Zielgrößenkategorie eingeordnet, und bewegt es sich gar sehr schnell, so rutscht es zwei Kategorien hoch.

Falls ein Wesen durch einen Fernkampfangriff bedroht wird, das in der Lage ist, diesen zu parieren (das Wesen muß den Schützen und das Geschoß sehen können, sich während der gesamten Flugdauer auf das Objekt konzentrieren und es darf sich hierbei nicht gerade um einen 78kg schweren Felsbrocken handeln), so stehen ihm folgende Möglichkeiten zur Auswahl:

- 1) Die Schildparade⁴² - Diese Paradeart wird normalerweise jedesmal angewendet, wenn der Betroffene einen Schild besitzt. Die Parade wird wie eine Parade gegen einen Nahkampfangriff durchgeführt. Das Geschoß bleibt in Holzschilden mit 50%, in Metallschilden mit 25% Wahrscheinlichkeit stecken. Dies führt zu einem Malus auf die Parade oder den Paradepool für den Verteidiger. Pfeile, Bolzen, Wurfpeile und Wurfsterne geben einen Poolmalus von 2, Wurfmesser einen Parademalus von 1, Wurfäxte einen Parademalus von 5 und Speere/Pilum einen Parademalus von 15. Dieser Malus bleibt bestehen, bis das Geschoß aus dem Schild entfernt wird. (Entweder muß hierfür das Schild gesenkt werden oder eine gelungene Attacke gegen das Objekt durchgeführt werden.⁴³) Der Schild bekommt natürlich zusätzlich den angegebenen Strukturschaden.
- 2) Ausweichen - Bei dieser Paradeart hat man den Vorteil, das die Ausrüstung normalerweise nicht beschädigt wird, falls die Parade gelingt. Dies ist allerdings nicht so wahrscheinlich wie bei der Schildparade, da die Ausweichparade beim Fernkampf sich folgendermaßen errechnet: Bei der Entfernungsklasse sehr nah kann man nicht ausweichen. Für jede Entfernungsklasse, die der Fernkämpfer weiter entfernt steht, bekommt das Opfer 10% seines Paradewertes bis zum maximalen Wert von 60% bei Entfernung ballistisch II. (Bei einem aus mittlerer Entfernung abgeschossenem Pfeil hat man also 30% seines Paradewertes von Ausweichen)
- 3) Waffenparade - Diese Parade ist eigentlich jedem Helden von Erzählungen am Lagerfeuer bekannt, aber kaum jemand hat einen der Meisterkämpfer so etwas tun sehen. Wie bereits aus dieser Einleitung ersichtlich, handelt es sich hierbei um eine Paradeart, die nur den schnellsten, besten und gewandtesten Kämpfern vorbehalten ist. Ab einem Reaktionswert von 100 hat man 10% der Waffenparade zur Verfügung, um jeden Fernkampfangriff zu parieren!!!. Die Parade wird auf die gleiche Art abgewickelt, wie bei einem Nahkampfangriff, nur das man eben eine bedeutend niedrigere Parade hat.

Pit Falkenauge (Langbogen At:34) versucht beim königlichen Wettschießen den goldenen Pfeil zu gewinnen. Dazu muß er auf 130 Meter (Entfernung: Ballistisch I) einen Silberling treffen (Zielgröße: sehr klein). Die modifizierte Attacke beträgt 4 (34-30). Er würfelt eine 7 und der Pfeil bleibt wenige cm links neben dem Silberling stecken. Grangor Bärenpranke fühlt sich durch dieses Ergebnis ermutigt und versucht den nächsten Schuß. Aber bereits beim Zielen muß er aufgeben, da er daß Ziel nicht sehen kann. (Scharfblick fehlt ihm hier).

⁴² Für die Schildparade braucht man mindestens einen kleinen Schild. Mit einem Buckler können (bei einem Parademalus von 50%) nur Pfeile, Bolzen, Blasrohrpeile, Wurfpeile, Wurfmesser und Wurfsterne abgewehrt werden. Die entsprechenden Mali gelten hierbei für den modifizierten Paradewert.

⁴³ Der Held sollte unbedingt berücksichtigen, daß bei Attacken gegen in Schilder steckenden Objekten das Schild jedesmal weitere 50% des vom Objekt verursachten Strukturschadens bekommt.

Die möglichen Zielgrößen bei einem Fernkampfangriff

- I. **winzig** : Weidenrute, Seil, Ring...
- II. **sehr klein** : Maus, Silberling, gezielte Attacke...
- III. **klein** : Katze, Hund...
- IV. **mittel** : Mensch, Zwerg, Hobbit, Goblin, Wolf...
- V. **groß** : Pferd, Tür...
- VI. **sehr groß** : Troll, kleiner Riese...
- VII. **riesig** : Drache, Riese, Berg, Scheunentor...

Die Reichweiten der einzelnen Fernkampfwaffen

Name	Entfernungen ⁴⁴							
	sehr nah	nah -1SK	mittel -2SK	weit -3SK	sehr weit-4SK	ballistisch I -7SK	ballistisch II -10SK	
Bögen	- 10%	- 25%	- 50%	- 75%	- 100%	- 75%	- 100%	
Armbrüste	- 10%	- 25%	- 50%	- 75%	- 100%	- 50%	- 100%	
Schleuder	0 – 5	6 – 9	10 – 15	16 – 22	23 – 30	31 – 45	–	
Zwille	0 – 8	9 – 15	16 – 25	26 – 37	38 – 50	51 – 75	76 – 90	
Wurfspeer	0 – 4	5 – 8	9 – 12	13 – 18	19 – 25	26 – 38	–	
Pilum	0 – 5	6 – 9	10 – 15	16 – 22	23 – 30	31 – 46	–	
Speerschleuder	0 – 6	7 – 12	13 – 20	21 – 30	31 – 40	41 – 60	–	
Wurfkeule	0 – 3	4 – 6	7 – 10	11 – 15	16 – 20	21 – 30	–	
Wurfhammer	0 – 4	5 – 8	9 – 12	13 – 18	19 – 25	26 – 38	–	
Wurfaxt	0 – 5	6 – 10	11 – 15	16 – 22	23 – 30	31 – 46	–	
Wurfstern	0 – 5	6 – 12	13 – 18	19 – 25	26 – 35	36 – 45	–	
Wurfmesser	0 – 4	5 – 8	9 – 12	13 – 19	20 – 26	27 – 40	–	
Blasrohr	0 – 5	6 – 10	11 – 15	16 – 19	20 – 24	25 – 30	31 – 45	
Bolas	0 – 4	5 – 8	9 – 12	13 – 18	19 – 25	26 – 38	–	
Netz	0 – 2	3 – 5	7 – 9	10 – 12	13 – 15	–	–	
Ballista ⁴⁵	–	–	–	–	–	30 – 500	501 – 800	
Katapulte	–	5 – 19	20 – 49	50 – 99	100 – 299	300 – 400	401 – 500	

Bei den Entfernungen Ballistisch I und Ballistisch II muß stark überhört gezielt werden. Einige Waffen können über bestimmte Entfernungsklassen nicht angewendet werden, dort steht dann nur ein -.

Modifikationstabelle des Fernkampfes

Negative Angaben sind Mali, die von der Fernkampfattacke abgezogen werden müssen. Positive Werte sind Boni, die auf die Fernkampfattacke addiert werden können. Für Werte ≤ -18 muß der Fernkämpfer **Scharfblick** haben, da er sonst das Ziel nicht sehen kann.

Entfernung	Zielgröße						
	winzig	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß	riesig
sehr nah	-12	-10	-7	0	+4	+6	+10
nah	-17	-12	-8	-4	0	+4	+6
mittel	-18	-15	-10	-6	-2	0	+4
weit	-22	-18	-15	-10	-8	-6	-4
sehr weit	-25	-22	-20	-18	-15	-12	-10
ballistisch I	-30	-25	-22	-20	-18	-15	-12
ballistisch II	-35	-30	-25	-22	-20	-18	-15

⁴⁴ Die Werte sind in Meter bzw. % der effektiven (ballistischen) Reichweite angegeben. Weiterhin sind die Schadensklassen angegeben, um die die Trefferpunkte bei der entsprechenden Entfernung reduziert werden müssen. Bei % Angaben stehen die 100% Werte in der Beschreibung der entsprechenden Schußwaffe.

⁴⁵ Für Ballista gelten alle Ziele mindestens als sehr groß, da sie immer einen entsprechenden Bereich treffen.

Fernkampfangriffe auf Ziele im Nahkampf

Falls ein Fernkämpfer ein Ziel angreifen will, welches in einen Nahkampf verwickelt ist, so besteht die Möglichkeit, daß er den falschen Kämpfer trifft. Die Wahrscheinlichkeit für einen Fehlschuß liegt bei 30%, welches die meisten befreundeten Nahkämpfer als inakzeptabel ansehen.

Bei der Verwendung von Figuren ändern sich die Wahrscheinlichkeiten, da man den Aufenthaltsort jedes einzelnen genau bestimmen kann. Bei jedem Fernkampfangriff wird eine gerade Linie zwischen dem Standort des Fernkämpfers und seinem Ziel gezogen. Für jede Figur (egal ob freundlich oder feindlich), die ein Kästchen, das diese Linie schneidet besetzt, besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, daß sie getroffen wird. Weiterhin steht jeder Figur frei in der Schußlinie, den Fernkampfangriff zu parieren. Allerdings muß diese Figur die Parade ansagen, bevor bestimmt wird, wer getroffen wird.

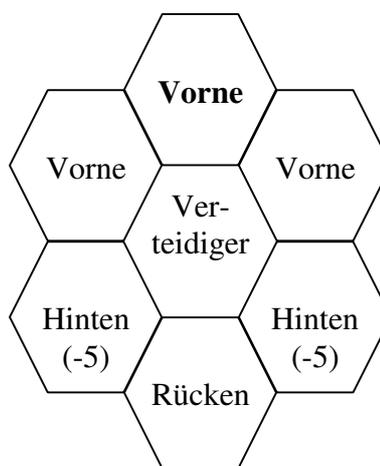
Kampfregele für den Kampf mit Figuren

Diese Regeln können nur bei der empfohlenen Verwendung von Figuren für die einzelnen Charaktere angewendet werden. Ein Feld hat normalerweise eine Kantenlänge von 2 Metern, und um ein Feld weit zu gehen, muß man einen Bewegungspunkt verbrauchen.

Angriffe nicht von vorne

Manchmal ist es so, daß ein Einzelner entweder überraschend von der Seite oder von hinten angegriffen wird. Auch im Kampf mit mehreren Beteiligten kommt es häufig zu Angriffen, die nicht von vorne ausgeführt werden. Hierbei ergibt sich ein Parademalus von 2 für den Verteidiger, wenn die Angriffe von der Seite durchgeführt werden. Angriffe von hinten bringen einen Verteidigungsmalus von 5 mit sich, während Angriffe aus dem Rücken gar nicht pariert werden können.

Vorne (0)	Vorne (0)	Vorne (0)
Seite (-2)	Ver- teidiger	Seite (-2)
Hinten (-5)	Rücken	Hinten (-5)



Paradebonus durch zurückweichen

Natürlich haben die im Rücken eines Charakters liegenden Felder nicht nur eine negative Bedeutung für diesen. Es ist sogar so, daß es für ihn vorteilhaft ist, sich bei einem Angriff von vorne auf eines der drei vom Angreifer abgewandten Felder zurückzuziehen. Für diese Aktion bekommt er für eine gleichzeitig stattfindende Parade einen Paradebonus von 1.

Um bei dem obigen Beispiel zu bleiben: Wenn der Verteidiger von dem mittlerem Vorne Feld (fett gedruckt) angegriffen wird, und sich auf eines der mit hinten oder Rücken gekennzeichneten Felder zurückzieht, so bekommt den Paradebonus.

Treffer und Bewegung

Durch die Wucht eines Treffers wird man normalerweise auf das hinter einem liegende Feld zurückgedrückt, soweit man nicht mit dem Rücken zu einem stützendem Hindernis (Wand, Mitkämpfer..., nicht aber Fallgruben, Geröll...) steht. Unter normalen Umständen ist dies kein Problem, die meisten Kämpfer weichen sowieso während der Attacke des Gegners auf ein hinter einem liegendes Feld zurück, da hiermit ein Paradebonus verbunden ist. Falls jedoch eine Figur nicht zurückweichen will, nachdem sie einen Treffer einstecken mußte, so bekommt sie auf die nächste Aktion (normalerweise die nächste Parade) einen Malus von 10% (abgerundet) der erhaltenden Schadenspunkte.

Randor der Kleine steht mit dem Rücken nur noch 6 Meter von einer Klippe entfernt und wird von einem Schwertdämon angegriffen. Randor sagt an, daß er zurückweichen will, setzt 16 Poolpunkte auf die Parade und würfelt eine 18. Er wird schwer, aber nicht kritisch von dem Dämon getroffen (22 Schadenspunkte). Noch 4 Meter bis zur Klippe. Die nächsten beiden Attacken des Dämons kann Randor jeweils mit zurückweichen parieren, aber nun steht er mit dem Rücken zur Klippe. Der Dämon macht seine letzte Attacke, Treffer, nicht pariert (17 gewürfelt, aber leider hat Randor nur eine Parade von 16). Er wird getroffen, diesmal 28 Schadenspunkte. Bei der nächsten Parade hätte er einen Parademalus von 2, aber glücklicherweise ist die Attackeserie des Dämons zuende und Randor kann mit dem Malus von 2 Punkten attackieren.

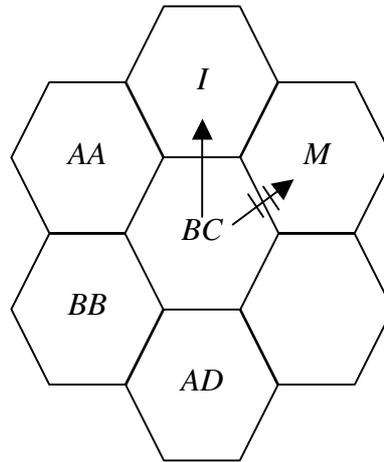
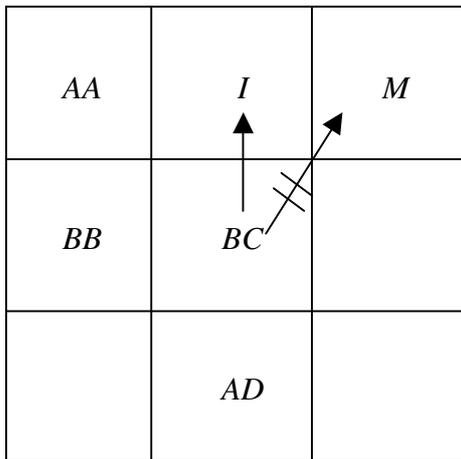
Bewegung durch von gegnerischen Figuren beherrschte Felder

Diese Regel tritt nicht beim Kampf mit mehreren Beteiligten in Kraft!

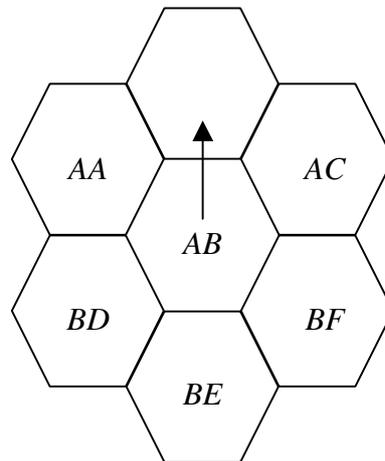
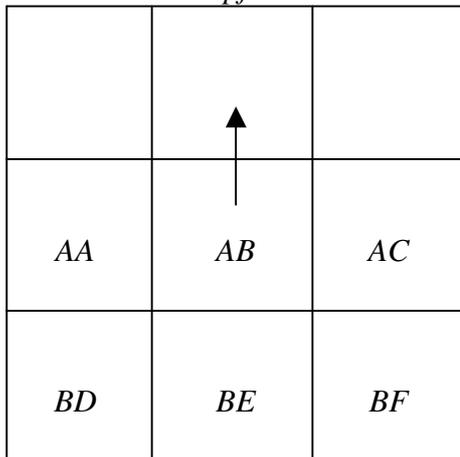
Wenn eine Figur sich über zwei, von einem Gegner kontrollierten, Felder bewegt, während dieser berechtigt ist, einen Angriff durchzuführen, so darf der Gegner eine unparierbare Attacke gegen die Figur ausführen. Klingt kompliziert, ist aber, wie die folgenden Beispiele zeigen, ganz einfach (na, gut, nicht ganz so schwer). In diesen Beispielen sind die gegeneinander kämpfenden Gruppen immer durch den Anfangsbuchstaben zu unterscheiden.

AA kämpft gegen BB und BC gegen AD. AA ist dabei, seine Attackeserie gegen BB durchzuführen und BC pariert gegen AD. Um einen Paradebonus für Zurückweichen zu bekommen, weicht BC in das Feld I zurück, da das Feld M eine Mauer ist ☹. AA kann nun seine Attackeserie gegen BB unterbrechen und eine unparierbare Attacke gegen BC durchführen, der gleichzeitig von AD angegriffen wird. Danach kommt es zum Kampf mit mehreren Beteidigten (AA&AD gegen BC), der jedoch jederzeit wieder in Einzelgefechte aufgeteilt werden kann. (Da sich BB das ganze nicht lange ansehen wird!)

AA könnte auch seine Attackeserie gegen BB fortsetzen, allerdings kann BC dann in den Rücken von AA gelangen. BB kann keine unparierbare Attacke gegen AD durchführen, da BB nicht berechtigt ist, einen Angriff durchzuführen (verteidigt gerade gegen AA)



Die Helden AA, AB und AC haben die Dämonen BD, BE und BF an einen Abgrund gedrängt. AB nimmt allerdings einen schweren kritischen Treffer hin und will sich deshalb aus dem Kampf zurückziehen. Bei der nächsten Attacke von BE weicht AB auf das Feld I zurück. Natürlich darf BE nachsetzen, allerdings dürften ihn dann sowohl AA als auch AC unparierbar attackieren, da beide gerade ihre Attackeserien laufen haben. Als schlauer Dämon wendet sich BE lieber AA zu, um ihn mit BD in einen Kampf mit mehreren Beteiligten zu verwickeln.



Das Talentsystem

Die Talente gliedern sich in drei große Gruppen.

Die erste Gruppe der Talente sind die angeborenen Talente. Diese werden bereits bei der Erschaffung festgelegt und ändern sich während des gesamten Lebens eines Helden normalerweise nicht mehr. Die Wahrscheinlichkeit, ob ein Held ein angeborenes Talent beherrscht oder nicht, ist rassenspezifisch unterschiedlich.

Bei der zweiten Gruppe der Talente handelt es sich um die nicht steigerbaren Talente. Diese werden einmal erlernt, danach beherrscht sie der Held für den Rest seines Lebens. Proben werden gegen diese Talente nicht abgelegt, statt dessen kann man bestimmte Handlungen nur durchführen, wenn man das entsprechende Talent erlernt hat. Oder die Wahrscheinlichkeiten für ein bestimmtes Ereignis ändern sich drastisch (z.B. werden sich Knoten, die ein Held mit Knoten binden gebunden hat, nur lösen, falls er dies wünscht. Falls sich ein Held ohne dieses Talent daran gemacht hat, einen Knoten zu binden, über den sich ein Held abseilen möchte, so sollte dieser nach Möglichkeit einen Schutzengel haben)

Die dritte Gruppe der Talente schließlich sind die steigerbaren Talente. Hierbei handelt es sich um Erweiterungen der Grundeigenschaften, die von den Abenteurern im Laufe ihres Lebens langsam bis zu einem bestimmten Grad erlernt werden. Der maximale Wert, bis zu dem ein steigerbares Talent erlernt werden darf, hängt von den Obergrenzen ab, die bei jeder Talentbeschreibung aufgeführt werden. Diese Obergrenzen sind häufig um einen bestimmten Betrag erhöht worden (z.B. Ge + 10), so daß das Talent den entsprechenden Betrag über den Wert der Obergrenze erlernt werden kann. Ab einem Wert von 90 sind diese Boni allerdings hinfällig, so daß Talente nur über 90 gesteigert werden dürfen, wenn die Obergrenzen ebenfalls höher sind. Für Hobbits werden die Obergrenzen um weitere 25% erhöht, wobei diese Erhöhung ab einem Wert von 100 hinfällig wird. Proben gegen Talente sind immer offene W100 Würfe, wobei bei Talentwerten, die 100 überschreiten, die Punkte über 100 verzehnfacht werden.

Angeborene Talente

Chancen bei :	Menschen <small>191</small>	Halbelfen <small>186</small>	Elfen <small>185</small>	Zwerge <small>194</small>	Hobbits <small>185</small>
³ Wachgabe	1 - 15	1 - 11	1 - 8	1 - 15	1 - 18
² Berserkerang	1 - 6	1 - 3	-	1 - 10	-
¹ Horchen	1 - 7	1 - 13	1 - 20	1 - 10	1 - 8
² Nachtsicht	1 - 7	1 - 3	1	1 - 20	1 - 8
¹ Riechen	1 - 12	1 - 13	1 - 15	1 - 10	1 - 13
² Tasten	1 - 6	1 - 9	1 - 12	1 - 20	1 - 20
³ Scharfblick	1 - 15	1 - 17	1 - 18	1 - 5	1 - 5
¹ Schmecken	1 - 14	1 - 10	1 - 6	1 - 10	1 - 9
² Zauberlärm hören	1 - 15	1 - 18	1 - 20	1 - 2	1 - 15

Eine Besonderheit der **Hobbits** ist, daß sie das Talent Tarnen (Seite 117) von Geburt an beherrschen und zwar mit dem für sie maximal⁴⁶ möglichen Wert, ohne einen Punkt dafür aufzuwenden. Für **Zwerge** gilt dasselbe, allerdings für das Talent Geheimfächer finden (Seite 106). **Elfen** schließlich beherrschen das Talent Singen, Musizieren und Erzählen von Legenden (Seite 115) mit 50% des maximal möglichen Wertes.

⁴⁶ Maximal möglicher Wert entspricht bei dem Talent *Tarnen* dem niedrigsten Wert der Eigenschaften Geschicklichkeit und Selbstbeherrschung, bei *Geheimfächer finden* dem niedrigsten Wert von Geschicklichkeit und Intelligenz und bei *Singen, Musizieren und Erzählen von Legenden* dem niedrigsten Wert von Geschicklichkeit und persönlicher Ausstrahlung. Wird der begrenzende Faktor im Laufe der Zeit verändert, so ändert sich auch der Talentwert entsprechend, falls er nicht durch Ausgabe von Abenteuerpunkten oder autodidaktisches Training erhöht wurde.

Wachgabe

Das Talent gibt die Fähigkeit an, sich innerhalb von 1 W12 Sekunden nach dem Erwachen zu orientieren und kampfbereit zu sein. Geräusche wecken jemanden mit diesem Talent nicht eher, als Spieler ohne diese Fähigkeit. Helden ohne diese Fähigkeit brauchen allerdings 1 W6 Kampfrunden, bevor sie wach genug sind, um Entscheidungen zu treffen.

Berserkergang

Dieses Talent, welches auch von vielen als Fluch angesehen wird, läßt den Charakter in einen Kampfrausch verfallen, sobald er das **erste Mal** in einem Kampf verwundet wird und ihm eine Probe gegen **Selbstbeherrschung mißlingt**. Ein weiterer Fall, bei welchem dieses Talent zur Geltung kommen kann, besteht dann, wenn ein Mitstreiter eine tödliche Wunde erhält. Auch in diesem Fall ist eine **mißlungene** Probe gegen **Selbstbeherrschung** nötig, um in den Kampfrausch zu verfallen.

Wird der Charakter jedoch kritisch getroffen und sind die Schmerzen so groß, daß er **bewußtlos** werden würde (mißlungene Probe gegen verbleibende Lebensenergie + Selbstbeherrschung - Wert des kritischen Treffers), so kommt **automatisch** der Berserkergang zum Tragen.

Die letzte Möglichkeit in den Berserkergang zu kommen besteht für einen Charakter darin, sich in ein Zustand unglaublicher Wut zu steigern. Hierzu muß er **erfolgreiche** Proben gegen **Intelligenz** (um ein Ziel seiner Wut zu wählen) und **Kraft** (Um die Adrenalin - Produktion anzuregen) ablegen und eine Probe gegen **Selbstbeherrschung** (um die Wut zum Ausbruch kommen zu lassen) mißlingen lassen. Statt dieser mißlungenen Probe gegen Selbstbeherrschung kann auch eine erfolgreiche Probe gegen **Jähzorn** abgelegt werden. Diese Proben können vom Meister durch entsprechende Aufschläge erschwert oder vereinfacht werden, je nachdem, ob die Wut des Charakters gerechtfertigt ist oder nicht.

Weiterhin kann der Berserkergang ungewollt zum Ausbruch kommen, wenn der Charakter in, vom Meister bestimmten Situationen, Proben gegen **Jähzorn** *erfolgreich* ablegt.

Wenn ein Charakter in den Berserkergang verfällt, so kommen folgende Modifikationen zum Tragen:

⇒ Der **Attackepool** steigt um **50%**.

⇒ Der **Paradepool** fällt um **25%**.

⇒ **Paraden** sind nur noch mit der **Waffe** oder durch **Ausweichen** möglich.

⇒ Die **Körperkraft verdoppelt** sich und somit verändern sich die Trefferpunkte entsprechend.

⇒ Der **Reaktionswert** erhöht sich um **50%**, allerdings nur in Bezug auf die Reihenfolge im Kampf.

⇒ **Unglaubliche Kraftakte** sind möglich, die auch mit doppelter Körperkraft fast unmöglich sind.

⇒ Der Charakter kann Schmerzen vollständig ignorieren, so daß er nach kritischen Treffern keine Proben ablegen muß, um bei Bewußtsein zu bleiben. Der Eintritt des Todes stoppt allerdings den Berserkergang.

⇒ Mali, die durch Schmerzen entstehen (z.B. bei gebrochenen Knochen) werden ignoriert.

Um den Berserkergang zu beenden, muß der Charakter erfolgreiche Proben gegen **Intelligenz** und **Selbstbeherrschung** ablegen. Diese Proben **muß** er alle **drei Kampfrunden** ablegen, wobei jede Probe innerhalb von **sechs Kampfrunden** mindestens einmal gelingen muß. Ist der Charakter noch im Berserkergang, wenn es keinen Gegner mehr zu bekämpfen gibt, so darf er nochmals die beiden Proben ablegen, wobei er diesmal jeweils einen Bonus von 20 Punkten auf die Proben bekommt. Falls auch nur eine der beiden Proben nicht gelingt, so verbleibt der Charakter im Berserkergang und muß das nächste Ziel angreifen, wobei er im Zweifel immer das kampfbereitere Ziel angreifen wird.

Nach Beendigung des Berserkeranges muß der Charakter alle Proben nachholen, die er während des Berserkeranges ignoriert hat. Als momentane Lebensenergie bei den Proben nach kritischen

Treffern gilt natürlich die **momentane** Lebensenergie, wie der Name bereits sagt. Falls dem Charakter hierbei bewußtlos werden sollte, so verliert er auch sofort das Bewußtsein, selbst wenn der Kampf noch nicht beendet ist.

Horchen

Dies ist insbesondere die Fähigkeit der Elfen, die dadurch auch extrem leise Geräusche, z.B. das Umblättern von (schweren) Buchseiten hinter einer geschlossenen Tür hören können. Mit einem Vollhelm kann dieses Talent nicht angewandt werden.

Nachtsicht

Dies ist im Gegensatz zum Horchen das spezielle Talent der Zwerge. Sie haben die Möglichkeit auch in den dunklen Stollen ihrer Bergwerke zu sehen. Bei anderen Rassen ist dieses Talent schwächer ausgeprägt. Allgemein kann es nur angewendet werden, wenn der Charakter mindestens 5 Minuten nicht mit hellem Licht (wie z.B. eine Fackel) in Berührung gekommen ist. Als Faustregel gilt: Vorhandenes Licht wird um den Faktor 100 bis 1000 verstärkt, so daß man auch bei einem Licht sehen kann, das anderen als völlige Dunkelheit erscheint. Die Art des Sehens ist allerdings auf Schwarz/Weiß beschränkt. Starkes Licht führt bei Anwendung des Talentes zu momentaner Blindheit (1 W20 Kampfrunden). Von diesem Talent unberücksichtigt bleibt die Fähigkeit der Elfen, bei Mondschein so gut zu sehen wie Menschen bei hellem Tageslicht.

Riechen

Dieses Talent befähigt den Helden dazu, auch schwache Gerüche wahrzunehmen und aus ihnen entsprechende Schlüsse zu ziehen.

Tasten

Mit diesem Talent ist der Held in der Lage kleinste, für das Auge selbst nur noch schwer erkennbare Unebenheiten zu ertasten. Für einen Dieb ein wichtiges Talent, aber auch Goldschmiede und Feinmechaniker erreichen nur mit diesem Talent die höchste Anerkennung in ihrem Gewerbe. Außerdem gibt dieses angeborene Talent einen Bonus von 10 Punkten auf *Taschenspielerei* (siehe Seite 117) und *Geheimfächer finden* (siehe Seite 106).

Scharfblick

Ein guter Fernkämpfer kommt kaum ohne dieses Talent aus, da es ihn befähigt, auch auf große Distanzen Dinge und Details genau zu erkennen.

Schmecken

Nein, dies ist nicht nur ein Talent für den Meister des Kochlöffels (obwohl es für diesen eigentlich unerlässlich ist), es hat auch schon vielen Helden das Leben gerettet, indem sie aus dem Essen den Giftstoff herausgeschmeckt haben und so ...

Zauberlärm hören

Mit diesem Talent ist es möglich, das abrupte Freiwerden magischer Energie als eine Art Donner zu hören. Ein nicht magisch begabter Held mag dieses Geräusch, welches insbesondere bei der Anwendung eines Zaubers zu hören ist, für normalen Donner halten. Ein magiekundiger Held wird allerdings die wahre Natur dieses Geräusches sofort verstehen. Zauberdonner trägt Stufe · Stufe · Stufe (Stufe³) in Dezimetern⁴⁷ weit. Ein Spruch der Stufe 1 ist also nur **zehn** Zentimeter, ein Spruch der Stufe 10 hundert Meter und ein Spruch der Stufe 50 12,5 Kilometer weit zu hören.

⁴⁷ Ein Dezimeter = Meter = 10 Zentimeter

Erlernbare Talente

Nicht steigerbare Talente

Fernkampf vom Pferd

Voraussetzung: Kampf zu Pferd, entsprechenden Waffenpool ≥ 50 .

Helden ohne dieses Talent haben einen Abzug von 25 Punkten auf ihre Fernkampfattacke vom Pferd aus. Mit diesem Talent verringert sich der Malus auf 5 Punkte.

Himmelskunde

Voraussetzung: Intelligenz ≥ 50

Der Held kann mit Hilfe dieses Talent es sowohl am Tag als auch in der Nacht feststellen, in welche Richtung Norden liegt und, falls im Breitengrad und Jahreszeit bekannt sind, auch die Uhrzeit ungefähr bestimmen. Umgekehrt kann er natürlich auch bei bekannter Uhrzeit den Breitengrad ungefähr bestimmen.

Kampf in Vollrüstung

Voraussetzung: Kraft ≥ 75 / Geschicklichkeit ≥ 65

Dieses Talent befähigt den Helden dazu, ohne Mali mit Bein- und Armschienen zu kämpfen (Normalerweise AT und PA - 10). Weiterhin ist es die Grundvoraussetzung zum Kampf in Ritter- und Vollrüstung.

Kampf zu Pferd

Voraussetzung: Reiten ≥ 53

Wer dieses Talent beherrscht, hat nicht mehr den Malus von 50% auf Attacke und Parade, den ein Held ohne das Wissen um diese Fähigkeit in Kauf nehmen muß. Eine Attacke aus erhöhter Position, z.B. von einem Pferd herab, erhöht die Trefferpunkte von einigen Waffen um eine Schadens-kategorie (siehe Seite 87).

Knotenbinden

Voraussetzung: Intelligenz ≥ 40 / Geschicklichkeit ≥ 40

Das Talent befähigt den Helden komplizierteste Knoten zu binden, während jemand, der das Talent nicht beherrscht, nur einfache Knoten binden kann, die keiner größeren Belastung standhalten. Ein für Seefahrer unerlässliches Talent. Mit diesem Talent kann ein Held bestimmen, ob ein Knoten z.B. durch eine Zugentlastung gelöst werden kann, oder ob dieser Knoten immer fest sein soll...

Streitwagenlenken

Voraussetzung: Wagenlenken / Geschicklichkeit ≥ 70

Mit Hilfe dieses Talent es ist es einem Helden möglich, die Fähigkeiten, die in einem Streitwagen stecken, voll auszunutzen. Er kann nun mit einem Streitwagen jemand anderen überrollen, den Wagen so gerade lenken, daß ein Fernkämpfer, der Fernkampf vom Pferd hat, so schießen kann, als ob er auf festem Boden steht. Auch der Einsatz von an den Rädern befestigten Klingen und eine erfolgsversprechende Teilnahme an Wagenrennen sind mit diesem Talent möglich.

Tauchen

Voraussetzung: Schwimmen ≥ 40 / Selbstbeherrschung ≥ 66

Mit diesem Talent ist es dem Held möglich, unter Wasser zu schwimmen. Es gelten die allgemeinen Voraussetzungen für Schwimmen, jedoch verliert der Held pro Kampfrunde 10 Ausdauerpunkte. 90% dieser Ausdauerpunkte bekommt er allerdings durch Einatmen zurück. Sollten die Ausdauerpunkte während eines Tauchganges auf 0 fallen, so verliert der Held danach 10 Lebensenergie pro Kampfrunde.

Wagenlenken

Voraussetzung: Geschicklichkeit ≥ 50 / Tierkunde ≥ 25

Dieses Talent befähigt den Helden, einen Wagen zu steuern. Er hat auch die Fähigkeit, ein durchgegangenes Gespann zu beruhigen und durch unwegsames Gelände zu fahren, wenn dies irgendwie möglich ist. Lenkt jemand ohne dieses Talent einen Wagen, so verdoppelt sich zumindest die Unfallwahrscheinlichkeit.

Wissen um die Physik

Voraussetzung: Intelligenz ≥ 75 / Aberglaube < 5

Dieses Talent umfaßt das Wissen um einfache physikalische Gesetze der Mechanik (Hebelgesetze, ballistische Kurven, Flaschenzüge...).

Wissen vermitteln

Voraussetzung: Intelligenz ≥ 55 / Selbstbeherrschung ≥ 50 / Geschicklichkeit ≥ 55

Dieses Talent ermöglicht es, anderen eigenes Wissen zu vermitteln. Mittels diesem Talent wird man zu einem berufsmäßigem Lehrer, man kann sein Wissen also in der üblichen Zeit vermitteln. Ohne dieses Talent dauert die Vermittlung von Wissen (Das Lehren) doppelt so lange (2 GS pro Tag).

Jeder, der dieses Talent besitzt und mindestens ein Talent oder einen Waffenpool über 50 oder Zaubersprüche über Stufe 10 erlernt hat, kann als berufsmäßiger Lehrer arbeiten und verdient 5 SS am Tag.

Steigerbare Talente

Die Obergrenzen der Talente geben an, welchen Wert das entsprechende Talent maximal annehmen darf, wobei der Wert der Obergrenze um den angegebenen Bonus erhöht wird. Ab einem Wert von 90 wird der Bonus für die Obergrenze hinfällig.⁴⁸

Die Lernwahrscheinlichkeit, die in der letzten Zeile eines jeden Talentens steht, gibt folgendes an: Wie lange bzw. wie häufig das Talent angewendet werden muß, damit es autodidaktisch bis zu dem angegebenen Betrag bis zu einem Talentwert von 33 ; 66 ; 100 gelernt werden kann. Die autodidaktische Steigerung kann somit jeweils nur bis zu den entsprechenden Grenzen (33,66,100) angewendet werden. Falls es bei einer autodidaktischen Steigerung zu einer theoretischen Erhöhung des entsprechenden Talentwertes über 33 (66) kommt, so wird der Talentwert nur auf 33 erhöht. Über die Obergrenzen bzw. über 100 kann ein Talent niemals autodidaktisch gesteigert werden. Für alle Talentproben gilt: Talentproben sind immer offene Proben!

Abrichten

Obergrenzen: Tierkunde + 0; Die Gabe + 30

Dieses Talent befähigt den Helden Tiere so an sich zu gewöhnen, daß sie ihn als Chef akzeptieren und seinen, nicht allzu schweren, Kommandos Folge leisten. Die Talentprobe wird jeweils um den angegebenen Schwierigkeitsgrad erhöht, wobei zur vollständigen Abrichtung des entsprechenden Tieres Stufe Talentproben nötig sind, die nacheinander gelingen müssen. Diese Proben müssen in (Stufe des Tieres) Tagen Abstand abgelegt werden. Aber der Held muß sich natürlich während der gesamten Zeit wenigstens 4 Stunden am Tag (besser mehr) um das Tier kümmern. Bei einer mißlungenen Probe besteht eine Wahrscheinlichkeit von 1% pro Punkt, um den die Probe mißlungen ist, daß das Tier den Dompteur angreift.

Tier	Schwierigkeitsgrad	Tier	Schwierigkeitsgrad	Tier	Schwierigkeitsgrad	Tier	Schwierigkeitsgrad
Herbivores... C&T I, S. 7		Riding... C&T I, S. 9 (als Reittiere		Insects... C&T I, S. 13		Carnivorous... C&T I,	
Antilope & ähnliche Tiere	25	benötigt Reiten ≥ 53	abrichten)	Ameisen	90	S17	
Nagetiere (Maus, Hamster)	10	Kamel	10	Käfer	90	Bären	15
Gürteltier	17	Dromedar	7	Krabben & Hummer	75	Raubkatzen	35
Ameisenbär	15	Llama / Alpaca	12	Flöhe	85	Hunde	10
Biber	12	Hunde	5	Gottesanbeterin	90	Wiesel, Otter, Ziebetkatze...	15
Büffel / Stier	20	Elephanten	15	Scorpione	90	Frettchen	15
Hirsch	25	Esel	10	Spinnen	90	Mungo	15
Elch	18	Maultier	5	Zecken	90	Panda	15
Giraffe	20	Mustang	0			Waschbär	15
Koala	15	Ackergaul	-10	Reptiles... C&T I, S. 14		Stinktier	25
Maulwurf	22	Pony	0	Frösche	25	Wolf	10
Moose		Quarterhorse	-10	Kröten	25	Viefraß	20
Opossum	12	Vollblüter	-5	kl. Echsen	15		
Pangolin		kleines Schlachtroß	10	Salamander	15	Birds... C&T I, S. 18	
Schnabeltier	25	großes Schlachtroß	20	Schlangen	20	kl. Vogel (Singvögel...)	5
Hase	10	Oxen / Wasserbüffel	-20	Schildkröten	25	Fledermaus	25
Schaf	5	Rentier / Caribou	0	Chameleon	25	Flugechse	15
Faultier	15			Gila Monster	20	fliegende Fisch	85
Tapir / Schwein	5	other... C&T I, S.20		Komodowaran	30	Flughörnchen	25
Wombat		Elephanten	30	Nilwaran	28	Bienen/Wespen....	90
Zebra	20	Affen	15			Condor	40
		Kangaroo	20			Adler / Falke / Habicht	35
		Wildschwein	18			Strauß	30
Fish & other... C&T I, S. 10		Nilpferd	25			Pinguin	30
Delphine & andere Wale	30	Stachelschwein	15			Geier	35
Haie	100	Ratten	10				
Octopusse	90	Rhinocerus	40				
alle anderen Fische	85	Seehund, -löwe...	5				
		Spitzmaus	10				
		tasmanischer Teufel	40				
		Walroß	15				

⁴⁸ Hobbits bekommen einen Bonus von 25% auf die Obergrenzen, der allerdings bei Werten > 100 entfällt.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: Tierkunde/10 - 1 W6; -2 W10; - 3 W20 (Probe muß in der jeweiligen Kategorie gelegen haben)

Akrobatik

Obergrenze: Geschicklichkeit + 0

In diesem Talent steckt alles, was ein gutes Zirkuskind ausmacht: Balancieren, an Seilen und Trapezen schwingen, Rad- und Purzelbaum schlagen, das Abfangen von gefährlichen Stürzen und der Dinge mehr. Wann immer der Held eine Aktion macht, die einen Zirkusauftritt wert wäre, sollte er eine Probe auf dieses Talent machen.

Lernwahrscheinlichkeit: In/20 + GE/20 - 1 W6; - 1 W10; - 3 W10

Alchimie

Obergrenzen: Intelligenz + 0, Rechnen + 20

Voraussetzung für die Anwendung: Alchemistisches Labor

Wer dieses Talent beherrscht und ein alchemistisches Labor zur Verfügung hat, kann innerhalb einer Stunde bestimmen, welcher Art eine alchemistische Flüssigkeit ist (Talentwert ≥ 30). Ab Talentwert 50 ist eine eingehende Analyse möglich, die entsprechend länger dauert. Mit einem Talentwert von mindestens 75 können Gifte und Gegengifte hergestellt werden. Die Herstellung von Heiltränken erfordert jedoch sehr lange Studienzeiten und wird nur von zwei oder drei Magiern beherrscht! (Talentwert $\geq 120!$, weiterhin die ausführlichen Kenntnisse der Liste *Die Elixiere der Philosophen* (Adepten Grundliste), Dauer der Herstellung: 1 Monat pro 100 Einheiten)

Das Talent Lesen und Schreiben darf bis zu einem Wert von 50 nicht überschritten werden.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Tag im alchemistischen Labor: In/10 - 1 W10 ; - 2 W20 ; keine

Ausdauer

Obergrenzen: Kraft + 0, Lebensenergie + 0

Dieses Talent gibt die körperliche Fitneß eines Helden an. Mit Hilfe dieses Talent es dem Meister möglich, zu bestimmen wie lange eine Gruppe von Helden wandern kann, ohne unter der Last der Schätze zusammenzubrechen. Weiterhin wird dieses Talent im Kampf gebraucht, da jede einzelne Attacke mit einer Waffe ebenso wie eine Parade Ausdauerpunkte kostet. Auch Treffer im Kampf werden von der Ausdauer abgezogen. (Genauer es ist im allgemeinen Teil geschildert.)

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Tag, an dem die Ausdauer auf 0 fällt: Le/20 – 1 W6; -1 W20; keine

Ballista und Katapulte bedienen

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Kraft + 25, Maße schätzen + 30

Die korrekte Bedienung von Belagerungsmaschinen fällt genauso unter dieses Talent, wie das richtige Zielen mit diesen. Unter Ballista versteht man alle Schleudern, deren Geschosse einer ballistischen Kurve folgen. Katapulte hingegen verschießen ihre Geschosse auf einer relativ geraden Bahn. Bei Ballista ist zu beachten, daß das anvisierte Ziel immer mindestens die Größe groß hat (siehe Seite 90), da das Geschöß eine entsprechende Fläche bedeckt. Bei Schüssen mit Ballista und Katapulten wird als Talentwert/5 angesehen. Bei Talentwerten über 100 erhöht sich der Attackewert für jeden Punkt über 100 um 2.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreichem Schuß: Ge/10 ; - 1 W6 ; - 1 W10

Beidhändiger Kampf

Obergrenze: Geschicklichkeit + 0

Dieses Talent befähigt einen Helden dazu, mit Waffen in beiden Händen anzugreifen. Falls es sich hierbei um zwei Angriffswaffen handelt, so muß vom Meister eine Genehmigung eingeholt werden, ob der beidhändige Kampf mit diesen Waffen gestattet ist.⁴⁹ Falls ein Held es wünscht, mit einem Schild Attacken durchzuführen, so wird auch hierbei der beidhändige Kampf benötigt.

Beim beidhändigen Kampf muß ein Attackemalus für jede der beiden Waffen hingenommen werden,

wobei der für den Schwertarm $(110 - \text{Talentwert})\%$

und der für den Schildarm $(120 - \text{Talentwert})\%$ beträgt

Der große Vorteil des beidhändigen Kampfes ist, daß mit beiden Waffen gleichzeitig attackiert werden kann und eine Parade nur mit zwei verschiedenen Paradedewaffen bzw. mittels Waffenloser Kampf Ausweichen möglich ist. Sobald eine der beiden Attacken fehlschlägt, ist die gesamte Attackeserie für den Angreifer beendet!

Lernwahrscheinlichkeit: keine

Bekehren

Obergrenzen: Intelligenz + 20, persönliche Ausstrahlung + 8, Glaube + 0

Priester, aber auch Helden mit tiefer religiöser Gesinnung können mit diesem Talent andere Leute zu ihrer Glaubensrichtung bekehren. Dabei haben es Priester, die ein wenig ihrer göttlichen Magie einsetzen, naturgemäß leichter. Allerdings beißen auch sie sich die Zähne an Zwergen und Elfen aus. Besonders häufig kommt dieses Talent bei Helden zur Anwendung, die auf die Macht ihres Gottes mehr vertrauen als auf ihre eigene Erfindungsgabe und leichtfertig die Bekehrung von 100 Heiden versprechen. Falls der zu Bekehrende bereits einen Gott besitzt und dieser Gott nicht direkt etwas gegen die Bekehrung unternimmt, was zum Beispiel bei hochstufigen Priestern garantiert ist, so stehen dem zu Bekehrenden eine Intelligenz- und eine Selbstbeherrschungssprobe zu. Auf diese Proben wird der Betrag addiert, um den der Bekehrende unter seinem Talentwert gewürfelt hat. Gelingt auch nur eine der beiden Proben, so ist das *Opfer* nicht bekehrt worden.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Bekehrung: IN/10 - 1 W10 ; -2 W20 ; keine

Beschatten

Obergrenze: Reaktion + 16

Voraussetzung: $20 < \text{Aussehen} < 90$ (Bei Elfen beträgt die Obergrenze 110)

Allen durchschnittlich aussehenden Abenteurern ist es möglich, mit Hilfe dieses Talent es eine andere Person innerhalb einer Stadt zu verfolgen. Talentproben sollten jedesmal ausgeführt werden, wenn der Verfolgte eine Handlung ausführt, welche die Verfolgung erschwert. (z.B. ein öffentliches Gebäude betritt, in eine unbelebte Straße abbiegt...). In Gegenden, in denen die Rasse des Helden selten gesichtet wird, ist eine Beschattung nicht ohne Verkleidung möglich!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Stunde beschatten: 1 W10 ; 1 W6 ; keine

⁴⁹ Als Richtlinie sollte folgendes gelten: Der Grundscha den der Waffe sollte nicht über 2 liegen, bei Schwertern z.B. sollte die Länge der beiden Waffen die Körpergröße nicht übertreffen. Die Dex-Werte der Waffen sollten gleich sein, ebenso sollte ihr Gewicht ähnlich sein (Ausnahme z.B. Paradedolch & Degen). Weiterhin kann man als Faustregel verwenden: Die Summe aus Gewicht der Waffe [kg] und Länge der Waffe [m] muß $\leq 2,5$ sein.

Diplomatie

Obergrenzen: persönliche Ausstrahlung + 0, Intelligenz + 10, Aussehen + 30

Voraussetzung: Sprachkunde in der jeweiligen Sprache muß \geq dem Talentwert sein, sonst gilt der Talentwert von Sprachkunde als Talentwert von Diplomatie; Ab einem Sprachkundewert von 75 gibt es keinerlei Begrenzungen mehr.

Dieses Talent beinhaltet sowohl das korrekte Benehmen bei Hofe als auch die Fähigkeit, schlichtend in einen Streit einzugreifen. Eine gelungene Talentprobe führt zumindest dazu, das die Streithähne einer Diskussion nicht abgeneigt sind. Sollte allerdings während dieser Diskussion keiner überredet oder überzeugt werden (nicht unbedingt mit dem Talent, obwohl es hilfreich ist, wenn man keine Argumente hat), so wird der Streit wieder ausbrechen (wahrscheinlich heftiger als zuvor). Das Benehmen bei Hofe wird ebenfalls durch eine Talentprobe bestimmt, falls der Betreffende in eine schwierige Situation kommen sollte. Auch die korrekten Bewegungen bei Hofe und Tänze, die bei Hofe manchmal gefordert werden, sind in diesem Talent integriert. Ansonsten gilt, das man sich mit einem Wert von 50 gut bei Hofe führt. Mit einem Wert von 1 wird man ohne fachkundigen Freund schnell schlimme Fehler machen! Gute Tänzer (Talentwert Tanzen $>$ 40 (siehe Seite 117)) erhalten ab einem Talentwert Diplomatie von 40 einen Bonus von 5 Punkten.

Lernwahrscheinlichkeit: keine

Entfesseln

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Selbstbeherrschung + 25, jeweils - 5x Klaustrophobie

Bei diesem Talent geht es darum, Knoten zu öffnen und sich aus mißlichen gefesselten Situationen zu befreien. Dabei sollten die Aufschläge immer vom Meister je nach Umständen bestimmt werden. So sollte er zum Beispiel für die Entfesselung von einer einfachen Handfessel eine normale Probe verlangen. Lederriemen, die naß angelegt wurden, geben bereits einen Aufschlag von 25 Punkten und für einen kopfüber, mit Rüstung beschwerten, aufgehängten Helden wird eine Probe +75 verlangt.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreichem Versuch: Ge/10 - 1 W4 ; - 1 W20 : - 5 W20

Entwaffnen

Obergrenzen: Reaktion + 12, Geschicklichkeit + 0

Dieses Talent, welches nur im waffenlosen Kampf verwendet werden kann, dient dazu, den Gegner ebenfalls in einen waffenlosen Kämpfer zu verwandeln. Anstelle einer Angriffsserie kann man auch versuchen, den Gegner zu entwaffnen. Hierbei wird der Talentwert einfach wie ein Waffenpool gehandhabt, wobei die Grundattacke 8 beträgt. Bei einem Talentwert von 33 hat man also einen Attackewert Entwaffnen von 11 und kann 3 Attacken á 11 durchführen (falls keine fehlgeht). Wird eine Attacke Entwaffnen nicht durch Ausweichen pariert, so wird man entwaffnet, sofern dem Angreifer nicht sowohl eine Kraft und Geschicklichkeitsprobe besser gelingt als dem Angegriffenem.

Lernwahrscheinlichkeit: pro entwaffnetem Gegner: Entwaffnen/10 - 1 W6; - 1 W12; keine

Etwas verbergen

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Für jeden der sein Geld bzw. seine Wertgegenstände keinem Krämer anvertrauen möchte, sei dieses Talent empfohlen. Es beinhaltet die Fähigkeit die Dinge so zu verbergen, daß unter normalen Umständen sie niemand außer dem Helden selbst findet. Der Meister sollte die Probe verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro 10 erfolgreiche Versuche: Ge/20 + WE/20 - 1 W10; - 2 W20; keine

Fallen stellen und Jagen

Obergrenzen: Tierkunde + 30, Geschicklichkeit + 12, Wahrnehmung/Erinnerung + 10

Dieses Talent beinhaltet das Wissen um die Plätze, an denen eine Falle am besten aufgebaut werden kann, sowie das Jagen mit einer Fernkampf-Waffe, deren doppelter Attackepool \geq dem Talentwert ist (der Attackepool dieser Waffe ist somit Obergrenze dieses Talents, wenn mit dieser Waffe gejagt wird), wie auch das spätere Aufbrechen und Konservieren der Beute. Eine erfolgreiche Probe bedeutet, das sich ein Tier in der Falle über Nacht gefangen hat. Geht die Probe um mehr als 25 Punkte daneben, hat ein zu großes Tier die Falle zerstört. Tiere, die größer sind als ein Hase, können erst ab Talentwert 60 in einer Falle gefangen werden. Für die Jagd mit einer Waffe gibt es allerdings keinerlei Beschränkungen. Pro angefangene 10 Punkte unter dem Talentwert hat man Nahrung für 1 Tag und eine Person erjagt.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreichem Versuch: Tierkunde/10 - 1 W6 ; - 2 W10 ; - 3 W20

Geschäftstüchtigkeit bzw. Feilschen

Obergrenzen: persönliche Ausstrahlung + 12, Wert schätzen + 40, jeweils – 5x Goldgier

Dieses Talent ist sehr hilfreich beim Einkauf auf dem Markt. Egal ob man Waffen oder Gemüse kaufen will, eine Talentprobe, die besser als die des Händlers gelungen ist, wird den Preis um den Unterschied der beiden Proben in % drücken (max. 75%).

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe 100 - TAW%:

Wert schätzen/10 – Goldgier – 1 W4; - 2 · Goldgier – 1 W6; keine

Feinschmiedekunst

Obergrenze: Geschicklichkeit + 0

Mittels dieses Talentes ist es dem Helden möglich, die Arbeiten eines Goldschmiedes oder eines anderen Feinmechanikers auszuführen. Die Herstellung eines feinen Diamantrings, dessen Edelstein in Platin eingefaßt ist und dessen Wert dem Materialwert entspricht, erfordert eine normale Probe. Je besser die Probe allerdings gelingt, um so wertvoller wird der hergestellte Gegenstand. Wenn eine Probe um mindestens 100 Punkte unter dem Talentwert liegt und der Feinschmied über TASTEN verfügt, so erreicht der Wert des Gegenstandes den **EINHUNDERTFACHEN** Materialwert. Ohne Tasten kann man allerdings nur Gegenstände herstellen, die den Materialwert um das Fünfzigfache übersteigen. Ansonsten gilt für alle hergestellten Dinge: Der Wert des Gegenstandes ist der prozentualen Abweichung vom Talentwert indirekt proportional. Bei Talentwert 100 und einer Probe von 75 würde der Gegenstand also 33% ($\frac{3}{4}$ gewürfelt ergibt $\frac{4}{3}$ Wert) mehr wert sein. Der Wertverlust kann allerdings niemals mehr als 15% betragen!

Zum Geldfälschen oder zur Münzherstellung mit Münzrecht ist ein Talentwert von 80 nötig.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro hergestelltem Stück, dessen Wert den Materialwert übersteigt:

Ge / 20 - 1 W6; - 1 W 12; keine

Fischen/Angeln

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Selbstbeherrschung + 25, Wahrnehmung/Erinnerung + 10

Mit einem Talentwert von 10 kann man immerhin feststellen, ob sich das Fischen in dem Gewässer lohnt, danach steigert sich die Fähigkeit den richtigen Köder zu finden, um auch Fische fangen zu können, die eine hungrige Abenteurergruppe satt machen können... Die Menge der Nahrung wird auf die gleiche Art ermittelt wie bei Fallen stellen und Jagen (siehe oben).

Lernwahrscheinlichkeit: Pro 10 Fänge: WE/20 + Ge/20 + Sb/40 - 1 W6; - 2 W10; - 3 W20

Foltern

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 7, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Dieses Talent ist genau das, was Du brauchst. Hiermit läßt sich nicht nur schnell ein nettes kleines Geständnis erpressen, nein auch Jungfrauen lassen sich hiermit vortrefflich strecken, rädern ... Eine um mehr als 10 (bzw. 7) Punkte mißlungene Probe allerdings führt dummerweise zu Verletzungen des Opfers.

Jemand, der eine Folterung über sich ergehen lassen muß, gesteht, was er gefragt wird, wenn ihm nicht eine Selbstbeherrschungsprobe gegen den doppelten Wert gelingt, um den die Folterprobe unterwürfelt wurde. Falls die *Behandlung* in einer Folterkammer durchgeführt wird, zu verdoppelt sich der Aufschlag auch noch.

Mißlingt die Folterprobe, so erhält der Gefolterte folgenden Schaden:

Punkte, um welche die Folterprobe mißlungen ist:		Schaden für den Gefolterten:
Ohne Folterkammer	Mit Folterkammer	kritische Treffer der Kategorie Aufprall ⁵⁰
≤ 10	≤ 7	-
11 – 13	8 – 9	A
14 – 16	10 – 11	B (& A Feuer ⁵¹)
17 – 19	12 – 13	C (& A Feuer)
20 – 22	14 – 15	D (& B Feuer)
23 – 28	16 – 20	E (& B Feuer)
29 – 34	21 – 25	E & A (& C Feuer)
35 – 40	26 – 30	E & B (& D Feuer)
je weitere 6 Punkte	je weitere 5 Punkte	+ 1 Abstufung (+1 Abstufung)

Für jeweils 5 Punkte mehr, um welche die Talentprobe mißlang, erhöhen sich die kritischen Treffer um eine Abstufung. Falls die Einrichtungen einer Folterkammer zur Verfügung standen, erhöht sich der kritische Treffer der Kategorie Feuer pro zusätzlicher Abstufung um eine Stufe (bei 51 - 55 Punkten zuviel (5 Abstufungen mehr) erhält der Gefolterte also 2 kritische Treffer der Kategorie Aufprall der Stärke E und einen der Kategorie C und zusätzlich jeweils einen kritischen Treffer der Stärke E & D aus der Kategorie Feuer.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro 10 Folterungen: Ge/20 + WE/20 - 1 W6; - 2 W10; - 3 W20

Gassenwissen

Obergrenzen: Intelligenz + 10, persönliche Ausstrahlung + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 15

Mittels Gassenwissen kann der Held Kontakte zur Unterwelt anknüpfen und so zum Beispiel Diebesgut verkaufen oder erwerben (recht billig). Auch kann er versuchen, Informationen über eine Burg oder etwas ähnliches zu bekommen, um diese später auszurauben. Er hat auch die Möglichkeit den Grad der Bestechlichkeit einer beliebigen Nichtspielerfigur herauszufinden. Bei Mißlingen der Probe legt der Ausspionierte eine Intelligenzprobe ab. Wenn diese gelingt, bemerkt er die Absicht des Helden und zeigt ihn an, falls er unbestechlich ist. Andernfalls geht er auf den Helden ein, verlangt allerdings eine bedeutend höhere Summe. Eine dritte Möglichkeit besteht darin, den Loyalitätswert einer Nichtspielerfigur herauszufinden (siehe Seite 73). Bei einer gelungenen Probe kann er den Wert auf +/- 1 W6 Punkte genau angeben. Bei einer mißlungenen Probe sollte der Meister mit einem W20 einen beliebigen Wert auswürfeln und diesen nennen. Der Meister sollte die Proben verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: keine

⁵⁰ Kritische Treffer der Kategorie Aufprall findet man auf Seite 211 und kritische Treffer der Kategorie Feuer auf Seite 208

⁵¹ Kritische Treffer der Kategorie Feuer kann der Gefolterte nur in einer **Folterkammer** erleiden.

Gefahren erkennen**Obergrenze** Wahrnehmung/Erinnerung - 10

Dieses Talent hat schon viele Helden vor einem plötzlichen Tod bewahrt. Eine gelungene Talentprobe läßt den Helden auf geknickte Grashalme, verdächtige Geräusche, auffliegende Vögel und ähnliches aufmerksam werden. So kann er eventuell auf eine Gefahr noch rechtzeitig reagieren.

Lernwahrscheinlichkeit: keine**Geheimfächer finden****Obergrenzen:** Geschicklichkeit + 10, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Dieses Talent gibt die Wahrscheinlichkeit an, mit der ein Held ein getarntes Geheimfach oder auch eine Geheintür findet. Magischer Schutz führt zu großen Aufschlägen. Der Meister sollte die Probe verdeckt ausführen! Falls der Suchende über das angeborene Talent TASTEN verfügt, so erhält er einen Bonus von 10 Punkten bei der Talentprobe.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe $100 - TAW\%$: $Ge/20 + WE/20 - 1 W6; - 1 W10; - 3 W10$

Geschichtswissen und Legendenkunde (7 Untertalente)

Obergrenzen: Intelligenz + 20, Wahrnehmung/Erinnerung + 20

Grundwerte:

Die ersten vier Untertalente geben die jeweilige Geschichte der Rasse wieder, während die letzten 3 die Geschichte der Umgebung wiedergeben.

direkt: Gut, Baronie
Stadt und Umland:
Geschichte der weiteren Umgebung.

Rasse	Wissen über die Geschichte von			
	Menschen	Elfen	Zwerge	Hobbits
Menschen	Alter / 2	Alter / 5	Alter / 8	Alter / 5
Elfen	Alter / 15	Alter / 10	Alter / 15	Alter / 15
Zwerge	Alter / 8	Alter / 15	Alter / 6	Alter / 8
Hobbits	Alter / 5	Alter / 6	Alter / 8	Alter / 4

Rasse	Wissen über die Gegend, in welcher der Charakter lebt		
	direkte Umgebung	Stadt und Umland	Land bzw. Staat
Menschen	Dauer	Dauer / 2	Dauer / 4
Elfen	Dauer / 2	Dauer / 3	Dauer / 4
Zwerge	Dauer / 2	Dauer / 2	Dauer / 2
Hobbits	Dauer	Dauer	Dauer

Jeder Held hat als Kind die Geschichten gehört, mit denen seine Eltern ihm Angst machen wollten, damit sie wenigstens eine kleine Chance hatten, ihn zu erziehen. Die Erinnerung an diese Geschichten ist in diesem Talent genauso beinhaltet wie die später hinzugewonnenen Erkenntnisse.

Durch eine erfolgreiche Anwendung dieses Talentes ist es dem Helden möglich, auf ein Stichwort Kunde von den Ereignissen zu erhalten, auf die sich dieses Stichwort bezieht.

Als Faustregel kann man sagen, daß bei den entsprechenden Proben als Aufschlag vom Meister zu wählen ist: **((Anzahl der Jahre, die das Ereignis zurückliegt / 10) / Wichtigkeitsfaktor)**, wobei der Wichtigkeitsfaktor ein Wert zwischen 10 (jedem geläufiges Ereignis) und 0,1 (für die Allgemeinheit heutzutage unwichtiges Ereignis) sein sollte.

Dieses Talent kann auf zwei Wegen autodidaktisch gesteigert werden:

Zum einen ist es den Helden möglich, den Geschichten der ziehenden Sänger und Erzählern zu lauschen. Allerdings sollten die Helden vorsichtig sein, da diese meistens ausgeschmückte Geschichten erzählen, die teilweise sogar völlig erfunden sind.

Die andere Möglichkeit für die Helden, mehr über die Geschichte zu erfahren, besteht darin, in einer guten Bibliothek die alten Bücher zu lesen oder es jedenfalls zu versuchen. Hierbei kann der Held davon ausgehen, das der Inhalt die tatsächlichen Begebenheiten kaum verändert wiedergibt. Leider haben Bibliotheken den Nachteil, daß sie sehr viel Wissen beinhalten und es mitunter, besonders in Bibliotheken der Zwerge, sehr lange dauert, die gewünschten Informationen zusammenzutragen.

Als Anhaltspunkt wurde eine Liste der großen Bibliotheken zusammengestellt:

Ort	Wissen über die Geschichte von				Wissen über Gegend der Bibliothek			Hilfe/Preis pro Tag
	Menschen	Elfen	Zwerge	Hobbits	direkt	Stadt	Land	
Hauptst.Zwerge ⁵²	150	80	300	150	-	490	300	- / -
Elfenhauptstadt	40	100	20	60	-	50	75	5 / 1 Lied ⁵³
Kaiserlager	140	75	75	80	150	200	200	10 / 10 GS
Havena	90	45	45	50	100	200	100	5 / 1 GS
Hauptstadt Orks	30	15	75	15	?	?	?	? / 7 GS

Eine weitere Besonderheit dieses Talentes ist es, daß jedes der Untertalente bis zu einem Wert von 300 erlernt werden kann. Bei der Lernwahrscheinlichkeit geben die ersten drei Werte die Steigerungsmöglichkeiten bis 100 an, der vierte Wert bis 200 und der letzte Wert bis 300 an.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Abend Erzählung WE/10 - 1 W6; - 1 W12; - 1 W20; - 2 W20; (Sänger / Erzähler) - 1 W100

Das Gebiet auf welchem gelernt wird, setzt der Meister fest! Werte < 0 bei der Steigerung führen zu einer Verringerung des Talentwertes, falls eine Probe gegen das Talent mißlingt!!! (Nur bei dieser Lernwahrscheinlichkeit)

Lernwahrscheinlichkeit: Pro TAW/5 Tage stöbern in einer Bibliothek: In/10 + TAW/10 - Qualität(Gebiet) / 10 + Hilfe (wenn Preis bezahlt) + 1 W6; + 1 W4; - 1 W 6; - 1 W12; - 1 W12;

⁵²Es muß die Bildersprache der Zwerge beherrscht werden. Weiterhin besteht eine (TAW/20)% Wahrscheinlichkeit pro Steigerungsversuch, daß der Benutzer wahnsinnig wird.

⁵³In der Elfenbibliothek besteht der Preis aus einem Lied, welches noch nicht in der Bibliothek vorhanden ist und gut genug ist, um in der Bibliothek aufgenommen zu werden. Dafür hilft ein Bibliothekar 1 Jahr lang bei der Benutzung!

Gewichte und Werte schätzen

Obergrenzen: Intelligenz + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Welcher Held hat noch nicht geglaubt, einen Schatz entdeckt zu haben und anschließend auf dem Markt nur einige Kupferstücke dafür bekommen. Mittels dieses Talentes wird man billigen Plunder in den meisten Fällen von wertvollen Schätzen unterscheiden können. Weiterhin ist ein Held in der Lage, das Gewicht eines Gegenstandes einigermaßen gut zu erraten, wenn er weiß, aus welchem Material es gefertigt wurde. Es soll bereits Helden gegeben haben, die dieses Talent benötigten, um herauszufinden, über wieviel Gold sie verfügten (Ich glaube der eine hieß Dagoduk Bört oder so ähnlich). Der Meister sollte die Probe verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreichem Versuch 80 - TAW%: In/20 - 1 W6; -2 W12; keine

Glücksspiel

Obergrenze: Geschicklichkeit + 0

Mittels dieses Talentes kann es dem Helden gelingen, auf nicht ganz legale Weise beim Glücksspiel Geld zu verdienen. Er lernt den Umgang mit falschen Würfeln ebenso wie das Spiel mit gezinkten Karten. Mißlingt die Talentprobe, wird man meistens (Intelligenzproben der Mitspieler) durchschaut und muß mit entsprechenden Konsequenzen rechnen. Durch eine Talentprobe +10 kann man herausfinden ob der Gegenspieler mogelt, falls diesem noch keine Talentprobe mißglückt ist. Der Meister sollte diese Proben verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: Für jeweils 5 gelungene Proben 80 - TAW% :
Ge/10 - 1 W10; - 1 W20 ; - 1 W20

Heilung

Obergrenze: Pflanzenkunde + 0

Dieses Talent beinhaltet hauptsächlich den Umgang mit Heilpflanzen. Man lernt sowohl die richtige Anwendung von ihnen, als auch ihre Fundorte. Um eine Heilpflanze zu finden, muß man eine Probe ablegen, die in dem Abschnitt Kräuter (Seite 55) ausführlich erklärt wird. Um diese Heilpflanze, falls man sie überhaupt gefunden hat, auch noch richtig anzuwenden, muß man eine weitere Probe ablegen. Gelingt diese Probe, so entwickelt die Heilpflanze ihre volle Wirkung. Mißlingt die Probe jedoch, so halbiert sich die Wirkung je 10 angefangene Punkte, die zuviel gewürfelt wurden (Also eine um 11 Punkte vermasselte Probe würde nur noch $\frac{1}{4}$ der üblichen Wirkung hervorrufen). Weiterhin ist es mit diesem Talent möglich, Heilertätigkeiten nachzukommen. Eine Blutung zu stillen erfordert eine Probe, bei der die 10fache Blutung/Runde aufgeschlagen wird. Eine Blutung von 3 / KR würde also einen Aufschlag von 30 Punkten mit sich bringen. Um einen Kranken pflegen zu können, reicht ein Wert von 50 völlig aus. Bei einem niedrigerem Wert muß allerdings eine Probe abgelegt werden. Mißlingt sie, so hat die Pflergetätigkeit normalerweise keinen Nachteil für den Verwundeten. Bei mehr als 50 Punkten daneben gibt es allerdings zusätzlichen Schaden, der im Ermessen des Meisters liegt.

Lernwahrscheinlichkeit: Alle 5 erfolgreichen Proben:
Pflanzenkunde/10 - 1 W10; - 2 W10; -2 W20

Heraldik

Obergrenze: Wahrnehmung/Erinnerung + 10

Dieses Talent umfaßt das Wissen um die verschiedenen Zeichen, Wimpel, Schilde der Clans, Ritter, Fürsten, Herzöge und sonstige Adligen des entsprechenden Volkes. Der Talentwert für andere Völker entspricht der Hälfte des Talentwertes. Genau das, was man braucht, um zu wissen, wer in einer Burg wohnt, vor einem steht usw. Natürlich kann ein Held auch die Heraldik für ein anderes Volk erlernen, so macht es z.B. für einen Hobbit keinen Sinn die Wappen seines Volkes zu erlernen, da es ja keine gibt.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro gelungener Probe: IN/20 + GE/20 - 1 W6; - 2 W10; - 3 W20

Klettern**Obergrenzen:** Geschicklichkeit + 0, Kraft +20, jeweils – 5x Höhenangst

Wie der Name bereits verrät, gibt dieses Talent an, wie gut ein Held klettern kann. Allerdings werden bei diesem Talent je nach Schwierigkeit des zu besteigenden Terrains verschieden hohe Aufschläge erhoben oder Boi gegeben:

Glattverfugte Wand ohne Riefen : + 50

Überhang : + 25

Steilwand : + 10

Baum : – 40

Weiterhin werden 10 Punkte Malus für jeden Bewegungspunkt, den der Held verliert, aufgeschlagen.

Als Grundregel sollte der Meister alle 10m eine erneute Kletterprobe verlangen.

Lernwahrscheinlichkeit: Für 3 Stunden klettern oder 10 Proben: Ge/10 - 2 W6; - 3 W12; keine**Kochen****Obergrenze:** Geschicklichkeit + 0

Dieses Talent befähigt den Helden, auch auf Reisen die gute Küche zu genießen. Es beinhaltet die richtige Zubereitung von Gerichten, das Sammeln von Küchenkräutern, das Improvisieren am offenen Feuer ohne Pfanne... Um ein Spiegelei zu braten (in einer Pfanne) oder Fleisch nicht allzu sehr anbrennen zu lassen, reicht ein Wert von 5 völlig aus. Um einen Steinfisch ungiftig zu servieren, wird ein Wert von mindestens 110 benötigt. (Bei einem geringeren Wert sollte dieser den Feinden vorgesetzt werden.) Auch die Organisation von Lebensmitteln für längere Reisen kann mit diesem Talent ohne Schwierigkeiten erledigt werden, so denn eine Talentprobe gelingt.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro 10 Mahlzeiten (z.B. für 5 Leute 2 · Mittagessen):

Ge/10 - 2 W10; - 3 W10; - 3 W20

Kampfkoordination**Obergrenzen:** Geschicklichkeit + 0, Selbstbeherrschung + 25

Dieses Talent befähigt den erfahrenen Krieger, seine eigenen Angriffe und die seiner Verbündeten gegen einen einzelnen Gegner zu koordinieren. Dies kann, bei richtiger Anwendung, die Siegeschancen extrem erhöhen. Genaueres ist im Abschnitt Kampfkoordination auf Seite 87 beschrieben.

Talentwert	Kampfkoordinationswert
1 – 40	0
41 – 59	+ 1
60 – 69	+ 2
70 – 79	+ 3
80 – 89	+ 4
90 – 100	+ 5
101 – 105	+ 6
106 – 110	+ 7
111 – 119	+ 8
≥ 120	+ 9

Lernwahrscheinlichkeit: keine

Laufen**Obergrenzen:** Geschicklichkeit + 0, Lebensenergie + 0

Durch dieses Talent kann der Abenteurer seine Bewegungsweite in dem Maße erhöhen, wie es in der folgenden Tabelle dargestellt wird.

Talentwert	Bewegungsbonus
1 – 40	0
41 – 59	+ 1
60 – 69	+ 2
70 – 79	+ 3
80 – 89	+ 4
90 – 100	+ 5
101 – 105	+ 6
106 – 110	+ 7
111 – 119	+ 8
≥ 120	+ 9

Lernwahrscheinlichkeit: keine**Maße und Entfernungen schätzen****Obergrenzen:** Intelligenz + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Mit Hilfe dieses Talentes kann man sehr genau die Entfernung zu einem Berg oder dem angreifenden Ogertrupp erkennen. Dieses Talent findet ebenfalls Verwendung, wenn ein Magier herausfinden möchte, ob er mit seinem Spruch wirklich den Stein völlig auflösen kann oder nicht. Dazu sollte er der Zauberer nämlich den genauen Rauminhalt des Objektes kennen. Auch Magier, welche die Reichweite eines Spruches abschätzen wollen, benötigen dieses Talent genauso dringend wie exzellente Fernkämpfer, die mittels diesem Talent sogar ihre Trefferpunkte erhöhen können (siehe Seite 80). Der Meister sollte die Probe verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreichem Schätzen $(100 - TAW)\%$:
$$\text{In}/20 + \text{WE}/20 - 1 \text{ W}6 ; - 1 \text{ W}10 ; - 2 \text{ W}20$$

Magische Dinge erkunden und Runen lesen

Obergrenzen: Gabe + 20, Glaube + 20, Geist + 20, Intelligenz + 20, Wahrnehmung/Erinnerung + 0, Geschicklichkeit + 0

Wer kennt das Problem nicht? Man hat einen Stab gefunden, welchen die Magier der Gruppe für magisch halten. Aber egal, ob man ihn über den Kopf hält (das hat doch auch bei diesem Ring funktioniert), man ihn dem Magier auf den Kopf schlägt (hätte ja klappen können) oder man 7 Kreise damit auf die verschiedenen Elemente zeichnet, nichts, aber auch gar nichts, geschieht. Oder dieses Runenpapier. Eigentlich ganz einfach auszulösen. Man liest den Spruch und schon ist er weg. Es geht auch sinnvoller: Mit diesem Talent! Es unterstützt den Helden bei der Untersuchung von magischen Gegenständen. Ein einfacher, oben offener Wurf auf der folgenden Tabelle, wobei der Talentwert zu dem Würfelergebnis gezählt wird, und schon ist der Gegenstand *defekt*? Na ja, manchmal klappt es ja!

Zaubermultiplikatoren und Spruchboni erkennt jeder Magiekundige der entsprechenden Quelle automatisch, Waffenboni und Talentboni erkennt jeder, der die Waffe/das Talent mindestens mit dem doppeltem Wert des Bonus beherrscht. Zaubersprüche und allgemeine magische Gegenstände müssen entweder durch Probieren oder einem Wurf auf dieser Tabelle entdeckt werden.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Probe, bei der über 100 (unmodifiziert) gewürfelt wurde:
WE/20 + Ge/20 - 2 W10; - 2 W20; keine

Besondere Modifikationen vor dem Wurf auf dieser Tabelle:

Es wird die **Summe** aller **Spruchstufen** von den Zaubersprüchen auf dem Gegenstand abgezogen.

- 30: Wenn die Zaubersprüche einer anderen Quelle entspringen, als der des Erkunders.
- 10: Falls der Erkunder keine Ahnung von den Zaubern oder Fertigkeiten auf dem Gegenstand hat.
- +20: Falls der Erkunder weiß, welche Fertigkeiten oder Zauber auf dem Gegenstand sind.
- +30: Wenn der Erkunder den Zauberspruch selber bereits beherrscht.

Bei Gegenständen, die in eine der folgenden Kategorien einzuordnen sind, kommen ausschließlich die entsprechenden Mali zum Tragen:

magischer Gegenstand	-10
mächtiger Gegenstand	-25
äußerst mächtiger Gegenstand	-50
Artefakt	-100

+Talentwert natürlich.

magische Dinge erkunden und Runen lesen Tabelle

26 und darunter: Das ging nach hinten los Welche Fähigkeiten auch immer auf dem Gegenstand oder dem Runenpapier sind. Sie werden von Dir ausgelöst und gegen dich selber gerichtet. Alle Runen auf dem Runenpapier lösen sich auf und Du wirst niemals wieder fähig sein, die magischen Fertigkeiten des Gegenstands zu benutzen.

-25 bis 04: Absoluter Fehlschlag Du hast einen mentalen Block gegen diesen Gegenstand errichtet und wirst niemals wieder fähig sein, ihn zu benutzen (Jedenfalls solange dieser 'Tick' nicht geheilt wurde). Weiterhin besteht eine 50% Chance, daß Du eventuell vorhandene Zaubersprüche auf dem Gegenstand ausgelöst hast, was bei Runenpapier natürlich recht endgültig ist.

05 bis 75: Fehlschlag Momentan fällt Dir nichts mehr ein, wie Du mehr über diesen Gegenstand herausfinden könntest. (Wozu hast Du überhaupt die Probe gemacht?) In der nächsten Stufe kannst Du es allerdings noch einmal versuchen.

76 bis 90: gar nicht so schlecht Du hast einen Zauberspruch/eine Fertigkeit des Gegenstands erkannt, kannst ihn/sie allerdings noch nicht anwenden. Wenn Du Deine neuen Erkenntnisse erst mal richtig überschlafen hast, darfst es nächste Woche noch einmal versuchen.

91 bis 110: Fast! Du hattest es fast. Du weißt jetzt genau, wieviele Zauber und welche Fertigkeiten in dem Gegenstand bzw. auf dem Runenpapier sind, kannst sie allerdings noch nicht anwenden. Warte noch 24 Stunden und bereite dann Deinen nächsten Versuch mit einer zweistündigen Meditation vor, und Du bekommst einen Bonus auf Deinen nächsten Versuch von 10 Punkten.

111 bis 175: Jeepieejäähh Du hast einen der Sprüche bzw. eine der Fertigkeiten des untersuchten Gegenstandes herausgefunden und Du kannst ihn jedesmal benutzen, wenn Du den Gegenstand entsprechend hältst (oder trägst). Natürlich kennst Du jetzt auch alle anderen Zaubersprüche und Fertigkeiten auf diesem Gegenstand und kannst durch weitere Proben herausfinden, wie man sie benutzt.

176 und darüber Unglaublich Du hast es geschafft. Du erkennst alle Zaubersprüche auf dem magischen Gegenstand und alle sonstigen Fertigkeiten und kannst sie jederzeit einsetzen, wenn Du den Gegenstand entsprechend hältst (oder trägst). Denk daran: Zaubersprüche auf Runenpapier lassen sich normalerweise nur einmal benutzen!

Meucheln

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Kraft + 12, Wahrnehmung/Erinnerung + 12, Reaktion + 20, Selbstbeherrschung + 12

Die Kunst der Assassinen, jemanden lautlos und rasch in das Jenseits zu überführen beinhaltet dieses Talent. Der Meuchler kann sein Handwerk jedoch nur an einem Opfer ausführen, das völlig ahnungslos ist. Normalerweise erreicht er diese Ahnungslosigkeit dadurch, daß er sich an sein Opfer so anschleicht, daß dieses ihn nicht bemerkt. Die andere Möglichkeit ist, daß er sich völlig harmlos nähert (z.B. durch eine Verkleidung). Es ist nicht möglich, jemanden zu meucheln, der gerade kämpft oder der aus anderen Anlässen Ausweichmanöver durchführt, oder, in Bezug auf das Gemeuchelt werden, in Alarmstimmung ist. Wenn das Opfer nach der Tat noch handlungsfähig ist, kommt es auf jeden Fall zu einem Nahkampf, wobei derjenige mit der höheren Reaktion die erste Attacke hat.

Um einen anderen erfolgreich zu meucheln, muß als erstes eine unbeachtete Annäherung geschehen. Anschließend ist eine Meuchelprobe fällig, bei der die Stufe des Opfers als Malus aufgeschlagen wird. Gelingt die Probe mit weniger als 10 Punkten, so kann das Opfer in den meisten Fällen noch Laute von sich geben (Abhängig von der Meuchelwaffe und sowieso Meister - Entscheidung). Mißlingt die Meuchelprobe nur wegen des aufgeschlagenen Malus nicht, so erhält das Opfer trotzdem noch einen kritischen Treffer durch die Waffe des Meuchelmörders, soweit dies möglich ist.

Soll die Meuchelaktion allerdings nur dazu dienen, das Opfer bewußtlos zu schlagen, so bekommt der Meuchler einen Bonus von 20 Punkten und muß einen Malus von der **doppelten** Stufe des Opfers hinnehmen. Falls hierbei die Probe mißlingt, so steht dem Täter kein kritischer Treffer zu.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Tat (100 - TAW)%: Ge/10 - 1 W6;- 1 W10 ; - 2 W20

Minnekünste und Verführen

Obergrenzen: persönliche Ausstrahlung + 0, Geschicklichkeit + 20

Dieses Talent umfaßt die gesamte Spanne der Liebeskünste: Vom Zurechtmachen der eigenen Person über den ersten Flirt bis zu den intimen Kenntnissen des Schlafgemaches. Es ist sehr hilfreich beim Ausspionieren einer fremden Stadt, da, bei einem hohen Talentwert, man bzw. frau viele Kontakte zum jeweils anderen Geschlecht aufbauen kann. Bei einer mißlungenen Talentprobe legt das "Opfer" eine Intelligenzprobe ab. Gelingt diese, bemerkt das Opfer die Absicht des Verführers und reagiert, wie es der Meister für angebracht hält (Ohrfeige, Tritt in die eijejei...).

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: pA/10 - 1 W10; - 1 W20; - 3 W20

Nahrung finden & Pflanzenkunde

Obergrenzen: Intelligenz + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 20

Dieses Talent umfaßt das Grundwissen um die Arten und Anwendungszwecke der meisten Pflanzen. Durch eine erfolgreiche Talentprobe kann man eine fleischfressende Pflanze von einer anderen mit Leichtigkeit unterscheiden. Auch erleichtert es das Überleben in unbesiedelten Landstrichen ungemein. Durch eine erfolgreiche Talentprobe findet man pro angefangene 10 Punkte unter dem Talentwert nach 1 W6 Stunden Suche reichlich pflanzliche Nahrung für eine Person und einen Tag, falls es überhaupt Nahrung in der Umgebung gibt. Eine um mehr als 24 Punkte mißlungene Probe kann zum Finden giftiger Nahrung führen (100 - TAW%). Weiterhin ist dieses Talent die Voraussetzung für einige andere Talente.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro um mehr als 24 Punkte *mißlungener*! Probe: 1W10 - Nahrung finden/10; 1W10 - Nahrung finden/10; 1W10 - Nahrung finden/10

Rechnen**Obergrenze:** Intelligenz + 0

Mit diesem Talent ist es dem Helden möglich, Rechnungen aller Art durchzuführen. Für die meisten Helden sind Werte um 20 völlig ausreichend, da sie mit diesen Werten das Zählen (bis 1000) und die Addition und Subtraktion beherrschen. Alchimisten und andere, die auch die höheren Rechenarten, Bruchrechnungen, Dreisatz und ähnliches beherrschen müssen, sollten den Talentwert doch lieber auf Werte weit jenseits der 50 steigern.

Lernwahrscheinlichkeit: keine**Reiten****Obergrenze:** Geschicklichkeit + 0

Das Talent umfaßt ebenfalls das Wissen um die Behandlung von Pferden. Es ist jedem Helden möglich sich auf einem Pferd zu halten, das Schritt geht und von einem erfahrenem Reiter geführt wird. Bei anderen Tieren kann dies schon ganz anders aussehen (siehe Tabelle im C&T I, S. 9 – Riding Bonus) Um ein durchgegangenes Pferd zu beruhigen, muß man einen Talentwert von wenigstens 65 haben oder eine Reitprobe + 25 ablegen.

1 - 12	völlig unerfahren, siehe oben
13 - 24	unerfahrener Reiter, kann sich auf trabendem geführten Pferd halten
25 - 40	normaler Reiter, kann sich auf trabendem Pferd halten.
41 - 52	erfahrener Reiter, kann sich auf galoppierendem Pferd halten, kann Pferde führen und braucht nur eine Hand zum Reiten.
53 - 64	guter Reiter, kann kleine Hindernisse überspringen und Reittiere dressieren.
65 - 76	Sehr guter Reiter, kann mittelgroße Hindernisse meistern und kann ein durchgegangenes Pferd ohne Probe beruhigen.
77 - 88	exzellenter Reiter, kann große Hindernisse.
89 - 99	exzellenter Reiter, kann sich hinter dem Reittier verstecken.
100 - 105	super Reiter. kann mit dem Reittier auch größere Hindernisse überspringen.
106 - 110	Meister der Reitkunst. Muß nur noch für sehr ungewöhnliche Manöver eine Probe ablegen.
> 110	Großmeister der Reitkunst. Muß nur noch für unmögliche Manöver eine Probe ablegen.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Woche Reise incl. Pferd: Ge/10 - 1 W10 ; - 3 W10 ; keine**Richtungssinn****Obergrenzen:** Wahrnehmung/Erinnerung + 0, Intelligenz + 0

Dieses Talent befähigt den Helden dazu, den Weg zu einem Ziel zu finden, das er bereits gesehen hat. Dies ist sowohl zu einer hohen, im Wald stehenden Felsnadel wie auch zu einem auffälligen Turm inmitten einer Stadt. Talentproben werden an jeder Wegkreuzung abgelegt. Ein Gelingen bewirkt, daß der Held den richtigen Weg einschlägt. Wenn die Probe mißlingt, kann der Held sich nicht entscheiden, welchen Weg er einschlagen soll. Mißlingt die Probe um mehr als 25 Punkte, gibt der Meister einen falschen Weg an. Der Meister sollte die Probe verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe TAW%: In/10 - 1 W6 ; - 2 W20 ; keine**Schleichen****Obergrenzen:** Geschicklichkeit + 0, Selbstbeherrschung + 15

Das Talent Schleichen beinhaltet die lautlose Annäherung an Personen bzw. Monster. Falls das Opfer Horchen beherrscht, wird ein Aufschlag von 25 erhoben. Falls das Opfer einen Helm trägt, kommt eine Modifikation von -12 zum Tragen. Eisenteile (eine Ketten- Platten-, Ritterrüstung), die der Schleichende trägt, geben einen Aufschlag von 10 (20, 40, 80) Punkten.

Lernwahrscheinlichkeit: Für jeweils 10 erfolgreiche Proben 100 - TAW%:

Ge/10 + Sb/40 - 1 W6; - 3 W8 ; - 3 W20

Schlösser öffnen

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Intelligenz + 22

Das Talent umfaßt das Wissen um die Funktion von Schlössern und um deren Entriegelungsarten. Ab einem Talentwert von 20 kann man vernünftig mit Einbrecherwerkzeug umgehen. Falls man es kauft, muß man den Malus von 20 Punkten nicht mehr in Kauf nehmen, den man ohne es hat. Ab einem Talentwert von 40 ist ein Satz Einbrecherwerkzeug sogar Pflicht, um das Talent mit dem entsprechend hohen Wert anwenden zu können. Also, zusammenfassend: Bei einem Talentwert < 20 kann man das Talent nicht verwenden, ohne Einbrecherwerkzeug ist der maximale anwendbare Talentwert 20 (40-20).

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreich geöffneten Schloß 100 - TAW% (falls keine magischen Boni nötig waren: Ge/10 + In/20 - 1 W6; - 2 W8 ; - 3 W20

Schreinern

Obergrenze: Geschicklichkeit + 0

Mit Hilfe dieses Talentes ist es einem jeden möglich, aus einem Baum einen! Zahnstocher zu machen (TAW 1). Sollen allerdings 5000 dieser nützlichen Kleinigkeiten entstehen, so wird ein Talentwert von 53 benötigt. Einen Schrank so zusammenzubauen, daß man ihn verkaufen kann, heißt Talentwert 71 zu besitzen. Aus Rohstoffen ein Schmuckkästchen zu schreinern (Welches wenigstens 10 GS wert ist) setzt einen Talentwert von 83 und eine um mindestens 40 Punkte gelungene Probe voraus. Je besser die Probe gelingt, um so wertvoller wird der hergestellte Gegenstand. Wenn eine Probe um mindestens 100 Punkte unter dem Talentwert liegt und der Schreiner über TASTEN verfügt, so erreicht der Wert des Gegenstandes den **EINHUNDERTFACHEN** Materialwert. Ohne Tasten kann man allerdings nur Gegenstände herstellen, die den Materialwert um das Fünffache übersteigen. Ansonsten gilt für alle hergestellten Dinge: Der Wert des Gegenstandes ist der doppelten prozentualen Abweichung vom Talentwert indirekt proportional. Bei Talentwert 100 und einer Probe von 75 würde der Gegenstand also 66% ($\frac{3}{4}$ gewürfelt ergibt $\frac{4}{3}$ Wert) mehr wert sein. Der Wertverlust kann allerdings niemals mehr als 15% betragen!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Tag Arbeit: Ge/20 + Kr/20 - 1 W10; - 3 W10 ; keine

Schwimmen

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, - 5x Hydrophobie

Mit Hilfe dieses Talents ist es allen Helden (außer Zwergen) möglich, ohne magische Hilfe eine mehr oder weniger große Wasserfläche zu überqueren. Es kann auch Helden, die ins Wasser gefallen sind, davor bewahren, zu ertrinken. Je nach Talentwert kann ein Held verschieden gut schwimmen:

1 – 18	kann sich mühsam über Wasser halten
19 – 31	schlechter Schwimmer
32 – 39	Schwimmer, kann bis zu 2 kg Last tragen
40 – 57	Schwimmer, kann bis zu 8 kg Last tragen und sich einhändig über Wasser halten
58 – 70	erfahrener Schwimmer, kann andere retten und bis 15 kg Last mit sich führen
71 – 83	guter Schwimmer, kann sperrige Dinge transportieren ; 20 kg Last mitführbar
84 – 100	exzellenter Schwimmer, kann bis zu 35 kg mitnehmen, kann mit Malus 20 waffenlosen Kampf & Dolchkampf benutzen
101 – 110	exzellenter Schwimmer, kann bis zu 50 kg bei sich haben
≥ 111	Meisterschwimmer, kann im Wasser ohne Malus waffenlosen Kampf und Dolch benutzen

Die maximale Geschwindigkeit beträgt 2m pro Sekunde (TAW = Geschwindigkeit in Prozent). Für je 2 kg Last verliert der Schwimmer 0,1 m/s an Geschwindigkeit (bei Stoffen das 10-fache). Pro Minute verliert der Schwimmer (27-[25 · TAW/100]) Ausdauerpunkte. Talentwerte, die 100 überschreiten, werden für die Berechnungen verzehnfacht (102 → 120). Dieses Talent ist den **Zwergen**, wegen der höheren Dichte ihres Körpers, leider vorbehalten

Lernwahrscheinlichkeit: Pro ¼ Stunde: Ge/10 - 1 W10 ; - 2 W10 ; - 4 W10

Segeln

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Richtungssinn + 30, jeweils – 5x Hydrophobie

Dieses Talent befähigt den Spieler, Boote aller Art zu steuern. Für das Rudern durch einen See reicht ein Wert von 1 völlig aus (jedenfalls solange es keinen Sturm gibt). Ansonsten gilt als Faustregel: Pro Mast ist ein Talentwert von 30 Voraussetzung (Bei dieser Berechnung werden Talentwerte über 100 verzehnfacht, also wird aus 110 → 200). Das Navigieren auf großen Wasserflächen setzt ein Talent von 75 voraus, nur nach Richtung, ohne Karte zu Segeln, einen Talentwert von 100.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Woche auf dem Wasser:

Ge/10 - 1 W10 - Hydrophobie ; - 2 W10 - Hydrophobie · 2; keine

Singen, Musizieren und Erzählen von Geschichten und Legenden

Obergrenzen: persönliche Ausstrahlung + 5, Geschicklichkeit + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 20

Durch dieses Talent wird die Fähigkeit beschrieben, Musik mittels eines Instrumentes und der Stimme zu machen und auch Geschichten zu verbreiten. Eine gelungene Talentprobe wird wahrscheinlich in der gegnerischen Burg Tür und Tor öffnen, eine mißlungene Probe wird allerdings zum schnellen Hinauswurf führen. Ab einem Wert von 61 können selber Lieder gedichtet werden, die gute Chancen haben, erfolgreich vorgeführt zu werden. Um eine Geschichte zu erfinden, bzw. die eigenen Heldentaten mit einigen Ausschmückungen zu versehen, reicht bereits ein Wert von 50 völlig aus. Dieses sind die besten Möglichkeiten, seine Heldentaten berühmt zu machen und somit zum Kreis der großen Helden zu gehören.

Lernwahrscheinlichkeit: Alle 2 gelungenen Talentproben:

Ge/20 + In/20 + pA/40 - 1 W6; - 2 W10; - 3 W20

Sprachkunde (Für jeweils eine Sprache)

Obergrenzen: Intelligenz + 0

Dieses Talent gibt die Fertigkeiten in der jeweils gewählten Sprache an. Ab einem Wert von **35** kann man sich in der Sprache gut verständlich machen und beherrscht sie ab einem Wert von **75** perfekt. Ab einem Wert von 50 erlernt man auch das Lesen und Schreiben in dieser Sprache und kann ab einem Wert von 75 flüssig lesen und schreiben. Bei einem Wert von 100 kann man alles lesen, was jemals in dieser Sprache geschrieben wurde. Werte über 100 können dazu benutzt werden, alte Schriftstücke zu rekonstruieren. Hierzu muß eine Probe gegen Sprachkunde – 100 gemacht werden, auf die ein Malus erhoben wird, der von dem Grad der Zerstörung des Schriftstücks abhängig ist.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Woche, in der die jeweilige Sprache hauptsächlich angewendet wurde: In/10 - 1 W10 ; - 3 W10 ; keine

Spuren lesen

Obergrenze: Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Welcher Abenteurer verfiel nicht schon oft in verzweifelte Grübeleien als er am Morgen feststellen mußte, daß weniger freundliche Zeitgenossen ihm über Nacht sein Pferd gestohlen hatten und er nicht in der Lage war zu bestimmen wohin sie gegangen oder woher sie gekommen waren. Helden mit Kenntnis dieses Talentes wäre diese Rätselei erspart geblieben. Ab Talentwert 60 kann man Spuren lesen die bis zu 2 Tagen alt sind, bei Talentwert 80 ist dies sogar nach leichten Regenfällen möglich. Ab einem Talentwert von 100 wird man die Spur normalerweise nur auf größeren Felsebenen oder nach schweren Regenfällen verlieren. Zu diesem Talent gehört auch das Verwischen der eigenen Fährte, die nur durch eine Probe gefunden werden kann, die besser ist als die zum Verwischen abgelegte Probe.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe 100 - TAW%:

WE/20 + Ge/20 - 1 W10 ; - 2 W12 : - 3 W20

Tanzen**Obergrenze:** Geschicklichkeit + 0

Mit diesem Talent gehört ein Charakter mit Sicherheit zu den begehrenswertesten und teuersten Sklaven der ganzen bekannten Welt. In Verbindung mit einem guten Musiker ist es einer(m) Tänzer(in) möglich, fast überall Eintritt zu erlangen. Das am besten gesicherte Militärlager ist genauso leicht zu betreten wie die feindliche Burg, falls die beiden Künstler nicht gerade aussehen wie wandelnde Waffenlager. Natürlich erlernt ein guter Tänzer auch die bei Hofe begehrten Standardtänze, so daß er einen Bonus von 5 Punkten auf Diplomatie (siehe Seite 103) erhält (Sofern die beiden Talentwerte höher als 40 sind).

Lernwahrscheinlichkeit: Alle 5 Proben 100 - TAW%: Ge/10 - 1 W10 ; - 2 W12 ; - 4 W20**Tarnen****Obergrenzen:** Geschicklichkeit + 0, Selbstbeherrschung + 20, Wahrnehmung/Erinnerung + 30

Helden, die den Kampf aus dem Hinterhalt mögen, sollten dieses Talent möglichst perfekt beherrschen. Eine erfolgreiche Talentprobe bewirkt, daß der Held mit großer Wahrscheinlichkeit von niemanden bemerkt wird, der nicht weiß, wo er sich befindet. Der Meister sollte die Probe verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreichem Versuch 100 - TAW%:
Ge/20 + Sb/20 - 1 W10 ; - 3 W10; - 3 W20**Taschenspielererei****Obergrenze:** Geschicklichkeit +0, – 10x Goldgier

Dieses Talent umfaßt die Fingerfertigkeit par excellence. Sowohl der Taschendiebstahl als auch viele Jahrmarkttricks sind mittels dieses Talentes leicht durchzuführen. Bei einem mißlungenen Taschendiebstahl muß der Bestohlene eine Intelligenzprobe ablegen. Falls sie gelingt, bemerkt er den Diebstahl und reagiert entsprechend. Bei Jahrmarkttricks ist die Regelung geringfügig anders. Eine gelungene Probe bringt 2 W20 Geldstücke (Heller oder gar Silbertaler) in die Kasse. Eine mißlungene Probe führt zu einem Verlust von 1 W10 Geldstücken.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreich abgeschlossenem Versuch (Diebstahl) bzw. pro 20 verdienter Geldstücke 100 - TAW%: Ge/10 - 1 W10 ; -3 W10 ; keine**Tierkunde****Obergrenze:** Intelligenz + 0

Vor Dir steht ein wilder Keiler und nagt fröhlich grunzend an Wurzeln. Da er Dich offenbar nicht bemerkt hat, beschließt Du den Keiler zum Essen einzuladen - als Hauptgericht. Als Du gegen Abend schließlich von einem Bauern derbe verdroschen werden, weil dieser die Schlachtung seines Lieblingszuchtebers offensichtlich für keine gute Idee gehalten hat, wird dem Held (genau den stellst Du ja dar) klar; mit Talent Tierkunde wäre ihm das nicht passiert. Weiterhin ermöglicht das Talent bestimmte Tierreaktionen vorherzusehen und entsprechend zu reagieren. Das Talent ist auch Voraussetzung für einige andere Talente.

Lernwahrscheinlichkeit: keine

Überreden und Überzeugen

Obergrenzen: Intelligenz + 14, persönliche Ausstrahlung + 0

Wem ist es noch nicht passiert, daß irgendein Vertreter vor der Tür stand, und auf einen einredete. Fünf Minuten später besaß man dann eine große Streitaxt mit rosa Rüschen, die man ja nun wirklich nicht braucht. Mittels dieses Talents kann man nun andere dazu bringen, etwas zu tun, was sie nach reichlichem Überlegen bestimmt nicht getan hätten. Aber es ist auch möglich, jemanden zu überzeugen, nur braucht man hierfür viel mehr Zeit. Eine mißlungene Probe führt entweder zu sofortiger Abneigung (überreden) oder zu einer Vertiefung der gegensätzlichen Überzeugung (Überzeugen). Bei einer starken Abneigung des Opfers gegen das Thema wird die Probe mit Intelligenz + Selbstbeherrschung / 10 + Jähzorn des Opfers modifiziert.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro 5 Proben: In/20 - 1 W4; - 1 W12 ; - 2 W20

Verkleiden

Obergrenzen: Intelligenz + 12, Selbstbeherrschung + 20, Geschicklichkeit + 0

Zum Verkleiden werden verschiedene Hilfsmittel gebraucht: Für einfache Verkleidungen (I) reichen entsprechende Kleidungsstücke und etwas Schminke, während die Verwandlung in eine andere Person (II), die eventuell bekannt ist, Perücken, falsche Nasen... voraussetzt. Es ist also nicht ausreichend, einen hohen Talentwert zu besitzen, um als falscher Burgherr die Prinzessin zu befreien. Für perfekte Verkleidungen wird neben einer Ausrüstung im Werte von einem Platinstück auch viel Zeit und ein abgeschiedener Raum benötigt. In einem normalen Abenteuer kann der Held nur eine einfache Verkleidung anlegen (z.B. als Bettler). Hierfür benötigt er Ausrüstung im Werte von 10 Goldstücken und $(105 - \text{Talentwert}) \cdot 10$ Sekunden Zeit.

Der Meister sollte die Probe verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro 3 erfolgreiche Proben I oder 1 erfolgreichen Probe II 120 - TAW%:
Ge/20 + In/20 + Sb/40 - 1 W8; - 1 W12; - 2 W20

Waffenbau und Schmieden

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Kraft + 0, jeweils – 5x Angst vor Feuer

Wenn ein Held selbst eine Waffe bauen will, so muß er sie mit mehreren Proben zu einer zuverlässigen Waffe machen: Eine Probe, damit die Waffe $\frac{1}{4}$ TP hat, zwei Proben für $\frac{1}{2}$ Trefferpunkte und drei Proben für normale Trefferpunkte. Für je 2 Proben, die über die normalen Trefferpunkte hinausgehen, kann die Waffe entweder mehr Trefferpunkte (Grundscha-den + 1) oder Boni bei Pool (+5), Attacke (+1), Parade (+1), gewicht (-10%) usw. haben. Eine einzige mißlungene Probe zerstört allerdings das Kunstwerk, so daß man wieder von vorne anfangen muß. Maximal sind jedoch 6 Proben über dem Maximum erlaubt. Allerdings sinkt das Talent um 1W10 Punkte, wenn man fünf mal hintereinander keine funktionstüchtige Waffe hergestellt hat (nicht beim Lernen und nicht bei Talentwerten > 100). Ein hoher Wert in diesem Talent ist weiterhin eine sichere Verdienstquelle, falls der Held sich aus irgendwelchen Gründen entschließt, das Abenteuererleben aufzugeben. Falls man über eine Schmiede verfügt, kann man seine Pferde beschlagen und Nägel herstellen. Auch das neue Eisentor zum Vorgarten wird nun kostengünstig erstellt.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro hergestelltem Stück: Kr/20 + Ge/20 - 1 W12 - Angst vor Feuer;
- 2 W12 - Angst vor Feuer · 2 ; - 3 W20 - Angst vor Feuer · 10

Wandern**Obergrenze:** Kondition + 0

Wer hat es noch nicht erlebt: Endlose Wanderungen über Prärie, durch Wälder und an Flüssen entlang. Und dann immer wieder der Gedanke: Warum geht das nicht schneller? Aber: Es geht schneller! Mit diesem Talent. Normalerweise legt man am Tag zu Fuß 30 km bei günstigem Gelände zurück. Für je 10 Talentwertpunkte wird man um durchschnittlich 1 Km/h schneller. Hierbei werden Talentwerte > 100 verzehnfacht.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Woche Wanderung mit mindestens 5 km / Tag:
Kondition/10 - 1 W10; - 2 W12; - 3 W20

Wettervorhersage**Obergrenzen:** Intelligenz + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Dem kundigen Held wird schon beim Anblick der Wolkenformation in Zusammenhang mit dem Flug der Vögel und der Richtung des Windes klar, welches Wetter er wohl zu erwarten hat. Bewohner größerer Städte und von Gegenden mit gleichbleibendem Wetter haben dieses Talent jedoch nur selten hoch erlernt. Falls man die Hintergrundoption 8 (wetterfühlig, siehe Seite 21) besitzt, so bekommt man einen Bonus von 25 Punkten auf dieses Talent.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro 10 erfolgreiche Vorhersagen: In/20 + WE/20 - 1W6; - 2W12; - 3W20

Wildniskenntnisse**Obergrenzen:** Intelligenz + 20, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Hier sind alle diese kleinen Dinge zusammengefaßt, die dem unkundigen Held das Leben schwer machen, wie z.B.: Auswahl und Einrichten eines guten Lagerplatzes, Feuer anzünden ohne Feuerzeug, geeignetes Brennmaterial finden. Sollte diese Talentprobe scheitern, so könnte das Zelt des Helden durch den nächsten Regenguß von dem zum Fluß angeschwollenem Bach weggeschwemmt werden, wobei natürlich viele, viele Gegenstände verloren gehen können...

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Mißerfolg! TAW%: In/20 + WE/20 - 1 W6; - 1 W12; - 2 W20

Zechen**Obergrenzen:** Kondition + 0, Lebensenergie + 0

Ein Held kann zu einem Gelage eingeladen werden, das ihn an die Grenze seiner Belastbarkeit bringt. Normalerweise entstehen durch starkes Zechen zwar ein Zugewinn an Mut, aber starke Abzüge bei In, Ge und Kr. Durch erfolgreiche Proben kann der Held solche Folgen abwehren. Eine Probe wird jedesmal fällig, wenn eine **Konditionsprobe / 2** gegen zugenommene reine Alkoholmenge in ml mißlingt. (Pro Glas eine Probe). Pro mißlungener Probe fallen die oben angegebenen Eigenschaften um 10 Punkte. Sobald eine Eigenschaft 0 erreicht, ist der Held außer Gefecht.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Gelage, bei denen Proben nötig sind:
Kondition/20 + Le/20 - 1 W6 ; - 1 W12 ; - 2 W20

Zeichensprache**Obergrenze:** Intelligenz + 0

Durch dieses Talent können sich zwei Helden lautlos unterhalten, falls sie beide die gleiche Zeichensprache beherrschen. Mißlingt die Probe um mehr als 30 Punkte versteht der Angesprochene etwas völlig falsch. Ein normales Mißlingen führt nur dazu, daß es kein Verständigung gibt.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro 1 h Verständigung: In/10 - 1 W12 ; - 3 W12 ; keine

Tabelle der Talente

In der Tabelle der Talente auf der folgenden Seite sind noch einmal alle wichtigen Daten der erlernbaren Talente zusammengefaßt.

Als erstes sind die nicht - steigerbaren Talente aufgelistet, wobei die Lernkosten in gesamten Abenteuerpunkten in eckigen Klammern und an Lernpunkten (bei der Erschaffung) in geschweiften Klammern aufgelistet sind. Am Ende der jeweiligen Zeile stehen die Voraussetzung, die für die jeweiligen Talente zumindestens benötigt werden.

Unter den nicht steigerbaren Talenten sind die steigerbaren Talente aufgelistet. Hier folgt auf den Namen des Talents der Kostenfaktor, der beim Steigern des Talenten benötigt wird. (Er ist für Menschen um 50 Punkte und für Hobbits um 75 Punkte niedriger. Darauf folgt meistens eine Anzahl von Kreuzen, die angeben, ob und wieweit ein Talent autodidaktisch gesteigert werden kann. Ein Kreuz bedeutet, daß das jeweilige Talent bis 33 autodidaktisch gesteigert werden kann, zwei Kreuze weisen auf die Möglichkeit hin bis 66 und drei Kreuze schließlich bis 100 autodidaktisch zu steigern. Nach den Kreuzen folgen die Obergrenzen der Talente. Normalerweise besteht diese aus einer oder mehreren Grundeigenschaften wie zum Beispiel Kraft. Diese Obergrenzen werden noch um die hinter ihnen in Klammern stehenden Werte erhöht, z.B. um 5 Punkte. Weiterhin kann auch eine negative Eigenschaft in dieser Spalte stehen. Die Obergrenzen werden um das angegebene Vielfache der negativen Eigenschaft gesenkt. Durch diese Obergrenzen wird der maximale Wert festgelegt, auf den das entsprechende Talent gesteigert werden darf, wobei dieser Wert für Hobbits um weitere 25% erhöht wird.

Durch diese Obergrenze wird unter anderem festgelegt, wie gut das entsprechende Talent beherrscht wird, ohne erlernt worden zu sein (10% der kleinsten Obergrenze). Weiterhin sind die Obergrenzen wichtig, falls das Talent gesteigert werden soll. In diesem Fall müssen Proben gegen die Obergrenzen durchgeführt werden, auf die der halbe angestrebte Talentwert aufgeschlagen wird (siehe Seite 49).

Sledge Hammer möchte, da er große Schwierigkeiten im Umgang mit höhergestellten Persönlichkeiten hat, seine Diplomatie erhöhen. Er hat einen momentanen Wert von 4 und strebt einen Wert von 20 an. Mit einer persönlichen Ausstrahlung von 22 muß er nun eine Probe ablegen, die kleiner als 12 ($22+0-10$) ist, eine normale Intelligenzprobe ($In+10-10$) und eine Probe gegen Aussehen + 20 ($Aus+30-10$). Nachdem die pA- Probe mißlang, sagte er sich: "Scheiß drauf!!!". Aber er versucht es trotzdem weiter, die Intelligenzprobe klappt und bei der Probe gegen Aussehen würfelt er gar eine 02. Dies bedeutet, daß der Steigerungsversuch erfolgreich war. Ob ihm der erhöhte Diplomatiwert allerdings wirklich viel nutzen wird, bleibt abzuwarten.

Talent	[Kosten]{Lernpunkte}	benötigte Eigenschaften
Fernkampf vom Pferd	[4000] {-}	Kampf zu Pferd & Waffe ≥ 50
Himmelskunde	[3000] {2}	In ≥ 50
Kampf in Vollrüstung	[3500] {2}	Kr ≥ 75 & Ge ≥ 65
Kampf zu Pferd	[4000] {2}	Reiten ≥ 53
Knotenbinden	[1000] {1}	In ≥ 40 & Ge ≥ 40
Streitwagen lenken	[2500] {2}	Ge ≥ 70 & Wagenlenken
Tauchen	[2000] {1}	Schwimmen ≥ 40 & Sb ≥ 66
Wagenlenken	[1500] {1}	Ge ≥ 50 & Tierkunde ≥ 25
Wissen um die Physik	[5000] {3}	In ≥ 75 & Aberglaube < 5
Wissen vermitteln (lehren)	[5000] {4}	In ≥ 55 & Sb ≥ 50 & Ge ≥ 55

Talent	Kf <small>lernen</small>	Obergrenzen
Abrichten	150 xxx	Tierk.(0) & Gabe(30)
Akrobatik	80 xxx	Ge(0)
Alchimie	300 xx	In(0) & Rechnen(20)
Ausdauer	300 xx	Kr(0) & Le(0)
Ballista & Katapulte bedienen	50 xxx	Ge(0) & Kr(25) & Maße schätzen(30)
Beidhändiger Kampf	500	Ge(0)
Bekehren	100 xx	In(20)& Pa(8)& Glaube(0)
Beschatten	80 xx	Re(16)
Diplomatie	200	pA(0) & In(10) & Aus(30)
Entfesseln	100 xxx	Sb(25) & Ge(0) jeweils - 5x Klaustrophobie
Entwaffnen	450 xx	Re(12) & Ge(0)
Etwas verbergen	50 xx	Ge(0) & W/E(0)
Fallen stellen/Jagen	75 xxx	Tierk.(30) & Ge(12) W/E(10)
Feilschen	150 xx	pA(12) & Wert schätzen(40) - 5x Goldgier
Feinschmiedekunst	80 xx	Ge(0)
Fischen/Angeln	50 xxx	Ge(0) & Sb(25) & W/E(10)
Foltern	75 xxx	Ge(7) & W/E(0)
Gassenwissen	200	In(10) & pA(0) & W/E(15)
Gefahren erkennen	400	W/E(-10)
Geheimfächer finden	200 xxx	Ge(10) & W/E(0)
Geschichtswissen & Legendenkunde	300 xxxxx	7 Untertalente In(20),WE(20)
Gewichte & Werte schätzen	150 xx	In(0) & W/E(0)
Glücksspiel	150 xxx	Ge(0)
Heilung	400 xxx	Pflanzenkunde(0)
Heraldik	30 xxx	W/E(10)
Klettern	150 xx	Ge(0) & Kr(20) jeweils - 5x Höhenangst
Kochen	50 xxx	Ge(0)
Kampfkoordination	200	Ge(0) & Sb(25)
Laufen	200	Ge(0) & Le(0)

Talent	Kf <small>lernen</small>	Obergrenzen
Maße schätzen	100 xxx	In(0) & W/E(0)
mag. Dinge erkunden und Runen lesen	300 xx	Gabe(20) & Glaube(20) & In(20) Geist(20) & W/E(0) & Ge(0)
Meucheln	350 xxx	Ge(0) & Kr(12) & W/E(12) Re(20) & Sb(12)
Minnekünste	50 xxx	Ge(20) & pA(0)
Nahrung finden & Pflanzenkunde	175 x	In(0) & W/E(20)
Rechnen	50	In(0)
Reiten	125 xx	Ge(0)
Richtungssinn	125 xx	W/E(0) & In(0)
Schleichen	200 xxx	Ge(0) & Sb(15)
Schlösser öffnen	150 xxx	Ge(0) & In(22)
Schreinern	80 xx	Ge(0)
Schwimmen	120 xxx	Ge(0) - Hydrophobie
Segeln	125 xx	Ge(0) & Richtungs(30) - Hydro
Singen, Musizieren & Legenden erzählen	100 xxx	Ge(0) & pA(5) & W/E(20)
Sprachkunde	125 xx	In(0)
Spuren lesen	150 xxx	W/E(0)
Tanzen	45 xxx	Ge(0)
Tarnen	140 xxx	Ge(0) & Sb(20) & W/E(30)
Taschenspielererei	200 xx	Ge(0) - 10x Goldgier
Tierkunde	150	In(0)
Überreden und Überzeugen	180 xxx	In(14) & pA(0)
Verkleiden	80 xxx	Ge(0) & In(12) & Sb(20)
Waffenbau	200 xxx	Ge(0) & Kr(0) - 5x Angst vor Feuer
Wandern	80 xxx	Kondition(0)
Wettervorhersage	50 xxx	In(0) & W/E(0)
Wildniskenntnisse	50 xxx	In(20) & W/E(0)
Zechen	75 xxx	Kondition(0) & Le(0)
Zeichensprache	50 xx	In(0)

Das Magiesystem

Das Magiesystem für unser Rollenspiel wurde von dem Regelsystem für das Rollenspiel RoleMaster übernommen. Trotz einiger nötiger Anpassungen entspricht es noch in größten Teilen dem originalen System, welches in dem Buch der Magie⁵⁴ nachgelesen werden kann. Da es keinen Grund gibt, daß vollständige Buch abzuschreiben, haben wir uns auf die grundlegenden regeln und alle Änderungend es Regelsystems beschränkt. Bei Unklarheiten gelten die bei RoleMaster aufgelisteten Regeln, sofern diese nicht ausdrücklich geändert wurden.

Spruchlisten

Einer der grundlegenden Aspekte des Magiesystems ist der Gebrauch von Spruchlisten und Stufen. Das Werfen von Zaubern ist eng verknüpft mit der Stufe des Charakters.

Die Zaubersprüche sind in Spruchlisten eingeteilt. Jede Spruchliste ist nach Stufe, Schwierigkeit und Macht geordnet. Alle Sprüche einer Spruchliste sind verwandt und haben gemeinsame Eigenschaften, auch wenn sie riesige Unterschiede in der Wirkung und Auswirkung haben können. Die Spruchlisten werden einzeln Spruch für Spruch gelernt, wobei mit dem niedrigsten Spruch der Liste angefangen wird. Höherstufige Sprüche auf einer Spruchliste spiegeln höheres Wissen und höhere Wirksamkeit, bedingt durch den häufigen Gebrauch der niedrigeren Sprüche dieser Liste wider.

Die Spruchlisten sind unterteilt in:

- "Grund"-Spruchlisten, die nur von Angehörigen der jeweiligen Zunft gelernt werden können.
- "Böse"-Spruchlisten in jeder Quelle der Magie, die nur von bösen Charakteren gelernt werden können.
- "Geschlossene"-Spruchlisten in jeder Quelle der Magie, die nur von bestimmten Zünften derjenigen Quelle gelehrt werden.
- "Offene"-Spruchlisten in jeder Quelle der Magie, die von jeder Zunft derjenigen Quelle gelehrt werden.

Definitionen

Die folgenden Definitionen sind nicht die Mehrheit der vorkommenden Ausdrücke. Die meisten erklären sich im Text selbst. Die untenstehenden Definitionen sind selten vorkommende, aber für das Spiel wichtige Ausdrücke, die der Einfachheit halber hier zusammengefaßt wurden.

Göttermagie - Eine der drei Quellen der Magie

Grundmagie - Eine der drei Quellen der Magie.

Mentalmagie - Eine der drei Quellen der Macht.

Hybridmagier - Ein Magier, der seine magische Energie aus 2 der drei Quellen der Macht bezieht.

Elementenzauber - Ein Zauberspruch, der Feuer, Kälte, Wasser, Eis oder Licht erschafft, benutzt, oder manipuliert, um ein Ziel zu erreichen.

Gebietszauber - Elementenzauber, der ein größeres Gebiet betrifft, nicht nur einen Gegner.

Angriffszauber - Zauber, der ein einzelnes Ziel angreift, jedoch kein Elementenzauber ist.

Magieresistenzbonus - Der Wert, der auf die Magieresistenz des Angegriffenen addiert wird. Er ergibt sich durch Vorteile des Angegriffenen (Boni durch Reaktion, Schild, Rüstung, Position und magische Gegenstände)

Zauberpatzer - Mißglücken eines Zaubers mit meist folgenschwerer Bedeutung.

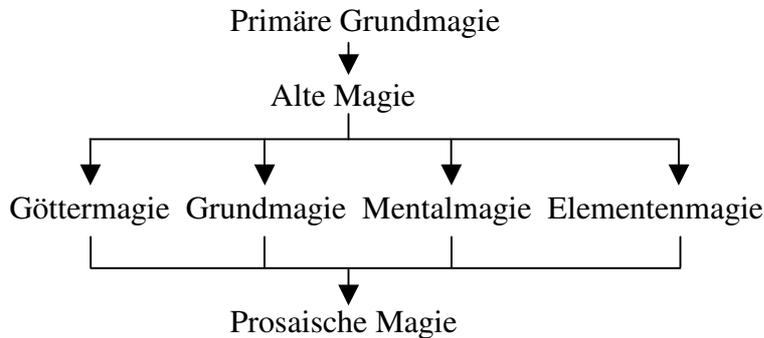
Energie - Magische Energie, mit der der Magier seine Zauber auslöst (auch `Magiepunkte` genannt).

⁵⁴ RoleMaster – Buch der Magie – ISBN 3 – 89260 – 201 – 8

Magische Energie

Die magische Energie ist der Ursprung der Zauberei. Magier `zapfen` diese Energie beim Zaubern an und wandeln sie um in den gewünschten Effekt (wenn`s denn klappt...).

Magieschema



Primäre Grundmagie

Die primäre Grundmagie ist die ultimative Quelle aller Arten magischer Energie in allen Existenzebenen. Diese Art der Magie ist ein fester Bestandteil des Make-up der Existenzebenen. Primäre Grundmagie ist eine Grundkomponente des Ätherischen Raumes, der alle Existenzebenen umspannt. Wenn die primäre Grundmagie durch den ätherischen Raum und die Schatten (Schatten sind alternative Universen) zieht, wird etwas von ihrer Essenz deponiert oder genommen. Es ist diese Essenz, aus der die Energiepunkte bestehen, mit denen Magier zaubern.

Einige Wesen ziehen die Magie mehr an, andere stoßen sie mehr ab. Dadurch kommt es zu unterschiedlichen Resistenzen gegen Magie (entweder gegen die gesamte (Widerstandswürfe) oder gegen gewisse Elemente (in denen ja auch die Magie ist), z.B. gegen Feuer).

Aus der primären Grundmagie leiten sich alle anderen magischen Energien ab.

Grundmagie (Essenzmagie)

Die deponierte Primäre Grundmagie, die fast alles in allen Existenzebenen und darüber hinaus durchdringt wird Grundmagie genannt. Zur Erinnerung: Der Unterschied ist, daß Primäre Grundmagie den ätherischen Raum durchdringt, und Grundmagie nur deponierte primäre Grundmagie ist, sozusagen immobilisierte primäre Grundmagie. Ein Zauberer der Grundmagie sammelt diese deponierte Energie und formt sie zu Zaubersprüchen durch das Benutzen der Werkzeuge der Zauberspruchlisten. Wenn in einer Gegend keine deponierte primäre Grundmagie (oder gar auf einer ganzen Existenzebene) vorhanden ist, so werden die gespeicherten Energiepunkte (im Magier selbst oder in magischen Gegenständen) aufgebraucht, und können nicht erneuert werden, bis das `leere` Gebiet verlassen wurde.

Die Zauber, die denen, die mit der Grundmagie vertraut sind zur Verfügung stehen, haben recht grandiose und spektakuläre Effekte. Sie handeln von der direkten Manipulation der Elemente und anderen Kräften der Natur.

Einschränkung

Je mehr unbelebtes Material ein Magiekundiger der Essenz am Körper trägt, desto schwieriger wird es für ihn, die Grundmagie zu manipulieren. Daher darf er weder Rüstung noch schwere Kleidung oder einen Helm tragen, wenn er einen Essenzspruch einsetzt. Wenn die Mitwirkung mehrerer Personen notwendig wird, damit ein Essenzzauber wirksam werden kann, gilt diese Einschränkung für sämtliche Beteiligten.

Göttermagie (Leitmagie)

Den Zauberern der Göttermagie wird die primäre Grundmagie gegeben; gewöhnlich dient ein Gott oder anderes höheres Wesen als `Spender` der Energie. Die Götter erhalten die Energie auf

verschiedene Art und Weisen, während die Anwendung der Göttermagie durch ihre Schützlinge meistens gleich abläuft. Die primäre Grundmagie wird zu Energiepunkten für Göttermagier, indem sie zwischen zwei Wesen weitergegeben wird. Wenn ein Göttermagier auf irgendeine Weise von seinem Gott vollständig getrennt wird (Götter können ja durchaus auf mehreren Existenzebenen `zu Hause` sein), bekommt er keine neuen Energiepunkte, bis die Verbindung wieder hergestellt wurde. Es besteht auch die Möglichkeit, daß die Energie, die von dem Gönner auf den Empfänger übertragen wird verringert oder gestoppt wird, wenn der Transfer durch ein Feld hindurchgeht, das primäre Grundmagie auflöst.

Normalerweise braucht ein Kundiger der Göttermagie keine bewußte Zustimmung seiner Gottheit, wenn er Zauber wirkt. Mächtige und bedeutende Zauber wie etwa Todessprüche oder das Wiederbeleben von Toten machen eine aktive Zustimmung der entsprechenden Gottheit nötig.

Die Göttermagie ist vermutlich eine einmalige Art der Magie, da hier ein Magier wahrlich von einem anderen Wesen abhängt, da der Magier nur von seinem Gott die Energie erhalten kann. Sollte dieser mal schlechte Laune haben oder gar sterben, bekommt der Magier keine Energiepunkte mehr, was ihn in ziemliche Schwierigkeiten stürzen dürfte. Andersherum, wenn der Magier direkt den Bedürfnissen des Gottes (o.ä.) dient, könnte er sich mit einer `Extraportion` Energiepunkten wiederfinden, oder mit einem neuen Zauber - und der Gewißheit, daß der Gott ihn direkt beobachtet (was jedoch wohl eine sehr seltene Erscheinung sein dürfte).

Einschränkung

Metall hat eine störende Wirkung auf den Fluß der Macht von der Gottheit zum Magiekundigen. Daher darf dieser keine Metallkleidung tragen, wenn er einen Zauberspruch der Göttermagie einsetzt (gleichgültig, um welchen Spruch es sich dabei handelt). Darüber hinaus ist die Menge Metalls, die er beim Einsatz von Göttermagie – Sprüchen bei sich tragen kann, streng begrenzt.

Mentalmagie

Mentalmagie ist vermutlich die komplexeste Quelle der Macht, um Zauber zu wirken. Der Mentalmagier greift in die primäre Grundmagie, die in ihm selbst ist, und benutzt sie, um deponierte Grundmagie anzuziehen (wie ein Magnet, wenn man so will), und diese in einen Zauber umzusetzen. Die Umsetzung geschieht im Verstand des Magiers. Wenn ein Magier ein Gebiet betritt, das ohne primäre Grundmagie ist, so behält er seine Energiepunkte, kann sie aber nicht regenerieren. Erst wenn er wieder ein Gebiet mit primärer Grundmagie erreicht, kann er seinen `Pool` auffüllen.

Mentalmagier haben in ihrem Repertoire einige sehr subtile Sprüche. Aufgrund ihrer Natur ist es oft schwer zu sagen, ob ein Mentalmagier einen Zauber bewirkt. Wegen ihrer fokussierten Natur betreffen die Zauber jedoch zumeist nur den Magier selbst oder ein einzelnes Ziel.

Einschränkung

Kopfbedeckungen jeder Art wirken störend auf Mentalmagie – Zauber. Daher ist beim Einsatz eines solchen Zaubers keinerlei Kopfbedeckung (vor allem kein Helm) erlaubt.

Hybridmagie

Es gibt ein paar wenige Magier, die die Fähigkeit haben, die Prinzipien und Energien zweier verschiedener Quellen der Macht (Grundmagie, Göttermagie, Mentalmagie und Elementenmagie) zu nutzen. Diese Magier haben zumeist auch Grundlisten entwickelt, die auf Energien zweier Quellen gleichzeitig zugreifen.

Hybridmagier haben aufgrund ihrer breiten Nutzung der magischen Energie eine große Variabilität in den Effekten ihrer Zauber, aber zumeist fehlt ihnen der Fokus eines reinen Magiers einer einzigen Quelle der Macht.

Einschränkung

Bei Zauberkundigen aus zwei Magiebereichen addieren sich die Einschränkungen der beiden Magiebereiche. Falls eine Einschränkung in beiden Magiebereichen vorhanden ist, so gelten jeweils die stärkeren Auflagen.

Alte Magie

Die Alte Magie nutzt die primäre Grundmagie direkt, bevor sie deponiert oder genommen wird. Diese Methode ist in gewisser Weise ähnlich zu den anderen Formen der Magie, da sie alle zur primären Grundmagie als Quelle führen. Die Alte Magie verzichtet nur auf Zwischenstufen. Während Alte Magie sehr ursprünglich und roh ist, läßt die spezifizierte Kontrolle der Energie durch die drei Quellen der Macht einen genauen und zielgerichteten Effekt.

Nach dem Einführen der drei Quellen der Macht wurde die Alte Magie nicht zur toten Quelle. Ihre Zauber werden immer noch verwendet, wenn die Spruchlisten auch wesentlich seltener gelehrt werden, als die `anerkannte` Magie der drei Quellen der Macht. Die meisten, die in die Geheimnisse der Alten Magie eintauchen wollen, sind jene, die alles andere (vor allem Sicherheit) opfern wollen.

Einschränkung

Gibt es bestimmt, steht aber im einem der Compagnons. Und die sind seit Wochen in Langen... Solange ich nichts anderes gelesen habe, gelten für Erzmagier die Einschränkungen der anderen drei Quellen der Macht, wobei immer die härtesten Auflagen wirksam sind.

Elementenmagie

Die primäre Grundmagie, die von den Elementen absorbiert wurde und der elementaren Umwelt innewohnt ist die Elementenmagie. Elementenmagie unterscheidet sich von der Grundmagie, die ja auch die Elemente einer Existenzebene umgibt, indem sie nur die primäre Grundmagie nutzt, die diese eine Sorte von Element durchdringt. Wenn jemand die Elementenmagie nutzt, hat er Zugang zu ungeheurer Macht, allerdings nur, solange er Zugang zu der Ebene oder eines Teils dieser Ebene dieses Elements hat. Ansonsten: Elementenmagie wird im Elemental Companion beschrieben, der noch übersetzt werden muß

Einschränkung

werden kommen, spätestens wenn die Elementenmagie eingeführt wird.

Prosaische Magie

Prosaische Magie ist eigentlich keine eigene `Quelle der Macht`. Prosaische Magie ist ein Schmelztiegel aller Formen der Zauberei. So kommen Zauber der Prosaischen Magie aus allen anderen Quellen der Macht und werden in einer Spruchliste vereint. Diese Zauber benutzen die simpelsten Prozeduren der verschiedenen Quellen der Macht um eine Spruchliste zu erschaffen, die elementare Effekte widerspiegelt. Zauberer einer anderen Quelle können diese Zauber nutzen, da die Magie vereinfacht wurde und jegliche magische Energie benutzt, die der Magier benutzen kann. Jedoch muß viel mehr Energie aufgewendet werden, um mit prosaischer Magie ähnliche Effekte wie mit `normaler` Magie zu erreichen, denn da die prosaische Magie nur die grundlegendsten Techniken verwendet, ist sie sehr schwach in ihrer Wirkung. Im Gegensatz zur Alten Magie nutzt die prosaische Magie nicht direkt die primäre Grundmagie, sondern die einzelnen Quellen der Macht (Grund-, Götter-, Mental- und Elementenmagie).

Einschränkung

Es gelten die gleichen Einschränkungen wie bei der Alten Magie.

Die magischen Zünfte

Im folgenden sind alle magischen Zünfte aufgeführt. Eine magische Zunft ist eine Art Berufsgruppe für Zauberkundige. Nur Mitglieder können bei einer magischen Zunft Zaubersprüche, insbesondere solche, die zu den Grundlisten der Zunft gehören, erlernen. Aufgelistet ist jeweils der Name der Zunft, darunter in runden Klammern die Magieart, aus der die Zunft ihre Kraft bezieht und eine kurze allgemeine Beschreibung der Zunft.

Wenn ein Magier keiner Zunft angehört, so kann er nur die "offenen" Spruchlisten seiner Quelle der Macht und die prosaische Magie lernen. Gehört er einer Zunft an, so kann er die "offenen", die "gesperrten" und die Grundlisten seiner Zunft (und Quelle) lernen, sowie die Sprüche der prosaischen Magie. Er kann allerdings nur einer Zunft angehören. Ein Austritt aus der Zunft ist zwar möglich, wird aber mit lebenslangem Verbot bestraft. Er kann danach nie wieder in diese Zunft eintreten, wohl aber in eine andere Zunft seiner Quelle.

Hybridmagier können alle "offenen" Listen beider Quellen, die prosaische Magie und ihre eigenen Grundlisten ganz lernen, aber die geschlossenen Listen beider Quellen nur bis Stufe 25. Auch wenn sie ihre Zunft wechseln sollten, können sie die Grundlisten einer neuen Zunft nur bis zur 25. Stufe erlernen und dürfen ihre Sprüche aus der anderen Quelle nur mit Aufschlägen noch verwenden.

Halbzauberer können ihre Grundlisten, die offenen Listen ihrer Quelle der Macht und die prosaische Magie ganz, aber keine geschlossenen Listen lernen.

Reine Zauberer einer Quelle der Macht

Magier

(Grundmagie) Magier konzentrieren sich auf Elementarzauber. Ihre Basissprüche beruhen auf den Elementen: Erde, Feuer, Wasser, Luft, Kälte und Licht.

Illusionisten

(Grundmagie) Illusionisten konzentrieren ihre Sprüche auf Irreführung und Illusionen. Ihre Basissprüche beruhen auf der Manipulation der menschlichen Sinne: Sicht, Geräusche, Berührungen, Geschmack, Gerüche, mentale Impulse und der Kombination dieser Sinne.

Alchimisten

(Grundmagie) Alchimisten konzentrieren sich auf Sprüche die die Materie beeinflussen, um Zauber aller drei Quellen darin einzubetten. Allerdings benötigen sie jemanden, der den Zauber wirft, der eingebettet werden soll, wenn sie ihn nicht selber beherrschen.

Animisten

(Göttermagie) Animisten konzentrieren ihre Magie auf alles Lebendige. Ihre Basissprüche behandeln Pflanzen, Tiere, Natur im allgemeinen und Wetter.

Priester

(Göttermagie) Priester konzentrieren sich auf die mächtigsten Zauber. Ihre Basissprüche befassen sich direkt mit Leben, Kommunikation mit den Göttern, Erschaffen von lebenden Kreaturen, Schutz vor den Dienern anderer Götter und direkten Eingriff ihrer Götter. Diese Zauberer sind die Mächtigsten der Göttermagiebenutzer, aber sie haben auch die stärksten Auflagen von ihren Göttern bekommen. Wenn ein Spieler einen Priester als Spielfigur wählt, so muß er sich einen Gott wählen, und sich dem Gott entsprechenden Auflagen unterwerfen. Die Spielergruppe entscheidet, ob die Auflagen berechtigt sind, und

verstärkt sie, bzw. schwächt sie bei Bedarf ab. Dasselbe gilt für andere Benutzer der Göttermagie, die Sprüche lernen, die direkt von ihrem Gott kommen.

Heiler

(Göttermagie) Heiler konzentrieren ihre Sprüche auf Selbstheilung und darauf, die Verletzungen von anderen auf sich selbst zu nehmen. So kann ein Heiler andere heilen, indem er deren Verletzungen auf sich nimmt, und dann sich selber heilt.

Mentalisten

(Mentalmagie) Mentalisten konzentrieren ihre Magie auf gegenseitige Beeinflussung des Verstandes. Ihre Basissprüche handeln vom Erkennen der Anwesenheit eines Verstandes, Geistiger Kommunikation, Kontrolle des Verstandes, Geistesangriff, Geistesverschmelzung, und Sinneskontrolle.

Seher

(Mentalmagie) Seher konzentrieren sich auf Informationsbeschaffung. Ihre Basissprüche handeln von Wahrsehen und der Kontrolle und der Modifikation von Sinnen.

Wundheiler

(Mentalmagie) Wundheiler konzentrieren ihre Sprüche auf das Heilen von Menschen und Tieren. Ihre Basissprüche behandeln das Heilen von Verletzungen von Organen, Blut, Muskeln, Knochen und Schadenspunkten.

Druiden

(Göttermagie) Der Druide ist die europäischere Form des Animisten. Seine Sprüche handeln von Leben und überleben, seinem Stab, seiner täglichen Arbeit als Anwalt und Heiler der Wildnis und seiner Kraft als Bewahrer des Friedens.

Beschwörer

(Grundmagie) Als reiner Zauberer der Grundmagie hat er sich auf den Gebrauch von magischen Kreisen spezialisiert. Mit diesen kann er alles mögliche beschwören: Monster, Geister, Dämonen usw.. Aber er hat auch Kreise für andere Zwecke.

Runenmeister

(Grundmagie) Ein Runenmeister beschäftigt sich mit Runen, Glyphen, Abwehrzeichen, Kreisen und Wörtern der Macht. Er sucht ständig nach neuen Formen von symbolischen Darstellungen.

Weise

(Mentalmagie) Der Weise, auch bekannt als Meister des Wissens, beschäftigt sich mit der Erlangung von Wissen, Organisieren und Anhäufung von Wissen.

Schamanen

(Göttermagie) Er manipuliert die Welt der Geister und bewirkt Visionen (sowohl durch Drogen, als auch durch Zauber). Er hat eine nahe Beziehung zu der Natur, die die Wurzel seiner Kraft ist. Auch wenn er oft nur als geringere Form des Priesters oder Animisten betrachtet wird, ist er doch in der Magie und der Lehre bewandert. Da er sich viel mit anderen beschäftigt (auch wenn dies meist nur Geister sind), kennt er sich gut mit Menschen aus und ist ein guter Diplomat und Unterhändler. Ein Schamane stellt sich gut mit allen Tieren, wenn er sie auch

(wenn es sein muß) tötet und ißt. Einzige Ausnahme: Sein Totem. Dieses Tier ist immer des Respekts und der Verehrung des Schamanen sicher.

Energiemagier

(Grundmagie)

Ein Energiemagier ist ähnlich dem Magier, aber seine Magie und Zauber arbeiten auf einer fundamentaleren Ebene als die des Magiers. Er besitzt ein tiefgehendes Verständnis der Kräfte der Natur, die alle Dinge umgeben und einige einmaligen Sprüche, die ihn genauso wertvoll machen wie seinen Bruder im Geiste, den Magier.

Wizards

(Grundmagie)

Der Wizard manipuliert die Kräfte der Grundmagie, sowohl für sich, als auch für andere. Seine Grundsprüche erlauben es ihm, die Grundmagie zu modifizieren, sowie die Fähigkeit anderer, sie zu benutzen. Dies macht den Wizard zu einem wertvollen Verbündeten oder zu einem starken Gegner.

Erzmagier

(Alte Magie)

Der Erzmagier ist ein reiner Zauberer, der in der Lage ist, alle drei Quellen der Macht zu lernen und zu benutzen. Er reicht zurück in die Zeit der Alten Magie, als die Magie noch nicht in die drei Quellen der Macht aufgeteilt war. Da er eine Quellenübergreifende Magie ausübt, ist es für ihn jedoch schwieriger die Sprüche der `normalen` Magie zu lernen: Sie kosten ihn das Doppelte des Normalen (Stufe x 4). Dafür lernt er jedoch die Sprüche der Alten Magie normal, d.h. sie kosten ihn nicht das Doppelte. Da die Erzmagier jedoch nur sehr selten sind, gibt es keine Zunft der Erzmagier. Sie können also nur die offenen und geschlossenen Listen lernen (allerdings von allen drei Quellen) und die Listen der Alten Magie. Selbstverständlich könnten sie in eine Zunft eintreten, könnten aber dann nur aus dieser Zunft und aus der Quelle der Macht die Spruchlisten lernen (und die der Alten Magie), da sie die anderen Zünfte dann nicht unterrichten.

Hybridmagier (Reine Zauberer von zwei Quellen)**Zauberer**

(Grund- & Göttermagie) Zauberer konzentrieren ihre Sprüche auf Zerstörung. Ihre Basissprüche handeln von der Zerstörung belebten und unbelebten Materials.

Astrologen

(Götter- & Mentalmagie) Astrologen konzentrieren ihre Sprüche auf das Sammeln von Informationen. Ihre Basissprüche handeln von Erkennen, Kommunikation und Wahrsehen.

Mystiker

(Grund- & Mentalmagie) Mystiker konzentrieren ihre Sprüche auf Irreführung und Veränderung. Ihre Basissprüche beruhen auf Illusion sowie auf der Veränderung von Materie.

Hexen

(Grund- & Göttermagie) Eine Hexe (bzw. ein Hexer) verbindet die Göttermagie mit der Grundmagie mit der Hilfe eines / mehrerer Götter / Dämonen. Ein(e) Hexe(r) kennt sich beim Volk, wie auch beim Umgang mit Dämonen aus. Hexe(n)/(r) gehen nur sehr selten auf Abenteuer aus, und das auch nur mit einem festen Ziel. Ihre Magie handelt von der Erde, Tieren, Pflanzen, Kerzenmagie, magischen Tränken und Dämonen.

Verzauberer

(Grund- & Mentalmagie) Der Verzauberer ist ein Hybridmagier, der normalerweise versucht, seine Gegner durch subtile Verzauberungen zu überwinden. Er ist ähnlich dem Illusionisten. Normalerweise sind Verzauberer(innen) charmant und verführerisch.

Kristallmagier

(Grund- & Göttermagie) Der Kristallmagier ist ein Hybridzauberer, der die Elemente der tiefen Erde manipuliert und Diamanten beherrscht. Sie leben bevorzugt in tiefen Kavernen oder Höhlen oder in Vulkanischen Gegenden.

Wortmagier

(Grund- & Göttermagie) Wortmagier beschäftigen sich mit Runen, Zeichen, Symbolen magischen Worten usw. Sie beschäftigen sich mit dem wahren Namen von Dingen und Lebewesen und sind immer auf der Suche nach neuer Wortmagie.

Traumlord

(Mental- & Grund- bzw. Göttermagie) Der Traumlord beschäftigt mit der Kontrolle über Träume, Traumwelten, Traumzuständen und anderen geistige Ebenen. Es gibt zwei Varianten des Traumlords: Eine leitet sich vom Illusionisten ab (= Grund- & Mentalmagie), die andere vom Schamanen (= Götter- & Mentalmagie).

Halbzauberer (Kämpfer, die auch zaubern bzw. Zauberer, die auch kämpfen)**Barden**

(Mentalmagie) Barden verbinden die Mentalmagie mit der Waffenkunst. Ihre Sprüche handeln von Musik und Geräuschen.

Waldläufer

(Göttermagie) Waldläufer verbinden die Göttermagie mit der Waffenkunst. Ihre Sprüche helfen beim Überleben in der Wildnis und der Manipulation der Elemente (Wetter).

Mönche

(Grundmagie) Mönche verbinden die Grundmagie mit der Waffenkunst. Ihre Sprüche haben mit Beweglichkeit und der Kontrolle des eigenen Körpers und Geistes zu tun, während ihre Waffenkünste sich größtenteils auf unbewaffneten, ungerüsteten Kampf beschränken.

Paladine

(Göttermagie) Ein Paladin ist ein fanatisch guter Ritter. Er gehört immer einer Religion an und ist der Waffenchampion dieser Religion. Der Paladin sollte vorsichtig in Bezug auf den moralischen Aspekt gespielt werden (gewöhnlich strikt gut und rechtschaffen). Er entspricht etwa den Rittern der Artusrunde: Lancelot, Gawain, Galahad. Seine Zauber helfen ihm, die Kräfte der Dunkelheit zu bekämpfen.

Nachtklingen

(Mentalmagie) Eine Nachtklinge ist ein Halbzauberer, der in Fähigkeiten bewandert ist, die für verdeckte Operationen notwendig sind (Attentat, spionieren, Einsickern usw.). Seine Zauber helfen ihm, seine Aufgabe zu erfüllen.

Forscher

(Grundmagie) Der Forscher ist ein Halbzauberer, dessen Zauber sich mit dem Erforschen der Elemente und dem Einfügen von Fähigkeiten und Symbolen in Strukturen befassen, während er sich sonst mehr auf mechanische Arbeiten verlegt.

Tiermeister

(Grundmagie) Er hat als Halbzauberer eine starke Affinität zu Tieren und macht sie sich zu Diensten. Da er selber gut mit Waffen umgehen kann, hat er keine Neigung dazu, sich mit Hilfe der Tiere des Sieges zu vergewissern. Seine Listen handeln vom Verbessern der Sinne, der Bewegungen und der Kampffähigkeiten, sowie dem Umgang, der Kontrolle und der Beruhigung von Tieren.

Houri

(Mentalmagie) Eine Houri ist ein Halbzauberer der Mentalmagie, der sich auf Verführung und Beeinflussung von Mitgliedern des anderen Geschlechts spezialisiert hat. Normalerweise verführen weibliche Houri alle humanoiden, männlichen Wesen, während männliche Houri alle humanoiden, weiblichen Wesen verführen. Allerdings wird dies in bestimmten Fällen durch `Rassenhaß` unwahrscheinlich, z.B.: Orks. Die Houri ist eine Abart eines Barden.

Derwische

(Göttermagie) Ein Halbzauberer, der seine Magie durch den Gebrauch ritueller magischer Tänze ausübt. Derwische sind echte Fanatiker, ihre Tänze handeln von

Einwirkungen auf den Geist, Fortbewegung, Veränderungen, Bewegungen und Information.

Kriegsmagier

(Grundmagie)

Ein Kriegsmagier ist ein Halbzauberer mit gleich großen Fähigkeiten in der Magie und im Kampf, was ihn zu einem starken Verbündeten oder gefährlichen Gegner macht. Seine Zauber helfen ihm beim Kampf, verbessern seine Sinne, dienen der Fortbewegung, wirken auf den Geist der Gegner ein oder beherrschen die Elemente.

Ritter

(Mentalmagie)

Ein Ritter ist ein Krieger, der vollkommene Treue zu seinem Lehnsherren geschworen hat. Er ist dessen Vasall und würde, wenn nötig sein Leben im Dienst opfern. Ein Ritter ist ein Spiegelbild des Paladins, ohne dessen religiöse Bindung. Dieser strikte Ehrenkodex wird niemals einfach gebrochen, denn wenn er einmal gebrochen wurde, wird der Ritter für immer aus dem Orden verbannt oder muß (will) ein Kampfgericht einberufen oder begeht Selbstmord. (Genauerer siehe Geschichten der Welt) Jeder Anwärter muß einen Eingangstest bestehen, der sowohl aus Waffenfertigkeit, als auch aus Reitfähigkeiten, als auch aus körperlichen Fähigkeiten besteht.

Freifahrer

(Mentalmagie)

Der Freifahrer ist ein Halbzauberer, der kleinere Magie mit Waffenkunst ergänzt und sich auch für kleinere Diebstähle nicht zu schade ist. Er kann Illusionen erschaffen, sich verkleiden und kleinere Entdeckungszauber. Er ist eine Art Mischung aus Barde und Dieb.

Magischer Detektiv

(Göttermagie)

Der magische Detektiv ist ein Halbzauberer, dessen magische Fähigkeiten mit Entdecken, Analysieren, abschätzen, flüchten und dem Erfassen der Vergangenheit und Zukunft zu tun haben.

Weißer Mondmagier

Graue Mondmagier

(Göttermagie)

Mondmagier sind Halbzauberer, die sich auf Mondmagie spezialisiert haben. Die Mondmagie hat wechselnde Stärken: Die Kraft eines Mondmagiers wechselt mit den Mondphasen. Während Vollmond haben weiße Mondmagier ihre volle Kraft und Magie, während schwarze dann am schwächsten sind. Während Neumond ist es genau umgekehrt. Es gibt unter den Mondmagiern auch einen Kult der grauen Mondmagier, die während Halbmondphasen am stärksten und während Voll- und Neumond am schwächsten sind.

Die `Bösen` Charaktere (Nichtspieler)**Böse Priester**

(Göttermagie) Böse Priester dienen gewöhnlich einer `bösen` Gottheit oder einem Dämonen.

Böse Magier

(Grundmagie) Böse Magier konzentrieren ihre Magie auf die `dunkle` Seite der Macht, die zerstört.

Böse Mentalisten

(Mentalmagie) Böse Mentalisten beschäftigen sich mit dem Einfluß der Magie auf den Geist, um diesem zu schaden.

Schwarze Mondmagier

(Göttermagie) Schwarze Mondmagier haben während der Neumondphase ihre größte Kraft und sind bei Vollmond am schwächsten.

Voodoo-Priester

(Götter- & Grundmagie) Voodoo-Priester können für ihre Umgebung alles sein: Heiler, Weiser und Priester. Er ist mehr als nur ein böse gewordener Schamane - er herrscht über seine Leute durch Angst; Horror, den nur die Nacht bringen kann. Seine Sprüche und Aktivitäten wirken unterschwellig, während sie in die Herzen und Seelen derer kriechen, die er beherrscht. Die Untoten, die er erschafft und kontrolliert werden nur noch durch den Terror übertroffen, daß er die Seelen verletzen kann und die Träume und das Unterbewußtsein seiner Opfer kontrollieren kann. Viele seiner äußerst starken Sprüche haben keinen sofortigen Effekt, sondern wirken erst nach Stunden oder Tagen, nachdem das Opfer einen sicheren Platz erreicht hat. Sein Gebrauch von schützenden und zerstörenden Talismanen, verbunden mit seiner Erfahrung im Brauen von magischen Tränken machen ihn zu einem der meistgefürchtesten Gegner, auf die man nicht treffen will. Der Voodoo-Priester ist eine Abwandlung des Totenbeschwörers.

Macabre

(Waffen, Grund- & Göttermagie) Ein Macabre ist ein Hybrid-Halbzauberer, der sowohl zwei Quellen der Macht, als auch Waffenfertigkeiten hat. Sie leben meist allein außerhalb der Zivilisation (dichter Wald, Ruinen, Friedhof, Ödland u.ä.). Der Macabre sucht und jagt gewöhnlich ein Opfer, das eine herausragende Position innerhalb der Gemeinschaft hat. nachdem er seine Gewohnheiten beobachtet hat, versucht er mit seinen Zaubern die Position des Opfers zu schwächen, seine Ehe zu ruinieren, usw., bis die Gemeinschaft das Opfer ausstößt. Dann jagt und tötet er es aus Freude am Töten und zur Gewinnung von mehr Erfahrung. Danach macht er aus dem Leichnam meist einen Untoten o.ä..

Chaos Magier

(Götter- & Grundmagie) Chaos Magier sind abtrünnige Hexen oder Hexer und sind Charaktere, die sich mit dem Zauberer messen können.

Chaos Lord

(Waffen & Göttermagie) Der Chaos Lord hat sich auf das Manipulieren des Chaos spezialisiert. Chaos Lords dienen nur einem `Meister`. Sie leben und sterben für die Ehre des Meisters und seines Hauses. Den wenigen Chaos Lords, die ihren Meister betrogen haben, sagt man einen langsamen und schmerzhaften Tod nach. Chaos Lords sind deformiert und mutiert als Ausdruck ihrer totalen Loyalität ihrem Meister gegenüber. Keine zwei Chaos Lords sind gleich, aber jeder Chaos Lord ist ein Gegner zum Fürchten.

Totenbeschwörer

(Götter- & Grundmagie) Totenbeschwörer , auch als Todesmagier bekannt, erhalten ihre Kraft durch das Beschwören von, dem Kommunizieren mit und der Kontrolle der Toten.

Durchführung eines Zauberspruchs

Die Zeit die man braucht, um einen Zauber zu werfen

Die für einen Spruch benötigte Zeit hängt zum Teil von der Stufe des Magiers und der Stufe des Zauberspruchs ab. Einige Sprüche werden mit der Zeit einfacher, was durch den Vergleich der Stufen dargestellt wird. Nach Durchführung eines Zauberspruchs braucht der Zaubernde 4 Sekunden, bis er sich soweit gesammelt hat, daß er eine neue Aktivität aufnehmen kann.

Während der Spruchvorbereitungszeit muß der Magier sich konzentrieren und ist relativ inaktiv. Er darf nur 10% seiner normalen Aktivitäten ausführen. Während die Wirkung eintritt und die 4 Sekunden danach kann er 50% seiner Aktivitäten ausführen.(= halbe Bewegungsweite)

Einige Sprüche nehmen auch nur die Zeit der Spruchausführungsrunde in Anspruch.

Die Sprüche, die Vorbereitungszeit brauchen, werden in drei Klassen unterteilt:

III. Klasse Sprüche

Für diese Sprüche braucht der Magier 14 Sekunden bis zum Eintritt der Wirkung: 12 Sekunden für die Vorbereitung und sechs Sekunden für die Ausführung. III. Klasse Sprüche sind Sprüche mit Spruchstufen gleich der Stufe oder bis 2 Stufen unter der Stufe des Magiers. (Für einen Magier der Stufe 9 wären alle Sprüche der Stufen 7 bis 9 III. Klasse Sprüche.)

II. Klasse Sprüche

Für diese Sprüche braucht der Magier 8 Sekunden bis zum Eintritt der Wirkung: 6 Sekunden für die Vorbereitung und 6 Sekunden für die Ausführung. II. Klasse Sprüche haben Spruchstufen von 3 bis 5 unter der des Magiers. (Für einen Magier der Stufe 14 wären also alle Sprüche der Stufen 9 bis 11 II. Klasse Sprüche)

I. Klasse Sprüche

Für diese Sprüche braucht der Magier nur 2 Sekunden bis zum Eintritt der Wirkung: Die Vorbereitungszeit fällt weg und man braucht nur noch die Ausführungszeit. I. Klasse Sprüche haben Spruchstufen 6 oder tiefer unter der des Magiers. (für einen Magier der 11. Stufe also alle Sprüche der Stufen 1 bis 5)

*** – Zauber**

Für diese Sprüche braucht der Magier nur 4 Sekunden. Die Wirkung tritt sofort ein, danach braucht der Zaubernde nur noch die üblichen 4 Sekunden, um sich zu sammeln. Man kann also drei dieser Sprüche in einer Kampfrunde auslösen.

Man kann in einem Kampf mit Nahkampfwaffen auf seine Parade verzichten (und eventuell getroffen werden), oder auf seine Attacke verzichten (und seine eigene Attackeserie damit beenden), um während eines Kampfes einen *-Zauber zu werfen. Ansonsten braucht man eine freie Sekunde innerhalb eines Kampfes (Freund greift Gegner an o.ä.).

Das Zaubern

Die fachgerechten Voraussetzungen für das Zaubern (ohne AZP - Aufschläge) sind:

- 1) Der Spruch muß die entsprechende Anzahl Kampfrunden vorbereitet werden.
- 2) Die Spruchstufe darf nicht höher als die Erfahrungsstufe des Zaubers sein.
- 3) Für Sprüche der Grundmagie muß der Magier eine Hand frei haben, keine Rüstung tragen, keinen Helm tragen, weniger als 10kg organisches Material und weniger als 5Kg metallisches Material an sich haben.
- 4) Für Sprüche der Göttermagie muß der Magier eine Hand frei haben, keine Metallrüstung tragen, keinen Metallhelm tragen und weniger als 5kg metallisches Material an sich haben.
- 5) Für Sprüche der Mentalmagie muß der Magier eine Hand frei haben und darf keine Kopfbedeckung tragen.

Beim Zaubern unterscheidet man Sprüche, die kein Ziel attackieren, Angriffszauber und Elementenzauber. Diese haben auch jeweils unterschiedliche Arten, den Erfolg des Zaubers zu bestimmen:

Nichtangriffszauber

Nichtangriffszauber beinhalten alle Zauber, die keinen Gegner angreifen können. Diese Sprüche sind in der Liste markiert und beinhalten Informationszauber, Defensivzauber, Heilzauber usw.

Man würfelt mit dem W100:

bei 01-02 geht der Spruch fehl.

bei 03-00 funktioniert der Spruch.

Geht der Spruch fehl, führt man einen offenen W100 Wurf durch und schlägt das Ergebnis in der Zauberpatzertabelle auf Seite 226 in der Spalte *Nichtangriffssprüche* nach.

Angriffszauber

Angriffszauber beinhalten alle Zauber, die weder Nichtangriffszauber (siehe oben) noch Elementenangriffszauber (siehe Seite 139) sind. Gewöhnlich wird ein Angriffszauber gegen eine Kreatur oder ein ungewöhnliches Objekt gerichtet, die oder das das Recht hat, den Auswirkungen des Spruches zu widerstehen.

Der Erfolg eines Angriffszaubers wird durch den Angriffsspruch (siehe Seite 137 oder Seite 195) für den angreifenden Zauberkundigen entschieden, dessen Ergebnis auf der Angriffsspruchmodifikationstabelle (siehe Seite 196) nachgeschlagen wird. Der anschließende offene Widerstandswurf (siehe Seite 137 oder Seite 195) für das Ziel wird mit dem Ergebnis auf der Angriffsspruchmodifikationstabelle modifiziert. Das Ergebnis des modifizierten Widerstandswurfes zeigt auf der Magieresistenztable (siehe Seite 196) an, ob der Spruch eine Wirkung auf das Ziel hat.

Angriffsspruch

Man führt einen nicht offenen Wurf mit dem W100 durch:

bei 01-02 kommt es zu einem Zaiberpatzer

bei 96-00 wird das Ergebnis unmodifiziert nachgeschlagen.

bei 03-95 wird das Würfelergebnis folgendermaßen modifiziert:

Stufe des Magiers Bei reinen Zauberkundigen und Hybridzauberern wird das Würfelergebnis um 1 pro Stufe des Zaubernden erhöht. Halbzauberer und Kämpfer erhalten diesen Bonus nicht. Dieser Bonus gilt auch, wenn ein reiner Zauberkundiger bzw. ein Hybridzauberer einen Spruch aus einem magischen Gegenstand zaubert.

Konzentration Falls sich der Magiekundige länger auf die Vorbereitung seines Spruchs konzentriert, als die nötig wäre, so erhält er für jede zusätzliche Sekunde einen Bonus von einem Punkt auf den Angriffswurf (maximal 30).

Entfernung Die Entfernung zwischen Magier und seinem Ziel spielt bei Zaubern eine große Rolle. Durch die Entfernung wird der Spruch um einen Wert zwischen +30 und -30 modifiziert. Die genauen Werte können auf der Angriffsspruch (siehe Seite 195) nachgeschlagen werden.

Magiemodifikatoren Die meisten Völker und auch viele Materialien haben spezifische Boni, die an dieser Stelle den Angriffswurf modifizieren. Die einzelnen Werte können entweder in den Völker- bzw. Materialbeschreibungen nachgelesen werden, oder werden vom Meister festgelegt. Natürlich gelten hier die Werte des Angreifers.

mag. Gegenstände & Zaubersprüche können den Angriffswurf modifizieren. Diese Modifikatoren sind variabel und von der Natur des Spruches bzw. Gegenstandes abhängig.

Deckung Während es für ein Ziel sehr vorteilhaft ist, sich aus der Sichtweite des Zauberkundigen zu entfernen, kann der Magiekundige Vorteile daraus ziehen, falls sein Opfer durch den Einsatz des Zauberspruchs völlig überrascht wird. Die Modifikationswerte liegen hierbei zwischen - 20 und + 10 und könne auf der Angriffsspruch (siehe Seite 195) nachgeschlagen werden.

Ein modifizierter Wurf unter 03 wird als 03 behandelt, ein modifizierter Wurf über 95 als 95. Dann wird in der Tabelle "Angriffssprüche unter der jeweils zutreffenden Spalte der Bonus / Malus für den Magieresistenzwurf nachgeschlagen und sofort angewendet.

Widerstandswurf

Sobald ein Angriffszauber auf ein Ziel einwirkt, muß dieses einen Widerstandswurf machen. Dieser Wurf ist offen, so daß die Chance besteht, das ein Opfer einem sehr schwachen Zauber erliegt oder einem sehr starken Zauber widersteht.

Dieser offene W100 Wurf wird folgendermaßen modifiziert:

Angriffswurfs Der Angriffsspruch wird wie auf oben beschrieben modifiziert und das Ergebnis auf der Angriffsspruchmodifikationstabelle auf Seite 196 nachgeschlagen. Der hier angezeigte Wert modifiziert den Widerstandswurf entsprechend.

Eigenschaft des Ziels Auf den Widerstandswurf des Opfers wird noch ein Eigenschaftsbonus (oder Malus) angerechnet. Die verwendete Eigenschaft richtet sich nach der Magieart, aus welcher der Angriffszauber stammt. Die Modifikation durch die Eigenschaften des Ziels liegt zwischen +50 und -25. Die genauen Werten können auf der Tabele zur Magieresistenzwurfmodifikation auf Seite 195 nachgeschlagen werden.

Magiemodifikatoren Die meisten Völker und auch viele Materialien haben spezifische Boni, die an dieser Stelle den Angriffswurf modifizieren. Die einzelnen Werte können entweder in den Völker- bzw. Materialbeschreibungen nachgelesen werden, oder werden vom Meister festgelegt. Natürlich gelten hier die Werte des Verteidigers.

mag. Gegenstände & Zaubersprüche können den Angriffswurf modifizieren. Diese Modifikatoren sind variabel und von der Natur des Spruches bzw. Gegenstandes abhängig.

williges Ziel In manchen Situationen kann es geschehen, daß ein Ziel sich bereitwillig den Auswirkungen eines Angriffszaubers aussetzt. In solchen Fällen wird der Widerstandswurf mit -50 modifiziert und die Stufe des Ziels wird als 1 angesehen.

Spezielle Zauber Einigen Zaubern ist sehr schwer zu widerstehen, deshalb ist bei ihnen dann ein eigener Malus für das Opfer angegeben. Dieser wird nun vom Widerstandswurf abgezogen.

Nachdem der Widerstandswurf jetzt ausgiebig modifiziert wurde, werden die Stufen des angreifenden Magiers und des verteidigenden Opfers auf der Magieresistenztabelle (siehe Seite 196) verglichen. Dort steht der Wert, den das Opfer mit dem modifizierten Widerstandswurf mindestens erreichen mußte, um dem Zauber zu widerstehen. Wenn der modifizierte Wert des Widerstandswurfs kleiner als die dort angegebene Zahl ist, so kommt die Wirkung des Zauberspruchs zur Anwendung.

Loriena dé Gûl wird von einem Bogenschützen leicht verletzt. Bevor dieser einen zweiten Pfeil auf die Sehne legen kann, spricht die hochstufige Zauberin (Stufe 34) den Spruch Lösen IV aus. Sie würfelt eine 12. $+34$ (Stufe) -10 (Entfernung) $+5$ (Magiemodifikator für Elfen) ergibt 41. Es handelt sich um einen Zauber der Grundmagie und der Bogenschütze trägt eine Lederrüstung, ergibt auf der Angriffsspruchmodifikationstabelle eine $+10$. Der Bogenschütze würfelt eine 73. $+10$ (Angriffsspruchmodifikationstabelle) $+0$ (Gabe 25) ergibt eine 83. Da der Bogenschütze nur Stufe 7 hat, bräuchte er zum Widerstehen eine 85. Loriena atmet auf, der Spruch hat geklappt.

Mindesterfolg Einige Zauber haben einen Mindesteffekt, der auch bei erfolgreicher Magieresistenz zum Tragen kommt.

Wirkung/“X“ Fehlschlag Für bestimmte Zaubersprüche ist es von Bedeutung, wie groß die Differenz zwischen dem modifiziertem Widerstandswurf und dem zu erreichendem Wert auf der Magieresistenztabelle ist. Diese Differenz wird durch die Zahl “X“ geteilt und aufgerundet.

In unserem Beispiel hat der Bogenschütze dem Zauber von Loriena nur knapp nicht widerstanden. Bei dem Zauber Lösen ist es allerdings so, daß das Opfer einen kritischen Treffer durch Zerstörung bekommt, dessen Schwere davon abhängt, wie schlecht er dem Zauber widerstanden hat. In diesem Fall bekommt der Bogenschütze einen kritischen Treffer der Schwere “A“.

Kritische Treffer Manche Zaubersprüche erfordern einen Wurf auf einer der kritischen Treffertabellen. In diesen Fällen werden Angriffs- und Widerstandswurf normal durchgeführt und anschließend in der entsprechenden kritischen Treffertabelle unter der entsprechenden Schwere mit einem geschlossenen W100 Wurf nochmals gewürfelt.

*Der Bogenschütze in unserem Beispiel muß nun einen kritischen Treffer durch Zerstörung der Schwere A auswürfeln. Er würfelt eine 98. OhOh. Dort steht:
Treffer im Gesicht. Benommen und keine Parade für 12 KR. 5 SP / KR. $+5$ auf nächste Attacke
Das bedeutet, daß Loriena jetzt 12 Kampfunden (also 144 Sekunden) Zeit hat, den armen Bogenschützen zu töten. Und es wird ihr garantiert gelingen.*

Elementenangriffszauber

Elementenzauber konzentrieren eine der Rohformen der Elemente Wasser, Feuer, Erde, Luft, Kälte und Licht in einen physischen Angriff auf ein Ziel. Da solch ein Angriff körperlich erfolgt, kann das Opfer keinen Magieresistenzwurf machen. Jeder Spruch hat eine eigene Angriffstabelle, die die jeweilige Rüstung des Opfers berücksichtigt.

Elementenangriffsspruch

Für einem Elementenangriffsspruch würfelt man einen oben - offenen W100 Wurf aus, bei dem folgende Einschränkungen gelten:

bei einer gewürfelten 01-02 geht der Spruch fehl.

bei einer gewürfelten 96-00 für einen Gebietspruch (alle Bälle) wird das Ergebnis nicht modifiziert.

bei einer gewürfelten 00 für einen Spruch, der nur ein einzelnes Ziel trifft (z.B. Feuerbolzen) wird das Ergebnis nicht modifiziert, bei 96 bis 99 wird normal nach oben weitergewürfelt. In diesem letzteren Fall und

bei einer gewürfelten 03-95 wird der Wurf folgendermaßen modifiziert:

Stufe des Magiers Bei reinen Zauberkundigen und Hybridzauberern wird das Würfelergebnis um 1 pro Stufe des Zaubernden erhöht. Halbzauberer und Kämpfer erhalten diesen Bonus nicht. Dieser Bonus gilt auch, wenn ein reiner Zauberkundiger bzw. ein Hybridzauberer einen Spruch aus einem magischen Gegenstand zaubert.

Geschicklichkeit Der Elementenangriffswurf wird noch durch die Geschicklichkeit des Magiers modifiziert. Die genauen Werte können auf der Elementensprüche Modifikationstabelle (siehe Seite 197) nachgeschlagen werden. Sie liegen zwischen +50 und -25.

Fertigkeitsbonus für gezielte Strahlen Jedem Anwender von Elementarmagie steht die Möglichkeit offen, Fertigkeitssboni für Strahlen zu erlernen (siehe Seite 146). Diese Fertigkeitssboni werden an dieser Stelle zum Wert des Angriffszauber addiert.

Konzentration Falls sich der Magiekundige länger auf die Vorbereitung seines Spruchs konzentriert, als die nötig wäre, so erhält er für jede zusätzliche Sekunde einen Bonus von einem Punkt auf den Angriffswurf (maximal 30).

Entfernung Die Entfernung zwischen Magier und seinem Ziel spielt auch bei Elementenangriffen eine große Rolle. Durch die Entfernung wird der Spruch um einen Wert zwischen +35 und -75 modifiziert. Die genauen Werte können auf der Elementensprüche Modifikationstabelle (siehe Seite 197) nachgeschlagen werden.

magische Gegenstände und Zaubersprüche Eine Reihe von Zaubersprüchen und Gegenständen können den Elementenangriffswurf modifizieren. Diese Modifikatoren sind variabel und von der Natur des Spruches bzw. Gegenstandes abhängig.

Zusätzlich zu den bisherigen Modifikationen, die vom Zaubernden abhängig waren, kommen noch folgende Modifikationen zur Geltung, für die das Ziel verantwortlich ist:

Reaktion Der Eigenschaftsbonus für die Reaktion des Ziels liegt zwischen +50 und - 25. Allerdings kann dieser Wert nur angerechnet werden, wenn das Ziel sich bewegt. Falls der Angegriffene es vorzieht, anstatt dem Elementenangriff auszuweichen sich lieber in Deckung zu hechten, so bekommt er statt dem Bonus auf rektion einen Bonus für Deckung.

Deckung Wie erwähnt, kann das Ziel wählen, ob es versucht, dem Elementenangriff auszuweichen oder etwas zwischen sich und das Element bringen will (z.B. einen Baum). Durch Deckung kann das Ziel einen Bonus von 60 bzw. 30

Punkten bekommen. Überraschte Ziele bekommen hier einen Malus von 30 Punkten.

Helme und Schilder Das Tragen eines Helms ist jedem Opfer eines Elementenangriffs dringend zu empfehlen, auch wenn der Bonus hierbei maximal 5 Punkte beträgt. Gegen Elementenbolzen sind Schilder sehr hilfreich (bis zu einem Bonus von 30). Allerdings sind sie bei Gebietsprüchen unwirksam!

Besonderheiten bei Gebietsprüchen

Gebietsprüche wirken auf alle Ziele innerhalb ihres Radius.

Der Elementenangriffswurf wird bei Gebietsprüchen nicht durch die Geschicklichkeit des Zaubernden modifiziert. Weiterhin ist es nicht möglich, einen Fertigungsbonus für Gebietsprüche zu entwickeln. Allerdings nutzt einem Ziel beim einem derartigen Angriff auch kein Schild, da der Effekt im gesamten Treffergebiet auftritt.

Normalerweise wird bei Gebietsprüchen nur ein Angriffswurf für alle Betroffenen durchgeführt, wobei die Modifikationen der einzelnen Ziele natürlich getrennt betrachtet werden.

Auswirkungen der Elementenangriffszauber

Die modifizierten Ergebnisse der Elementenangriffswürfe werden auf den entsprechenden Angriffstabellen mit dem Rüstungsschutz des Ziels verglichen. Diese Tabellen sind ab Seite 198 aufgelistet. Die möglichen Ergebnisse sehen folgendermaßen aus:

Zauberpatzer Wenn das Ergebnis in der entsprechenden Tabelle ein P ist, so handelt es sich um einen Zauberpatzer. Dieser muß auf der Zauberpatzertabelle auf Seite 226 in der Spalte Angriffszauber mittels eines oben - offenen W100 Wurfs bestimmt werden.

keine Wirkung Schlägt man auf der entsprechenden Angriffstabelle ein – nach, so bedeutet dies, daß der Spruch keinerlei Wirkung zeigt. Das ist zwar angenehmer für den Zaubernden als ein Patzer, aber irgendwie auch noch icht das Wahre.

Schaden Steht ein einfaches Zahlenergebnis an der entsprechenden Stelle, so bekommt das Ziel entsprechend viele Schadenspunkte. Da der Rüstungsschutz bereits bei der Bestimmung der Wirkung des Elementenangriffs berücksichtigt wurde, darf er natürlich nicht von den Schadenspunkten abgezogen werden. (Ansonsten würden sie auch Trefferpunkte genannt werden)

kritische Treffer Das beste Ergebnis für den Zaubernden ist eine Zahl, gefolgt von einem Buchstaben. Dieses Ergebnis zeigt, daß es sich bei dem Treffer um einen kritischen Treffer handelt. Zusätzlich zu den Schadenspunkten, die durch die Zahl repräsentiert werden, bekommt das Opfer noch einen kritischen Treffer. Die Schwere des kritischen Treffers wird durch den Buchstaben angegeben, die Art wird unter der entsprechenden Angriffstabelle angegeben.

kritische Treffer

Die Schwere eines kritischen Treffers reicht von A bis E. Höhere Buchstaben (F – J) kennzeichnen multiple kritische Treffer:

Buchstabe	Kritisch 1	Kritisch 2	Kritisch 3
F	E	A	
G	E	B	
H	E	C	A
I	E	D	B
J	E	D	C

Wenn es zu einem kritischen Treffer kommt, wird ein nicht offener Wurf auf der entsprechenden kritischen Treffer Tabelle (ab Seite 208) durchgeführt. Jede kritische Treffer Tabelle hat 5 Spalten, welche die jeweiligen Schweren der kritischen Treffer repräsentieren. Die beschriebene Wirkung tritt sofort ein.

Auswirkungen kritischer Treffer

Die meisten kritischen Treffer erklären sich selbst. Einige Ergebnisse müssen jedoch den Umständen entsprechend geändert werden.

Wenn ein Kämpfer einen Lichtpfeil in den Fuß bekommt, dabei jedoch hinter einer hüfthohen Mauer steht, sollte man den Treffer in einen Handtreffer ändern. Der Kämpfer hatte bereits einen erhöhten Defensivbonus durch die Deckung und wurde dennoch getroffen. es wäre daher nicht korrekt, die Verletzung zu ignorieren.

Verlangt ein kritischer Treffer einen nicht näher spezifizierten Knochenbruch, sollte ausgewürfelt werden, welches Glied betroffen ist.

Allgemeine Richtlinien

- ↪ jeder Schaden wird, wenn es nicht anders vermerkt ist, nur dem Ziel(en) zugefügt.
- ↪ oft werden Schäden durch Blutungen, Verbrühungen, Verbrennungen usw. durch zusätzliche Schadenspunkte dargestellt. Damit soll die allmähliche Schwächung durch Schock, Blutverlust und Schmerzen dargestellt werden.
- ↪ *Nächster Wurf* kann sich auf Attacke, Parade, Zauber usw. beziehen. Allerdings darf bis zum nächsten Wurf nur eine relativ kurze Zeit vergehen. Der positive Effekt der Vernichtung eines Gegners wird nicht mehr nach Tagen zu spüren sein!
- ↪ Wenn ein Ziel einen kritischen Treffer erhalten hat, der für eine Anzahl von Runden zählt, und in dieser Runde noch nicht dran war, so zählt diese Runde als die erste der betroffenen Runden. Sonst zählt die nächste Runde als die erste.
- ↪ Wenn ein Gegenstand durch einen kritischen Treffer auf den Träger zerstört wurde, so kann es, wenn es magisch oder aus einem entsprechendem Material war, einen Rettungswurf machen, ansonsten ist es zerstört.

Kritische Treffer und Patzer Ergebnisse

+X Schaden Diese Schadenspunkte werden zusätzlich vergeben, als Folge des kritischen Treffers.

+X Schaden/Runde Jede Runde bekommt der Charakter diesen Schaden, wenn keine Dauer angegeben ist, solange, bis die Ursache (Wunde o.ä.) geheilt ist oder der Charakter gestorben ist.

... mit -X (z.B.: Gegner kämpft mit -30). Dies bedeutet, das das Opfer einen Malus von 30% hat. Alle diese Mali werden addiert und ab einem Gesamtmalus von 100% ist das Opfer handlungsunfähig. Falls ein Zauberer einen Malus hat, so muß er vor jedem Zauber eine AZP-Probe ablegen, auf die der Malus addiert wird. Einige Mali gelten nur für bestimmte Handlungen, z.B. kämpft mit minus 30 bezieht sich nur auf Attacke, Parade und Pool (die Werte sinken jeweils um 30%).

Muß X Runden parieren Für diese Anzahl Runden darf das Opfer nicht attackieren. Auf alle anderen Handlungen hat das Opfer einen Malus von 25%.

X Runden benommen Für diese Anzahl Runden agiert das Opfer mit einem Malus von 50% und darf natürlich nicht angreifen.

Benommen und unfähig X Runden zu parieren (benommen/ keine Parade) für diese Anzahl Runden kann der Charakter weder attackieren noch mit der Waffe parieren, seine

Parade Ausweichen und Schild sind um 75% gesenkt. weiterhin hat das Opfer einen allgemeinen Malus von 75%.

K.O. für # Runden In diesen Runden darf der Charakter gar nicht agieren.

Kritische Treffer außerhalb von Kampfsituationen

Die Tabellen der kritischen Treffer können in vielen Situationen außerhalb von Kämpfen benutzt werden.

In einem Blizzard bekommt jeder Charakter einen A-Treffer der Kritischen Treffer durch Kälte. In der Arktis könnte es ein B - oder C - Treffer sein.

Große und Übergroße Kreaturen

Einige Kreaturen sind dermaßen groß oder / und mächtig, daß sie mit den normalen kritischen Treffern nicht zu erfassen sind. Diese Wesen werden in den beiden Tabellen Große und Übergroße Kreaturen (siehe Seite 225) zusammengefaßt.

In der Beschreibung der einzelnen Monster ist jeweils angegeben, ob es sich um eine große oder übergroße Kreatur handelt.

*Große Kreaturen sind z.B.: Trolle, Giganten, normale Dämonen, Untote usw.
Übergroße Kreaturen sind z.B.: Dinosaurier, Drachen (sowohl junge als auch erwachsene, als auch alte.), höhere Dämonen, Dämonenlords usw.*

Bei einem kritischen Treffer gegen eine Große/Übergroße Kreatur wird ein oben offener W100 Wurf durchgeführt. Der Wert wird auf der entsprechenden Tabelle (siehe Seite 225) nachgeschlagen und der Effekt tritt sofort in Kraft.

Kritische Treffer gegen Große Kreaturen

Nur Treffer der Kategorien B, C, D und E wirken gegen Große Kreaturen. Treffer der Klasse A werden ignoriert. Wurde ein Treffer der Klassen B, C, D oder E erzielt so wird der kritische Treffer in der Tabelle "kritische Treffer gegen Große Kreaturen" bestimmt und die Trefferklasse (B bis E) ignoriert. Diese Regelung spiegelt die Größe der entsprechenden Kreatur wider, die es sehr viel schwieriger macht, sie ernsthaft zu verletzen.

Kritische Treffer gegen Übergroße Kreaturen

Nur Treffer der Klassen D und E bewirken einen kritischen Treffer bei einer Übergroßen Kreatur. Treffer der Klassen A bis C werden ignoriert. Wieder ist in der Tabelle "kritische Treffer gegen Übergroße Kreaturen" nachzuschlagen und die Trefferart (D oder E) zu ignorieren.

Mörderische Treffer

Manche Große und Übergroße Kreaturen sind gegen einige Arten von Zaubern besonders empfindlich : So sind Mumien empfindlich gegen Feuer, Feuerwesen gegen Wasser usw. In dem Fall wird die Spalte "Mörderisch" der Tabelle "kritische Treffer gegen Große/Übergroße Kreaturen" angewendet.

Immune Kreaturen

Einige Kreaturen sind gegen bestimmte arten von Treffern Immun: so z.B.: Feuerwesen gegen Feuer und Hitze. Solche Wesen sind von kritischen Treffern dieser Art nicht betroffen.

Zauberattacke gegen Objekte

Bestimmte Sprüche können Objekte angreifen : So kann z.B.: "Metall Auflösen" ein Schwert o.ä. zerstören. Wird ein solcher Zauber gegen ein unbelebtes Objekt angewendet, so führt der Zaubernde einen Angriffswurf aus (auf der am ehesten passenden Spalte) und für das Objekt wird ein Widerstandswurf durchgeführt (vom Eigentümer). Hierbei gilt:

- ↳ Wird der Gegenstand von einem Lebewesen getragen (ist er in dessen Magieaura), so wird seine Magieresistenz mit der Resistenz des Lebewesen gleichgesetzt. Als Stufe des Gegenstands wird die Stufe des Lebewesens angenommen.
- ↳ Ist das Objekt magisch, so ist seine Magieresistenz gleich der Resistenz des Erschaffenden. Die Stufe des Gegenstands wird als 1 pro +1 Bonus angenommen (Bei Magiepunktemultipliern als +5 pro x1, bei Zaubervermehrern als +5 pro zusätzlichem Zauber)
- ↳ Wird sowohl von jemandem getragen, und ist auch magisch, so wird die höhere Magieresistenz genommen.
- ↳ Wenn nichts hiervon zutrifft, ist die Magieresistenz gleich 1.

Außerordentliche Zauberpatzer (AZP)

Außerordentliche Zauberpatzer sind Patzer, die nicht durch den Wurf für das Gelingen des Zaubers herrühren, sondern durch Aufschläge, die der Magier für nicht fachgerechtes Zaubern bekommt.

Die fachgerechten Voraussetzungen für das Zaubern ohne AZP - Modifikationen sind:

- ↳ Der Spruch muß die entsprechende Anzahl Kampfrunden vorbereitet werden.
- ↳ Die Spruchstufe darf nicht höher als die Erfahrungsstufe des Zaubernden sein.
- ↳ Für Sprüche der Grundmagie muß der Magier eine Hand frei haben, keine Rüstung tragen, keinen Helm tragen, weniger als 10kg organisches Material und weniger als 2,5kg metallisches Material bei sich tragen.
- ↳ Für Sprüche der Göttermagie muß der Magier eine Hand frei haben, keine Metallrüstung tragen, keinen Metallhelm tragen und weniger als 5kg metallisches Material bei sich tragen.
- ↳ Für Sprüche der Mentalmagie muß der Magier eine Hand frei haben und darf keine Kopfbedeckung tragen.

Immer wenn ein Spruch gesprochen wird, werden die außerordentlichen Zauberpatzermodifikationen (AZP-Modifikationen) angewendet (siehe Seite 145). Dazu werden alle Faktoren, die zutreffen addiert.

Ist das Ergebnis 0 (wenn alles wie oben beschrieben zutrifft), so wird der Spruch normal ausgeführt. Er kann nur noch durch das Ergebnis des Spruchwurfes gepatzt werden.

Ist das Ergebnis größer als 0, so wird ein offener W100 Wurf ausgeführt. Ist das Ergebnis dieses Wurfes größer als die errechneten AZP-Modifikationen, so wird der Spruch wiederum normal ausgeführt. Ist das Ergebnis jedoch kleiner oder gleich den AZP-Modifikationen, so wurde dieser Spruch bereits im Ansatz gepatzt. Es wird auf der Zauberpatzertabelle gewürfelt und die dreifachen AZP-Modifikationen werden auf den Patzerwurf addiert.

AZP-Modifikationen**Modifikationen aufgrund zu kurzer Vorbereitungszeit**

4 pro Sekunde zu wenig Vorbereitungszeit

Modifikationen aufgrund fehlender freier Hände

30 keine freie Hand bei der Verwendung von Grund-, Götter-, alter Magie

10 keine freie Hand bei der Verwendung von Mental und prosaischer Magie

Modifikationen aufgrund von Helmen

Helmart	AZP für Grundmagie	AZP für Göttermagie	AZP für Mentalmagie
Leder	20	0	30
Leder und Metall	30	10	45
Metall	40	20	60

Modifikationen aufgrund mitgeführter Ausrüstung

Art der Ausrüstung	AZP für Grund- und alte Magie	AZP für Göttermagie
lebendes organisches Material	+1 pro 2kg über 20kg	-
totes organisches Material	+1 pro ½kg über 1½kg	-
anorganisches Material	+1 pro ½kg über 2kg	+2 pro ½kg über 5 kg

Modifikationen aufgrund der Spruchstufe und der Panzerung

Modifikationen aufgrund der Spruchstufe		Modifikationen aufgrund der Rüstung		
Spruchstufe – Stufe Zauberer	AZP - Modifikation	Grund- und alte Magie AZP	Göttermagie AZP	Rüstungsklasse
1	20	0	0	1
2	25	0	0	2
3	30	0	0	3
4	35	0	0	4
5	40	10	0	5
6	55	15	0	6
7	60	20	0	7
8	65	25	0	8
9	70	15	0	9
10	75	30	0	10
11	90	40	0	11
12	95	50	0	12
13	100	35	25	13
14	105	45	35	14
15	110	70	60	15
16	150	70	60	16
17	155	40	30	17
18	160	50	40	18
19	165	75	60	19
20	170	90	75	20
≥21	200			

Zauberlärm

Jeder Zauber, der gesprochen wird verursacht Schwingungen im magischen Spektralbereich, die von anderen Zauberern wahrgenommen werden können. Dieser sogenannte Zauberlärm ist je nach Spruchstärke unterschiedlich weit zu hören. Grob gesagt reicht der Lärm etwa Stufe des Zaubers hoch 3 dividiert durch 10 Meter weit. Zauberer können diesen Lärm dämpfen, indem sie den Zauber langsamer sprechen, allerdings brauchen sie dann Stufe des Zaubers durch 2 Kampfrunden zum Sprechen dieses Zaubers, dann ist nichts von dem Zauberlärm zu hören. Für jede Kampfrunde, die der Zauberer sich zuwenig Zeit läßt, entsteht Zauberlärm welcher der Kampfrundenzahl mal 2 an Stufe des Zaubers entspricht (Für 3 KR zuwenig Zeit entsteht also Lärm für einen Zauber der Stufe 6).

Also: Zauberlärm = (Stufe)³ : 10

Fertigkeitsbonus für gezielte Elementenangriffe

Jedem Anwender von Elementenangriffen ist es freigestellt, einen Fertigkeitsbonus für seine Elementenbolzen zu erlernen. Wichtig hierbei ist, daß der Fertigkeitsbonus für jede Bolzenart und Bolzenanzahl erneut gelernt werden muß. Allerdings ist es wie bei Waffen aus der gleichen Waffenkategorie auch hier so, daß man den Fertigkeitsbonus zumindestens auf dem halbem Wert hat, mit dem man einen Bolzenangriff des gleichen Elementes beherrscht. Im Gegensatz zu den Waffen kann man diesen erhöhten Fertigkeitsbonus allerdings jederzeit vom aktuellen Stand aus erhöhen.

Mira hat für Feuerbolzen einen Fertigkeitsbonus von 42. Wenn sie allerdings eine Triade des Feuers oder einen Feuerbolzen eckig schleudern will, so bekommt sie nur einen Bonus von 21. Diesen kann sie allerdings jederzeit steigern.

Der Fertigkeitsbonus für gezielte Elementenangriffe kann sowohl für Bolzen verwendet werden, die selbst gezaubert wurden, als auch für Bolzen, die aus einem Gegenstand gezaubert werden. Dieser fertigkeitsbonus wird wie ein Talent bzw. eine Waffe gesteigert. Die Obergrenze hierbei ist für reine Zauberer (und Hybridzauberer) ihre Geschicklichkeit, für Halbzauberer ihre halbe Geschicklichkeit und für Kämpfer ein Zehntel ihrer Geschicklichkeit. Die Kostenfaktoren richten sich nach der Art der Bolzen und können folgender Tabelle entnommen werden:

Art des Bolzens	Kostenfaktor
Schockbolzen	0
Wasserbolzen	50
Eisbolzen	100
Feuerbolzen	100
Säurebolzen	100
Licht / Elektrizitätsbolzen	200
Plasmabolzen	200
Netherbolzen	300

Schwarze Göttermagie

Einige, die göttliche Hilfe bei der Zerstörung ihrer Feinde suchen, stoßen bei den Studien der schwarzen Magie auf die schwarze Göttermagie. Diese Magie teilt sich in zwei Gruppen auf :

↳ **Absolution** Hierbei wird die Seele oder die Grundmagie des Opfers zerstört.

↳ **schwarze Magie** Hierbei wird ein Teil oder der ganze Körper des Opfers zerstört.

Während Absolution jeweils ein ganz bestimmter Spruch ist, variiert die schwarze Magie je nach Kultur oder Einstellung des Magiers. Auf jeden Fall führt das Erlernen der entsprechenden Zaubersprüche zu einer Einstufung des Charakters in die Kategorie Böse-neutral. Wenn mehr als ein Zauber erlernt wird, so sinkt der Charakter gar in die Kategorie Böse ab.

Die detaillierten Auswirkungen der Absolution stehen in der "böse Priester" - Grundliste (dunkle Magie) beschrieben.

Die unterschiedlichen Rituale der schwarzen Magie hängen von der Kultur ab, die unterschiedlichen Wirkungen von den Vorlieben und Vorurteilen der Vorfahren, die diese Art von Magie eingeführt haben. Je nach Kultur kann der Magier aus den Sprüchen der schwarzen Magie einen auswählen oder nur ganz bestimmte benutzen (Absprache mit dem Meister).

Name	Reichweite	Widerstandwur fModifikation	Wirkung
Schwarze Magie I			
Thrayns Berührung	Berührung	- 50	Stört den Zusammenhalt der Körperzellen. Werte des Feindes halbieren sich.
Das Auge von Nur	8 m	- 30	Feind ist bewußtlos, 25 Schaden.
Uonischer Fluch	15 m	- 25	Irgendeine Extremität ist für 1W10 Tage unbrauchbar.
Tauriks Finger	15 m	- 10	Blendet Feind für 1W10 Tage. 10 Schaden.
Londarens Hand	30 m	keine	Nervenschock; Feind fällt in ein Koma.
Schwarze Magie II			
Womaws Finger	8 m	- 30	Zerstört Muskeln und Sehnen der Beine.
Urulisches Auge	15 m	- 25	Trennt die Hände des Feindes ab.
Snarts Finger	25 m	- 15	Lähmt den Feind völlig.
Pfade von Chey	30 m	-10	Schwerer Hirnschaden. Muskelkrämpfe. Feind agiert mit -75%.
Umlis Atem	15 m	keine	Schickt Feind in ein permanentes Koma. 10 Schaden.
Schwarze Magie III:			
Schwarzer Finger	8 m	- 50	Löscht Gesichtsggend aus.
Fluch der Wüste	15 m	- 30	Bringt das Blut zum Kochen.
Welle des Todes	30 m	keine	Verflüssigt das Skelett.

Zauberbücher

Die einfachste und populärste Methode um Zauber zu lernen und zu nutzen sind Zauberbücher. In Zauberbüchern ist das Wissen von Lehren, Untersuchungen und zusammengetragenen Erfahrungen vereinigt und in eine präzise Form gebracht worden. Die Art der Zusammenfassung hängt sehr stark von der Art der Zauber ab, die beschrieben werden.

So sind Zauberbücher von Mentalisten zum Beispiel Wälzer über mentale und meditative Übungen. Göttermagie-Anwender besitzen heilige Bücher mit Gebeten und Beschwörungen. Die Zauberbücher der Magier der Grundmagie enthalten Texte mit detaillierten Anweisungen für Gesten und Fokussierungen für den gewünschten Zweck. Zauberbücher der Alten Magie sind lange Abhandlungen mit theoretischen Diskussionen über machtvolle auslösende Worte und inneres Wissen über die primäre Grundmagie. Elementenmagiezauberbücher enthalten Wissen über die komplementären und gegnerischen Elemente und die benötigten Methoden sie freizusetzen und zu beherrschen. Zauberbücher der Prosaischen Magie sind eine bunte Mischung aus allen anderen Zauberbüchern.

Allerdings hängt die endgültige Form von der benutzen Magieart und dem Endresultat ab.

Zum Beispiel könnte eine Liste der Alten Magie, die für die Kontrolle von anderen Menschen geschaffen wurde, einfach eine Auflistung von simplen 'Wörtern des Befehls' enthalten, während eine andere Liste, die für die Kontrolle von Dämonen geschaffen wurde, detaillierte Anweisungen für das Zeichnen von magischen Kreisen oder Symbolen beinhaltet, die entwickelt wurden, um die primäre Grundmagie in der Form des Zaubers freizulassen.

Die obigen Beispiele sind auf keinen Fall die definitive Essenz, die eine individuelle Spruchliste oder eine bestimmte Quelle der Macht ausmacht. Sie sind nur als allgemeine Anleitung gedacht, die endgültige Form hängt vom Meister ab (Falls sich jemand die Mühe machen möchte...). Zum Beispiel könnte auch eine Spruchliste der Grundmagie Gebete enthalten, um Dämonen zu beschwören.

Zauberbücher bieten ihrem Besitzer eine Anzahl von Vorteilen, weshalb Zauberbücher zum einen so teuer sind, und zum anderen so eifersüchtig bewacht werden. Diese Vorteile beinhalten:

- ↳ Der Magier kann die Sprüche aus dem Buch lernen (falls er sie nicht schon beherrscht), wenn er die Sprache beherrscht, in der sie geschrieben wurden. Wenn nicht, könnte es einige mindere Katastrophen beim Ausprobieren der Zauber geben - je mehr Zauber der Magier schon vorher beherrscht hat, desto größer sind seine Überlebenschancen ...
- ↳ Wird ein Zauber mit Unterstützung des Zauberbuchs gesprochen, so verringert sich eine AZP (die vielleicht gerade aktuell ist...) um 25.
- ↳ Das Zaubern wird schneller: Aus Sprüchen der Klasse III werden so Sprüche der Klasse II, und aus Klasse II wird Klasse I. Allerdings wird aus Klasse I kein Sternspruch !!!

Die Spruchlisten

"Lähmung aufheben" - und "Erwachen" - Zauber

Ein "Lähmung aufheben" - Spruch kann normalerweise ohne besondere zusätzliche Mali (außer den normalen, wie z.B. Zaubern ohne freie Hände) während einer Lähmung gesprochen werden. Ähnlich wirkt auch ein "Erwachen" - Zauber während des Schlafs, wenn die Sinne des Magiers durch irgend etwas außergewöhnliches alarmiert wurden. Beide Sprüche sollten in diesen Fällen unterbewußt wirken, also ohne das Zutun des Magiers.

Kräuter und Pflanzen Sprüche

"Kräuter verzaubern" und "Kräuter meistern" erhöhen die Heilkraft von Kräutern. Es wird entweder die Anzahl der Dosierungen um den jeweiligen Faktor erhöht, oder die Wirkung. Der Einsatz mehrerer dieser Sprüche auf ein Heilkraut ist nicht möglich. Die "Pflanzen wachsen" - Sprüche haben bei Heilkräutern keine Wirkung. (d.h. die Pflanze wächst zwar, allerdings erhöht sich die Menge an medizinisch wirksamen Substanzen nicht.

Alchimisten – Listen

Viele Alchimisten – Zaubersprüche haben eine Wirkungsdauer von 24h. Diese Dauer bezieht sich allerdings auf die Wirkung des gesprochenen Zaubers, nicht der erschaffenen Gegenstände. Die Zauber haben eine Wirkungsdauer von 24h, da sie täglich eingesetzt werden müssen und der Alchimist seine gesamte Arbeitszeit in der Herstellung des Gegenstands verbringt.

Gewichtsbegrenzungen für Bewegungszauber

Bewegungssprüche (Fliegen, Levitation, Teleportation u.ä.) können normalerweise bis zu 150% des Gewichts des Magiers heben / transportieren. Für jeweils weitere 20% des Gewichts des Magiers wird dem Zauber ein AZP von 5 aufgeschlagen. Ein 100 kg schwerer Magier kann also Dinge bis 150 Kg schweben lassen. Für 170 kg bekäme er eine AZP von -5, für 190 kg eine AZP von -10 usw.

Tod und Wiederbelebung

Wenn in einem Körper kein Leben mehr ist, verläßt die Seele den Körper, wenn der Tod eintritt (mit einem Absolutionsspruch auch ohne dieses). Um den Toten wiederzubeleben muß als allererstes der körperliche Schaden behoben werden, sonst würde die Seele sofort wieder den Körper verlassen. Eine Seele, die durch "schwarze Absolution" zerstört wurde, ist nicht mehr rückholbar (woher denn auch?).

Leider sehen die meisten Götter des Todes einen Frevel darin, ihnen bereits anvertraute Seelen zurückzuholen. Meist verlangen sie einen Ausgleich für diesen Raub, den sie mit dem Gott des Priesters aushandeln, der Wiederbelebt. Falls der vom Priester verehrte Gott eher dunkler Natur ist, so besteht der Tausch darin, mehrere andere Seelen zu geben. Ist der Gott allerdings der guten Seite zugewandt, so tauscht er zumeist einige Jahre des Priesterlebens für das Entleihen der Seele ein.

Zaubersprüche gleichen Namens

Falls zwei Zaubersprüche den gleichen (oder zumindestens sehr ähnliche) Namen tragen, so reicht es häufig aus, einen der beiden Zauber zu erlernen. Allerdings müssen hierbei neben der Wirkung auch noch die Reichweite, die Zauberdauer, die Zauberkategorie und mögliche Magieresistenzmodifikationen übereinstimmen. Der wichtigste Faktor ist allerdings die Genehmigung durch den Meister, die immer eingeholt werden muß!

Unsichtbarkeit

Nur Objekte und Lebewesen, die sich während des Sprechens des Zaubers in dessen Wirkungsradius aufhalten, werden unsichtbar. Sobald das Objekt bzw. Lebewesen den Radius vollständig verläßt, wird es sichtbar. Auch bei Verstoß gegen die Unsichtbarkeitsregeln (Attacke, Treffer durch Waffe) wird das Objekt bzw. Lebewesen sichtbar, alle anderen unter dem Einfluß des Zaubers stehenden Objekte bleiben unsichtbar. Um sich gemeinsam zu bewegen, müssen die Lebewesen "Koordinationswürfe" machen; je nach Verständigung ist es schwieriger oder leichter:

Hände halten – Routine berühren – einfach Reden – mittel usw.

Jedes feste Material, das in diese Zone der Unsichtbarkeit nach deren Entstehung eindringt, wird leicht bläulich schimmern und etwas verschwimmen. Für mögliche Beobachter ist es durch einen Wahrnehmungswurf möglich, diese Nebenwirkungen des Unsichtbarkeitszaubers zu bemerken.

Wenn ein Beobachter alarmiert ist, werden folgende Schwierigkeiten zum Erkennen vorgeschlagen:

- Absurd - Einzelne Intelligenzen in Gehbewegung, umgeben von einem 3cm großem Unsichtbarkeitsradius.
- reiner Wahnsinn - Einzelne Intelligenzen in schneller Bewegung, umgeben von einem 3cm großem Unsichtbarkeitsradius.
- Extrem schwer - Einzelne Intelligenzen in Gehbewegung, umgeben von einem 30cm großem Unsichtbarkeitsradius.
- sehr schwer - Einzelne Intelligenzen in schneller Bewegung, umgeben von einem 30cm großem Unsichtbarkeitsradius.
- schwer - ein 3m oder mehr umfassender Unsichtbarkeitsradius, der in Gehgeschwindigkeit bewegt wird.
- mittel - ein 3m oder mehr umfassender Unsichtbarkeitsradius, der in schneller Bewegung ist.

Wenn der Unsichtbarkeitsradius nicht bewegt wird, gibt es eine zusätzliche Modifikation von -20. Hält sich der Beobachter in weniger als 3m Entfernung zum unsichtbaren Objekt auf, so gibt es eine zusätzliche Modifikation von +20.

Attacken gegen Unsichtbare haben Abzüge von mindestens 50%, es sei den der Angreifer hat den Spruch "*Unsichtbares entdecken*" aktiv. Bevor ein Angriff gegen Unsichtbare überhaupt möglich wird, müssen diese erst einmal entdeckt werden. Dies ist durch den oben beschriebenen Wahrnehmungswurf möglich, oder durch entsprechende Zauber.

Unsichtbarkeit hält normalerweise 24 h an. Die Sprüche werden vorher beendet, wenn der bzw. das Unsichtbare von einem Angriff getroffen wird, einen Angriff durchführt oder der Zaubernde den Spruch beendet.

Häufig laufen unsichtbare Wesen aber Gefahr, durch Stolpern oder Sturz einen Schlag einstecken zu müssen, wenn sie ein Bewegungsmanöver versuchen. In einem solchen Fall sollte ein offener W100 Wurf durchgeführt werden. Je nach Schwierigkeit des Manövers muß ein Grenzwert mit diesem Wurf überwürgelt werden. Die Grenzwerte sind:

Routine	- kein Wurf
Einfach	- (02)
Leicht	- (05)
Mittel	- (10)
Schwer	- (15)
Sehr schwer	- (20)
Extrem schwer	- (25)
Reiner Wahnsinn	- (40)
Absurd	- (50)

Falls der entsprechende Grenzwert nicht überschritten wird, so wird der Unsichtbare durch einen Stoß sichtbar.

Aufheben eines Zaubers

Ein Magiekundiger kann einem von ihm selber ausgesprochenen, nicht permanenten Zauberspruch jederzeit beenden, falls er sich innerhalb der Reichweitengrenze des Zaubers oder innerhalb seines Wirkungsgebietes aufhält. Alle bis zu diesem Zeitpunkt verursachten physischen oder psychischen Wirkungen bleiben allerdings bestehen. Das Aufheben eines eigenen Zaubers verlangt eine Konzentrationszeit von 6s.

Kombination von Spruchwirkungen

Die Wirkung von Zaubern gleichen Namens können nicht kombiniert werden (z.B. Schutz I und Schutz II).

Zumeist ist es auch nicht möglich, die Wirkung zweier Zaubersprüche zu kombinieren, die den gleichen Effekt hervorrufen (z.B. Gebet I und Schutz I, die beide einen Bonus von +5 auf den Widerstandswurf geben). Dies wird allerdings im Einzelfall vom Meister geprüft und entschieden.

Einander widersprechende Zauberwirkungen

Werden zwei Sprüche mit gegenteiliger Wirkung gegen ein Zielgebiet gesprochen, so muß ein Widerstandswurf durchgeführt werden. Hierbei ist die Angriffsstufe die Stufe des höherstufigen Spruches, die Zielstufe die Stufe des niedrigstufigeren Spruches. Schlägt der Widerstandswurf fehl, so wird der tieferstufige Spruch aufgehoben. Gelingt er, wird der höherstufige Spruch aufgehoben.

Wenn mehr als zwei widersprüchliche Zauber auf ein Gebiet wirken, so wird dieser Widerstandswurf zuerst für die beiden niedrigstufgen Sprüche durchgeführt und dieser Prozeß solange wiederholt, bis nur noch ein Zauberspruch übrig bleibt.

Abkürzungen in den Spruchlisten

Verschiedene Arten von Bezeichnungen können dem Namen des Spruchs in der Spruchliste folgen: Spruchklasse, Spruchdauer (D:), Spruchreichweite (R:), Magieresistenzmodifikation (MM:), und verschiedene andere besondere Bezeichnungen. Dieser Abschnitt führt alle Bezeichnungen mit Erklärung auf.

Besondere Spruchbezeichnungen

- MM # - alle Magieresistenzwürfe gegen die Wirkung dieses Spruchs werden mit # modifiziert
- * - dieser Spruch wirkt sofort, er braucht keine Vorbereitung. (Sternspruch)
- c - dieser Spruch wirkt nur während der Konzentrationszeit.
- - dieser Spruch benötigt keine Energiepunkte.
- ‡ - dieser Spruch ist Teil einer Gruppe von Sprüchen, die zusammen bzw. dauernd gesprochen werden müssen um zu wirken (oder völlig zu wirken).

Zauberklassen

- D - Defensivzauber; ermöglicht dem Zauberer der Wirkung eines Spruches, den Elementen o.ä. zu widerstehen.
- E - Elementenangriffszauber; ein Spruch, der eines der Elemente ruft, erschafft oder benutzt, um ein Ziel anzugreifen. Das jeweilige Element (Feuer, Wasser, Erde, Luft, Kälte, Licht) ist real vorhanden.
- F - Manipulationszauber; dieser Spruch manipuliert Materie, Energie, die Elemente u.ä..
- H - Heilzauber
- I - Informationszauber; dieser Spruch sammelt Informationen irgendwelcher Art.
- M - Mentaler Angriffsspruch; ein Angriffsspruch, der den Geist des Gegners angreift.
- P - Passiver Spruch; ein allgemein gebräuchlicher Spruch, der gewöhnlich eine andere Person oder Sache mit einbezieht, aber nicht aktiv.
- S - Unterbewußt wirkender Spruch; der Spruch wird gewöhnlich vom Unterbewußtsein ausgelöst. Der Magier muß sich entweder konzentrieren, oder in einer Trance sein, oder

bewußtlos oder gelähmt sein, damit der Spruch wirkt. Einige brauchen nicht das bewußte Auslösen durch den Magier.

- U - Gebrauchsspruch; ein Spruch dessen Anwendung niemanden physisch betrifft, außer den Magier selbst.

Spruchdauer (D:)

- C - Der Spruch hält solange an, wie der Magier sich konzentriert. Der Zauberer kann während dieser Zeit nur 50% seiner sonstigen Aktivitäten durchführen. Er kann keine anderen Zauber in dieser Zeit werfen.

Dauer(C)-Wie C, nur darf die gegebene Dauer nicht überschritten werden. Der Magier kann seine Konzentration unterbrechen und später, wenn die Dauer noch nicht abgelaufen ist, wieder anfangen und die Spruchwirkung fängt wieder an.

- P - Permanenter Spruch; dieser Zauber hat einen permanenten Effekt im Sinne der Erschaffung eines "permanenten" physischen oder psychischen Zustands. Die Wirkung eines permanenten Spruchs, der Materie manipuliert und Konzentration benötigt, wird sich den gegebenen physikalischen Bedingungen anpassen, sobald die Konzentration beendet wird (Ein Eisblock wird schmelzen, kochendes Wasser wird sich abkühlen u.ä.). Ein Zauberspruch mit permanenter Wirkung kann durch außenstehende Kräfte beeinflusst werden. Der Zaubereffekt kann gebannt, geheilt oder auf andere Art durch Magie, physische Krafteinwirkung usw. beeinflusst werden.

- V - Variabler Spruch; hängt von der Art der Anwendung ab.

- - sofort wirkender Spruch; Die Wirkung des Spruchs wird sofort angewendet.

Zeit/Stufe - Dieser Spruch dauert die gegebene Zeit multipliziert mit der Stufe des Magiers.

Zeit/# Fehlwurf - Die Dauer der Spruchwirkung hängt davon ab, um wieviel der modifizierte Widerstandswurf (siehe Seite 137) des Ziels über dem benötigten Wert lag. Die Dauer ist gleich dieser Differenz geteilt durch # multipliziert mit der Zeit. "3 Runden / 10 Fehlwurf" würde bedeuten, daß ein Fehlwurf um 12 eine Spruchwirkung von 6 Runden zur Folge hätte.

Reichweite (R:)

- S - Selbst; Spruch wirkt nur auf den Magier selbst.

- T - Berührung; Magier muß das Ziel des Spruchs berühren.

Entfernung r - Spruch wirkt in einem Radius von Entfernung Metern (meistens).

Entfernung r / Stufe - Spruch wirkt bis in eine Entfernung von (Stufe mal r) Metern.

Ein Gebietspruch hat ein Wirkungszentrum, und dieses muß innerhalb der Reichweite liegen.

Weiterhin muß ein Ziel in Sichtfeld des Magiers liegen oder durch andere Sinne erfaßt worden sein.

Diese Regel kann jedoch durch einzelne Spruchbeschreibungen modifiziert werden.

Magische Forschungen und die Erschaffung von Gegenständen

Dieses Kapitel wird ausführlich im RoleMaster – Buch der Magie⁵⁵ im Kapitel 9 auf den Seiten 28 bis 34 beschrieben.

⁵⁵ ISBN Nummer: 3 – 89260 – 201 – 8

Anhang A – Tabellen zum Kampfsystem

Kritische Treffer

Dauer verschiedener Blutungsarten

X W6 / Kr - Diese Blutungen dauern ihre Anzahl in W6 pro Runde mal W10 Runden an. Also dauert eine 3W6 / KR Blutung 3W10 KR an.

b4 - spritzende Blutung von 1/5 der momentanen LP pro KR; Dauer 2 W20 Kampfrunden.

b5 - tödliche Blutung von 1/3 der momentanen LP pro KR; Tod in 3 Kampfrunden.

Wenn jemand einen kritischen Treffer erhält, so muß er eine Probe gegen 2 x seine momentane Kostitution minus dem Wert des effektiv wirkenden kritischen Treffers ablegen. Falls diese mißlingt, wird er bewußtlos und kann am weiteren Geschehen nicht teilnehmen.

Die Durchnummerierung der Finger und Zehen erfolgt von links nach rechts, und zwar so, daß die Daumen bzw großen Zehen die Nummern 5 und 6 tragen.

Die niedrigste aller Bewegungsweiten (B) ist 1 (kriechen). Auch noch sovieler zusätzliche Mali können den Wert nicht weiter senken.

Bei Treffern an ungeschützten Stellen ist zu berücksichtigen, daß sie in der in der Regel immer zutreffen, lediglich wenn der Abenteurer nachweisen kann, daß er an dieser entsprechenden Stelle über eine Rüstung verfügt, durchdringt der Treffer die angebliche Stelle eventuell nicht.

Wenn der kritische Treffer an einer Stelle erfolgt, an der der Getroffene nachweislich über eine Rüstung verfügt, so müssen die Trefferpunkte ein vielfaches des Rüstungsschutzes betragen, damit der kritische Treffer voll zu tragen kommt.

Bei Schittwaffen Trefferpunkte größer 4 facher Rüstungsschutz

Bei scharfen Hieb Waffen Trefferpunkte größer 3 facher Rüstungsschutz

Bei spitzen Waffen Trefferpunkte größer 5 facher Rüstungsschutz

Bei stumpfen Waffen Trefferpunkte größer 10 facher Rüstungsschutz

Sollte der kritische Treffer den x-fachen Rüstungsschutz nicht übertreffen, so wird vom Wert des kritischen Treffers der einfache Rüstungsschutz abgezogen und in derselben Tabelle beim entsprechendem Wert (oder niedriger) ein Treffer in derselben Körperregion gesucht.

*Calidor hat mal wieder seinen Lieblingsgegner getroffen - einen Ork. Da wird auch nicht lang gefackelt und sofort bekommt der Ork was vor den Latz. Calidor trifft und leider kann der Ork nicht parieren (HÄ,HÄ,HÄ).Er landet beim Ork 22 Trefferpunkte und mit einem IW100 eine 69, macht zusammen 91 scharf (Rippenbruch mit Herzinfarkt). Doch der Ork hat Glück im Unglück, weil er Rüstungsschutz 8 an dieser Stelle hat. Calidor hätte also min. 25 Trefferpunkte anbringen müssen, damit der krit. Treffer durchkommt. Somit werden 8 Punkte vom Wert des kritischen Treffers abgezogen. Also nur noch krit. Treffer 83 (91-8) nachschlagen. Bei 77 steht dann, daß dieser Schlag dem Ork Rippen gebrochen hat und die Lunge verletzt hat (-75 auf alle Aktionen). Der Ork bleibt dann durch die gelungene Lebensenergieprobe (2*Lebensenergie - Wert des krit. Treffers) zwar munter, trotzdem sollte Calidor eigentlich keine Probleme haben, dieses ordinäre Aufwärmmonster zu plätten.*

Wäre nun der kritische Aspekt des Treffers hinfällig, weil es unter dem errechneten Wert keinen Treffer an der entsprechenden Stelle gibt, so muß der Getroffene trotzdem eine Probe gegen **2*Lebensenergie – modifizierten krit. Treffer** ablegen.

Verletzungen durch Schnittwaffen

	links	rechts	Verletzungen durch Schnittwaffen
40	1	6	einfacher Bruch eines Fingers, Blutung 1W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit dieser Hand
	2	7	einfacher Bruch der Hand, Blutung 1W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Arm
	3	8	einfacher Bruch des Unterarms, Blutung 2W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Arm
	4	9	einfacher Bruch des Oberarms, Blutung 3W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Arm
	5	10	einfacher Bruch der Schulter, Blutung 2W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Arm
41	1	6	einfacher Bruch eines Zehs, Blutung 1W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Fuß
	2	7	einfacher Bruch eines Fuß, Blutung 1W6 / KR, Fuß unbrauchbar, -10 auf alle Aktionen mit diesem Bein
	3	8	einfacher Bruch des Unterschenkels, Blutung 2W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Bein
	4	9	einfacher Bruch des Oberschenkels, Blutung 3W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Bein
	5	10	einfacher Bruch des Beckens, Blutung 3W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Bein
42		einfacher Rippenbruch, Blutung 1W6 / KR, -10 auf alle Aktionen	
43		einfacher Kieferbruch, Blutung 1W6 / KR, -20 auf alle Aktionen	
44		Nase abgeschnitten, Blutung 1W6 / KR, Aussehen -40	
45	1	4	Handmuskel verletzt, Blutung 1W6 / KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Arm
	2	5	Unterarmmuskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Arm
	3	6	Oberarmmuskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Arm
46	1	4	Fußmuskel verletzt, Blutung 1W6 / KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Fuß
	2	5	Unterschenkelmuskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Bein
	3	6	Oberschenkelmuskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Bein
47		Sitzmuskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -30 auf alle Aktionen	
48		Nackemuskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -30 auf alle Aktionen	
49		Nerv in der Hand verletzt, Blutung 1W6 / KR, 1w3 Finger unbrauchbar, -10 bis -30 auf Aktionen mit dieser Hand	
50	1	6	komplizierter oder offener Bruch eines Fingers, Blutung 2W6 / KR, -35 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	7	komplizierter oder offener Bruch der Hand, Blutung 2W6 / KR, -40 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	8	komplizierter oder offener Bruch des Unterarms, Blutung 3W6 / KR, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
	4	9	komplizierter oder offener Bruch des Oberarms, Blutung 4W6 / KR, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
	5	10	komplizierter oder offener Bruch der Schulter, Blutung 4W6 / KR, -50 auf Aktionen mit diesem Arm
51	1	6	komplizierter oder offener Bruch eines Zehs, Blutung 2W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
	2	7	komplizierter oder offener Bruch eines der Füße, Blutung 2W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
	3	8	komplizierter oder offener Bruch des Unterschenkels, Blutung 3W6 / KR, -45 auf alle Aktionen
	4	9	komplizierter oder offener Bruch des Oberschenkels, Blutung 4W6 / KR, -45 auf alle Aktionen
	5	10	komplizierter oder offener Bruch des Beckens, Blutung 4W6 / KR, -50 auf alle Aktionen
52		komplizierter oder offener Rippenbruch (1w3 Stk.), Blutung 3W6 / KR, -10 bis -30 auf alle Aktionen	
53		komplizierter oder offener Kieferbruch, Blutung 2W6 / KR, -25 auf alle Aktionen	
54	1	4	Handsehne verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	5	Unterarmsehne und -muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, -30 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	6	Oberarmsehne und -muskel verletzt, Blutung 4W6 / KR, -30 auf Aktionen mit diesem Arm
55	1	4	Fußsehne verletzt, Fuß unbrauchbar, Blutung 2W6 / KR, -30 auf alle Aktionen
	2	5	Unterschenkelsehne und -muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
	3	6	Oberschenkelsehne und -muskel verletzt, Blutung 4W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
56		Nackensehne und -muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, -15 auf alle Aktionen	
57		Ohr abgeschlagen, -20 auf Hören, Blutung 1W6 / KR	
58		Schädelbruch, starke Kopfschmerzen, Blutung 2W6 / KR, -30 auf alle Aktionen	
59		leichte Verletzung des Auges, -20 auf Sehen, Blutung 2W6 / KR, -10 auf alle Aktionen	
60	1	5	Schnitt in die Hand, Blutung 2W6 / KR, -35 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	6	Schnitt in den Unterarm, Blutung 3W6 / KR, -40 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	7	Schnitt in den Oberarm, Blutung 3W6 / KR, -40 auf Aktionen mit diesem Arm
	4	8	Schnitt in die Schulter, Blutung 2W6 / KR, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
61	1	5	Schnitt in den Fuß, Blutung 2W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
	2	6	Schnitt in den Unterschenkel, Blutung 3W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
	3	7	Schnitt in den Oberschenkel, Blutung 3W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
	4	8	Schnitt in die Flanke, Blutung 3W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
62		Schnitt in den Hals, Blutung 4W6 / KR, Kehlkopf verletzt, 10% Erstickungstod, 50% Stummheit	
63		Nackensehne zerschnitten und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf alle Aktionen	
64		Nackemuskel zerschnitten und Sehne verletzt, Blutung 3W6 / KR, -25 auf alle Aktionen	
65		Kiefer durchstoßen, Blutung 2W6 / KR, -30 auf alle Aktionen	
66		Verletzung des Magens, innere Blutung 2W6 / KR, -15 auf alle Aktionen	
67	1	5	Schnitt in ein Fingergelenk, Blutung 2W6 / KR, -40 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	6	Schnitt in das Handgelenk, Blutung 2W6 / KR, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	7	Schnitt in den Ellenbogen, Blutung 3W6 / KR, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
	4	8	Schnitt in das Schultergelenk, Blutung 3W6 / KR, -50 auf Aktionen mit diesem Arm
68	1	5	Schnitt in ein Zehgelenk, Blutung 2W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
	2	6	Schnitt in den Knöchel, Blutung 2W6 / KR, -45 auf alle Aktionen
	3	7	Schnitt in das Knie, Blutung 3W6 / KR, -45 auf alle Aktionen
	4	8	Schnitt in das Hüftgelenk, Blutung 3W6 / KR, -50 auf alle Aktionen
69		verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberarm, Blutung 4W6 / KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Arm	
70		verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberschenkel, Blutung 4W6 / KR, -50 auf alle Aktionen	
71		Auge verletzt, Sehverlust, Blutung 3W6 / KR, -40 auf alle Aktionen	
72		Rippen durchschnitten (1w4 Stk), Blutung 3W6 / KR, -20 bis -80 auf alle Aktionen	
73		schwerer Treffer direkt am Ohr, Ohr zerstört, Innerohr stark geschädigt, Schädelbruch, Blutung 3W6 / KR, Verlust des Hörsinns auf dem Ohr, -40 auf alle Aktionen	
74		Rippenbruch, Verletzung eines unwichtigen Organs, Blutung 3W6 / KR, -50 auf alle Aktionen	

	links	rechts	Verletzungen durch Schnittwaffen
75			Schnitt in den Bauch, Organ verletzt, Blutung 2W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
76			Schnitt in die Brust, Lunge verletzt, Blutung 3W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
77			Sitzmuskel zerschnitten und Sehne verletzt, Blutung 3W6 / KR, -50 auf alle Aktionen
78			Lähmung des Beins, Blutung 2W6 / KR, -75 auf alle Aktionen
79			Rippenbruch, Verletzung der Lunge, Blutung 2W6 / KR, -75 auf alle Aktionen
80	1	5	Finger abgeschlagen, Blutung 3W6 / KR, 2 KR benommen, -40 auf alle Aktionen mit dieser Hand
	2	6	Hand abgeschlagen, Blutung 4W6 / KR, 3 KR benommen, -10 auf alle Aktionen, Hand unbrauchbar
	3	7	Unterarm abgeschlagen, Blutung 5W6 / KR, 4 KR benommen, -10 auf alle Aktionen, Arm unbrauchbar
	4	8	Arm abgeschlagen, Blutung 6W6 / KR, 5 KR benommen, -10 auf alle Aktionen, Arm unbrauchbar
81	1	5	Zeh abgeschlagen, Blutung 3W6 / KR, 2 KR benommen, -40 auf alle Aktionen mit dem Fuß
	2	6	Fuß abgeschlagen, Blutung 4W6 / KR, 3 KR benommen, -30 auf alle Aktionen, Fuß unbrauchbar
	3	7	Unterschenkel abgeschlagen, Blutung 6W6 / KR, 4 KR benommen, -50 auf alle Aktionen, Bein unbrauchbar
	4	8	Oberschenkel abgeschlagen, Blutung 7W6 / KR, 5 KR benommen, -60 auf alle Aktionen, Bein unbrauchbar
82	1	5	Schnitt in ein Fingergelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2W6 / KR, -35 auf Aktionen mit diesem Arm
	2	6	Schnitt in das Handgelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2W6 / KR, Hand unbrauchbar
	3	7	Schnitt in den Ellenbogen, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3W6 / KR, Arm unbrauchbar
	4	8	Schnitt in das Schultergelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3W6 / KR, Arm unbrauchbar
83	1	5	Schnitt in ein Zehgelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
	2	6	Schnitt in den Knöchel, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2W6 / KR, -50 auf alle Aktionen, Fuß unbrauchbar
	3	7	Schnitt in das Knie, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3W6 / KR, -75 auf alle Aktionen, Bein unbrauchbar
	4	8	Schnitt in das Hüftgelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3W6 / KR, Bein unbrauchbar
84	1	4	Handmuskel zerschnitten und Sehne verletzt, Blutung 2W6 / KR, -30 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	5	Unterarmmuskel zerschnitten und Sehne verletzt, Blutung 3W6 / KR, Hand unbrauchbar
	3	6	Oberarmmuskel zerschnitten und Sehne verletzt, Blutung 4W6 / KR, Arm unbrauchbar
85	1	4	Fußmuskel zerschnitten und Sehne verletzt, Blutung 2W6 / KR, -55, auf alle Aktionen
	2	5	Unterschenkelmuskel zerschnitten und Sehne verletzt, Blutung 3W6 / KR, -75 auf alle Aktionen
	3	6	Oberschenkelmuskel zerschnitten und Sehne verletzt, Blutung 4W6 / KR, -75 auf alle Aktionen
86			Lähmung des Arms, Blutung 2W6 / KR, Arm unbrauchbar
87			Nerven in der Hüfte sind zerstört worden, Blutung 2W6 / KR. Ein Bein vollständig gelähmt, -75 auf alle Aktionen
88			Nerven in der Schulter sind zerstört worden, Blutung 2W6 / KR. Ein Arm vollständig gelähmt, Arm ist unbrauchbar
89	1	5	Handsehne zerschnitten und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	6	Unterarmsehne zerschnitten und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, Hand unbrauchbar
	3	7	Oberarmsehne zerschnitten und Muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, Arm unbrauchbar
	4	8	Schultersehne zerschnitten und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, Arm unbrauchbar
90	1	4	Fußsehne zerschnitten und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, Fuß unbrauchbar, -50 auf alle Aktionen
	2	5	Unterschenkelsehne zerschnitten und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
	3	6	Oberschenkelsehne zerschnitten und Muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
91			Rippenbruch, Waffe schrammt am Herz vorbei, Herzinfarkt, Blutung 3W6 / KR, Tod tritt in 20 KR ein, kampfunfähig
92			Wirbelsäule durchschnitten, Lähmung ab Hüfte, Blutung 2W6 / KR, -90 auf alle Aktionen
93			Schädelbruch, halbseitige Lähmung, Blutung 2W6 / KR
94			Wirbelsäule durchschnitten, Lähmung ab Hals abwärts, Blutung 2W6 / KR, -100 auf alle Aktionen
95			Wirbelsäule durchschnitten, Zerstörung der Nerven, Blutung 2W6 / KR, Lähmung ab Hüfte abwärts, -90 auf alle Aktionen
96			Wirbelsäule durchschnitten, Zerstörung der Nerven, Blutung 2W6 / KR, Lähmung ab Hals abwärts, -100 auf alle Aktionen
97			Schnitt trennt ein Bein in Unterschenkelhöhe ab, Blutung 4W6 / KR, Bw = 1
98			Schnitt trennt ein Bein in Oberschenkelhöhe ab, Blutung 5W6 / KR, Bw = 1
99			Schädelfraktur mit Gehirnschaden, Blutung 2W6 / KR, Verlust von 1w20 % Abenteuerpunkten
100			Zerstörung eines Auges, Blutung 2W6 / KR, -50 auf alle Aktionen
101			Zerstörung beider Augen und der Nase, Schädelfraktur, Blutung 3W6 / KR, kampfunfähig, blind
102			Zerstörung des Magens, innere und äußere Blutung 4W6 / KR, -30 auf alle Aktionen, Tod in 20 h
103			Rippenbruch, Zerstörung eines unwichtigeren inneren Organs, -50 auf alle Aktionen, Blutung 5W6 / KR
104			mehrfacher Rippenbruch, Treffer der Lunge, Blutung 4W6 / KR, Tod tritt in 15 KR ein, kampfunfähig
105			Schnitt ans Herz, Rippenbruch, B5, Kampfunfähig
106-110			Schädelknochen ist zerschnitten, Verlust von 1w100% Abenteuerpunkten, Blutung 2W6/KR, Gehirnverletzungen, Tod in 2 KR
111-119			Schnitt in den Brustkorb, Zerstörung, B3, Tod in 1W6 KR
120-124			Schnitt in den Hals, B4, Tod in 1w20 Sekunden
125-130			Schnitt in den Schädel, B4, Tod in 1W6 Sekunden, AZP +90, -100 auf alle Aktionen
131-140			Schnitt in den Brustkorb, Zerstörung von Herz Lunge und einigem mehr, B5, sofortiger Tod
141-144			Schnitt zerschneidet Schädel, B5, sofortiger Tod
145-151			Schnitt trennt Kopf ab, B5, sofortiger Tod
	gerade > 151		Schnitt trennt Kopf ab, B5, sofortiger Tod, weitere Attacke auf Feld rechts daneben
	ungerade > 151		Schnitt trennt Kopf ab, B5, sofortiger Tod, weitere Attacke auf Feld links daneben

4 X Rüstungsschutz überschreiten

Verletzungen durch scharfe Hieb Waffen

	links	rechts	Verletzungen durch scharfe Hieb Waffen
40	1	6	einfacher Bruch eines Fingers, Blutung 1W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit dieser Hand
	2	7	einfacher Bruch der Hand, Blutung 1W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Arm
	3	8	einfacher Bruch des Unterarms, Blutung 2W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Arm
	4	9	einfacher Bruch des Oberarms, Blutung 3W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Arm
	5	10	einfacher Bruch der Schulter, Blutung 2W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Arm
41	1	6	einfacher Bruch eines Zehs, Blutung 1W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Fuß
	2	7	einfacher Bruch eines Fuß, Blutung 1W6 / KR, Fuß unbrauchbar, -10 auf alle Aktionen mit diesem Bein
	3	8	einfacher Bruch des Unterschenkels, Blutung 2W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Bein
	4	9	einfacher Bruch des Oberschenkels, Blutung 3W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Bein
	5	10	einfacher Bruch des Beckens, Blutung 3W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Bein
42			einfacher Rippenbruch, Blutung 1W6 / KR, -10 auf alle Aktionen
43			einfacher Kieferbruch, Blutung 1W6 / KR, -20 auf alle Aktionen
44			Nase abgeschlagen, Blutung 1W6 / KR, Aussehen -40
45	1	4	Handmuskel verletzt, Blutung 1W6 / KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Arm
	2	5	Unterarmmuskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Arm
	3	6	Oberarmmuskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Arm
46	1	4	Fußmuskel verletzt, Blutung 1W6 / KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Fuß
	2	5	Unterschenkelmuskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Bein
	3	6	Oberschenkelmuskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Bein
47			Sitzmuskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -30 auf alle Aktionen
48			Nackenmuskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -30 auf alle Aktionen
49			Nerv in der Hand verletzt, Blutung 1W6 / KR, 1w3 Finger unbrauchbar, -10 bis -30 auf Aktionen mit dieser Hand
50	1	6	komplizierter oder offener Bruch eines Fingers, Blutung 2W6 / KR, -35 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	7	komplizierter oder offener Bruch der Hand, Blutung 2W6 / KR, -40 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	8	komplizierter oder offener Bruch des Unterarms, Blutung 3W6 / KR, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
	4	9	komplizierter oder offener Bruch des Oberarms, Blutung 4W6 / KR, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
	5	10	komplizierter oder offener Bruch der Schulter, Blutung 4W6 / KR, -50 auf Aktionen mit diesem Arm
51	1	6	komplizierter oder offener Bruch eines Zehs, Blutung 2W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
	2	7	komplizierter oder offener Bruch eines der Füße, Blutung 2W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
	3	8	komplizierter oder offener Bruch des Unterschenkels, Blutung 3W6 / KR, -45 auf alle Aktionen
	4	9	komplizierter oder offener Bruch des Oberschenkels, Blutung 4W6 / KR, -45 auf alle Aktionen
	5	10	komplizierter oder offener Bruch des Beckens, Blutung 4W6 / KR, -50 auf alle Aktionen
52			komplizierter oder offener Rippenbruch (1w3 Stk.), Blutung 3W6 / KR, -10 bis -30 auf alle Aktionen
53			komplizierter oder offener Kieferbruch, Blutung 2W6 / KR, -25 auf alle Aktionen
54	1	4	Handsehne verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	5	Unterarmsehne und -muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, -30 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	6	Oberarmsehne und -muskel verletzt, Blutung 4W6 / KR, -30 auf Aktionen mit diesem Arm
55	1	4	Fußsehne verletzt, Fuß unbrauchbar, Blutung 2W6 / KR, -30 auf alle Aktionen
	2	5	Unterschenkelsehne und -muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
	3	6	Oberschenkelsehne und -muskel verletzt, Blutung 4W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
56			Nackensehne und -muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, -15 auf alle Aktionen
57			Ohr abgeschlagen, -20 auf Hören, Blutung 1W6 / KR
58			Schädelbruch, starke Kopfschmerzen, Blutung 2W6 / KR, -30 auf alle Aktionen
59			leichte Verletzung des Auges, -20 auf Sehen, Blutung 2W6 / KR, -10 auf alle Aktionen
60	1	5	Hieb in die Hand, Blutung 2W6 / KR, -35 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	6	Hieb in den Unterarm, Blutung 3W6 / KR, -40 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	7	Hieb in den Oberarm, Blutung 3W6 / KR, -40 auf Aktionen mit diesem Arm
	4	8	Hieb in die Schulter, Blutung 2W6 / KR, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
61	1	5	Hieb in den Fuß, Blutung 2W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
	2	6	Hieb in den Unterschenkel, Blutung 3W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
	3	7	Hieb in den Oberschenkel, Blutung 3W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
	4	8	Hieb in die Flanke, Blutung 3W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
62			Hieb in den Hals, Blutung 4W6 / KR, Kehlkopf verletzt, 10% Erstickungstod, 50% Stummheit
63			Nackensehne zerstört und Nackenmuskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf alle Aktionen
64			Nackenmuskel zerstört und Nackensehne verletzt, Blutung 3W6 / KR, -25 auf alle Aktionen
65			Splitterbruch des Kiefers, Blutung 2W6 / KR, -30 auf alle Aktionen
66			Verletzung des Magens, innere Blutung 2W6 / KR, -15 auf alle Aktionen
67	1	5	einfacher Bruch eines Fingergelenks, Blutung 2W6 / KR, -40 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	6	einfacher Bruch des Handgelenks, Blutung 2W6 / KR, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	7	einfacher Bruch des Ellenbogens, Blutung 3W6 / KR, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
	4	8	einfacher Bruch des Schultergelenks, Blutung 3W6 / KR, -50 auf Aktionen mit diesem Arm
68	1	5	einfacher Bruch eines Zehgelenks, Blutung 2W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
	2	6	einfacher Bruch des Knöchels, Blutung 2W6 / KR, -45 auf alle Aktionen
	3	7	einfacher Bruch des Knies, Blutung 3W6 / KR, -45 auf alle Aktionen
	4	8	einfacher Bruch des Hüftgelenks, Blutung 3W6 / KR, -50 auf alle Aktionen
69			verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberarm, Blutung 4W6 / KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Arm
70			verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberschenkel, Blutung 4W6 / KR, -50 auf alle Aktionen
71			Auge verletzt, Sehverlust, Blutung 3W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
72			Splitterbruch von Rippen (1w4 Stk.), Blutung 3W6 / KR, -20 bis -80 auf alle Aktionen
73			schwerer Treffer direkt am Ohr, Ohr zerstört, Innenohr stark geschädigt, Schädelbruch, Blutung 3W6 / KR, Verlust des

	links	rechts	Verletzungen durch scharfe Hiebaffen
			Hörsinns auf dem Ohr, -40 auf alle Aktionen
74			Rippenbruch, Verletzung eines unwichtigen Organs, Blutung 3W6 / KR, -50 auf alle Aktionen
75			Sitzmuskel zerstört und Sehne verletzt, Blutung 3W6 / KR, -50 auf alle Aktionen
76			Lähmung des Beins, Blutung 2W6 / KR, -75 auf alle Aktionen
77			Rippenbruch, Verletzung der Lunge, Blutung 2W6 / KR, -75 auf alle Aktionen
78	1	5	Finger abgeschlagen, Blutung 3W6 / KR, 2 KR benommen, -40 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	6	Hand abgeschlagen, Blutung 4W6 / KR, 3 KR benommen, -10 auf alle Aktionen, Hand unbrauchbar
	3	7	Unterarm abgeschlagen, Blutung 5W6 / KR, 4 KR benommen, -10 auf alle Aktionen, Arm unbrauchbar
	4	8	Arm abgeschlagen, Blutung 6W6 / KR, 5 KR benommen, -10 auf alle Aktionen, Arm unbrauchbar
79	1	5	Zeh abgeschlagen, Blutung 3W6 / KR, 2 KR benommen, -40 auf Aktionen mit dem Fuß
	2	6	Fuß abgeschlagen, Blutung 4W6 / KR, 3 KR benommen, -30 auf alle Aktionen, Fuß unbrauchbar
	3	7	Unterschenkel abgeschlagen, Blutung 6W6 / KR, 4 KR benommen, -50 auf alle Aktionen, Bein unbrauchbar
	4	8	Bein abgeschlagen, Blutung 7W6 / KR, 5 KR benommen, -60 auf alle Aktionen, Bein unbrauchbar
80	1	5	einfacher Bruch eines Fingergelenks, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2W6 / KR, -35 auf Aktionen mit dem Arm
	2	6	einfacher Bruch des Handgelenks, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2W6 / KR, Hand unbrauchbar
	2	7	einfacher Bruch des Ellenbogens, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3W6 / KR, Arm unbrauchbar
	4	8	einfacher Bruch des Schultergelenks, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3W6 / KR, Arm unbrauchbar
81	1	5	einfacher Bruch eines Zehgelenks, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
	2	6	einfacher Bruch des Knöchels, Knorpelverletzungen iU, Blutung 2W6 / KR, Fuß unbrauchbar, -50 auf alle Aktionen
	3	7	einfacher Bruch des Knies, Knorpelverletzungen iU, Blutung 3W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
	4	8	einfacher Bruch des Hüftgelenks, Knorpelverletzungen iU, Blutung 3W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
82	1	6	Splitterbruch eines Fingers, Blutung 2W6 / KR, -25 auf Aktionen mit dem Arm
	2	7	Splitterbruch der Hand, Blutung 2W6 / KR, Hand unbrauchbar
	3	8	Splitterbruch des Unterarms, Blutung 3W6 / KR, Arm unbrauchbar
	4	9	Splitterbruch des Oberarms, Blutung 4W6 / KR, Arm unbrauchbar, 1 KR benommen
	5	10	Splitterbruch der Schulter, Blutung 3W6 / KR, Arm unbrauchbar, 2 KR benommen
83	1	6	Splitterbruch eines Zehs, Blutung 2W6 / KR, -25 auf alle Aktionen
	2	7	Splitterbruch eines der Füße, Blutung 2W6 / KR, Fuß unbrauchbar, -30 auf alle Aktionen
	3	8	Splitterbruch des Unterschenkels, Blutung 3W6 / KR, Bein unbrauchbar, -45 auf alle Aktionen
	4	9	Splitterbruch des Oberschenkels, Blutung 4W6 / KR, Bein unbrauchbar, -50 auf alle Aktionen, 1 KR benommen
	5	10	Splitterbruch des Beckens, Blutung 4W6 / KR, Bein unbrauchbar, -50 auf alle Aktionen, 2 KR benommen
84	1	4	Handmuskel zerstört und Sehne verletzt, Blutung 2W6 / KR, -30 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	5	Unterarmmuskel zerstört und Sehne verletzt, Blutung 3W6 / KR, Hand unbrauchbar
	3	6	Oberarmmuskel zerstört und Sehne verletzt, Blutung 4W6 / KR, Arm unbrauchbar
85	1	4	Fußmuskel zerstört und Sehne verletzt, Blutung 2W6 / KR, Fuß unbrauchbar, -40 auf alle Aktionen
	2	5	Unterschenkelmuskel zerstört und Sehne verletzt, Blutung 3W6 / KR, Bein unbrauchbar, -45 auf alle Aktionen
	3	6	Oberschenkelmuskel zerstört und Sehne verletzt, Blutung 4W6 / KR, Bein unbrauchbar, -45 auf alle Aktionen
86			Lähmung des Arms, Blutung 2W6 / KR, Arm unbrauchbar
87			Nerven in der Hüfte sind zerstört worden, Blutung 2W6 / KR, ein Bein vollständig gelähmt, -75 auf alle Aktionen
88			Nerven in der Schulter sind zerstört worden, Blutung 2W6 / KR, ein Arm ist vollständig gelähmt, Arm ist unbrauchbar
89	1	5	Handsehne zerstört und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	6	Unterarmsehne zerstört und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, Hand unbrauchbar
	3	7	Oberarmsehne zerstört und Muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, Arm unbrauchbar
	4	8	Schultersehne zerstört und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, Arm unbrauchbar
90	1	4	Fußsehne zerstört und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, Fuß unbrauchbar, -50 auf alle Aktionen
	2	5	Unterschenkelsehne zerstört und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
	3	6	Oberschenkelsehne zerstört und Muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
91			Rippenbruch, Rippe schrammt am Herz vorbei, Herzinfarkt, Blutung 3W6 / KR, Tod tritt in 20 KR ein, kampfunfähig
92			Bruch der Wirbelsäule, Lähmung ab der Hüfte, Blutung 2W6 / KR, -90 auf alle Aktionen
93			Schädelbruch, halbseitige Lähmung, Blutung 2W6 / KR
94			Bruch der Wirbelsäule, Lähmung ab Hals abwärts, Blutung 2W6 / KR, -100 auf alle Aktionen
95			Bruch der Wirbelsäule, Zerstörung der Nerven, Lähmung ab der Hüfte, Blutung 2W6 / KR, -90 auf alle Aktionen
96			Bruch der Wirbelsäule, Zerstörung der Nerven, Lähmung ab Hals abwärts, Blutung 2W6 / KR, -100 auf alle Aktionen
97			Hieb trennt beide Beine in Unterschenkelhöhe ab, Blutung 7W6 / KR, Bw = 1
98			Hieb trennt beide Beine in Oberschenkelhöhe ab, Blutung 9W6 / KR, Bw = 1
99			Schädelfraktur mit Gehirnschaden, Blutung 2W6 / KR, Verlust von 1w20% Abenteuerpunkten
100			Zerstörung eines Auges, Blutung 2W6 / KR, -50 auf alle Aktionen
101			Zerstörung beider Augen und der Nase, Schädelfraktur, Blutung 3W6 / KR, kampfunfähig, blind,
102			Zerstörung des Magens, innere Blutung 4W6 / KR, -30 auf alle Aktionen, Tod in 20 h
103			Rippenbruch, Zerstörung eines unwichtigen inneren Organs, -50 auf alle Aktionen, Blutung 5W6 / KR
104			mehrfacher Rippenbruch, Treffer der Lunge, Blutung 4W6 / KR, Tod tritt in 15 KR ein, kampfunfähig
105			Treffer ins Herz, Rippenbruch, Blutung 8W6 / KR, Tod tritt in 2 KR ein, kampfunfähig
106			Schädelknochen zersplittert, Verlust von 1w100% Ap, Blutung 2W6 / KR, Gehirnverletzungen, Tod in 2 KR
107 – 108			Hieb in den Brustkorb, Zerstörung der Lunge, b3, Tod in 1W6 KR
109 – 112			Hieb in den Hals, b4, Tod in 1w20 Sekunden
113 – 119			Hieb zertrümmert Schädel, b4, Tod in 1W6 Sekunden, AZP +80, -100 auf alle Aktionen
120 – 129			Hieb spaltet Brustkorb, Zerstörung von Herz, Lunge und einigem mehr, b5, sofortiger Tod
130 – 133			Hieb spaltet Schädel bis zur Mitte des Halses, b5, sofortiger Tod
134 – 140			Hieb trennt Kopf ab, b5, sofortiger Tod
141 – 150			Hieb durchtrennt Brustkorb vollständig, b5, sofortiger Tod
151			Gegner wird vertikal gespalten, b4, sofortiger Tod, Trefferpunkte > 8xRS & TP > 60, sonst 133

	link s	rechts	
152			Hieb trennt Kopf ab, b5, sofortiger Tod, weitere Attacke auf Feld rechts daneben
153			Hieb trennt Kopf ab, b5, sofortiger Tod, weitere Attacke auf Feld links daneben
gerade > 153			Hieb trennt Brustkorb ab, b5, sofortiger Tod, weitere Attacke auf Feld rechts daneben
ungerade > 153			Hieb trennt Brustkorb ab, b5, sofortiger Tod, weitere Attacke auf Feld links daneben

Bei Treffern über 153 gilt bei geraden Zahlen der erste und bei ungeraden Zahlen der zweite Treffer.

3 X Rüstungsschutz übertreffen

Verletzungen durch spitze Fernkampfaffen

(Alle außer Wurfkeule, Wurfaxt und Wurfstern)

Liegen die Trefferpunkte bei den folgenden Treffern unter dem 7-fachen den jeweiligen Rüstungsschutzes, so fällt die Waffe aus der Wunde. Liegen die TP über dem 12-fachen Rüstungsschutz, so durchschlägt das Geschöß den Körper (und fliegt in gerader Linie weiter. Falls ein weiterer Treffer erzielt wird, so veringern sich die trefferpunkte um 75%). Liegen die TP zwischen dem 7-fachen und dem 12-fachen des RS, so verbleibt die Waffe im Körper. Sie muß also erst entfernt werden (Probe Heilung, Wunden oder ein entsprechender Zauber), sonst ist keine Heilung möglich. In diesem Fall verstärken sich auch die Auswirkungen des Treffers : Extremitäten + 50%, sonstige Wahrscheinlichkeiten + 33%.

	links	rechts	Verletzungen durch spitze Fernkampfaffen
42	1	6	Knochen eines Fingers durchstoßen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf Aktionen mit dieser Hand, wenn TP > 12 x RS, ist dieser abgetrennt
	2	7	Knochen der Hand durchstoßen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	8	Knochen des Unterarms durchstoßen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf Aktionen mit diesem Arm
	4	9	Knochen des Oberarms durchstoßen, Blutung 2W6 / KR, -10 auf Aktionen mit diesem Arm
	5	10	Knochen der Schulter durchstoßen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf Aktionen mit diesem Arm
43	1	6	Knochen eines Zehs durchstoßen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf alle Aktionen, wenn TP > 12 x RS, ist dieser abgetrennt
	2	7	Knochen des Fußes durchstoßen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf alle Aktionen
	3	8	Knochen des Unterschenkels durchstoßen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf alle Aktionen
	4	9	Knochen des Oberschenkels durchstoßen, Blutung 2W6 / KR, -10 auf alle Aktionen
	5	10	Knochen des Beckens durchstoßen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf alle Aktionen
44		Rippen durchstoßen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf alle Aktionen	
45		Kiefer durchstoßen, Blutung 1W6 / KR, -20 auf alle Aktionen	
46		Nase abgeschossen, Blutung 1W6 / KR, Aussehen -40	
47	1	4	Handmuskel verletzt, Blutung 1W6 / KR, -20 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	5	Unterarmmuskel verletzt, Blutung 1W6 / KR, -20 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	6	Oberarmmuskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf Aktionen mit diesem Arm
48	1	4	Fußmuskel verletzt, Blutung 1W6 / KR, -20 auf alle Aktionen
	2	5	Unterschenkelmuskel verletzt, Blutung 1W6 / KR, -20 auf alle Aktionen
	3	6	Oberschenkelmuskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf alle Aktionen
49		Sitzmuskel verletzt, Blutung 1W6 / KR, -30 auf alle Aktionen	
50		Nackenmuskel verletzt, Blutung 1W6 / KR, -30 auf alle Aktionen	
51		Nerv in der Hand verletzt, Blutung 1W6 / KR, 1w3 Finger unbrauchbar, -10 bis -30 auf Aktionen mit dieser Hand	
52	1	4	Handsehne verletzt, Blutung 2W6 / KR, -25 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	5	Unterarmsehne und -muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, -30 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	6	Oberarmsehne und -muskel verletzt, Blutung 4W6 / KR, -30 auf Aktionen mit diesem Arm
53	1	4	Fußsehne verletzt, Blutung 2W6 / KR, -30 auf alle Aktionen
	2	5	Unterschenkelsehne und -muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
	3	6	Oberschenkelsehne und -muskel verletzt, Blutung 4W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
54		Nackensehne und -muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, -15 auf alle Aktionen	
55		Treffer ans Ohr, -20 auf Hören, Blutung 1W6 / KR	
56		leichte Verletzung des Auges, -20 auf Sehen, Blutung 2W6 / KR, -10 auf alle Aktionen	
57		Rippe durchschossen, Blutung 2W6 / KR, -10 auf alle Aktionen	
58		Verletzung des Magens, innere Blutung 2W6 / KR, äußere Blutung 2W6 / KR, -15 auf alle Aktionen	
59		Nackensehne durchschossen und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf alle Aktionen	
60		Nackenmuskel durchschossen und Sehne verletzt, Blutung 2W6 / KR, -25 auf alle Aktionen	
61		Kiefer durchschossen, Blutung 2W6 / KR, -30 auf alle Aktionen	
62	1	5	Treffer in die Hand, Blutung 1W6 / KR, -35 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	6	Treffer in den Unterarm, Blutung 2W6 / KR, -40 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	7	Treffer in den Oberarm, Blutung 2W6 / KR, -40 auf Aktionen mit diesem Arm
	4	8	Treffer in die Schulter, Blutung 1W6 / KR, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
63	1	5	Treffer in den Fuß, Blutung 1W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
	2	6	Treffer in den Unterschenkel, Blutung 2W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
	3	7	Treffer in den Oberschenkel, Blutung 2W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
	4	8	Treffer in die Flanke, Blutung 2W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
64		Treffer in den Hals, Blutung 4W6 / KR, Kehlkopf verletzt, 10% Erstickungstod, 50% Stummheit	
65	1	5	Treffer in ein Fingergelenk, Blutung 2W6 / KR, -40 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	6	Treffer in das Handgelenk, Blutung 2W6 / KR, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	7	Treffer in den Ellenbogen, Blutung 3W6 / KR, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
	4	8	Treffer in das Schultergelenk, Blutung 3W6 / KR, -50 auf Aktionen mit diesem Arm
66	1	5	Treffer in ein Zehgelenk, Blutung 2W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
	2	6	Treffer in den Knöchel, Blutung 2W6 / KR, -45 auf alle Aktionen
	3	7	Treffer in das Knie, Blutung 3W6 / KR, -45 auf alle Aktionen
	4	8	Treffer in das Hüftgelenk, Blutung 3W6 / KR, -50 auf alle Aktionen
67		schwerer Treffer direkt ans Ohr, Ohr zerstört, Innenrohr stark geschädigt, Schädelbruch, Blutung 3W6 / KR, Verlust des Hörsinns auf dem Ohr, - 40 auf alle Aktionen	
68		Auge verletzt, Blutung 3W6 / KR, -40 auf alle Aktionen	
69		Treffer in den Bauch, Organ verletzt, Blutung 2W6 / KR, -40 auf alle Aktionen	
70		Treffer in die Brust, Lunge verletzt, Blutung 2W6 / KR, -40 auf alle Aktionen	
71		Verletzung eines unwichtigeren inneren Organs, innere Blutung 2W6 / KR, äußere Blutung 1W6 / KR, -50 auf alle Aktionen	
72		Sitzmuskel durchschossen und Sehne verletzt, Blutung 2W6 / KR, -50 auf alle Aktionen	
73		verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberarm, Blutung 4W6 / KR, -50 auf Aktionen mit diesem Arm	
74		verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberschenkel, Blutung 4W6 / KR, -50 auf alle Aktionen	
75		Treffer in den Oberarm, Arterie zerfetzt, Blutung 5W6 / KR, -60 auf Aktionen mit diesem Arm	
76		Treffer in den Oberschenkel, Arterie zerfetzt, Blutung 5W6 / KR, -60 auf alle Aktionen	

	links	rechts	Verletzungen durch spitze Fernkampfaffen
77			Lähmung eines Arms, Blutung 1W6 / KR, -30 auf alle Aktionen, Arm unbrauchbar
78			Lähmung des Beins, Blutung 1W6 / KR, -75 auf alle Aktionen
79			Verletzung der Lunge, Blutung 2W6 / KR, -75 auf alle Aktionen
80	1	5	Treffer in ein Fingergelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2W6 / KR, -35 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	6	Treffer in das Handgelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2W6 / KR, Hand unbrauchbar
	3	7	Treffer in den Ellenbogen, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3W6 / KR, Arm unbrauchbar
	4	8	Treffer in das Schultergelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3W6 / KR, Arm unbrauchbar
81	1	5	Treffer in ein Zehgelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
	2	6	Treffer in den Knöchel, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2W6 / KR, Fuß unbrauchbar, -50 auf alle Aktionen
	3	7	Treffer in das Knie, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
	4	8	Treffer in das Hüftgelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
82	1	4	Handmuskel durchschossen und Sehne verletzt, Blutung 1W6 / KR, -30 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	5	Unterarmmuskel durchschossen und Sehne verletzt, Blutung 2W6 / KR, Hand unbrauchbar
	3	6	Oberarmmuskel durchschossen und Sehne verletzt, Blutung 3W6 / KR, Arm unbrauchbar
83	1	4	Fußmuskel durchschossen und Sehne verletzt, Blutung 1W6 / KR, Fuß unbrauchbar, -55 auf alle Aktionen
	2	5	Unterschenkelmuskel durchschossen und Sehne verletzt, Blutung 2W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
	3	6	Oberschenkelmuskel durchschossen und Sehne verletzt, Blutung 3W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
84			Nerven in der Hüfte zerstört, Blutung 1W6 / KR, ein Bein vollständig gelähmt, -75 auf alle Aktionen
85			Nerven in der Schulter zerstört, Blutung 1W6 / KR, ein Arm vollständig gelähmt, Arm ist unbrauchbar, -30 auf alle Aktionen
86	1	5	Handsehne durchschossen und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	6	Unterarmsehne durchschossen und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, Hand unbrauchbar
	3	7	Oberarmsehne durchschossen und Muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, Arm unbrauchbar
	4	8	Schultersehne durchschossen und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, Arm unbrauchbar
87	1	4	Fußsehne durchschossen und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, Fuß unbrauchbar, -50 auf alle Aktionen
	2	5	Unterschenkelsehne durchschossen und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
	3	6	Oberschenkelsehne durchschossen und Muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
88			Rippenbruch, Waffe schrammt am Herz vorbei, Herzinfarkt, Blutung 3W6 / KR, Tod tritt in 20 KR ein, kampfunfähig
89			Wirbelsäule durchschossen, Lähmung ab Hüfte, Blutung 2W6 / KR, -90 auf alle Aktionen
90			Treffer in den Schädel, halbseitige Lähmung, Blutung 2W6 / KR
91			Wirbelsäule durchschossen, Lähmung ab Hals abwärts, Blutung 2W6 / KR, -100 auf alle Aktionen
92			Wirbelsäule durchschossen, Zerstörung der Nerven, Blutung 2W6 / KR, Lähmung ab Hüfte abwärts, -90 auf alle Aktionen
93			Wirbelsäule durchschossen, Zerstörung der Nerven, Blutung 2W6 / KR, Lähmung ab Hals abwärts, -100 auf alle Aktionen
94			Treffer in den Schädel mit Gehirnschaden, Blutung 2W6 / KR, Verlust von 1w20% Abenteuerpunkten
95			Zerstörung eines Auges, Blutung 2W6 / KR, -50 auf alle Aktionen
96			Zerstörung beider Augen und der Nase, Schädelfraktur, Blutung 3W6 / KR, kampfunfähig, blind
97			Zerstörung des Magens, innere Blutung 3W6 / KR, äußere Blutung 3W6 / KR, -30 auf alle Aktionen, Tod in 20 h
98			Rippenbruch, Zerstörung eines unwichtigeren inneren Organs, -50 auf alle Aktionen, Blutung 3W6 / KR
99			Rippenbruch, Treffer der Lunge, Blutung 3W6 / KR, Tod tritt in 15 KR ein, kampfunfähig
100 – 103			Treffer ans Herz, Rippenbruch, Blutung 6W6 / KR, Tod tritt in 2 KR ein, Kampfunfähig
104			Treffer in den Bauchraum, Zerstörung eines Organs, B4 nach innen, -50 auf alle Aktionen
105 – 107			Treffer in den Bauchraum, Zerstörung eines Organs, mit 50% B5, sonst B4 nach innen, -50 auf alle Aktionen
108 – 110			Treffer in den Bauchraum, Zerstörung eines Organs, mit 75% B5, sonst B4 nach innen, -50 auf alle Aktionen
111			Treffer in die Lunge, B3, Erstickungstod in (2xKo + 1w100) Sekunden
112 – 114			Treffer in die Lunge, B4, Erstickungstod in (Ko + 1w100) Sekunden
115			Treffer durch die Luftröhre bis in den Magen, Tod in 1W100 Sekunden, B3, kein Rüstungsschutz
116 – 117			Treffer durch den Schild-Arm bis in die Lunge, Auswirkungen siehe 65 und 113
118 – 119			Treffer durch den Schwert-Arm bis in die Lunge, Auswirkungen siehe 65 und 113
120 – 130			Treffer ins Herz, B5, sofortiger Tod
131 – 135			Treffer in die Halswirbelsäule am Nacken, Zerstörung des Atemzentrums, B4, sofortiger Tod
136 – 138			Treffer durch Auge ins Gehirn, B4, sofortiger Tod
139 – 141			Treffer durch beide Ohren, taub, sofortiger Tod, B2
> 141			Treffer in den Kopf, Zerstörung des Schädels inklusive des Gehirns, B4, sofortiger Tod

5 X Rüstungsschutz überschreiten

Verletzungen durch spitze Waffen

	links	rechts	Verletzungen durch spitze Waffen
45	1	6	Knochen eines Fingers durchstochen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	7	Knochen der Hand durchstochen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	8	Knochen des Unterarms durchstochen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf Aktionen mit diesem Arm
	4	9	Knochen des Oberarms durchstochen, Blutung 2W6 / KR, -10 auf Aktionen mit diesem Arm
46	5	10	Knochen der Schulter durchstochen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf Aktionen mit diesem Arm
	1	6	Knochen eines Zehs durchstochen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf Aktionen mit diesem Fuß
	2	7	Knochen des Fußes durchstochen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf Aktionen mit diesem Bein
	3	8	Knochen des Unterschenkels durchstochen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf Aktionen mit diesem Bein
	4	9	Knochen des Oberschenkels durchstochen, Blutung 2W6 / KR, -10 auf Aktionen mit diesem Bein
	5	10	Knochen des Beckens durchstochen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf Aktionen mit diesem Bein
47			Rippen durchstochen, Blutung 1W6 / KR, -10 auf alle Aktionen
48			Kiefer durchstochen, Blutung 1W6 / KR, -20 auf alle Aktionen
49			Nase durchstochen, Blutung 1W6 / KR, Aussehen -40
50	1	4	Handmuskel verletzt, Blutung 1W6 / KR, -20 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	5	Unterarmmuskel verletzt, Blutung 1W6 / KR, -20 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	6	Oberarmmuskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf Aktionen mit diesem Arm
51	1	4	Fußmuskel verletzt, Blutung 1W6 / KR, -20 auf alle Aktionen
	2	5	Unterarmmuskel verletzt, Blutung 1W6 / KR, -20 auf alle Aktionen
	3	6	Oberarmmuskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf alle Aktionen
52			Sitzmuskel verletzt, Blutung 1W6 / KR, -30 auf alle Aktionen
53			Nackенmuskel verletzt, Blutung 1W6 / KR, -30 auf alle Aktionen
54			Nerv in der Hand verletzt, Blutung 1W6 / KR, 1-3 Finger unbrauchbar, -10 bis -30 auf Aktionen mit dieser Hand
55	1	4	Handsehne verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	5	Unterarmsehne und -muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, -20 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	6	Oberarmsehne und -muskel verletzt, Blutung 4W6 / KR, -20 auf Aktionen mit diesem Arm
56	1	4	Fußsehne verletzt, Fuß unbrauchbar, Blutung 2W6 / KR, -30 auf alle Aktionen
	2	5	Unterschenkelsehne und -muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
	3	6	Oberschenkelsehne und -muskel verletzt, Blutung 4W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
57			Nackensehne und -muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, -15 auf alle Aktionen
58			Stich ans Ohr, -20 auf Hören, Blutung 1W6 / KR
59			leichte Verletzung des Auges, -20 auf Sehen, Blutung 2W6 / KR, -10 auf alle Aktionen
60			Rippe durchstochen, Blutung 2W6 / KR, -10 auf alle Aktionen
61			Verletzung des Magens, innere und äußere Blutung je 1W6 / KR, -15 auf alle Aktionen
62			Kiefer Durchstochen, Blutung 2W6 / KR, -30 auf alle Aktionen
63			Stich in den Bauch, Organ verletzt, Blutung 2W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
64			Stich in die Brust, Lunge verletzt, Blutung 2W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
65			Verletzung eines unwichtigeren inneren Organs, Blutung 2W6 / KR, -50 auf alle Aktionen
66	1	5	Stich in die Hand, Blutung 1W6 / KR, -35 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	6	Stich in den Unterarm, Blutung 2W6 / KR, -40 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	7	Stich in den Oberarm, Blutung 2W6 / KR, -40 auf Aktionen mit diesem Arm
	4	8	Stich in die Schulter, Blutung 1W6 / KR, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
67	1	5	Stich in den Fuß, Blutung 1W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
	2	6	Stich in den Unterschenkel, Blutung 2W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
	3	7	Stich in den Oberschenkel, Blutung 2W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
	4	8	Stich in die Flanke, Blutung 2W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
68			Stich in den Hals, Blutung 4W6 / KR, Kehlkopf verletzt, 10% Erstickungstod, 50% Stummheit
69	1	5	Stich in ein Fingergelenk, Blutung 2W6 / KR, -40 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	6	Stich in das Handgelenk, Blutung 2W6 / KR, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	7	Stich in den Ellenbogen, Blutung 3W6 / KR, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
	4	8	Stich in das Schultergelenk, Blutung 3W6 / KR, -50 auf Aktionen mit diesem Arm
70	1	5	Stich in ein Zehgelenk, Blutung 2W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
	2	6	Stich in den Knöchel, Blutung 2W6 / KR, -45 auf alle Aktionen
	3	7	Stich in das Knie, Blutung 3W6 / KR, -45 auf alle Aktionen
	4	8	Stich in das Hüftgelenk, Blutung 3W6 / KR, -50 auf alle Aktionen
71			Nackenmuskel zerstoßen und Sehne verletzt, Blutung 2W6 / KR, -25 auf alle Aktionen
72			verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberarm, Blutung 4W6 / KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Arm
73			verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberschenkel, Blutung 4W6 / KR, -50 auf alle Aktionen
74			Ohr, -40 auf alle Aktionen
75			Auge verletzt, Sehverlust, Blutung 3W6 / KR, -40 auf alle Aktionen
76			Sitzmuskel zerstoßen und Sehne verletzt, Blutung 2W6 / KR, -75 auf alle Aktionen
77			Lähmung des Beins, Blutung 1W6 / KR, -75 auf alle Aktionen
78	1	5	Stich in ein Fingergelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2W6 / KR, -35 auf Aktionen mit diesem Arm
	2	6	Stich in das Handgelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2W6 / KR, Hand unbrauchbar
	3	7	Stich in den Ellenbogen, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3W6 / KR, Arm unbrauchbar
	4	8	Stich in das Schultergelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3W6 / KR, Arm unbrauchbar
79	1	5	Stich in ein Zehgelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2W6 / KR, -35 auf alle Aktionen
	2	6	Stich in den Knöchel, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2W6 / KR, Fuß unbrauchbar, -50 auf alle Aktionen
	3	7	Stich in das Knie, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
	4	8	Stich in das Hüftgelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
80			Verletzung der Lunge, Blutung 2W6 / KR, -75 auf alle Aktionen

	links	rechts	Verletzungen durch spitze Waffen
81	1	4	Handmuskel zerstoehen und Sehne verletzt, Blutung 1W6 / KR, -30 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	5	Unterarmmuskel zerstoehen und Sehne verletzt, Blutung 2W6 / KR, Hand unbrauchbar
	3	6	Oberarmmuskel zerstoehen und Sehne verletzt, Blutung 3W6 / KR, Arm unbrauchbar
82	1	4	Fußmuskel zerstoehen und Sehne verletzt, Blutung 1W6 / KR, Fuß unbrauchbar, -55 auf alle Aktionen
	2	5	Unterarmsehne zerstoehen und Sehne verletzt, Blutung 2W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
	3	6	Oberarmsehne zerstoehen und Sehne verletzt, Blutung 3W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
83			Lähmung des Arms, Blutung 1W6 / KR, Arm unbrauchbar
84			Nerven in der Hüfte zerstört, Blutung 1W6 / KR, Bein vollständig gelähmt, .75 auf alle Aktionen
85			nerven in der Sculter zerstört, Blutung 1W6 / KR, Arm vollständig gelähmt, Arm unbrauchbar
86	1	5	Handsehne zerstoehen und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	6	Unterarmsehne zerstoehen und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, Hand unbrauchbar
	3	7	Oberarmsehne zerstoehen und Muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, Arm unbrauchbar
	4	8	Schultersehne zerstoehen und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, Arm unbrauchbar
87	1	4	Fußsehne zerstoehen und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, Fuß unbrauchbar, -50 auf alle Aktionen
	2	5	Unterschenkelsehne zerstoehen und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
	3	6	Oberschenkelsehne zerstoehen und Muskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
88			Nackensehne zerstoehen und Muskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf alle Aktionen
89			Rippenbruch, Waffe schrammt am Herz vorbei, Herzinfarkt, Blutung 3W6 / KR, Tod tritt in 20 KR ein, kampfunfähig
90			Wirbelsäule durchstoehen, Lähmung ab Hüfte, Blutung 2W6 / KR, -90 auf alle Aktionen
91			Stich in den Schädel, halbseitige Lähmung, Blutung 2W6 / KR
92			Wirbelsäule durchstoehen, Lähmung ab Hals abwärts, Blutung 2W6 / KR, -100 auf alle Aktionen
93			Wirbelsäule durchstoehen, Zerstörung der Nerven, Blutung 2W6 / KR, Lähmung ab Hüfte abwärts, -90 auf alle Aktionen
94			Wirbelsäule durchstoehen, Zerstörung der Nerven, Blutung 2W6 / KR, Lähmung ab Hals abwärts, -100 auf alle Aktionen
95			Stich in den Schädel mit Gehirnschaden, Blutung 2W6 / KR, Verlust von 1w20% Abenteuerpunkten
96			Zerstörung eines Auges, Blutung 2W6 / KR, -50 auf alle Aktionen
97			Zerstörung beider Augen und der Nase, Schädelfraktur, Blutung 3W6 / KR, kampfunfähig, blind
98			Zerstörung des Magens, innere un äußere Blutung je 3W6 / KR, -30 auf alle Aktionen, Tod in 20 h
99			Rippenbruch, Zerstörung eines unwichtigeren Ograns, -50 auf alle Aktionen, Blutung 3W6 / KR
100			Rippenbruch, Treffer der Lunge, Blutung 3W6 / KR, Tod tritt in 15 KR ein, kampfunfähig
101 – 103			Stich ans Herz, Rippenbruch, B5, kampfunfähig
104			Stich in den Bauchraum, Zerstörung eines Ograns, B4 nach innen, -50 auf alle Aktionen
105 – 107			Stich in den Bauchraum, Zerstörung eines Organs, mit 50% B5, sonst B4 nach innen, -50 auf alle Aktionen
108 – 110			Stich in den Bauchraum, Zerstörung eines Organs, mit 75% B5, sonst B4 nach innen, -50 auf alle Aktionen
111			Stich in die Lunge, B3, Erstickungstod in (2xKo + 1w100) Sekunden
112 – 114			Stich in die Lunge, B4, Erstickungstod in (Ko + 1w100) Sekunden
115			Stich durch die Luftröhre bis in den Magen, Tod in 1W100 Sekunden, B3, kein Rüstungsschutz
116 – 117			Stich durch den Schild-Arm bis in die Lunge, Auswirkungen siehe 65 und 113
118 – 119			Stich durch den Schwert-Arm bis in die Lunge, Auswirkungen siehe 65 und 113
120 – 130			Stich ins Herz, B5, sofortiger Tod
131 – 135			Stich in die Halswirbelsäule am Nacken, Zerstörung des Atemzentrums, B4, sofortiger Tod
136 – 138			Stich durchs Auge ins Gehirn, B4, sofortiger Tod
139 – 140			Stich durch beide Ohren, B2, taub, sofortiger Tod
>140			Stich in den Kopf, Zerstörung des Schädels inklusive des Gehirns, B4, sofortiger Tod

5 X Rüstungsschutz überschreiten

Verletzungen durch stumpfe Waffen

	links	rechts	Verletzungen durch stumpfe Waffen
48	1	6	einfacher Bruch eines Fingers, -10 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	7	einfacher Bruch der Hand, -10 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	8	einfacher Bruch des Unterarms, -10 auf Aktionen mit diesem Arm
	4	9	einfacher Bruch des Oberarms, -10 auf Aktionen mit diesem Arm
	5	10	einfacher Bruch der Schulter, -10 auf Aktionen mit diesem Arm
49	1	6	einfacher Bruch eines Zehs, -10 auf alle Aktionen
	2	7	einfacher Bruch eines der Füße, -10 auf alle Aktionen
	3	8	einfacher Bruch des Unterschenkels, -10 auf alle Aktionen
	4	9	einfacher Bruch des Oberschenkels, -10 auf alle Aktionen
	5	10	einfacher Bruch der Schulter, -10 auf alle Aktionen
50			einfacher Rippenbruch, -10 auf alle Aktionen
51			einfacher Kieferbruch, -20 auf alle Aktionen
52			Nase zermatscht, Aussehen -40, Blutung 1W6 / KR
53	1	4	Handmuskel verletzt, -20 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	5	Unterarmmuskel verletzt, -20 auf Aktionen mit diesem Arm

	links	rechts	Verletzungen durch stumpfe Waffen
	3	6	Oberarmmuskel verletzt, -20 auf Aktionen mit diesem Arm
54	1	5	Fußmuskel verletzt, -20 auf alle Aktionen
	2	6	Unterschenkelmuskel verletzt, -20 auf alle Aktionen
	3	7	Oberschenkelmuskel verletzt, -20 auf alle Aktionen
	4	8	Sitzmuskel verletzt, -30 auf alle Aktionen
55		Nackенmuskel verletzt, -30 auf alle Aktionen	
56		Nerv in der Hand verletzt, 11w3 Finger unbrauchbar, -10 bis -30 auf Aktionen mit dieser Hand	
57		Nerv im Knie verletzt, BW - 2, -20 auf alle Aktionen	
58	1	6	komplizierter oder offener Bruch eines Fingers, -35 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	7	komplizierter oder offener Bruch der Hand, -40 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	8	komplizierter oder offener Bruch des Unterarms, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
	4	9	komplizierter oder offener Bruch des Oberarms, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
	5	10	komplizierter oder offener Bruch der Schulter, -50 auf Aktionen mit diesem Arm
59	1	6	komplizierter oder offener Bruch eines Zehs, -35 auf alle Aktionen
	2	7	komplizierter oder offener Bruch eines der Füße, -40 auf alle Aktionen
	3	8	komplizierter oder offener Bruch des Unterschenkels, -45 auf alle Aktionen
	4	9	komplizierter oder offener Bruch des Oberschenkels, -45 auf alle Aktionen
	5	10	komplizierter oder offener Bruch des Beckens, -50 auf alle Aktionen
60		komplizierter oder offener Rippenbruch (1w3 Stk), -10 bis -30 auf alle Aktionen	
61		komplizierter oder offener Kieferbruch, -25 auf alle Aktionen	
62	1	4	Handsehne verletzt, -20 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	5	Unterarmsehne und -muskel verletzt, -30 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	6	Oberarmsehne und -muskel verletzt, -30 auf Aktionen mit diesem Arm
63	1	4	Fußsehne verletzt, Fuß unbrauchbar, -30 auf alle Aktionen
	2	5	Unterschenkelsehne und -muskel verletzt, -35 auf alle Aktionen
	3	6	Oberschenkelsehne und -muskel verletzt, -35 auf alle Aktionen
64		Nackensehne und -muskel verletzt, -15 auf alle Aktionen	
65		Ohr abgerissen, -20 auf Hören, Blutung 1W6 / KR	
66		Schädelbruch, starke Kopfschmerzen, -30 auf alle Aktionen	
67		leichte Verletzung des Auges, -20 auf Sehen, -10 auf alle Aktionen	
68	1	5	einfacher Bruch eines Fingergelenks, -40 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	6	einfacher Bruch des Handgelenks, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
	3	7	einfacher Bruch des Ellenbogens, -45 auf Aktionen mit diesem Arm
	4	8	einfacher Bruch des Schultergelenks, -50 auf Aktionen mit diesem Arm
69	1	5	einfacher Bruch eines Zehgelenks, -40 auf alle Aktionen
	2	6	einfacher Bruch des Knöchels, -45 auf alle Aktionen
	3	7	einfacher Bruch des Knies, -45 auf alle Aktionen
	4	8	einfacher Bruch des Hüftgelenks, -50 auf alle Aktionen
70		Verletzung des Magens, innere Blutung 2W6 / KR, -15 auf alle Aktionen	
71		Splitterbruch von 1w4 Rippen, -10 bis -40 auf alle Aktionen	
72		Nackensehne zerstört und Muskel verletzt, -20 auf alle Aktionen	
73		Nackenmuskel zerstört und Sehne verletzt, -25 auf alle Aktionen	
74		Kieferknochen zermalmt, Knochen ist völlig zerstört, Aussehen -6w10, -40 auf alle Aktionen	
75		Splitterbruch des Kiefers, -30 auf alle Aktionen	
76		Auge verletzt, Sehverlust, -40 auf alle Aktionen	
77		verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberarm, -50 auf Aktionen mit diesem Arm	
78		verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberschenkel, -50 auf alle Aktionen	
79		schwerer Treffer am Ohr, Ohr zerstört, Innenohr stark geschädigt, Schädelbruch, Verlust des Hörsinns, -40 auf alle Aktionen	
80		Rippenbruch, Verletzung eines unwichtigen inneren Organs, -50 auf alle Aktionen, Blutung 3W6 / KR	
81		1w8 Rippenknochen zermalmt, Knochen sind völlig zerstört, -10 bis -80 auf alle Aktionen	
82		Sitzmuskel zerstört und Sehne verletzt, -75 auf alle Aktionen	
83		Nerven in der Hüfte sind zerstört worden, ein Bein vollständig gelähmt, -75 auf alle Aktionen	
84		Lähmung des Beins, -75 auf alle Aktionen	
85		Rippenbruch, Verletzung der Lunge, -75 auf alle Aktionen	
86	1	5	einfacher Bruch eines Fingergelenks, Knorpelverletzungen im Umfeld, -35 auf Aktionen mit dem Arm
	2	6	einfacher Bruch des Handgelenks, Knorpelverletzungen im Umfeld, -75 auf Aktionen mit dem Arm
	3	7	einfacher Bruch des Ellenbogens, Knorpelverletzungen im Umfeld, -75 auf Aktionen mit dem Arm
	4	8	einfacher Bruch des Schultergelenks, Knorpelverletzungen im Umfeld, -75 auf Aktionen mit dem Arm
87	1	5	einfacher Bruch eines Zehgelenks, Knorpelverletzungen im Umfeld, -35 auf alle Aktionen
	2	6	einfacher Bruch des Knöchels, Knorpelverletzungen im Umfeld, -75 auf alle Aktionen
	3	7	einfacher Bruch des Knies, Knorpelverletzungen im Umfeld, -75 auf alle Aktionen
	4	8	einfacher Bruch des Hüftgelenks, Knorpelverletzungen im Umfeld, -75 auf alle Aktionen
88	1	5	Finger abgerissen, Blutung 3W6 / KR, 2 KR benommen, -40 auf alle Aktionen mit dieser Hand
	2	6	Hand abgerissen, Blutung 4W6 / KR, 3 KR benommen, -10 auf alle Aktionen, Hand unbrauchbar
	3	7	Unterarm abgerissen, Blutung 5W6 / KR, 4 KR benommen, -10 auf alle Aktionen, Arm unbrauchbar
	4	8	Arm abgerissen, Blutung 6W6 / KR, 5 KR benommen, -10 auf alle Aktionen, Arm unbrauchbar
89	1	5	Zeh abgerissen, Blutung 3W6 / KR, 2 KR benommen, -40 auf alle Aktionen mit dem Fuß
	2	6	Fuß abgerissen, Blutung 4W6 / KR, 3 KR benommen, -30 auf alle Aktionen, Fuß unbrauchbar
	3	7	Unterschenkel abgerissen, Blutung 6W6 / KR, 4 KR benommen, -50 auf alle Aktionen, Bein unbrauchbar
	4	8	Bein abgerissen, Blutung 7W6 / KR, 5 KR benommen, -60 auf alle Aktionen, Bein unbrauchbar
90	1	5	Fingergelenk zerschmettert, Knorpelverletzungen im Umfeld, -40 auf Aktionen mit diesem Arm
	2	6	Handgelenk zerschmettert, Knorpelverletzungen im Umfeld, Hand unbrauchbar

	links	rechts	Verletzungen durch stumpfe Waffen
	3	7	Ellenbogen zerschmettert, Knorpelverletzungen im Umfeld, Arm unbrauchbar
	4	8	Schultergelenk zerschmettert, Knorpelverletzungen im Umfeld, Arm unbrauchbar
91	1	5	Zehgelenk zerschmettert, Knorpelverletzungen im Umfeld, -40 auf alle Aktionen, Fuß unbrauchbar
	2	6	Knöchel zerschmettert, Knorpelverletzungen im Umfeld, Fuß unbrauchbar, -60 auf alle Aktionen
	3	7	Knie zerschmettert, Knorpelverletzungen im Umfeld, Bein unbrauchbar, -85 auf alle Aktionen
	4	8	Hüftgelenk zerschmettert, Knorpelverletzungen im Umfeld, Bein unbrauchbar, -85 auf alle Aktionen
92	1	6	Splitterbruch eines Fingers, -25 auf Aktionen mit diesem Arm
	2	7	Splitterbruch der Hand, Hand unbrauchbar
	3	8	Splitterbruch des Unterarms (1-3 Elle, 4-6 Speiche), Arm unbrauchbar
	4	9	Splitterbruch des Oberarms, Arm unbrauchbar, 1 KR benommen
	5	10	Splitterbruch der Schulter, Arm unbrauchbar, 2 KR benommen
93	1	6	Splitterbruch eines Zehs, -25 auf alle Aktionen
	2	7	Splitterbruch des Fußes, Fuß unbrauchbar, -50 auf alle Aktionen
	3	7	Splitterbruch des Unterschenkels (1-3 Wade, 4-6 Schienbein), Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
	4	9	Splitterbruch des Oberschenkels, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen, 1 KR benommen
	5	10	Splitterbruch des Beckens, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen, 2 KR benommen
94	1	4	Handmuskel zerstört und Sehne verletzt, -30 auf Aktionen mit diesem Arm
	2	5	Unterarmmuskel zerstört und Sehne verletzt, Hand unbrauchbar
	3	6	Oberarmmuskel zerstört und Sehne verletzt, Arm unbrauchbar
95	1	4	Fußmuskel zerstört und Sehne verletzt, Fuß unbrauchbar, -55 auf alle Aktionen
	2	5	Unterschenkelmuskel zerstört und Sehne verletzt, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
	3	6	Oberschenkelmuskel zerstört und Sehne verletzt, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
96		Lähmung des Arms, Arm unbrauchbar	
97	1	5	Fingergelenk zerschmettert, Knorpel im Umfeld zerstört, -40 auf Aktionen mit diesem Arm
	2	6	Handgelenk zerschmettert, Knorpel im Umfeld zerstört, Hand unbrauchbar
	3	7	Ellenbogen zerschmettert, Knorpel im Umfeld zerstört, Arm unbrauchbar
	4	8	Schultergelenk zerschmettert, Knorpel im Umfeld zerstört, Arm unbrauchbar
98	1	5	Zehgelenk zerschmettert, Knorpel im Umfeld zerstört, Fuß unbrauchbar, -40 auf alle Aktionen
	2	6	Knöchel zerschmettert, Knorpel im Umfeld zerstört, Fuß unbrauchbar, -60 auf alle Aktionen
	3	7	Knie zerschmettert, Knorpel im Umfeld zerstört, Bein unbrauchbar, -85 auf alle Aktionen
	4	8	Beckengelenk zerschmettert, Knorpel im Umfeld zerstört, Bein unbrauchbar, -85 auf alle Aktionen
99		Nerven in der Schulter sind zerstört worden. Ein Arm vollständig gelähmt, Arm unbrauchbar	
100	1	6	Fingerknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1w3), -25 auf Aktionen mit diesem Arm
	2	7	Handknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1w3), Hand unbrauchbar
	3	8	Unterarmknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1w3), (1-3 Elle, 4-6 Speiche), Arm unbrauchbar
	4	9	Oberarmknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1w3), Arm unbrauchbar, 1 KR benommen
	5	10	Schulterknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1w3), Arm unbrauchbar, 2 KR benommen
101	1	6	Zehknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1w3), -25 auf alle Aktionen
	2	7	Fußknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1w3), Fuß unbrauchbar, -50 auf alle Aktionen
	3	8	Unterschenkelknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1w3), Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
	4	9	Oberschenkelknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1w3), Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
	5	10	Beckenknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1w3), Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen, 2 KR benommen
102	1	4	Handsehne zerstört und Muskel verletzt, -20 auf Aktionen mit dieser Hand
	2	5	Unterarmsehne zerstört und Muskel verletzt, Hand unbrauchbar
	3	6	Oberarmsehne zerstört und Muskel verletzt, Arm unbrauchbar
103	1	4	Fußsehne zerstört und Muskel verletzt, Fuß unbrauchbar, -50 auf alle Aktionen
	2	5	Unterschenkelsehne zerstört und Muskel verletzt, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
	3	6	Oberschenkelsehne zerstört und Muskel verletzt, Bein unbrauchbar, -75 auf alle Aktionen
104		leichte Gehirnerschütterung, -20 auf alle Aktionen, AZP +20, bewußtlos für (2W100 - 2*Ko) Sekunden	
105		Gehirnerschütterung, -50 auf alle Aktionen, AZP +50, bewußtlos für (2W100 - Ko) Sekunden	
106		schwere Gehirnerschütterung, Bewußtlosigkeit, -70 auf alle Aktionen, AZP +70	
107		Kehlkopf zertrümmert, Tod durch Ersticken in (3+Ko + 1W100) Sekunden	
108		Schlag reißt Unterkiefer ab, Stummheit, Blutung 2W6 / KR, Aussehen - 7w20	
109		Rippenbruch, Rippe schrammt am Herz vorbei, Herzinfarkt, Blutung 3W6 / KR, Tod tritt in 20 KR ein, kampfunfähig	
110		Bruch der Wirbelsäule, Lähmung ab Hüfte, -90 auf alle Aktionen	
111 – 112		Schädelbruch, halbseitige Lähmung (1-3 links, 4-6 rechts), -90 auf alle Aktionen	
113		Bruch der Wirbelsäule, Lähmung ab Hals Abwärts, -100 auf alle Aktionen	
114		Bruch der Wirbelsäule, Zerstörung der Nerven, Lähmung ab Hüfte abwärts, -90 auf alle Aktionen	
115		Bruch der Wirbelsäule, Zerstörung der Nerven, Lähmung ab Hals Abwärts, -100 auf alle Aktionen	
116		Schädelfraktur mit Gehirnschaden, Verlust von 1w20% Abenteuerpunkten	
117		Zerstörung eines Auges, -50 auf alle Aktionen, Blutung 1W6 / KR	
118		Zerstörung beider Augen und der Nase, Schädelfraktur, kampfunfähig, blind, Blutung 3W6 / KR	
119		Zerstörung des Magens, innere Blutung 4W6 / KR, -30 auf alle Aktionen, Tod in 20 h	
120		Rippenbruch, Zerstörung eines unwichtigeren Organs, -50 auf alle Aktionen, Blutung 3W6 / KR	
121		mehrfacher Rippenbruch, Zerstörung der Lunge, Tod tritt in 15 KR ein, kampfunfähig	
122		Rippenbruch, Rippe trifft Herz, Herz ist zerstört, Tod tritt in 2 KR ein, kampfunfähig	
123-133		Schlag bricht Genick, sofortiger Tod	
134-143		Schlag zertrümmert Schädeldecke sofortiger Tod	
144-153		Schlag zerdrückt Brustkorb, Bruch des Brustbeins und der Rippen, sofortiger Tod	

	links	rechts	Verletzungen durch stumpfe Waffen
154-160			Schädelknochen ist zermalmt, Verlust von 1w100% Abenteuerpunkten, Gehirnverletzungen, Tod in 2 KR, Schlag treibt Kopf zwischen die Schultern. Es wäre interessant zu sehen, wohin sich die einzelnen Teile verschoben haben, allendings nur für Andere : sofortiger Tod. Es wird einiges an Knochen zermalmt und an Muskeln und Sehnen zerstört
	ungerade > 160		Schlag reißt Kopf ab, B5, sofortiger Tod, weitere Attacke auf Feld rechts daneben
	gerade > 160		Schlag reißt Kopf ab, B5, sofortiger Tod, weitere Attacke auf Feld links daneben
Stoßwaffen, waffenloser Kampf > 160			Schlag reißt Kopf ab, B5, sofortiger Tod, weitere Attacke auf Feld dahinter

10 X Rüstungsschutz überschreiten

Patzertabellen

Attackepatzer und Paradedatzer

Nach jedem Attackepatzer ist die Attackeserie für diese Kampfrunde beendet, nach einem Paradedatzer kann man, wenn nichts anderes dort steht (Waffe zerbrochen, keine Parade...), weiter parieren. Je nachdem, womit man angreift oder pariert, wird in der entsprechenden Tabelle ein offener W100 Wurf durchgeführt:

Patzer mit Nahkampfwaffen

Wurf	Auswirkung
1 – 20	keine Auswirkungen (Außer, daß natürlich die Attackeserie zuende ist).
21 – 30	Verlust der Initiative in der nächsten Kampfrunde.
31 – 40	Falls es Mitkämpfer gibt, die in Reichweite sind: Behinderung dieser, Initiative liegt beim Gegner in der nächsten Kampfrunde.
41 – 60	Prellung am Handgelenk: 1W6 Schadenspunkte (Bei 6 entgleitet die Waffe der Hand und liegt in 1W3 Meter Entfernung).
61 – 75	Aktion am Rande des Sichtfeldes führt zu sekundenlanger Verwirrung: Für nächste Parade nur halben Paradewert.
76 – 90	Gestürzt (1 Schadenspunkt); 2KR keine Initiative und halbe Parade, danach wieder Stand und normaler Kampf.
91 – 95	Waffe zerbrochen (Wenn Bruchfaktor erreicht), sonst aus der Hand geschlagen (1W6 Meter Entfernung).
96 – 100	Schwer gestürzt (1W6 Schadenspunkte); 2 KR keine Initiative, 1 Attacke keine Parade und 1KR nur halbe Parade, Waffe zerbrochen (Wenn Bruchfaktor erreicht).
101 – 125	Ein Reflex verwirrt den Charakter, Attacke auf Feld links neben dem Charakter (Wenn leer, auf Feld rechts); keine Parade gegen vorne stehenden Gegner für 1 KR.
126 – 150	Der Schlag auf festes Objekt läßt Waffe zerbrechen (Wenn Bruchfaktor erreicht) und verwirrt den Charakter. 1 KR keine Attacke und Parade.
151 – 175	6. Sinn warnt vor Attacke von hinten. Beim Herumwirbeln Verlust der Waffe, diese kommt ungünstig auf und zerbricht (bei Erreichen des Bruchfaktors). Verlust der Standfestigkeit. 1 KR keine Parade und 3 KR keine Attacke.
176 – 185	Der Gegner entkommt dem Schlag. Du nicht (HÄHÄHÄ): Treffer durch eigene Waffe mit vollen Auswirkungen und keine Parade für 2 KR.
186 – 191	Guter Schlag, aber der eigene Kopf hält ihn nicht aus ... W100 KR bewußtlos.
192 – 195	Kritischer Treffer des eigenen Körpers mit einem Bonus von 20 Punkten auf den kritischen Wurf führt wahrscheinlich zur Kampfunfähigkeit.
196 – 200	Verrenkung der Wirbelsäule führt zum Abklemmen diverser Nerven: Lähmung von der Taille abwärts.
201 +	Kritischer Treffer des eigenen Körpers mit einem Bonus von 50 Punkten auf den kritischen Wurf. Herzliches Bei(l)leid...

Patzer Fernkampfaffen ohne Sehnen

Wurf	Auswirkungen
1 – 30	keine Auswirkungen.
31 – 40	Nächste Kampfrunde eine Attacke weniger als Maximum möglich.
41 – 60	1W6 Meter links vorbei.
61 – 75	1W6 Meter rechts vorbei.
76 – 90	Aktion am Rande des Sichtfeldes führt zu sekundenlanger Verwirrung: Für nächste KR nur halben Attackepool.
91 – 95	Waffe 1W20 Meter weit geworfen, Richtung zufällig.
96 – 100	Mit Waffe hängengeblieben, liegt im Feld hinter dem Charakter.
101 – 125	Arm verstaucht: 1W6 Schadenspunkte.
126 – 150	Du stößt mit der Waffe gegen ein festes Objekt. Waffe zerbricht, wenn Bruchfaktor erreicht. 1 KR keine Attacke und Parade.
151 – 175	6. Sinn warnt vor Attacke von hinten. Beim Herumwirbeln triffst Du doch glatt etwas hartes und zerbrichst die Waffe, wenn der Bruchfaktor erreicht ist. Verlust der Standfestigkeit. 1 KR keine Parade und 3 KR keine Attacke.
176 – 185	Der Gegner entkommt dem Schuß. Du nicht (HÄHÄHÄ): Du triffst mit voller Kraft Dich selbst. Gib dir ruhig deine eigenen Trefferpunkte...
186 – 191	Gestolpert, hingefallen, aber den Sturz glücklicherweise mit dem Kopf abgefangen: W100 KR bewußtlos.
192 – 195	Du schießt Dir in Dein eigenes Bein, hast aber gut gezielt: Der kritische Treffer mit 20 Punkten Bonus führt wahrscheinlich zur Kampfunfähigkeit.
196 – 200	Die befreundete Figur, die am nächsten zum Ziel stand, wurde voll getroffen. Kritisch! Sie wird sich bedanken ...
201 +	Wir wissen nicht, wie Du es geschafft hast, aber das Ergebnis spricht für sich: kritischer Treffer auf Dich selbst mit 50 Punkten Bonus. Herzliches Beileid...

Patzer Fernkampfaffen mit Sehnen

Wurf	Auswirkungen
1 - 30	keine Auswirkungen
31 - 40	Nächste Kampfrunde eine Attacke weniger als Maximum möglich.
41 - 60	1W20 Meter links vorbei.
61 - 75	1W20 Meter rechts vorbei.
76 - 90	Aktion am Rande des Sichtfeldes führt zu sekundenlangem Verwirrung: Für nächste Attacke nur halben Attackewert.
91 - 95	Sehne angerissen, reißt mit 50% pro Schuß.
96 - 100	6. Sinn warnt vor Attacke von hinten. Beim Herumwirbeln triffst Du doch glatt etwas hartes und zerbrichst die Waffe, wenn der Bruchfaktor erreicht ist. Verlust der Standfestigkeit. 1 KR keine Parade und 3 KR keine Attacke.
101 - 125	Sehne gerissen, hat Arm getroffen, 2 W6 Schadenspunkte.
126 - 150	Du stößt mit der Waffe gegen ein festes Objekt. Waffe zerbricht, wenn Bruchfaktor erreicht. 1 KR keine Attacke und Parade.
151 - 175	Sehne gerissen. (wechseln...)
176 - 185	Der Gegner entkommt dem Schuß. Du nicht (HÄHÄHÄ): Du schießt mit voller Kraft in dein eigenes Bein. Gib dir ruhig deine eigenen Trefferpunkte...
186 - 191	Gestolpert, hingefallen, aber den Sturz glücklicherweise mit dem Kopf abgefangen: W100 KR bewußtlos.
192 - 195	Du schießt Dir in Dein eigenes Bein, hast aber gut gezielt: Der kritische Treffer mit 20 Punkten Bonus führt wahrscheinlich zur Kampfunfähigkeit.
196 - 200	Die befreundete Figur, die am nächsten zum Ziel stand, wurde voll getroffen. Kritisch! Sie wird sich bedanken ...
201 +	Wir wissen nicht, wie Du es geschafft hast, aber das Ergebnis spricht für sich: kritischer Treffer auf Dich selbst mit 50 Punkten Bonus. Herzliches Beileid...

Patzer ohne Waffen

Wurf	Auswirkungen
1 - 20	keine Auswirkungen (Außer, daß natürlich die Attackeserie zuende ist).
21 - 30	Verlust der Initiative in der nächsten Kampfrunde.
31 - 40	Falls es Mitkämpfer gibt, die in Reichweite sind: Behinderung dieser, Initiative liegt bei deren Gegner in der nächsten Kampfrunde.
41 - 60	Prellung am Handgelenk: 1W6 Schadenspunkte.
61 - 75	Aktion am Rande des Sichtfeldes führt zu sekundenlanger Verwirrung: Für nächste Parade nur halben Paradowert.
76 - 90	Gestürzt (1 Schadenspunkt); 2KR keine Initiative und halbe Parade, danach wieder Stand und normaler Kampf.
91 - 95	Bei 01-96 auf W100 schwere Prellung am Handgelenk (2W6 Schadenspunkte), Bei 97-98 Bänder gerissen (3W6 Schadenspunkte), Hand unbrauchbar Bei 99-00 Hand gebrochen (3W6 Schadenspunkte), Hand bei Bruch unbrauchbar.
96 - 100	Schwer gestürzt (1W6 Schadenspunkte); 2 KR keine Initiative, 1KR keine Parade und 1 KR nur halbe Parade, bei 60-90 auf W100 Hand oder Fuß gebrochen, bei 91-00 Bänder gerissen (1,2-rechte Hand, 3,4-linke Hand, 5-rechter Fuß, 6-linker Fuß, 3W6 Schadenspunkte)
101 - 125	Ein Reflex verwirrt den Charakter, Attacke auf Feld links neben dem Charakter (Wenn leer, auf Feld rechts); keine Parade gegen vorne stehenden Gegner für 1 KR.
126 - 150	Der Schlag auf festes Objekt läßt bei 99-00 auf W100 Hand brechen (3W6 Schadenspunkte) und verwirrt den Charakter. 1 KR keine Attacke und Parade.
151 - 175	6. Sinn warnt vor Attacke von hinten. Beim Herumwirbeln triffst Du doch glatt etwas hartes und brichst Dir bei 99-00 auf W100 die Hand, Dumm sowas ...(3W6 Schadenspunkte).Verlust der Standfestigkeit. 1 KR keine Parade und 3 KR keine Attacke.
176 - 185	Der Gegner entkommt dem Schlag. Du nicht (HÄHÄHÄ): Du schlägst mit voller Kraft vor etwas recht weiches. Gib dir ruhig deine eigenen Trefferpunkte...
186 - 191	Gestolpert, hingefallen, aber den Sturz glücklicherweise mit dem Kopf abgefangen: W100 KR bewußtlos.
192 - 195	Irgendetwas (War es Deine eigene Hand ?) trifft Dich von hinten. Der kritische Treffer mit 20 Punkten Bonus (stumpfe Waffen) führt wahrscheinlich zur Kampfunfähigkeit.
196 - 200	Verrenkung der Wirbelsäule führt zum Abklemmen diverser Nerven: Lähmung von der Taille abwärts.
201 +	Der Himmel fällt Dir auf den Kopf: kritischer Treffer stumpfe Waffen mit 50 Punkten Bonus. Herzliches Beileid...

Rüstungen

Seit Urzeiten haben die Menschen versucht, ihren Körper sowohl gegen die Attacken von Menschen als auch Tieren zu schützen. Die frühesten Schutzarten bestanden aus Tierhäuten, in die sich der Urmensch kleidete. Sie schützten ihn vor den reißenden Klauen angreifender Tiere und schwächten den Schaden, der durch Steine und Keulen entstand, ab.

Der Schritt von den einfachen Häuten und Fellen zu den besonders gestalteten Rüstungen war einfach genug. Die ersten Rüstungen wurden aus allgemein zugänglichen Materialien gefertigt:

Tierhäuten, Horn, Holz, Knochen oder Stoff. Unglücklicherweise existieren heutzutage, wegen ihrer vergänglichen Struktur, nur noch wenige dieser frühen Rüstungen. Jedoch gibt es einerseits noch reichlich primitive Kulturen, andererseits eine ausreichende Anzahl von Abbildungen früher Kunstformen, so daß man sich ein gutes Bild von diesen Rüstungen machen kann.

Im allgemeinen gibt es vier Anforderungen an eine Rüstung:

1. Eine Rüstung muß geschmeidig genug sein, um dem Träger Bewegungsfreiheit zu garantieren.
2. Sie muß leicht genug sein, um getragen werden zu können, ohne den Träger zu ermüden.
3. Sie muß gegen die Waffen des Gegners schützen.
4. Sie muß fantastisch genug sein, um das Ego des Trägers zu befriedigen.

Diese vier Punkte haben die Gestaltung der Rüstungen in fast jeder Kultur und Zeitperiode beeinflußt.

Die frühesten Rüstungen boten beides: Polsterung und Verzierungen. Die Hautrüstung konnte durch Härten verbessert werden. Das Ziehen des Leders lieferte sogar eine noch widerstandsfähigere Rüstung und das Hinzufügen von Horn-, Knochen- oder Holzplatten steigerte den Schutz der Lederrüstung.

Holz war ein sehr gebräuchliches Material bei der Herstellung der frühen Rüstungen. Es war einfach, Schilder aus Baumscheiben herzustellen und Helme aus dem Holz herauszuschneiden. Hölzerne Körperrüstungen hatten gewöhnlich die Form von Platten oder Schuppen und waren auf einem ledernen Träger befestigt.

Viele Kulturen klebten oder banden Stöcke oder Rohre zusammen, um sie als Schilder oder Körperrüstungen zu verwenden.

Es wurden auch verschiedene Kleiderarten als Rüstungen benutzt. Als Beispiel kann man hier die aus Kord bewebte und den gesteppten Waffenrock anführen.

Mit der Einführung des Metalls wurden die ersten wirklich effektiven Rüstungen gefertigt. Metall ist nämlich hart genug, um gegen die Hiebe einer Keule, eines Schwertes und einer Axt genauso gut zu schützen wie gegen die Stiche von Speeren und Pfeilen. Wegen seiner Festigkeit konnte Metall in dünnen Platten gefertigt werden, so daß die Rüstungen nicht zu schwer wurden. Seine Verformbarkeit machte es möglich, die Rüstungen zu reparieren und neu anzupassen, so daß sie nicht zu schwerfällig wurden. Metall ließ sich auch gravieren, polieren und mit Einlegearbeiten versehen.

Die Rüstungsarten

Die Rüstungen können aufgrund ihrer Hauptbestandteile und ihrer Herstellungsverfahren in die drei folgenden Grundgruppen eingeordnet werden:

1. Einfache Stoff- und Leder- Rüstungen,
2. Rüstungen, bei denen verstärkende Teile auf einen Träger aufgesetzt werden und
3. Rüstungen, die keinen Träger benötigen.

Die Waffentabelle ist unter Berücksichtigung dieser Klassen erstellt worden und jede Rüstung in die entsprechende Grundklasse eingeordnet worden.

Grundklasse 1 : einfache Stoff- und Lederrüstungen

Diese weichen Rüstungen werden ohne Holz- oder Metallverstärkungen gebaut. Obwohl die Rüstungen dieser Art alleine getragen werden können, werden sie häufig unter vielen der schwereren Rüstungen getragen. Die folgenden Rüstungen werden dieser Gruppe zugeordnet: dünne, normale und schwere Kleidung (cloth); weiche und harte Lederrüstung (leather), cuir-bouilli, gesteppter Waffenrock (quilt), wattierter Waffenrock (padded) und gewebte Rüstungen (woven).

Dünne Kleidung besteht aus Leinen, **normale Kleidung** kann amn dem heutigen Jeansstoff in etwa gleichsetzen und **schwere Kleidung** wiederum ist zwei bis drei Schichten normaler Kleidung gleichzusetzen.

Die **gewebten Rüstungen** bestehen aus Kord oder Riedgras und gleichen einer heutigen Fußmatte oder einem Teppich.

Eine **weiche Lederrüstung** ist dem äußeren einer Lederjacke äquivalent und eine **harte Lederrüstung** entspricht einer annähernd fünf Millimeter dicken Lederschicht.

Cuir-bouilli besteht aus Leder, das in Öl gekocht wurde. In diesem Zustand kann es in die gewünschte Form gepaßt werden und wird nach dem Trocknen sehr hart.

Der **gesteppte Waffenrock** besteht aus zwei Lagen Stoff, zwischen die Baumwolle oder ein ähnliches Material gepackt wurde. Der **wattierte Waffenrock** hingegen besteht aus einer vier bis acht Zentimeter dicken Lage Filz.

Grundklasse zwei: Rüstungen mit verstärkenden Teilen

Diese Rüstungen bestehen aus irgendeiner Art von schützender Platte, die auf einem Leder- oder Stoff- Träger befestigt ist. Die Rüstungsarten, die in dieser Gruppe gefunden werden können, sind: Ringpanzer (ring mail), beschlagene Rüstung (studded armour oder pourpoint), Bezainted-Panzer , Schuppenpanzer (jazeraint oder scale armour), und Brigandine-Rüstung.

Der **Ringpanzer** besteht aus einfachen Metallringen, die auf einen geeigneten Träger, normalerweise Leder, genäht wurden.

Die **beschlagene Rüstung** besteht, wie der Name schon sagt, aus Metallbeschlägen, die auf einem geeigneten Träger befestigt sind.

Der Name des **Bezainted-Panzers** kommt von den Metallscheiben, die mittelalterlichen Geldstücken ähneln. Diese sind mittels Beschlägen auf einem geeigneten Träger gesichert.

Der **Schuppenpanzer** besteht aus Schuppen verschiedener Größen, die auf einen geeigneten Träger genäht oder genietet sind.

Die **Brigandine-Rüstung** schließlich besteht aus Schuppen, die auf die Innenseite einer Lederhülle genietet und dann mit einer weiteren Schicht Leder bedeckt werden.

Grundklasse drei: Rüstungen ohne Träger

Die Rüstungen dieser Klasse bestehen aus kleineren Stücken eines Materials, normalerweise Metall, die miteinander verbunden sind, ohne auf einem Träger befestigt zu sein.

Zum Beispiel : Ein Kettenhemd besteht vollständig aus Metallringen, die miteinander verbunden sind und es gibt hier keinen Träger, auf dem sie befestigt sind. Folgende Rüstungsarten sind in dieser Gruppe zusammengefaßt : Kettenpanzer (mail), Plättchen-Rüstung (lamellar oder splint armour), Plättchenrüstung (laminated plate) und Ritterrüstung (plate).

Der **Kettenpanzer** ist ein Gewebe aus kleinen Metallringen. Die gebräuchlichste Form besteht aus vier Metallringen, die durch einen fünften so verbunden sind, daß sie in dieser Zusammensetzung flach aufliegen. Die Kettenglieder werden aus Draht, welcher eng um eine Zylindrische Stange gewickelt wird, gefertigt. Dadurch, daß der Draht bei jeder vollendeten Windung abgeschnitten wird, kann eine Vielzahl völlig gleicher Ringe erstellt werden. Bei besseren Kettenpanzern wurden die Enden der Ringe fast immer zusammengenietet, da ein einfaches Zusammenhämmern die Struktur der Rüstung schwächt.

Der **Barrenkettenpanzer** unterscheidet sich von dem normalen, dadurch, daß zwei verschiedene Arten von Gliedern benutzt werden: Zum einen die oben beschriebenen Ringe und zum anderen ein Ring mit einem Längsbarren darin. Diese Ringe werden normalerweise aus einer Metallplatte geschlagen. Diese Kettenrüstungen wurden im mittleren Osten und in Indien getragen.

Das **Kettenhemd** ist eine Variation des normalen Kettenpanzers, bei der die Ringe dicker sind und dichter beieinanderstehen.

Der **verstärkte (augmented) Kettenpanzer** besteht aus einem normalen Kettenpanzer, bei dem Lederstreifen durch die Kettenglieder gezogen wurden.

Die **Plattenrüstung** besteht aus Metallstreifen, die sich überlappen und die gelenkig miteinander verbunden sind.

Die **Plättchenrüstung**, auch **Splinterrüstung** genannt, besteht aus einer Vielzahl zusammengebundener Splinte oder Plättchen. Die Größe der einzelnen Stücke hängt von der jeweils zu bedeckenden Körperstelle ab.

Die **Ritterrüstung** wiederum besteht aus großen Metallstücken, die entweder über eine andere Rüstung getragen werden, oder die durch eine Vielzahl von Strippen, Schnüren, Schnallen und/oder Schrauben miteinander verbunden sind. Die **gerippte Ritterrüstung** ist ein Abkömmling der normalen Ritterrüstung mit vielen künstlerischen Rippen, die auch dazu dienten, den Schlag einer Waffe abzulenken. Eine durchschnittlich ausgestattete Ritterrüstung des frühen 15. Jahrhunderts wog an die 25 bis 30 Kilogramm (55 bis 66 Pfund), aber eine durchtrainierte Person konnte den meisten Aktivitäten nachgehen, ohne sich zu überfordern; Neuste Experimente haben bewiesen, daß jemand in voller Rüstung ohne allzugroße Probleme, laufen, springen, sich hinlegen und wieder aufstehen kann.

Der größte Nachteil dieser Rüstung liegt nicht in ihrem Gewicht, sondern daran, daß man in ihr schläfrig wird. Dies resultiert sowohl aus dem Sauerstoffmangel, der durch die schlechte Belüftung, als auch dem Wasserverlust, der durch das Schwitzen bei der sich entwickelnden Hitze und körperlichen Anstrengungen, entsteht.

Erklärungen zur Tabelle der Rüstungen

Der Bewegungsmalus gibt an, wieviele Bewegungspunkte zusätzlich zu den bereits durch das Gewicht verlorenen, durch die Behinderung, die die Rüstung verursacht, verloren gehen.

Das Gewicht ist das durchschnittliche Gewicht einer derartigen Rüstung für einen durchschnittlich großen Menschen (180cm). Bei kleineren bzw. größeren Wesen ändert sich das Gewicht prozentual zu ihrer Größe (die Rüstung eines 100cm großen Hobbis würde also nur 56% des angegebenen Gewichts wiegen).

Die Preise geben die Kosten für eine einfache Ausführung an, die zwar meistens paßt (75%, daß kein weiterer Bewegungspunkt abgezogen wird [gilt nur für Eisenrüstungen]), aber in die keinerlei

Verzierungen oder Spezialwünsche eingearbeitet werden. Die dann zu erfolgende Preissteigerung liegt im Ermessen des Meisters.

Es ist natürlich ohne weiteres möglich, mehrere Rüstungen zu kombinieren, außer die Rüstungsteile passen absolut nicht zu einander. (z.B. eine Ritterrüstung über einer Plattenrüstung ist ein Scherz, oder?) Wenn Rüstungen kombiniert werden, addieren sich die Rüstungsschutzwerte (Ausnahme: Magie; hier wird nur der Rüstungsschutz der obersten Rüstung gewertet) und die Bewegungsmali!

Die Tabelle der Rüstungen

	Rüstungsname	Rüstungsschutz bei					Preis (SS)	Bewegungs- malus	Gewicht
		Schnitt	scharfe Hieb	Stich	stumpfe Hieb	Magie			
Einfache Stoff- und Lederrüstungen									
I	dünne Kleidung	1	0	0	0	1	2	0	1,3 kg
II	normale Kleidung	2	0	0	0	1	15	0	2,5 kg
III	schwere Kleidung	3	1	1	1	2	24	1	3,7 kg
IV	weiche Lederkleidung	2	1	1	1	5 – 6	75	1	3,7 kg
V	harte Lederkleidung	3	2	3	1	7 – 8	162	1	5 kg
VI	Cuir – bouilli	5	3	5	1	9 – 10	393	1	5 kg
VII	gesteppter Waffenrock	3	1	2	2	2	129	1	5 kg
VIII	wattierter Waffenrock	4	1	2	3	2	191	1	5 kg
IX	gewebte Kordrüstung	4	2	3	2	3	243	2	5 kg
Rüstungen mit verstärkenden Teilen									
X	Ringpanzer auf III	5	3	3	1	7 – 8	90	1	7,5 kg
XI	Ringpanzer auf IV	4	3	3	1	7 – 8	241	1	7,5 kg
XII	Ringpanzer auf V	5	4	5	1	7 – 8	225	2	10 kg
XIII	Ringpanzer auf VII	5	3	4	2	7 – 8	195	2	10 kg
XIV	beschlagene III	3	1	1	1	7 – 8	72	1	6 kg
XV	beschlagene IV	3	1	1	1	7 – 8	120	1	6 kg
XVI	beschlagene V	4	2	3	1	11 – 12	210	2	7,5 kg
XVII	bezainted IV	6	5	3	1	7 – 8	270	2	7,5 kg
XVIII	bezainted V	7	6	5	1	11 – 12	360	2	10 kg
XIX	bezainted VI	8	7	7	1	11 – 12	176	2	10 kg
XX	bezainted VII	6	5	4	2	7 – 8	96	2	10 kg
XXI	Schuppenpanzer auf V	7	6	4	1	9 – 12	108	2	10 kg
XXII	Schuppenpanzer auf VI	8	7	6	1	9 – 12	161	2	10 kg
XXIII	Hartholzschuppenpanzer	6	5	4	1	9 – 12	85	2	10 kg
XXIV	Horn/Knochenschuppenpanzer	8	7	9	1	9 – 12	138	2	15 kg
XXV	Metallschuppenpanzer	9	8	8	1	17, 19	169	2	20 kg
XXVI	Hartholz – Brigandine	6	6	5	2	9 – 12	90	3	13 kg
XXVII	Horn/Knochen-Brigandine	8	8	7	2	9 – 12	139	3	15 kg
XXVIII	Metall – Brigandine	9	9	8	2	17, 19	157	3	22 kg

	Rüstungsname	Rüstungsschutz bei					Preis (SS)	Bewegungsmalus	Gewicht
		Schnitt	scharfe Hieb	Stich	stumpfe Hieb	Magie			
Rüstungen ohne Träger									
XXIX	Kettenpanzer	7	6	2	1	13 – 16	85	1	20 kg
XXX	Kettenhemd	9	7	4	1	13 – 16	110	2	22 kg
XXXI	verstärkter Kettenpanzer	9	7	5	1	13 – 16	121	2	22 kg
XXXII	Barrenkettenpanzer	8	6	3	1	13 – 16	81	2	20 kg
XXXIII	kombinierte Kettenrüstung	8	7	5	1	13 – 16	110	2	22 kg
XXXIV	Plattenrüstung	9	9	9	1	17, 19	196	2	20 kg
XXXV	VI.-Plättchenrüstung	8	7	7	1	9, 11	132	3	10 kg
XXXVI	Hartholzplättchenrüstung	6	6	5	1	9, 11	81	3	10 kg
XXXVII	Horn / Knochen – Plättchenrüstung	8	7	7	1	9, 11	132	3	13 kg
XXXVII	Metallplättchenrüstung	9	9	8	1	17, 19	162	3	18 kg
XXXIX	Ritterrüstung	11	11	11	1	20	257	2	25 kg
XXXX	gerippte Ritterrüstung	12	12	12	1	20	304	2	25 kg

Zusatzrüstungen

	Rüstungsname	Rüstungsschutz bei					Preis (SS)	Bewegungsmalus	Gewicht
		Schnitt	scharfe Hieb	Stich	stumpfe Hieb	Magie			
I	Helm	3	4	4	1	–	15	0	1 kg
II	Vollhelm	11	11	11	1	–	30	0	2,5 kg
III	Vollhelm mit Visier	11	9	8	1	–	45	0	2,5 kg
IV	Armschienen Leder	3	2	3	2	A	15	1	1 kg
V	Armschienen Eisen	6	4	6	1	B	25	1	3 kg
VI	Lederhandschuhe	2	1	0	1		15	0	0,5 kg
VII	Eisenhandschuhe	5	2	2	1		20	0	1 kg
VIII	Beinschienen Leder	3	2	3	2	A	20	1	1,5 kg
IX	Beinschienen Eisen	6	4	6	1	B	30	1	4 kg
X	Lederstiefel	2	1	0	1	A	15	0	2 kg
XI	Eisenstiefel	5	2	2	1	B	25	1	3 kg

Wenn alle der Zusatzrüstungen, die in der Spalte Rüstungsschutz bei Magie mit dem Buchstaben A markiert sind, zusätzlich zu einer Rüstung, die den Rüstungsschutz gegen Magie 9 hat, getragen werden, so erhöht sich der Rüstungsschutz auf 10!

Der Rüstungsschutz gegen Magie kann ebenfalls um 1 erhöht werden, falls man eine Rüstung mit Rüstungsschutz gegen Magie 13, 17 oder 9 trägt, und die mit B gekennzeichneten Zusatzrüstungen anlegt.

Waffentabellen

Erklärungen der einzelnen Spalten in der nachfolgenden Tabelle der Waffen:

- Name:** Name der entsprechenden Waffe.
- Art:** Gruppe, zu der die Waffe zugeordnet wird.
- Länge:** Länge der Waffe in cm.
- Gewicht:** Gewicht der Waffe in g.
- Dex:** Gibt an, wie groß die zusätzliche Zeit ist, die diese Waffe für eine Attacke braucht. Dieser Wert ersetzt in der Tabelle der Waffenklassen auf Seite 77 den zweiten Wert (hinter +) in der Spalte #.
- Parry:** Dieser Wert muß um zwei Punkte verringert werden und gibt dann den Paradebonus bzw. –malus der Waffe an.
- Attack Type:** Gibt an, welche Art Schaden die Waffe macht. Falls zwei Schadensarten angegeben werden, so wird bei einer geraden Anzahl Trefferpunkten die erste und bei einer ungeraden Anzahl die zweite Art Schaden verursacht. Bei drei Eintragungen wird bei Trefferpunkten, deren letzte Stelle 1 bis 3 ist, die erste Art, bei 4 bis 6 als letzter Stelle die zweite Art und bei 7 bis 9 die dritte Art Schaden verursacht. Bei einem Schaden, der durch 10 teilbar ist, kann der Charakter die Schadensart auswählen.
- Dur:** Gibt den Bruchfaktor der Waffe an.
- Throw:** Gibt an, wie gut die entsprechende Waffe geworfen werden kann. Bei einem Wert von 1 kann die Waffe wie in der Spalte Wurfwaffe in der Tabelle der Waffenklassen auf Seite 77 aufgelistet geworfen werden. Bei einem Wert von 2 wird der entsprechende Wurfwaffenpool halbiert, und bei einem Wert von 3 bleiben von dem Wurfwaffenpool nur noch 10% übrig.
- Dam:** Gibt die Anzahl an Schadenswürfeln an. Bei Dam = 0 werden die durch die Trefferpunktemodifikationstabelle auf Seite 80 bestimmten Schadenswürfel um zwei Augen verringert. (W6 → W4, W12 → W10...)
- Hands:** Gibt an, mit wie vielen Händen diese Waffe üblicherweise verwendet wird. Als echte Zweihandwaffen gelten alle Waffen, bei denen dieser Wert 2 beträgt.
- Seite:** Listet auf, auf welcher Seite im The Compendium of Weapons, Armour & Castles diese Waffe beschrieben wird.
- Preis:** Gibt den durchschnittlichen Preis⁵⁶ dieser Waffe in Goldstücken an.
- Pull (N):** Gibt die Kraft (in Newton) an, die von der Waffe auf das Geschöß übertragen wird.
- eff. Range:** Gibt die Entfernung an, innerhalb der mit dieser Waffe sinnvoll geschossen werden kann.
- max. Range:** Gibt die Entfernung an, über die mit dieser Waffe Geschosse maximal befördert werden können.
- ben. Kraft:** Gibt die Kraft an, die benötigt wird, diese Waffe zu spannen.
- eff. Kraft:** Gibt die Kraft an, die für Berechnungen auf der Trefferpunktemodifikationstabelle (Seite 80) für diese Waffe verwendet wird.

⁵⁶ Dieser Preis errechnet sich (bei allen nicht kursiv gedruckten Preisen) aus den Werten der Waffe, die zu den Grundwerten der Waffenart (alle Grundwerte einer Waffenart sind fett am Ende der Auflistung der entsprechenden Waffenart dargestellt) folgendermaßen ins Verhältnis gesetzt werden:

$$\text{Preis} = \text{Durchschnittspreis} \cdot \frac{\text{Gewicht} \cdot \text{Dur}}{\text{Grundgewicht} \cdot \text{Grunddur}} \cdot 4^{\text{Dam} - \text{Grunddam}} \cdot 3^{\text{Grunddex} - \text{Dex}} \cdot 2^{\text{Parry} - \text{Grundparry}}$$

Bei Fernkampfaffen ändert sich die Formel:

$$\text{Preis} = \text{Durchschnittspreis} \cdot \frac{\text{max Range} \cdot \text{effRange}}{\text{Grund(max Range)} \cdot \text{Grund(effRange)}} \cdot 4^{\text{Dam} - \text{Grunddam}} \cdot 1,5^{\text{shots / min} - \text{Grund(shots / min)}}$$

alphabetische Auflistung aller Waffen

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
Schwerter												
Bade-Bade	Kurzschwert	25	400	0	1	schnitt/stich	75	1	1	1	59	7,5
Badik	Kurzschwert	30	400	0	1	schnitt/stich	80	2	1	1	59	8,0
Bank	Kurzschwert	25	400	0	0	schnitt	80	2	1	1	59	4,0
Beladau	Kurzschwert	40	400	0	0	schnitt/stich	75	1	1	1	59	3,8
Bichaq	Kurzschwert	30	400	0	1	schnitt/stich	80	1	1	1	59	8,0
Bich'Hwa	Kurzschwert	25	400	0	2	schnitt/stich	80	2	1	1	59	16,0
Bich'Hwa Bagh Nakh	Kurzschwert	25	950	0	1	schnitt/stich	85	2	1	1	59	3,6
Bolo	Kurzschwert	40	500	0	1	scharf	75	1	1	1	59	6,0
Butcher Knife	Kurzschwert	30	400	0	1	scharf/stich	80	1	1	1	59	8,0
Buyo Knife	Kurzschwert	40	400	0	1	schnitt/stich	80	1	1	1	59	8,0
Chil anum	Kurzschwert	40	400	0	1	schnitt/stich	80	1	1	1	59	8,0
Fantail Dagger	Kurzschwert	30	250	0	0	schnitt	80	1	1	1	60	6,4
Forked Tongue Dagger	Kurzschwert	30	250	0	0	schnitt	80	1	1	1	60	6,4
Hachiwara	Kurzschwert	30	1100	0	2	stumpf	90	1	1	1	53	6,5
Haladie	Kurzschwert	55	600	1	1	schnitt/stich	80	1	1	1	60	1,8
Harpe	Kurzschwert	40	500	0	1	schnitt/stich	85	1	1	1	60	6,8
Jambiya	Kurzschwert	30	300	0	1	schnitt/stich	85	1	1	1	60	11,3
Karambit	Kurzschwert	25	400	0	1	schnitt	80	2	1	1	60	8,0
Karoula	Kurzschwert	40	400	0	1	schnitt/stich	80	1	1	1	60	8,0
Katar Bank	Kurzschwert	40	500	0	1	schnitt/stich	80	1	1	1	61	6,4
Khanjar	Kurzschwert	30	300	0	1	schnitt/stich	85	1	1	1	61	11,3
Khanjarli	Kurzschwert	30	300	0	1	schnitt/stich	85	2	1	1	61	11,3
Kiam Bokiam	Kurzschwert	60	900	0	3	stich/stumpf	85	2	1	1	54	15,1
Kubikiri	Kurzschwert	40	400	0	1	schnitt/stich	90	1	1	1	61	9,0
Kujungi	Kurzschwert	30	400	0	1	scharf	80	1	1	1	61	8,0
Kummya	Kurzschwert	50	600	0	1	schnitt/stich	85	1	1	1	61	5,7
Mit	Kurzschwert	25	250	0	1	schnitt/stich	80	1	1	1	62	12,8
Palitai	Kurzschwert	40	400	0	1	schnitt/stich	80	1	1	1	62	8,0
Para-I-Tutti	Kurzschwert	40	400	0	1	schnitt/stich	85	1	1	1	62	8,5
Pichangatti	Kurzschwert	30	400	0	1	scharf/stich	85	1	1	1	62	8,5
Piha-Haetta	Kurzschwert	30	400	0	1	schnitt/stich	75	1	1	1	62	7,5
Piso Tonkeng	Kurzschwert	30	300	1	1	scharf	80	2	1	1	62	3,6
Pokwe	Kurzschwert	30	400	0	1	schnitt/stich	75	1	1	1	62	7,5
Qama	Kurzschwert	30	400	0	1	scharf/stich	85	1	1	1	62	8,5
Sabit	Kurzschwert	25	300	0	1	schnitt	80	2	1	1	63	10,7
Scramasax	Kurzschwert	30	400	0	1	scharf/stich	80	1	1	1	63	8,0
Sekin	Kurzschwert	30	300	0	1	scharf/stich	85	2	1	1	63	11,3
Tanto	Kurzschwert	30	400	0	1	schnitt/stich	90	1	1	1	63	9,0
Tjaluk	Kurzschwert	25	300	1	1	schnitt	80	2	1	1	63	3,6
Tuba	Kurzschwert	30	400	0	1	scharf/stich	80	1	1	1	63	8,0
Vinchu	Kurzschwert	30	400	0	1	scharf/stich	80	1	1	1	63	8,0
Wedong	Kurzschwert	30	400	0	1	scharf/stich	80	1	1	1	63	8,0
Anzahl =42		30	400	0	1		80	1	1	1		8
Alamani	Schwert	60	800	1	2	schnitt/stich	90	3	2	1	79	5,3
Ama-Goi-Ken	Schwert	40	600	0	2	scharf/stich	95	2	2	1	79	22,4
Antler Sword	Schwert	70	900	1	2	scharf/stich	85	1	2	1	79	4,4
Ayda Katti	Schwert	60	1500	1	2	scharf	90	3	2	1	79	2,8

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
Babanga	Schwert	60	1200	1	2	scharf/stich	85	3	2	1	79	3,3
Backsword	Schwert	60	700	0	2	schnitt/scharf/stich	95	3	2	1	79	19,2
Badelaire	Schwert	50	1200	1	2	scharf/stich	95	3	2	1	79	3,7
Barong	Schwert	40	500	0	1	schnitt/stich	80	1	2	1	59	11,3
Baswa Knife	Schwert	40	400	0	1	schnitt/stich	75	1	2	1	59	13,2
Bayu	Schwert	40	500	0	1	schnitt/stich	80	1	2	1	59	11,3
Beidana	Schwert	70	1200	0	2	scharf	90	2	2	1	79	10,6
Beladah	Schwert	60	1100	0	2	schnitt/stich	90	3	2	1	79	11,6
Bhuj	Schwert	50	800	1	1	scharf/stich	85	1	2	1	59	2,5
Braquemar	Schwert	60	1300	1	2	scharf/stich	90	2	2	1	79	3,3
Carp's Tongue	Schwert	80	1500	0	2	scharf/stich	85	2	2	1	80	8,0
Chereb	Schwert	60	1100	0	2	scharf/stich	80	3	2	1	80	10,3
Chopper	Schwert	40	600	0	1	scharf	80	1	2	1	60	9,4
Chundrick	Schwert	60	1200	1	2	schnitt/stich	90	3	2	1	80	3,5
Cinquedea	Schwert	50	700	0	2	scharf/stich	90	1	2	1	60	18,2
Coustil a Croc	Schwert	60	1200	0	2	scharf/stich	90	2	2	1	80	10,6
Cutlass	Schwert	60	1100	1	2	schnitt/stich	95	3	2	1	80	4,1
Dan-Gien	Schwert	90	700	0	2	scharf/stich	90	1	2	1	80	18,2
Darn Do	Schwert	50	400	0	2	schnitt/stich	90	1	2	1	60	31,8
Dha	Schwert	80	1300	1	2	schnitt/stich	90	2	2	1	80	3,3
Dusack	Schwert	60	1300	1	2	schnitt	95	3	2	1	80	3,4
Gladius	Schwert	60	800	0	2	scharf/stich	85	2	2	1	81	15,0
Goddara	Schwert	70	1200	1	3	schnitt/scharf/stich	90	3	2	1	81	7,1
Golok	Schwert	40	600	0	1	scharf/stich	80	1	2	1	60	9,4
Gupti	Schwert	80	700	0	2	schnitt/stich	85	3	2	1	81	17,1
Halab	Schwert	90	1200	3	3	schnitt/stich	95	3	2	1	81	0,8
Hamidashi	Schwert	40	400	0	1	schnitt/stich	90	1	2	1	60	15,9
Herebra	Schwert	70	1300	1	2	scharf/stich	80	3	2	1	81	2,9
Jitte	Schwert	50	1400	0	3	stich/stumpf	90	2	2	1	53	18,2
Kamashimo Zashi	Schwert	50	700	0	2	schnitt/stich	90	2	2	1	81	18,2
Kantschar	Schwert	70	1300	0	2	schnitt/stich	95	3	2	1	81	10,3
Ken	Schwert	50	700	0	2	scharf/stich	85	2	2	1	82	17,1
Kharga	Schwert	80	1800	1	2	scharf	85	3	2	1	54	2,2
Khyber Knife	Schwert	40	400	0	1	scharf/stich	85	1	2	1	61	15,0
Kindjal	Schwert	50	500	0	1	scharf/stich	80	1	2	1	61	11,3
Kledyv	Schwert	60	1300	0	2	scharf/stich	80	2	2	1	82	8,7
Kopsh	Schwert	60	1300	1	2	scharf	80	3	2	1	82	2,9
Kris	Schwert	50	700	0	2	scharf/stich	85	3	2	1	82	17,1
Kudi	Schwert	50	700	0	1	scharf/stich	80	1	2	1	61	8,1
Kudi Tranchang	Schwert	50	700	1	1	scharf/stich	80	1	2	1	61	2,7
Kukri	Schwert	50	600	0	1	scharf/stich	85	1	2	1	61	10,0
Moplah	Schwert	50	700	1	1	scharf	80	1	2	1	62	2,7
Opi	Schwert	50	600	0	2	scharf/stich	85	3	2	1	82	20,0
Panabas	Schwert	60	700	1	1	scharf	80	1	2	1	62	2,7
Parang Bedak	Schwert	60	800	0	2	scharf/stich	90	2	2	1	83	15,9
Parang Ginah	Schwert	60	700	1	1	scharf	80	1	2	1	62	2,7
Parang Latok	Schwert	70	800	1	1	scharf	80	2	2	1	62	2,4
Parazonium	Schwert	50	500	0	2	scharf/stich	80	1	2	1	62	22,6
Pedang	Schwert	60	800	0	3	schnitt/scharf/stich	90	3	2	1	83	31,8
Pira	Schwert	60	800	1	2	schnitt/scharf/stich	85	3	2	1	83	5,0
Piso Eccat	Schwert	60	600	0	2	scharf/stich	85	3	2	1	83	20,0

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
Piso Halasan	Schwert	60	700	0	2	scharf/stich	85	3	2	1	83	17,1
Ram Da'o	Schwert	90	1800	1	2	scharf	85	3	2	1	83	2,2
Sasanid	Schwert	90	1400	0	2	scharf	85	3	2	1	83	8,6
Seme	Schwert	80	900	0	2	scharf/stich	85	2	2	1	84	13,3
Senangkas Bedok	Schwert	70	1300	0	2	schnitt/scharf/stich	90	2	2	1	84	9,8
Shashqa	Schwert	90	1300	0	2	schnitt/stich	90	2	2	1	84	9,8
Shotel	Schwert	80	1200	0	2	schnitt/scharf	80	3	2	1	84	9,4
Sica	Schwert	40	500	0	2	scharf/stich	85	2	2	1	84	24,0
Spadroon	Schwert	80	800	0	2	schnitt/stich	90	2	2	1	84	15,9
Talibon	Schwert	60	1000	1	3	scharf/stich	85	3	2	1	84	8,0
Talon Sword	Schwert	70	1100	1	2	scharf/stich	85	1	2	1	84	3,6
Tapak Kudak	Schwert	70	900	0	2	schnitt/scharf/stich	85	2	2	1	84	13,3
Thinin	Schwert	60	900	0	2	scharf/stich	85	2	2	1	85	13,3
Tjabang	Schwert	50	1100	0	3	stich/stumpf	85	2	2	1	66	21,8
Todo	Schwert	40	500	0	1	scharf	80	1	2	1	63	11,3
Tolaki	Schwert	40	500	0	1	scharf/stich	80	1	2	1	63	11,3
Trident Weapon	Schwert	50	1400	1	3	schnitt/stich	80	3	2	1	66	5,4
Wakizashi	Schwert	60	800	0	2	schnitt/stich	90	2	2	1	85	15,9
Anzahl =73		60	800	0	2		85	2	2	1		15
Abbasi	Langschwert	100	1400	1	3	scharf/stich	90	3	3	1	79	18,6
Ahir	Langschwert	100	1400	1	3	schnitt/stich	90	3	3	1	79	18,6
Barkur	Langschwert	80	2000	2	1	scharf	75	2	3	1	50	0,9
Broadsword	Langschwert	80	1600	1	3	scharf/stich	95	3	3	1	80	17,2
Campilan	Langschwert	90	1200	0	2	scharf/stich	85	2	3	1	80	30,7
Craquemarte	Langschwert	70	1300	1	3	schnitt/scharf/stich	95	3	3	1	80	21,1
Cudgel	Holz-Langschwert	80	1000	0	3	stumpf	65	2	2	1	51	14,1
Dan-Dao	Langschwert	80	600	0	2	schnitt/stich	90	2	3	1	80	65,0
Dao	Langschwert	70	1300	1	2	scharf	85	2	3	1	80	9,4
Dukn	Langschwert	80	1200	0	3	schnitt/scharf/stich	90	3	3	1	80	65,0
Falchion	Langschwert	80	1600	1	3	scharf/stich	90	2	3	1	80	16,3
Firangi	Langschwert	110	1300	1	3	schnitt	90	2	3	1	80	20,0
Fish Spine Sword	Langschwert	80	1000	1	3	scharf	80	2	3	1	80	23,1
Flyssa	Langschwert	100	1500	1	2	schnitt/scharf/stich	90	2	3	1	81	8,7
Goliah	Langschwert	110	1400	1	3	schnitt/scharf/stich	95	3	3	1	81	19,6
Goose-Feather Sabre	Langschwert	90	600	0	2	schnitt/scharf/stich	85	2	3	1	81	61,4
Halstatt Shword	Langschwert	110	1600	1	2	scharf/stich	85	2	3	1	81	7,7
Han-Dachi	Langschwert	80	1200	0	3	schnitt/stich	90	2	3	1	81	65,0
Isau	Langschwert	70	1100	1	2	scharf/stich	85	3	3	1	81	11,2
Jumgheerdha	Langschwert	110	1100	1	3	schnitt/stich	90	3	3	1	81	23,6
Kapee Dha	Langschwert	50	800	1	2	schnitt/scharf	90	3	3	1	81	16,3
Kabela	Langschwert	100	800	1	3	schnitt/stich	90	2	3	1	81	32,5
Kaskara	Langschwert	90	1400	0	3	scharf/stich	93	3	3	1	81	57,6
Kastane	Langschwert	80	1200	1	3	schnitt/scharf/stich	90	3	3	1	81	21,7
Katana	Langschwert	110	1400	1	3	schnitt/stich	95	2	3	1	81	19,6
Katti Talwar	Langschwert	100	1300	1	3	schnitt/scharf/stich	90	3	3	1	81	20,0
Katzbalger	Langschwert	70	1500	1	3	scharf/stich	95	2	3	1	81	18,3
Kenuki Gata Tachi	Langschwert	60	700	0	3	schnitt/stich	90	3	3	1	82	111,4
Khanda	Langschwert	90	1200	1	3	scharf/stich	90	3	3	1	82	21,7
Killj	Langschwert	90	1100	1	3	schnitt/stich	95	3	3	1	82	24,9
Klewang	Langschwert	70	1000	1	2	scharf	85	3	3	1	82	12,3

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
Kora	Langschwert	70	1300	1	2	scharf	90	3	3	1	82	10,0
Longsword	Langschwert	80	1500	0	3	scharf/stich	95	2	3	1	82	54,9
Lopu	Langschwert	70	1000	0	2	scharf	85	2	3	1	82	36,8
Machera	Langschwert	70	1300	0	2	scharf/stich	80	3	3	1	82	26,7
Mandau	Langschwert	70	1200	1	3	schnitt/scharf	85	3	3	1	82	20,5
Manople	Langschwert	60	2200	1	4	scharf/stich	90	4	3	1	82	23,6
Mentok	Langschwert	60	900	1	2	schnitt/scharf/stich	85	3	3	1	82	13,6
Nagan	Langschwert	110	1400	1	3	scharf/stich	90	2	3	1	82	18,6
Nimcha	Langschwert	100	1300	1	3	schnitt/scharf/stich	90	3	3	1	82	20,0
Ninjato	Langschwert	90	1400	0	3	schnitt/stich	90	2	3	1	82	55,7
Pakayun	Langschwert	80	1300	1	3	schnitt/stich	90	3	3	1	82	20,0
Pala	Langschwert	80	1300	1	3	schnitt	90	3	3	1	82	20,0
Palache	Langschwert	70	1200	0	3	schnitt/scharf/stich	95	3	3	1	82	68,6
Parang Nabur	Langschwert	60	1000	1	3	scharf/stich	90	3	3	1	83	26,0
Parang Pandit	Langschwert	70	1100	1	3	scharf	85	3	3	1	83	22,3
Pata	Langschwert	100	2100	1	3	scharf/stich	80	4	3	1	83	11,0
Pattisa	Langschwert	100	1300	1	3	scharf	90	3	3	1	83	20,0
Peudeueng	Langschwert	80	900	1	3	scharf/stich	85	3	3	1	83	27,3
Piso Podang	Langschwert	70	900	1	2	schnitt/stich	90	3	3	1	83	14,4
Pulouar	Langschwert	80	1100	1	3	schnitt/scharf/stich	95	3	3	1	83	24,9
Quaddara	Langschwert	80	1100	0	2	scharf/stich	85	2	3	1	83	33,5
Reiterpallasch	Langschwert	90	1400	1	3	scharf/stich	95	3	3	1	83	19,6
Sabre	Langschwert	70	1300	0	3	schnitt/stich	95	3	3	1	83	63,3
Saif	Langschwert	80	1200	1	3	schnitt/stich	90	3	3	1	83	21,7
Sapara	Langschwert	70	1300	0	2	scharf	80	3	3	1	83	26,7
Sapola	Langschwert	90	1300	1	3	schnitt/stich	90	3	3	1	83	20,0
Schiavona	Langschwert	80	1600	1	3	scharf/stich	95	3	3	1	83	17,2
Schnepfer	Langschwert	70	1400	0	3	schnitt/stich	95	3	3	1	83	58,8
Scimitar	Langschwert	90	1400	1	3	schnitt	90	3	3	1	84	18,6
Seax	Langschwert	70	1300	0	2	schnitt/scharf/stich	85	3	3	1	84	28,3
Shah Nawaz Khami	Langschwert	70	1200	1	3	schnitt/scharf/stich	90	3	3	1	84	21,7
Shamshir	Langschwert	90	1400	1	3	schnitt	95	3	3	1	84	19,6
Sikim Gala	Langschwert	80	1300	0	2	schnitt/scharf/stich	85	3	3	1	84	28,3
Sirohi	Langschwert	100	1200	1	3	schnitt/scharf/stich	90	3	3	1	84	21,7
Sondang	Langschwert	80	1300	1	3	scharf/stich	85	2	3	1	84	18,9
Sosunpattah	Langschwert	80	1200	1	3	schnitt/scharf/stich	90	3	3	1	84	21,7
Spatha	Langschwert	80	1300	0	2	scharf/stich	85	2	3	1	84	28,3
Split-Tipped Sword	Langschwert	90	1200	1	3	scharf	85	2	3	1	85	20,5
Sultani	Langschwert	80	1400	1	3	scharf/stich	90	3	3	1	84	18,6
Surai	Langschwert	70	1200	0	3	schnitt/scharf/stich	90	3	3	1	84	65,0
Takouba	Langschwert	60	1100	1	3	scharf/stich	80	2	3	1	84	21,0
Talwar	Langschwert	90	1200	1	3	schnitt/stich	95	3	3	1	84	22,9
Tashi	Langschwert	120	1400	0	3	schnitt/stich	90	2	3	1	84	55,7
Tau-Kieu	Langschwert	90	1600	1	3	stich/stumpf	85	2	3	1	66	15,3
Tegha	Langschwert	100	1400	1	3	schnitt/stich	90	3	3	1	85	18,6
Wasa	Langschwert	70	1300	1	3	scharf/stich	85	2	3	1	85	18,9
Xiphos	Langschwert	70	1300	1	3	scharf/stich	80	2	3	1	85	17,8
Yatagan	Langschwert	70	1100	0	2	scharf/stich	90	3	3	1	85	35,5
Zafar Takieh	Langschwert	60	1400	1	3	scharf/stich	90	3	3	1	85	18,6
Zulf-I-Khar	Langschwert	80	1400	1	3	schnitt	90	3	3	1	85	18,6
Anzahl =81		80	1300	1	3		90	3	3	1		20

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
Bokken	1 1/2 - Hände	100	800	0	2	stich/stumpf	75	2	2	2	64	34,8
Bastard Schwert	1 1/2 - Hände	100	2100	1	3	scharf/stich	95	3	3	2	79	44,8
Dalwel	1 1/2 - Hände	90	2000	1	2	scharf/stich	85	3	3	2	80	21,0
Espadon	1 1/2 - Hände	90	2100	1	3	scharf/stich	90	3	3	2	80	42,4
Executioner's Sword	1 1/2 - Hände	110	2200	1	2	scharf	90	3	3	2	80	20,2
Mel Puttah Bemoh	1 1/2 - Hände	160	2200	1	3	scharf/stich	90	3	3	2	82	40,5
Anzahl =6		100	2100	1	2,5		90	3	3	2		30
Beheading Sword	Bi-Händer	130	2400	1	2	scharf/stich	90	3	4	2	79	98,8
Claymore	Bi-Händer	120	2900	1	3	scharf/stich	95	3	4	2	80	172,6
Dacian Falx	Bi-Händer	140	3100	2	2	schnitt/scharf/stich	85	3	4	2	80	24,1
Flamberge	Bi-Händer	130	3400	2	3	scharf/stich	95	3	4	2	81	49,1
No-Dachi	Bi-Händer	190	4000	2	3	schnitt/stich	90	3	5	2	82	158,1
Zweihänder	Bi-Händer	200	6300	2	3	scharf/stich	95	3	5	2	85	106,0
Anzahl =6		135	3250	2	3		92,5	3	4	2		50
Stichwaffen												
Acinacaes	Dolch	25	400	0	0	stich	75	1	1	1	64	1,1
Aikuchi	Dolch	25	400	0	1	stich	80	1	1	1	54	2,3
Batardeau	Dolch	30	400	0	1	stich	80	1	1	1	59	2,3
Bodkin	Dolch	25	400	0	1	stich	80	1	1	1	59	2,3
Bracelet Dagger	Dolch	30	400	0	1	stich	85	1	1	1	59	2,4
Chaqu	Dolch	20	300	0	0	stich	70	1	1	1	59	1,3
Choorra	Dolch	25	300	0	1	stich	80	1	1	1	59	3,0
Crescent Dagger	Dolch	30	400	0	1	stich	80	1	1	1	59	2,3
Cuchillo	Dolch	25	300	0	1	stich	70	1	1	1	59	2,6
Misercorde	Dolch	40	300	0	1	stich	95	1	1	1	62	3,6
Degan	Dolch	25	400	0	1	schnitt/stich	75	1	1	1	60	2,1
Dhaw	Dolch	20	300	0	0	stich	75	1	1	1	60	1,4
Dirk	Dolch	25	400	0	1	stich	80	1	1	1	60	2,3
Estradoit	Dolch	30	400	0	1	stich	80	1	1	1	60	2,3
Fakir's Horns	Dolch	40	500	0	1	stich	85	3	1	1	60	1,9
Hair Pin (Haarnadel)	Dolch	15	10	0	0	stich	50	1	1/2	1	60	14,1
Halasan	Dolch	25	300	0	1	stich	75	1	1	1	60	2,8
Heyazashi	Dolch	30	400	0	1	stich	90	1	1	1	60	2,5
Himogatana	Dolch	25	300	0	1	stich	85	1	1	1	60	3,2
Horn Dagger	Dolch	25	300	0	1	stich	70	2	1	1	60	2,6
Ice Pick	Dolch	20	100	0	0	stich	70	1	1	1	60	3,9
Jamdhar Katari	Dolch	40	500	0	2	stich	80	1	1	1	60	3,6
Kard	Dolch	30	300	0	1	stich	80	1	1	1	61	3,0
Khundli P'hansi	Dolch	50	1000	0	1	stich/stumpf	90	1	1	1	61	1,0
Kidney Dagger	Dolch	30	300	0	1	stich	80	1	1	1	61	3,0
Kira	Dolch	25	300	0	1	stich	60	2	1	1	61	2,3
Koshigatana	Dolch	20	300	0	1	stich	85	1	1	1	61	3,2
Kozuka	Dolch	20	300	0	0	stich	80	1	1	1	61	1,5
Kwaiken	Dolch	20	250	0	0	stich	80	1	1	1	61	1,8
Labo Belange	Dolch	40	400	0	1	stich	75	1	1	1	61	2,1
Lading	Dolch	40	300	0	1	stich	80	1	1	1	61	3,0
Main Gauche	Dolch	50	600	1	2	stich	90	2	1	1	61	1,1
Mandaya Knife	Dolch	25	400	0	1	stich	80	1	1	1	61	2,3

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
Mattucashlass	Dolch	25	250	0	1	stich	85	1	1	1	62	3,8
Maushtika	Dolch	30	300	0	1	stich	85	1	1	1	62	3,2
Pahua	Dolch	60	600	0	1	stich	65	1	1	1	62	1,2
Pavade	Dolch	40	400	0	1	stich	85	1	1	1	62	2,4
Pesh-Kabz	Dolch	30	300	0	1	stich	85	1	1	1	62	3,2
Phurbu	Dolch	25	250	0	1	stich	85	2	1	1	62	3,8
Piso Raut	Dolch	40	400	0	1	stich	75	1	1	1	62	2,1
Poignard	Dolch	30	300	0	1	stich	95	1	1	1	62	3,6
Pugio	Dolch	30	300	0	1	stich	80	1	1	1	62	3,0
Raut	Dolch	30	300	0	1	stich	80	1	1	1	63	3,0
Rentjang	Dolch	40	400	0	1	stich	80	2	1	1	63	2,3
Sadoep	Dolch	30	400	0	1	stich	80	1	1	1	63	2,3
Saffdara	Dolch	30	400	0	1	stich	85	1	1	1	63	2,4
Sakin	Dolch	40	300	0	1	stich	80	1	1	1	63	3,0
Sewar	Dolch	40	500	0	1	stich	80	1	1	1	63	1,8
Sgain Dubh	Dolch	15	200	0	1	stich	80	1	1	1	63	4,5
Skain	Dolch	25	300	0	1	stich	80	1	1	1	63	3,0
Stiletto	Dolch	30	300	0	1	stich	90	1	1	1	63	3,4
Tadji	Dolch	40	400	0	1	stich	75	2	1	1	63	2,1
Telek	Dolch	35	400	0	1	stich	80	1	1	1	63	2,3
Tombak Lada	Dolch	30	400	0	1	stich	75	1	1	1	63	2,1
To-Su	Dolch	15	200	0	0	stich	80	1	1	1	63	2,3
Triangular Dagger	Dolch	40	400	0	1	stich	85	1	1	1	63	2,4
Triple Dagger	Dolch	30	300	0	2	stich	80	1	1	1	64	6,0
Zirah Bouk	Dolch	30	400	0	1	stich	90	1	1	1	65	2,5
Anzahl =58		30	300	0	1		80	1	1	1		3
Baselard	Degen	50	600	0	2	stich	90	2	2	1	79	11,7
Bilbo	Degen	50	650	0	2	stich	95	2	2	1	79	11,4
Bundi Katari	Degen	50	500	0	1	schnitt/stich	85	1	2	1	59	6,6
Sai	Degen	60	1300	0	3	stich	90	2	2	1	56	10,8
Colichemarde	Degen	80	800	0	2	stich	90	2	2	1	80	8,8
Estoc	Degen	110	700	1	2	stich	85	3	2	1	80	3,1
Fleuret	Degen	80	600	0	2	stich	90	2	2	1	81	11,7
Foil	Degen	80	700	0	2	stich	95	2	2	1	81	10,6
Katar	Degen	40	500	1	1	stich	85	2	2	1	61	2,2
Katar Dorlicaneh	Degen	40	500	1	1	stich	80	2	2	1	61	2,1
Korambi	Degen	25	300	0	1	stich	80	1	2	1	61	10,4
Luris Pedang	Degen	70	600	0	2	schnitt/stich	85	2	2	1	82	11,0
Paischush	Degen	40	700	1	2	stich	90	2	2	1	62	3,3
Pappenheimer	Degen	90	1300	1	3	schnitt	90	3	2	1	83	3,6
Rapier	Degen	100	800	1	2	stich	90	2	2	1	83	2,9
Roundel Dagger	Degen	60	450	0	1	stich	85	1	2	1	62	7,3
Sauschwerter	Degen	110	1600	0	2	stich	95	2	2	1	83	4,6
Small Sword	Degen	70	700	0	2	stich	90	2	2	1	84	10,0
Straight Sword	Degen	60	1400	1	2	stich	85	2	2	1	84	1,6
Tuck	Degen	100	800	1	2	stich	90	2	2	1	85	2,9
Verdun	Degen	110	800	1	2	stich	90	2	2	1	85	2,9
Anzahl =21		70	700	0	2		90	2	2	1		10
stumpfe Wuchtwaffen												

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
Aclys	kleine Keule	30	300	0	1	stumpf	70	1	1	1	64	1,7
Barngeet	kleine Keule	80	300	0	1	stumpf	75	1	1	1	64	1,8
Bi - Teran	kleine Keule	40	300	0	1	stumpf	60	1	1	1	51	1,4
Boomerang	kleine Keule	60	400	0	1	stumpf	65	1	1	1	64	1,2
Claw Hammer	kleine Keule	25	1500	0	1	stumpf	70	2	1	1	51	0,3
Disk Mace	kleine Keule	50	600	0	1	stumpf	80	1	1	1	52	1,0
Dowak	kleine Keule	40	300	0	1	stumpf	65	1	1	1	64	1,5
Gunsen (Fächer)	kleine Keule	30	500	0	2	stumpf	80	1	1	1	64	2,3
Kangaroo Rat	kleine Keule	60	500	1	1	stich	65	1	1	1	65	0,3
Khundli P'hansi	kleine Keule	50	1000	0	1	stich/stumpf	90	1	1	1	54	0,6
Kirasoo	kleine Keule	90	400	1	2	stumpf	70	2	1	1	65	0,8
Kujerong	kleine Keule	40	1100	0	2	stumpf	60	1	1	1	54	0,8
Kunnin	kleine Keule	70	500	0	2	stumpf	70	1	1	1	65	2,0
Leonile	kleine Keule	40	800	0	2	stumpf	60	1	1	1	54	1,1
Lil-Lil	kleine Keule	70	800	0	2	stumpf	65	1	1	1	54	1,2
Quirriang-An-Wun	kleine Keule	90	300	0	1	stumpf	70	1	1	1	66	1,7
Tiglvn	kleine Keule	25	300	0	1	stumpf	70	1	1	1	57	1,7
Tromgash	kleine Keule	60	300	0	1	stumpf	75	1	1	1	66	1,8
Uramanta	kleine Keule	60	200	0	1	stumpf	75	1	1	1	66	2,7
Watilikri	kleine Keule	70	500	0	1	stumpf	80	1	1	1	66	1,1
Wirka	kleine Keule	60	1100	0	2	stumpf	70	2	1	1	58	0,9
Anzahl =21		60	500	0	1		70	1	1	1		1
Aat	Keule	60	800	0	1	stumpf	80	1	2	1	49	2,6
Adze	Keule	30	600	2	1	scharf	60	2	2	1	49	0,3
Ancus	Keule	40	600	0	2	stich/stumpf	90	2	2	1	50	7,8
Baculus	Keule	70	500	0	1	stumpf	80	1	2	1	50	4,2
Bec - de - Corbin	Keule	60	1500	0	2	scharf/stich	85	2	2	1	50	2,9
Bird's Head Club	Keule	100	1300	1	2	stumpf	61	1	2	1	51	0,8
Bulawa	Keule	60	1800	0	2	stumpf	80	2	2	1	51	2,3
Burrong	Keule	50	800	0	1	stumpf	60	2	2	1	51	2,0
Club	Keule	60	1300	0	2	stumpf	70	2	2	1	51	2,8
Dabus	Keule	70	1300	0	2	stumpf	90	1	2	1	52	3,6
Dhara	Keule	70	2000	0	3	stumpf	90	2	2	1	52	4,7
Fang	Keule	70	1500	0	2	stich/stumpf	90	2	2	1	52	3,1
Fist Mace	Keule	50	1800	1	1	stumpf	95	2	2	1	52	0,5
Flat Club	Keule	100	1800	0	2	stumpf	75	2	2	1	52	2,2
Fry Pan (Bratpfanne)	Keule	40	2300	2	1	stumpf	85	3	2	1	64	0,1
Gada	Keule	50	1500	0	2	stumpf	70	1	2	1	52	2,4
Ga-Ne-U-Ga-O-Dus-Ha	Keule	30	800	0	1	stumpf	60	1	2	1	52	2,0
Ganjing	Keule	50	1400	0	2	stumpf	90	1	2	1	53	3,3
Garz	Keule	80	1500	0	2	stumpf	90	1	2	1	53	3,1
Iverapena	Keule	60	1200	0	2	stumpf	70	1	2	1	53	3,0
I-Wata-Jinga	Keule	60	1300	0	2	stumpf	70	1	2	1	53	2,8
Ja-Dagna	Keule	50	1200	0	2	stumpf	75	1	2	1	53	3,3
Ja-Weti	Keule	50	1000	0	2	stumpf	75	1	2	1	53	3,9
Kasrullah	Keule	70	1200	0	2	stumpf	75	2	2	1	54	3,3
Kauh	Keule	40	800	0	1	stumpf	75	1	2	1	65	2,4
Kerrie	Keule	50	900	1	2	stumpf	75	1	2	1	65	1,4
Kiseru	Keule	80	1500	0	2	stumpf	95	2	2	1	65	3,3
Konnung	Keule	80	700	1	2	stich	70	2	2	1	54	1,7

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
Kotiate	Keule	40	1200	0	1	stumpf	65	2	2	1	54	1,4
Lisan	Keule	70	1300	0	2	stumpf	60	2	2	1	54	2,4
Macana	Keule	60	700	0	2	stumpf	75	1	2	1	54	5,6
Massuelle	Keule	50	1500	0	2	stumpf	80	2	2	1	55	2,8
Mattina	Keule	70	1400	1	2	stumpf	75	2	2	1	55	0,9
Meeri	Keule	80	1600	1	2	stumpf	70	2	2	1	55	0,8
Merai	Keule	60	1600	0	1	stumpf	75	1	2	1	55	1,2
Muragugna	Keule	70	1300	1	2	stumpf	70	2	2	1	55	0,9
Nil-Li	Keule	60	1300	1	2	stich/stumpf	65	2	2	1	55	0,9
Nolla-Nolla	Keule	60	400	0	1	stumpf	75	1	2	1	65	4,9
Pacho	Keule	60	800	0	1	schnitt	65	2	2	1	56	2,1
Pagaya	Keule	60	1400	1	2	stumpf	75	2	2	1	56	0,9
Pahu	Keule	60	1300	0	2	stumpf	70	1	2	1	56	2,8
Patu	Keule	50	1000	0	1	stumpf	75	1	2	1	56	2,0
Potu	Keule	60	1400	0	1	stumpf	75	1	2	1	56	1,4
Pry Bar (Brecheisen)	Keule	70	1300	1	2	stumpf	95	2	2	1	56	1,3
Purijimala	Keule	60	1200	0	1	stumpf	75	1	2	1	56	1,6
Quadrelle	Keule	50	1500	0	2	stumpf	80	2	2	1	56	2,8
Quoit Mace	Keule	60	1800	1	3	stumpf	90	2	2	1	56	1,7
Rungu	Keule	40	1400	1	2	stich/stumpf	75	1	2	1	66	0,9
Sapakana	Keule	60	1400	1	2	stumpf	80	2	2	1	56	1,0
Segu	Keule	50	1300	0	2	stumpf	80	2	2	1	56	3,2
Singa	Keule	50	700	0	1	stumpf	90	1	2	1	66	3,3
Siwalapa	Keule	60	1400	0	1	stumpf	75	1	2	1	57	1,4
Sling Shot (Totschläger)	Keule	25	1200	0	1	stumpf	75	1	2	1	57	1,6
Tambara	Keule	70	1200	0	2	stumpf	70	2	2	1	57	3,0
Tebutje	Keule	90	1200	0	2	schnitt	70	2	2	1	57	3,0
Tewha-Tewha	Keule	110	1300	0	1	stich/stumpf	75	1	2	1	57	1,5
Tindil	Keule	90	1400	1	2	stich/stumpf	70	2	2	1	57	0,9
Tonfa	Keule	60	1000	2	3	stumpf	75	2	2	1	58	0,9
Truncheon	Keule	50	1200	0	1	stumpf	80	1	2	1	58	1,7
Ulas	Keule	30	1400	0	1	stumpf	75	1	2	1	66	1,4
Waddy	Keule	60	1300	0	2	stich/stumpf	70	2	2	1	58	2,8
Wahaika	Keule	40	1400	0	1	stumpf	75	1	2	1	58	1,4
Wairbi	Keule	80	1400	0	2	stumpf	75	2	2	1	58	2,8
Wakerti	Keule	100	1400	1	2	stumpf	75	2	2	1	58	0,9
Yeamberren	Keule	70	1500	1	2	stumpf	75	1	2	1	58	0,9
Anzahl =65		60	1300	0	2		75	2	2	1		3
Baggoro	Streitkolben	70	2100	2	2	stumpf	60	2	3	1	50	1,1
Bouzdykan	Streitkolben	70	2000	0	2	stumpf	90	1	3	1	51	15,2
Dagger Mace	Streitkolben	50	1900	1	1	stumpf	95	3	3	1	52	2,8
Gargaz	Streitkolben	80	2000	1	2	stumpf	90	1	3	1	53	5,1
Holy Water Sprinkler	Streitkolben	80	2300	1	2	stich/stumpf	80	2	3	1	53	3,9
Japurunga	Streitkolben	70	1500	0	2	stumpf	65	2	3	1	53	14,6
Mace	Streitkolben	70	2000	0	2	stumpf	85	2	3	1	54	14,4
Maquahuilt	Streitkolben	80	1500	0	3	stumpf	75	2	3	1	55	33,8
Mazule	Streitkolben	70	1900	0	2	stumpf	90	2	3	1	55	16,0
Ox Mace	Streitkolben	50	1700	1	1	stumpf	90	2	3	1	56	3,0
Pernat	Streitkolben	80	2000	1	2	stumpf	80	2	3	1	56	4,5
Plombée	Streitkolben	70	2400	2	2	stumpf	80	2	3	1	56	1,3

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
Schestopjor	Streitkolben	70	1700	0	2	stumpf	80	2	3	1	56	15,9
Shashdar	Streitkolben	80	2000	0	3	stumpf	85	3	3	1	57	28,7
Sickle Mace	Streitkolben	60	1700	1	3	scharf	90	3	3	1	57	11,9
Suan-tou-Fung	Streitkolben	60	1800	1	1	stumpf	80	2	3	1	57	2,5
Taavish	Streitkolben	70	1400	0	2	stumpf	65	2	3	1	57	15,7
Weerba	Streitkolben	80	2100	0	2	stumpf	70	2	3	1	58	11,3
Anzahl =18		70	1950	0,5	2		80	2	3	1		8
Hoeroa	gr. Keule	120	1000	1	2	stumpf	75	3	2	2	53	11,0
Mabobo	gr. Keule	110	1400	0	2	stumpf	75	2	2	2	54	23,6
Hercules Club	gr. Keule	120	2500	1	2	stumpf	80	1	3	2	53	18,8
Lohangi	gr. Keule	130	2000	1	2	stumpf	80	2	3	2	54	23,5
Periperiu	gr. Keule	150	2100	2	2	stumpf	70	3	3	2	56	6,5
Anzahl =6		120	2000	1	2		75	2	3	2		22
Mudgar	2-H Keule	70	6300	3	2	stumpf	80	3	5	2	55	23,4
War Club	2-H Keule	140	4600	2	2	stumpf	80	2	4	2	58	24,0
Chacing Staff	2H Keule	375	3000	2	2	stumpf	90	2	4	2	67	41,5
Tetsubo	2H Keule	190	2900	2	2	stumpf	85	2	4	2	72	40,5
Anzahl =4		165	3800	2	2		82,5	2	4	2		30
Crowbill	Kriegshammer	60	1500	0	2	scharf	90	2	3	1	51	72,0
Horseman's Hammer	Kriegshammer	80	1700	1	2	stumpf	85	2	3	1	53	20,0
Martel de Fer	Kriegshammer	80	2000	1	2	stumpf	80	2	3	1	55	16,0
Tschekan	Kriegshammer	70	2100	1	2	stumpf	85	2	3	1	58	16,2
War Hammer	Kriegshammer	70	2100	1	2	stumpf	80	2	3	1	58	15,2
Anzahl =5		70	2000	1	2		85	2	3	1		17
Maul	Stielhammer	110	4000	3	2	stumpf	75	2	3	2	55	20
Anzahl =1												20
Äxte												
Thin Axe	Handaxt	60	1300	0	2	scharf	80	2	1	1	57	1,9
Angolan Battle Axe	Handaxt	60	1400	1	2	scharf	75	1	2	1	50	2,2
Aqhu	Handaxt	70	1300	1	2	scharf	85	2	2	1	50	2,7
Balta	Handaxt	50	1600	0	2	scharf	80	2	2	1	50	6,1
Bearded War Axt	Handaxt	60	1500	0	2	scharf	80	2	2	1	50	6,5
Biliong	Handaxt	60	1300	0	2	scharf	75	2	2	1	51	7,1
Crescent Axe	Handaxt	70	1200	0	2	scharf	80	2	2	1	51	8,2
Dolabra	Handaxt	60	1300	0	1	scharf	85	2	2	1	52	4,0
Finger Axe	Handaxt	70	1400	1	2	scharf	85	2	2	1	52	2,5
Galraki	Handaxt	50	1400	0	2	scharf	80	1	2	1	53	7,0
Hatchet	Handaxt	30	1400	0	1	scharf	80	2	2	1	53	3,5
Hoolurge	Handaxt	70	1800	1	2	stumpf	85	2	2	1	53	1,9
Kadjo	Handaxt	60	1200	0	2	scharf/stumpf	60	2	2	1	53	6,1
Kapak	Handaxt	40	1100	0	2	scharf	70	1	2	1	54	7,8
Keerli	Handaxt	50	800	0	2	scharf/stumpf	65	2	2	1	54	10,0
Kodelly	Handaxt	80	1800	0	2	scharf	80	2	2	1	54	5,4
Kusarigama	Handaxt/Schlagkette	220	1600	2	3	scharf/stumpf	80	3	2	2	65	1,4
Meat Cleaver	Handaxt	30	1300	1	1	scharf	80	2	2	1	55	1,3
Miner's Axe	Handaxt	40	1900	0	2	scharf/stich	85	2	2	1	55	5,5

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
Moon Axe	Handaxt	40	400	0	1	scharf	85	1	2	1	55	13,0
Nagegama	Handaxt/Schlagkette	300	2000	2	2	stumpf	80	2	2	2	65	0,5
Pareh	Handaxt	50	1300	1	2	scharf/stumpf	65	2	2	1	56	2,0
Sagaris	Handaxt	50	800	0	2	scharf	85	1	2	1	56	13,0
Savage Axe	Handaxt	40	1300	1	2	scharf	70	1	2	1	56	2,2
Shoka	Handaxt	80	1500	0	1	scharf	70	2	2	1	57	2,9
Silepe	Handaxt	60	1400	0	2	scharf	70	2	2	1	57	6,1
Socket Axe	Handaxt	50	700	0	1	scharf	85	1	2	1	57	7,4
Thrusting Axe	Handaxt	50	1700	0	2	scharf/stich	80	2	2	1	57	5,8
Toki Kakauroa	Handaxt	90	1800	1	2	scharf	80	1	2	1	57	1,8
Toki Poto	Handaxt	60	1500	0	2	scharf	80	1	2	1	58	6,5
Tomahawk	Handaxt	40	1500	0	2	scharf	80	1	2	1	58	6,5
Tomahawk	Handaxt	40	1500	0	2	scharf	80	1	2	1	58	6,5
Tongia	Handaxt	50	1600	1	2	scharf	80	1	2	1	58	2,0
Anzahl =33		60	1400	0	2		80	2	2	1		7
Anatolian Axe	Streitaxt	60	1000	0	1	stumpf	85	1	3	1	50	38,3
Anchor Axt	Streitaxt	70	1600	1	2	scharf	85	2	3	1	50	15,9
Ay – Balta	Streitaxt	60	1600	0	2	scharf	80	2	3	1	50	45,0
Battle Axe	Streitaxt	80	2100	1	2	scharf	80	2	3	1	50	11,4
Broad Axe	Streitaxt	60	2200	1	2	scharf	80	2	3	1	51	10,9
Duck Bill Axe	Streitaxt	80	1600	1	2	scharf	85	2	3	1	52	15,9
Epsilon Axe	Streitaxt	80	1700	1	2	scharf	65	2	3	1	52	11,5
Eye Axe	Streitaxt	90	1600	1	2	scharf	85	2	3	1	52	15,9
Franzisca	Streitaxt	50	1400	0	2	scharf	80	1	3	1	52	51,4
Hurlbat	Streitaxt	50	1200	0	2	scharf	90	1	3	1	64	67,5
Hyksos Axe	Streitaxt	70	1200	1	2	scharf	85	2	3	1	53	21,3
Masakari	Streitaxt	80	1900	1	2	scharf	80	2	3	1	55	12,6
Mongwanga	Streitaxt	70	1200	1	2	scharf	85	1	3	1	65	21,3
Sparte	Streitaxt	80	1700	1	2	scharf	80	2	3	1	57	14,1
Tabar	Streitaxt	70	2000	1	2	scharf	85	2	3	1	57	12,8
Taper Axe	Streitaxt	50	1600	1	2	scharf	80	2	3	1	57	15,0
Toporok	Streitaxt	70	1800	1	2	scharf	80	2	3	1	58	13,3
Tuagh-Gatha	Streitaxt	70	1700	1	2	scharf	75	2	3	1	58	13,2
Tungi	Streitaxt	40	1400	1	2	scharf	75	2	3	1	58	16,1
Udlimau	Streitaxt	60	1400	1	2	scharf	70	2	3	1	58	15,0
Veecharoval	Streitaxt	40	1800	0	2	scharf	75	2	3	1	58	37,5
Venmuroo	Streitaxt	80	1900	1	2	scharf	80	2	3	1	58	12,6
Anzahl =22		70	1600	1	2		80	2	3	1		15
Balestarius	Kriegsbeil	80	1800	1	2	scharf	70	2	3	2	50	24,3
Bearded Axt	Kriegsbeil	140	2300	1	2	scharf	75	2	3	2	50	20,4
Bipennis	Kriegsbeil	80	2400	1	2	scharf	80	2	3	2	51	20,8
Bullowa	Kriegsbeil	100	2000	1	2	scharf	80	2	3	2	51	25,0
Doloire	Kriegsbeil	80	2100	1	2	scharf/stich	80	2	3	2	52	23,8
Elephant Axe	Kriegsbeil	70	2100	2	2	scharf	75	3	3	2	52	7,4
Head Axe	Kriegsbeil	70	1900	1	2	scharf	75	1	3	2	53	24,7
Kheten	Kriegsbeil	120	2500	1	2	scharf	75	2	3	2	54	18,8
Oncin	Kriegsbeil	100	1800	1	2	stumpf	80	3	3	2	55	27,8
Sabar	Kriegsbeil	80	1800	1	2	stumpf	85	2	3	2	56	29,5
Tabar-I-Zin	Kriegsbeil	90	1800	1	2	scharf	80	2	3	2	57	27,8

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
Woodman's Axe	Kriegsbeil	80	1900	1	2	scharf	80	2	3	2	58	26,3
Zaghnal	Kriegsbeil	80	2000	1	2	scharf	80	2	3	2	59	25,0
Anzahl =13		80	2000	1	2		80	2	3	2		25
O-No	Schlachtbeil	180	2500	1	3	scharf	80	3	4	2	70	53,5
Pole Axe	Schlachtbeil	210	2900	1	2	scharf	80	3	4	2	71	23,0
Anzahl =2		195	2700	1	2,5		80	3	4	2		35
Stangenwaffen												
Arnis	Kampfstock	70	300	0	1	stich/stumpf	75	1	1	1	50	9,3
Baston	Kampfstock	50	700	0	1	stumpf	80	1	1	1	50	4,3
Pouwhenua	Kampfstock	120	800	0	1	stich/stumpf	75	2	1	2	65	3,5
Anzahl =3		70	700	0	1		75	1	1	1		4
Bisacuta	Kampfstab	110	2600	2	2	scharf	80	3	3	2	51	1,1
Bo	Kampfstab	280	1400	1	2	stumpf	75	1	3	2	67	5,7
Chinese Half-Moon	Kampfstab	210	2200	1	2	schnitt	85	1	2	2	68	1,0
Feather Staff	Kampfstab	100/160	1000	0	2	stich	80	1	2	2	52	6,4
German War Hammer	Kampfstab	120	2600	2	2	stich/stumpf	80	3	2	2	53	0,3
Half Moon	Kampfstab	210	2200	1	2	schnitt	80	1	3	2	68	3,9
Hani	Kampfstab	200	1000	0	2	stumpf	75	1	2	2	69	22,4
Hoe (Hacke)	Kampfstab	130	1400	1	2	scharf	75	3	3	2	69	5,7
Jo	Kampfstab	120	800	0	2	stumpf	75	1	2	2	53	7,5
Kongo-Zue	Kampfstab	180	1700	1	2	stich/stumpf	80	2	3	2	69	5,0
Kumade	Kampfstab	160	1600	0	2	stumpf	85	2	3	2	69	16,9
Mandehi Liguje	Kampfstab	210	1800	0	2	stich/stumpf	80	1	3	2	70	14,2
Mattock	Kampfstab	80	2200	2	2	scharf	75	2	3	2	55	1,2
Naboot	Kampfstab	160	1400	0	2	stich/stumpf	70	2	3	2	70	15,9
Quarterstaff	Kampfstab	180	1500	0	2	stumpf	80	2	3	2	71	17,0
Rang-Kwan	Kampfstab	180	1900	2	2	stich/stumpf	70	2	3	2	56	1,3
Sang Kauw	Kampfstab	100	1800	1	4	scharf/stich	80	3	3	2	66	18,9
Shakujo	Kampfstab	120	1300	0	2	stumpf	80	2	2	2	57	4,9
Shakujo Yari	Kampfstab	140/160	1600	0	2	stich/stumpf	75	1	2	2	57	3,7
Sode Garami	Kampfstab	200	2200	1	2	stich/stumpf	85	2	3	2	71	4,1
Spade (Spaten)	Kampfstab	130	1800	1	2	stumpf	80	2	3	2	71	4,7
Toyak	Kampfstab	180	1900	0	2	stumpf	70	1	3	2	72	11,7
U'U	Kampfstab	130	1600	0	2	stumpf	70	2	2	2	58	3,5
Yoribo	Kampfstab	180	2000	0	2	stumpf	85	2	3	1	72	13,5
Anzahl =19		170	1700	0	2		80	2	3	2		15
Arbir	verb. Kampfstab	180	2200	1	2	scharf/stich	80	1	4	2	67	14,8
Beaked Axe	verb. Kampfstab	230	2900	1	2	scharf/stich	85	2	4	2	67	11,9
Bill	verb. Kampfstab	220	2900	1	2	scharf	85	2	4	2	67	11,9
Bisento	verb. Kampfstab	210	2200	1	2	schnitt/stich	80	2	4	2	67	14,8
Brandestoc	verb. Kampfstab	120/220	1900	1	2	scharf/stich	80	2	4	2	67	17,1
Couteau de Breche	verb. Kampfstab	210	2600	1	3	scharf/stich	85	1	4	2	68	26,6
Croc	verb. Kampfstab	200	2700	1	3	scharf/stich	85	2	4	2	68	25,6
Falcastra	verb. Kampfstab	200	2600	2	2	scharf	80	3	4	2	68	4,2
Falx	verb. Kampfstab	260	2600	1	3	scharf	80	2	4	2	68	25,0
Fauchard	verb. Kampfstab	210	2900	1	3	scharf/stich	80	2	4	2	68	22,4
Glaive	verb. Kampfstab	230	4000	1	3	scharf/stich	85	2	4	2	68	17,3

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
Godendag	verb. Kampfstab	200	2300	1	3	scharf/stich	80	2	4	2	68	28,3
Guisarme	verb. Kampfstab	250	2600	1	3	scharf/stich	80	3	4	2	68	25,0
Hippe	verb. Kampfstab	230	2800	1	3	scharf/stich	85	3	4	2	69	24,7
Hwa-Kek	verb. Kampfstab	190	2400	1	2	scharf/stich	80	2	4	2	69	13,5
Jedburg Axt	verb. Kampfstab	270	3000	1	3	scharf/stich	80	3	4	2	69	21,7
Kunjukdan	verb. Kampfstab	220	2700	1	3	scharf/stich	85	3	4	2	69	25,6
Lajatang	verb. Kampfstab	140	2300	2	3	schnitt	80	3	4	2	69	9,4
Lochaber Axe	verb. Kampfstab	210	2400	1	3	scharf	80	3	4	2	70	27,1
Lucerne Hammer	verb. Kampfstab	290	3500	1	3	scharf/stich	85	3	4	2	70	19,7
Nagamaki	verb. Kampfstab	210	2000	2	3	schnitt/scharf/stich	90	2	4	2	70	12,2
Naginata	verb. Kampfstab	220	2200	1	2	schnitt/stich	85	2	4	2	70	15,7
Romphaea	verb. Kampfstab	170	1800	2	2	schnitt/stich	80	2	4	2	71	6,0
Scythe	verb. Kampfstab	240	2400	1	2	scharf/stich	80	2	4	2	71	13,5
Sjang Sutai	verb. Kampfstab	170	2000	1	3	schnitt/stich	80	2	4	2	71	32,5
Anzahl =25		210	2600	1	3		80	2	4	2		25
Berdiche	Hellebarde	210	3100	2	3	scharf/stich	80	2	5	2	67	14,2
Halberd	Hellebarde	220	2800	1	3	scharf/stich	85	3	5	2	68	50,0
Sabre Halberd	Hellebarde	240	3200	2	3	scharf/stich	85	3	5	2	71	14,6
Scorpion	Hellebarde	230	2700	1	3	scharf/stich	85	2	5	2	71	51,9
Voulge	Hellebarde	210	2700	1	3	scharf/stich	80	2	5	2	72	48,8
Anzahl =5		220	2800	1	3		85	2	5	2		50
Speere												
Chijiriki	Stoßspeer	350	2500	2	3	stich/stumpf	85	2	2	2	64	0,5
Sopok	Stoßspeer	120	500	0	1	stich	60	1	1	2	66	0,9
Adarga	Stoßspeer	110	1900	2	4	stich	80	4	2	1	64	1,2
Saintie	Stoßspeer	70	1800	1	3	stich	85	1	2	1	66	2,0
Simbilan	Stoßspeer	140	600	0	1	stich	65	1	2	2	77	3,4
Feather Staff	Stoßspeer	100/160	1000	0	2	stich	80	1	2	2	52	5,0
Jarid	Stoßspeer	110	1000	0	2	stich	85	1	2	2	74	5,3
Saunion	Stoßspeer	120	800	0	2	stich	75	1	2	2	77	5,9
Anzahl =8		120	1000	0	2		80	1	2	2		5
Ahlspiess	Speer	150	1900	1	3	stich	90	1	3	2	67	11,4
Angon	Speer	150	2000	0	2	stich	75	1	3	2	72	13,5
Assegai	Speer	140	1800	0	2	stich	75	1	3	2	72	15,0
Bandang	Speer	140	1800	0	2	stich	75	1	3	2	73	15,0
Bhala	Speer	240	2200	1	2	stich	75	1	3	2	73	4,1
Bilari	Speerschleuder	120	1100	0	2	stich	70	1	3	2	73	22,9
Boar Spear	Speer	150	2300	0	2	stich	80	1	3	2	73	12,5
Budiak	Speer	160	2000	0	2	stich	75	1	3	2	73	13,5
Catch Pole	Speer	260	2500	1	2	stich	80	2	3	2	67	3,8
Cateia	Speer	170	900	0	1	stich	80	1	3	1	73	16,0
Contus	Speer	230	2100	1	2	stich	70	1	3	2	73	4,0
Do-War	Speer	170	1200	0	2	stich	70	1	3	2	73	21,0
Egchos	Speer	170	1200	0	2	stich	85	1	3	2	73	25,5
Enhero	Speer	240	1600	0	2	stich	70	1	3	2	74	15,8
Fal-Feg	Speer	170	2100	0	2	stich	75	1	3	2	74	12,9
Framea	Speer	180	2100	0	2	stich	75	1	3	2	74	12,9
Garvo	Speer	190	1600	0	2	stich	70	1	3	2	74	15,8

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
Golo	Speer	180	1400	0	2	stich	70	1	3	2	74	18,0
Granggang	Speer	150	1100	0	2	stich	65	1	3	2	74	21,3
Hak	Speer	170	1400	0	2	stich	75	1	3	2	74	19,3
Harpoon	Speer	210	2200	0	2	stich	80	1	3	2	74	13,1
Hoko	Speer	180	2100	0	3	stich	80	1	3	2	74	27,4
Huata	Speer	150	1000	0	2	stich	70	1	3	2	74	25,2
Irpull	Speer	170	1400	0	2	stich	70	1	3	2	74	18,0
Jaculum	Speer	190	1100	0	2	stich	70	1	3	2	74	22,9
Ja-Mandehi	Speer	210	1700	1	2	stich	70	1	3	2	74	4,9
Javelin	Speer	210	1700	0	2	stich	70	1	3	2	75	14,8
Jiboru	Speer	270	1800	1	2	stich	70	1	3	2	75	4,7
Kadji	Speer	280	1900	0	2	stich	65	1	3	2	75	12,3
Kahsita	Speer	210	1700	0	2	stich	75	1	3	2	75	15,9
Kannai	Speer	210	1600	0	2	stich	70	1	3	2	75	15,8
Kapun	Speer	220	2100	0	2	stich	70	1	3	2	75	12,0
Kiero	Speer	180	1500	0	2	stich	65	1	3	2	75	15,6
Kikuki	Speer	140	1200	0	2	stich	75	1	3	2	75	22,5
Koyun	Speer	180	1700	0	2	stich	75	1	3	2	75	15,9
Kujolio	Speer	140	300	0	2	stich	60	1	3	2	75	72,0
Kuyan	Speer	170	1500	0	2	stich	70	1	3	2	75	16,8
Laange	Speer	200	1900	1	2	stich	85	1	3	1	75	5,4
Langue de Boeuf	Speer	200	2200	1	2	stich	80	1	3	2	69	4,4
Lanze-Ague	Speer	200	1300	0	2	stich	80	1	3	2	76	22,2
Lembing	Speer	300	2000	1	2	stich	65	1	3	2	76	3,9
Magari Yari	Speer	280	2100	1	2	stich	80	1	3	2	70	4,6
Mahee	Speer	280	1900	1	2	stich	70	1	3	2	76	4,4
Makrigga	Speer	280	1800	1	2	stich	75	1	3	2	76	5,0
Makura Yari	Speer	130	1200	0	2	stich	80	1	3	2	76	24,0
Mkuki	Speer	180	2000	0	2	stich	80	1	3	2	76	14,4
Mon-Gil Mon-Gil	Speer	290	1800	1	2	stich	70	1	3	2	76	4,7
Mongile	Speer	210	1300	0	2	stich	70	1	3	2	76	19,4
Mongoli	Speer	230	1400	0	2	stich	70	1	3	2	76	18,0
Mu-Rongal	Speer	180	1200	0	2	stich	65	1	3	2	76	19,5
Nandum	Speer	220	1800	0	2	stich	70	1	3	2	76	14,0
Partizan	Speer	180	2200	1	2	stich	85	2	3	2	70	4,6
Patisthanaya	Speer	200	1400	0	2	stich	80	1	3	2	76	20,6
Pelta	Speer	210	1300	0	2	stich	70	1	3	2	76	19,4
Pike	Speer	550	6500	3	2	stich	80	2	3	2	70	0,2
Pill	Speer	200	1500	0	2	stich	65	1	3	2	77	15,6
Pillara	Speer	270	1900	1	2	stich	70	1	3	2	77	4,4
Pilum	Speer	190	2100	1	3	stich	80	1	3	2	77	9,1
Pilum (thin)	Speer	180	1600	1	2	stich	70	1	3	1	77	5,3
Pitch Fork	Speer	140	1400	1	2	stich	75	2	3	2	70	6,4
Sang	Speer	190	2500	0	2	stich	90	1	3	2	77	13,0
Sangkoh	Speer	240	1900	0	2	stich	80	1	3	2	77	15,2
Sanokat	Speer	220	1700	0	2	stich	80	1	3	2	77	16,9
Sarissa	Speer	600	7000	3	2	stich	80	2	3	2	71	0,2
Shail	Speer	190	2500	1	2	stich	85	1	3	2	77	4,1
Shanen Kopaton	Speer	240	1900	0	2	stich	75	1	3	2	77	14,2
Siligis	Speer	180	1000	0	2	stich	70	1	3	2	77	25,2
Sinan	Speer	230	1600	0	2	stich	80	1	3	2	77	18,0

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
Sligi	Speer	200	1400	0	2	stich	65	1	3	2	77	16,7
Soliferrum	Speer	200	1600	0	1	stich	80	1	3	1	78	9,0
Spiculum	Speer	180	1400	0	2	stich	75	1	3	2	78	19,3
Spontoon	Speer	160	2400	1	3	stich	85	1	3	2	72	8,5
Su Yari	Speer	170	1900	0	2	stich	80	1	3	2	78	15,2
Sudis	Speer	500	6000	3	2	stich	85	2	3	2	72	0,2
Tao	Speer	220	2100	0	2	stich	75	1	3	2	78	12,9
Taru	Speer	450	4000	3	2	stich	75	2	3	2	72	0,3
Tawok	Speer	160	1300	0	2	stich	70	1	3	2	78	19,4
Telempang	Speer	210	1800	0	2	stich	75	1	3	2	78	15,0
Te-Yari	Speer	120	1000	0	2	stich	75	1	3	2	78	27,0
Tirrer	Speer	170	1300	0	2	stich	65	1	3	2	78	18,0
Tombak	Speer	240	2000	0	2	stich	80	1	3	2	78	14,4
Tschehouta	Speer	190	2000	0	2	stich	80	1	3	2	78	14,4
Tumpuling	Speer	200	1600	0	2	stich	80	1	3	2	78	18,0
Wainian	Speer	250	2100	0	2	stich	70	1	3	2	78	12,0
Wallunka	Speer	250	1900	0	2	stich	70	1	3	2	79	13,3
Wi-Valli	Speer	210	2100	1	2	stich	70	1	3	2	79	4,0
Yari	Speer	210	1900	0	2	stich	80	1	3	2	79	15,2
Anzahl =87		200	1800	0	2		75	1	3	2		15
Awl Pike	Pike	320	2700	1	2	stich	85	1	4	2	67	27,2
Ballam	Pike	180	2100	1	2	stich	75	1	4	2	73	30,8
Barchi	Pike	300	2800	2	2	stich	80	1	4	2	73	8,2
Bohemian Ear Spoon	Pike	270	2600	1	3	stich	85	1	4	2	67	56,4
Chauves Souris	Pike	250	2500	1	3	stich	85	1	4	2	68	58,7
Chimbane	Pike	170	2000	0	2	stich	70	1	4	2	73	90,6
Dung	Pike	270	3300	2	3	stich	85	1	4	2	73	14,8
Falarica	Pike	180	2000	1	1	stich	80	1	4	1	74	17,3
Fuscina	Pike	180	2100	1	2	stich	80	1	4	2	68	32,9
Hinyuan	Pike	170	1200	0	2	stich	65	1	4	2	74	140,2
Kamayari	Pike	250	2100	1	3	stich	80	1	4	2	75	65,7
Kan-Shoka	Pike	190	2300	1	2	stich	75	1	4	2	75	28,1
Khatramkha	Pike	150	1900	1	2	stich	85	1	4	2	69	38,6
Korseke	Pike	210	2400	1	3	stich	85	2	4	2	69	61,1
Koveh	Pike	200	1700	0	2	stich	80	1	4	2	75	121,8
Koy-Yung	Pike	280	2300	1	2	stich	70	1	4	2	75	26,3
Larna-Pe	Pike	310	2800	1	2	stich	70	1	4	2	76	21,6
Military Fork	Pike	210	2200	1	3	stich	80	2	4	2	70	62,7
Nerau	Pike	250	2000	1	2	stich	75	1	4	2	76	32,3
Paralyser	Pike	230	1500	1	2	stich	70	1	4	2	76	40,3
Plancon a Picot	Pike	300	2800	1	2	stich	90	1	4	2	70	27,7
Rummh	Pike	420	3600	1	2	stich	75	1	4	2	77	18,0
Runka	Pike	230	2600	1	3	stich	85	2	4	2	71	56,4
Sangu	Pike	320	2800	1	2	stich	80	1	4	2	77	24,6
Scaling Fork	Pike	200	2300	1	3	stich	85	3	4	2	71	63,8
Spetum	Pike	230	2300	1	3	stich	80	2	4	2	71	60,0
Sudanese Spear	Pike	180	1900	1	2	stich	75	1	4	2	78	34,0
Tahr Ruan	Pike	170	1700	0	2	stich	70	1	4	2	78	106,5
Tepoztopilli	Pike	190	1800	2	2	stich	80	2	4	2	72	12,8
To-Ono	Pike	310	2400	1	2	stich	70	1	4	2	78	25,2

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
Zagaye	Pike	380	2900	1	2	stich	80	1	4	2	79	23,8
Zinnor	Pike	180	1200	1	2	stich	85	1	4	2	72	61,1
Anzahl =32		230	2300	1	2		80	1	4	2		30
Aunurgith	Lanze	320	3200	2	2	stich	65	1	5	2	73	20,3
Tiger Trident	Lanze	230	2100	1	3	stich	80	1	5	2	72	228,6
Tjunkuletti	Lanze	320	2800	1	2	stich	70	1	5	2	78	75,0
Anzahl =3		320	2800	1	2		70	1	5	2		75
Lanze	Lanze vom Pferd	400	3700	2	3	stich	75	1	4	1	75	30
Anzahl =1		400	3700	2	3		75	1	4	1		30
Kettenwaffen												
Flail	Kriegsflegel	160	2500	1	2	stumpf	75	3	3	2	52	23,4
Laingtjat	Kriegsflegel	60	800	1	2	stumpf	80	3	1	1	54	4,9
Military Flail	Kriegsflegel	160	2500	1	2	stumpf	80	3	3	1	55	25,0
Anzahl =3		160	2500	1	2		80	3	3	1		25
Ball & Chain	Morgenstern	90	2000	2	2	stumpf	80	3	2	1	50	18,4
Feruzue	Morgenstern	140	1800	2	2	stumpf	85	2	2	2	52	21,8
Anzahl =2		115	1900	2	2		82,5	2,5	2	1,5		20
Binnol	gr. Morgenstern	80	1900	1	2	stumpf	80	3	3	1	51	34,8
Cumber - Jung	gr. Morgenstern	80	1400	1	2	stumpf	80	3	3	1	52	47,3
Goupillon	gr. Morgenstern	50	2200	2	2	stumpf	85	3	4	1	53	42,6
Mace & Chain	gr. Morgenstern	90	2000	1	2	stumpf	85	3	3	1	55	35,2
Anzahl =4		80	1950	1	2		82,5	3	3	1		35
Chinte	Chakko	100	300	2	1	stumpf	70	3	1	2	51	7,0
Kau Sin Ke	Chakko	110	800	2	2	stumpf	80	3	1	2	65	6,0
Nunchaku	Chakko	80	1000	1	2	stumpf	75	3	2	2	55	54,0
Sa Tjat Koen	Chakko	160	1400	2	2	stumpf	75	3	1	2	56	3,2
Anzahl =4		105	900	2	2		75	3	1	2		5
Kawanaga	kl. Schlagkette	500	300	2	2	stumpf	75	2	1	2	65	21,9
Manriki-Gusari	kl. Schlagkette	170	1100	2	2	stumpf	80	3	1	2	65	6,4
Rante	kl. Schlagkette	200	700	2	2	stumpf	80	2	1	2	66	10,0
Anzahl =3		200	700	2	2		80	2	1	2		10
Hui-Tho	Schlagkette	170	800	2	2	schnitt	65	3	2	2	64	22,3
Kusarigama	Schlagkette/Handaxt	220	1600	2	3	scharf/stumpf	80	3	2	2	65	27,5
Kyoketsu-Shogi	Schlagkette	250	1400	2	2	scharf/stich	70	3	2	2	65	13,8
Nagegama	Schlagkette/Handaxt	300	2000	2	2	stumpf	80	2	2	2	65	11,0
Rante (star type)	Schlagkette	100	500	2	2	schnitt/stumpf	80	2	2	2	66	44,0
Rante Ber	Schlagkette	220	700	2	2	schnitt/stumpf	80	2	2	2	66	31,4
Gangedug												
Anzahl =6		220	1100	2	2		80	2,5	2	2		20
Peitschen												
Chemeti	Peitsche	120	1200	1	2	stumpf	75	3	1	1	51	15,0
Flagellum	Peitsche	70	300	0	1	stumpf	75	3	1	1	52	90,0

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
Kalus	Peitsche	100	1000	1	2	stumpf	75	3	1	1	53	18,0
Kamcha	Peitsche	120	1300	1	2	schnitt	75	3	1	1	54	13,8
Chijiriki	Peitsche/Stoßspeer	350	2500	2	3	stich/stumpf	85	2	1	2	64	5,4
Anzahl =5		120	1200	1	2		75	3	1	1		15
Bullwhip	gr. Peitsche	250	1400	2	2	schnitt/stumpf	70	4	2	1	64	6,0
Cat 'o Nine Tail	gr. Peitsche	80	500	0	1	stumpf	65	4	1(2)	1	51	34,8
Petjut	gr. Peitsche	70	1000	1	2	stumpf	75	3	2	1	56	26,8
Anzahl =3		80	1000	1	2		70	4	2	1		25
Schlaghandschuhe												
Cestus	Schlaghandschuh	250	1500	0	0	stumpf	80	-	1	1	64	2,7
Hora	Schlaghandschuh	10	50	0	0	stumpf	85	2	1	1	64	87,6
Knuckle Duster	Schlaghandschuh	10	1400	0	0	stumpf	90	1	1	1	65	3,3
Shears	Schlaghandschuh	25	300	0	1	stich	75	2	1	1	66	25,8
Anzahl =4		17,5	850	0	0		82,5	2	1	1		5
Bagh Nakh	Schlagring	10	50	0	0	schnitt	95	2	2	1	64	47,4
Pendjepit	Schlagring	10	100	0	0	spezial	80	3	2	1	65	20,0
Shuko	Schlagring	10	1800	0	2	stumpf	85	3	2	1	66	4,7
Wind Fire Wheel	Schlagring	30	300	0	1	schnitt	85	2	2	1	66	14,1
Anzahl =4		10	200	0	0,5		85	2,5	2	1		15
Sicheln												
Arit	kleine Sichel	40	400	1	1	scharf	75	2	1	1	50	3,1
Novacula	kleine Sichel	20	500	0	1	scharf	80	2	1	1	55	8,0
Anzahl =2		30	450	0,5	1		77,5	2	1	1		5
Falx Supina	Druidensichel	30	600	0	2	scharf	85	2	2	1	52	26,6
Hunga-Munga	Druidensichel	60	1200	1	1	scharf	80	1	2	1	64	2,1
Kama	Druidensichel	50	1000	0	2	scharf	80	2	2	1	54	15,0
Anzahl =3		50	1000	0	2		80	2	2	1		15
Full Moon	Sichel	50	1900	1	3	schnitt	85	3	3	1	64	18,8
Lohar	Sichel	40	1700	0	2	scharf/stumpf	90	2	3	1	54	33,3
Anzahl =2		45	1800	0,5	2,5		87,5	2,5	3	1		25
Fernkampfwaffen												
Cestosphendone	Wurfpfeil/stern/messer	30	100	0	0	stich	70	1	1	1	64	3,8
Chakram	Wurfpfeil/stern/messer	30	200	0	0	schnitt	85	1	1	1	64	2,3
Nageyari	Wurfpfeil/stern/messer	40	800	0	1	stich	80	1	2	1	76	4,4
Paku	Wurfpfeil/stern/messer	3	10	0	0	stich	70	1	1	1	65	38,2
Piau	Wurfpfeil/stern/messer	10	100	0	0	stich	90	1	1	1	65	4,9
Shuriken	Wurfpfeil/stern/messer	5-40	100	0	0	stich	90	1	1	1	66	4,9
Siangkam	Wurfpfeil/stern/messer	50	500	0	2	schnitt/stumpf	90	1	2	1	57	15,7
Uchi-Ne	Wurfpfeil/stern/messer	30	1200	0	1	stich	80	1	2	1	66	2,9
Anzahl =8		30	150	0	0		82,5	1	1	1		3
Sopok	Blasrohr/Stoßspeer	120	500	0	1	stich	60	1	0	2	66	12
Anzahl =1		120	500	0	1		60	1	0	2		12

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
Bolas	Bolas	100	1000	3	1	stumpf	60	1	1	1	64	4
Anzahl =1		100	1000	3	1		60	1	1	1		4
Lariat	Lasso	200	800	2	2	spezial	70	2	0	2	65	3
Anzahl =1		200	800	2	2		70	2	0	2		3
Waffenschilder												
Madu	Waffenschild	160	2800	1	4	stich	85	3	1	1	65	19,9
Sword Shield	Waffenschild	150	2500	2	4	stich	90	4	2	1	66	31,5
Anzahl =2		155	2650	1,5	4		87,5	3,5	1,5	1		25

Name	Art	Länge	Gewicht	Pull (N)	eff. Range	max. Range	shots/min	Dam	eff. Kraft	ben. Kraft	Seite	Preis
<u>Bögen</u>												
Apache Bow	Kurzbogen	100	500	125	70	110	10	1	38	38	42-43	77,0
Assyrian Bow	Kurzbogen	110	700	250	120	225	8	1	76	76	42-43	120,0
Egyptian Bow	Kurzbogen	120	600	255	120	200	8	1	77	77	42-43	106,7
Greek Bow	Kurzbogen	140	600	175	90	120	9	1	53	53	42-43	72,0
Mohave Bow	Kurzbogen	170	700	175	70	100	9	1	53	53	42-43	46,7
Short Bow	Kurzbogen	120	600	225	90	225	8	1	68	68	42-43	90,0
Stone Bow	Kurzbogen	170	700	250	45	125	8	1	76	76	42-43	25,0
Anzahl =7		120	600	225	90	125	8	1	68	68		50
<u>Langbögen</u>												
Chinese Bow	Langbogen	190	700	350	100	150	5	2	107	107	42-43	21,8
Japanese Bow	Langbogen	210	900	300	90	180	6	2	91	91	42-43	35,3
Long Bow	Langbogen	180	700	350	90	275	5	2	107	107	42-43	36,0
Scythian Bow	Langbogen	120	700	300	130	300	6	2	91	91	42-43	85,1
Turkish Bow	Langbogen	100	800	300	150	550	6	2	91	91	42-43	180,0
Anzahl =5		180	700	300	100	275	6	2	91	91		60
<u>Armbrüste</u>												
Chu-Ko-Nu	leichte Armbrust	60	3200	250	60	170	12	1	76	76	48	300
Light Arbalest	leichte Armbrust	70	3400	250	40	225	2	1	76	76	47	44,4
Nayin	leichte Armbrust	120	3200	200	30	100	4	1	61	61	48	33,3
Stone Arbalest	leichte Armbrust	70	3400	200	30	200	4	1	61	61	47	66,7
Thami	leichte Armbrust	110	4000	250	40	180	4	1	76	76	48	80,0
Anzahl =5		70	3400	250	40	180	4	1	76	76		80
<u>Medium Arbalest</u>												
Medium Arbalest (Claw&Belt)	Armbrust	70	4100	450	40	275	2	2	137	55	47	100,0
Medium Arbalest (Cord&Pulley)	Armbrust	70	3800	450	40	275	2	2	137	68	47	100,0
Anzahl =2		70	3950	450	40	275	2	2	137	61,5		100
<u>Heavy Arbalest</u>												
Medium Arbalest (Goat's Foot)	schwere Armbrust	70	4800	675	50	275	2	3	206	103	47	175,5
Slurbow (Cranequin)	schwere Armbrust	60	8000	3000	50	300	$\frac{2}{3}$	3	917	91	47	111,5
Anzahl =2		65	6400	1838	50	287,5	1 $\frac{1}{3}$	3	561,5	97		140
<u>Very Heavy Arbalest</u>												
Heavy Arbalest (Cranequin)	überschw. Armbrust	70	8000	3300	55	300	1,5	4	1009	100	47	196,0
Heavy Arbalest (Screw&Handle)	überschw. Armbrust	70	7500	3400	60	330	1	4	1039	86	47	192,0
Heavy Arbalest (Windlass)	überschw. Armbrust	80	8500	3550	65	330	1	4	1085	72	47	208,0
Siege Arbalest (Windlass)	überschw. Armbrust	100	10200	5300	80	425	1	5	1620	108	47	1320
Anzahl =4		75	8250	3475	62,5	330	1	4	1062	93		200

Anhang B – Tabellen zum Zaubersystem

Angriffsspruch

01-02 gewürfelt – Patzer

96-00 gewürfelt – keine Modifikation

03-95 gewürfelt – folgende Modifikationen werden verwendet:

Angriffswurfmodifikation:

Stufe des Magiers (nur bei reinen und Hybrid- Magiern)+1 pro Stufe

zusätzliche Konzentration maximal 30 +1/s

Entfernung des Ziels

Berührung	+30
0 – 3m	+10
3 – 15m	0
15 – 30m	-10
30 – 100m	-20
> 100m	-30

Deckung

Volle Deckung(entdeckt, aber nicht sichtbar)	-60
Teildeckung (weniger als ½ Ziel in Sicht)	-30
Unbewegliches Ziel (Keine Deckung, Gegner ist überrascht oder hilflos)	+30

Magieresistenzwurfmodifikation

Ergebnis des Angriffswurfs auf der Tabelle auf Seite 196 +70 bis -125

Eigenschaft des Ziels

> 200	+50
176 – 200	+40
151 – 175	+35
131 – 150	+30
116 – 130	+25
101 – 115	+20
91 – 100	+15
76 – 90	+10
56 – 75	+5
25 – 55	0
10 – 24	-5
5 – 9	-10
3 – 4	-15
2	-20
1	-25

williges Ziel (Stufe des Ziels wird 1) -50

Magiemodifikatoren / magische Gegenstände / Zaubersprüche variabel

Konzentration bei Sprüchen:

Stufe (Spruch) minus Stufe (Magier)	nötige Konzentration incl. Auslösen des Spruchs
0 – 2	18 Sekunden (Magier der 14. Stufe: Alle Zauber der 12., 13. und 14. Stufe)
3 – 5	12 Sekunden (Magier der 14. Stufe: Alle Zauber der 9., 10. und 11. Stufe)
mehr als 6	6 Sekunden (Magier der 14. Stufe: Alle Zauber der Stufen 1-8)
* – Zauber	4 Sekunden (Magier der 14. Stufe: Alle * - Zauber)

Angriffsspruchmodifikationstabelle

Wurf	Allgemein	Grundmagie		Göttermagie		Mentalmagie	
		Metallrüstung	Lederrüstung	Metallrüstung	Metallschild	Metallhelm	Lederhelm
NM 01-02	P	P	P	P	P	P	P
03-04	P	P	P	P	P	P	P
05-08	+70	P	P	P	P	P	P
09-12	+65	P	P	P	P	P	P
13-16	+60	P	+45	P	P	P	+45
17-20	+50	+45	+40	P	+45	P	+40
21-24	+45	+40	+35	P	+40	P	+35
25-28	+35	+35	+30	+45	+35	+45	+30
29-32	+30	+30	+25	+40	+30	+35	+25
33-36	+20	+25	+20	+35	+25	+30	+20
37-40	+15	+20	+15	+30	+20	+25	+15
41-44	+5	+15	+10	+25	+15	+20	+10
45-48	0	+10	+5	+20	+10	+15	+5
49-52	0	+5	0	+15	+5	+10	0
53-56	-5	0	0	+10	0	+5	0
57-60	-10	0	-5	+5	0	0	-5
61-64	-15	-5	-5	0	-5	0	-5
65-68	-20	-5	-10	0	-5	-5	-10
69-72	-25	-10	-15	-5	-10	-5	-15
73-76	-30	-25	-20	-10	-15	-10	-20
77-80	-35	-30	-25	-15	-20	-15	-25
81-84	-40	-35	-30	-20	-25	-20	-30
85-88	-45	-40	-35	-25	-30	-25	-35
89-92	-50	-45	-40	-30	-35	-30	-40
93-95	-55	-50	-45	-35	-40	-35	-45
NM 96-97	-75	-60	-65	-55	-60	-55	-65
NM 98-99	-100	-85	-90	-80	-85	-80	-90
NM 100	-125	-110	-115	-105	-110	-105	-115

Magieresistenztabelle

Stufe Ziel	Stufe Magier															≥ 30
	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	
1	50	55	60	65	70	73	76	79	82	85	87	89	91	93	95	+1/Stufe
2	45	50	55	60	65	68	71	74	77	80	82	84	86	88	90	
4	40	45	50	55	60	63	66	69	72	75	77	79	81	83	85	
6	35	40	45	50	55	58	61	64	67	70	72	74	76	78	80	
8	30	35	40	45	50	53	56	59	62	65	67	69	71	73	75	
10	27	32	37	42	47	50	53	56	59	62	64	66	68	70	72	
12	24	29	34	39	44	47	50	53	56	59	61	63	65	67	69	
14	21	26	31	36	41	44	47	50	53	56	58	60	62	64	66	
16	18	23	28	33	38	41	44	47	50	53	55	57	59	61	63	
18	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	
20	13	18	23	28	33	36	39	42	45	48	50	52	54	56	58	
22	11	16	21	26	31	34	37	40	43	46	48	50	52	54	56	
24	09	14	19	24	29	32	35	38	41	44	46	48	50	52	54	
26	07	12	17	22	27	30	33	36	39	42	44	46	48	50	52	
28	05	10	15	20	25	28	31	34	37	40	42	44	46	48	50	
≥ 30	-1 / Stufe															

Um zu widerstehen, muß der modifizierte Magieresistenzwurf größer oder gleich dem Wert auf dieser Tabelle sein.

Elementensprüche Modifikationstabelle

01 – 02 gewürfelt – Patzer

96 – 100 gewürfelt – **Gebietsspruch** – Angriffstabelle UM 96-00. Wird nicht weiter modifiziert.

00 gewürfelt – **kein** Gebietsspruch – Angriffstabelle UM 00. Wird nicht weiter modifiziert.

bei 03 – 95 (bei Bolzen wird bei 96-99 nochmal gewürfelt und danach modifiziert) kommen folgende Modifikationen zur Geltung:

Stufe des Magiers (bei reinen & Hybrid- Magiern)		+1 pro Stufe
Geschicklichkeit des Magiers	> 200	+50
<i>nicht bei Gebietssprüchen!</i>	176 – 200	+40
	151 – 175	+35
	131 – 150	+30
	116 – 130	+25
	101 – 115	+20
	91 – 100	+15
	76 – 90	+10
	56 – 75	+5
	25 – 55	0
	10 – 24	-5
	5 – 9	-10
	3 – 4	-15
	2	-20
	1	-25
zusätzliche Konzentration	maximal 30	+1/s
Fertigkeitsbonus für gezielte Strahlen		+1 pro Fertigungsbonus
Entfernung des Ziels	0 – 3m	+35
	3 – 15m	0
	15 – 30m	-25
	30 – 60m	-40
	60 – 100m	-55
	> 100m	-75
Reaktion des Gegners	die gleichen Boni wie bei Geschicklichkeit des Magiers, nur mit umgekehrten Vorzeichen!	
Helme & Schilder	kein Helm	+5
Schilder müssen dem Zauberer zugewandt sein!	normaler Helm	0
	Vollhelm (bedeckt Gesicht)	-5
	Buckler	-5
Schilder sind unwirksam bei Gebietssprüchen!	Schild	-15
	großer Schild	-20
	Mannschild	-30
Deckung	Volle Deckung (entdeckt, aber nicht sichtbar)	-60
	Teildeckung (weniger als ½ Ziel in Sicht)	-30
	Unbewegliches Ziel (Keine Deckung, Gegner ist überrascht oder hilflos)	+30
		<i>Falls Deckung zur Anwendung kommt, so entfällt die Reaktion des Gegners.</i>
magische Boni der Ausrüstung des Gegners		variabel
Mittelpunkt eines Gebietsspruchs (Nur bei Bällen)		+20

Bei Elementensprüchen ist kein Magieresistenzwurf zugelassen.

Angriffstabelle Schock

benutze kritische Treffer durch Elektrizität (siehe Seite 213)

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-2
3-10	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	03-10
11-20	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	11-20
21-30	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21-30
31-35	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	31-35
36-40	2	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	36-40
41-45	2	2	1	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	41-45
46-50	3	2	2	1	2	2	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	46-50
51-55	3	3	3	3	3	3	2	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	0	51-55
56-60	4	3	4	5	3	3	3	2	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	0	56-60
61-65	4A	4	5	6	4	4	4	3	0	0	0	0	2	2	1	0	0	1	3	1	61-65
66-70	5A	4A	6	6	4A	4	5	4	1	0	0	0	2	3	2	0	1	2	4A	2	66-70
71-75	5A	5A	7A	7	5A	5A	6	5	1	1	1	0	3	3	3	1	2	3	5A	3A	71-75
76-80	6A	5A	7A	7A	5A	5A	7A	6	2	1	2	1	3	4	4	2	3	4	6A	4A	76-80
81-85	6A	6A	8A	8A	6A	6A	8A	7A	2	2	3	2	4	4	5	3A	4	5A	7A	5A	81-85
86-90	6A	6A	8A	8A	6A	6A	8A	8A	2	2	4	3A	4	5	5A	4A	5	6A	8A	6A	86-90
91-95	7A	7A	9A	9°	7A	7A	9A	9A	3	3	5A	4A	5A	5A	6A	5A	6A	7A	8A	7A	91-95
96-100	7A	7A	9A	9°	7A	7A	9A	10A	3A	3A	5A	5A	5A	6A	6A	6A	6A	7A	9A	8A	96-100
101-105	7A	7A	10A	10A	8A	8A	10A	10A	3A	4A	6A	6A	6A	6A	7A	7A	7A	8A	9A	9A	101-105
106-110	8A	8A	10A	10A	8A	8A	10A	11B	4A	4A	6A	7A	6A	7A	8A	7A	8A	10A	9B	10B	106-110
111-115	8A	8A	11A	11B	9A	9A	11B	11B	4A	5A	7A	8A	7A	7A	8A	8A	8A	9A	10B	10B	111-115
116-120	8A	8B	11B	11B	9B	9B	11B	12B	4A	5A	7A	8A	7A	8A	8A	9A	8A	9A	11B	10B	116-120
121-125	9B	9B	12B	12B	10B	10B	12B	12B	5A	6A	8A	9A	8A	9A	9A	10A	9A	10A	11B	11B	121-125
126-130	9B	9B	12B	12B	10B	10B	12B	13B	5A	6A	8A	9B	8A	9A	9A	10B	9A	10B	12B	11B	126-130
131-135	9B	9B	13B	13B	11B	11B	13B	13B	5A	7A	9B	10B	9A	9A	10A	11B	10B	11B	12B	12B	131-135
136-140	10B	10B	13B	13B	11B	11B	13B	14B	5A	7A	9B	10B	9B	10A	10B	11B	10B	11B	13B	12B	136-140
141-145	10B	10B	14B	14B	12B	12B	14B	14B	6A	8B	10B	11B	10B	10B	11B	12B	11B	12B	14B	13B	141-145
146-150	10B	10B	14B	14B	12B	12B	14B	14B	6A	8B	10B	11B	10B	10B	11B	12B	12B	12B	14B	14B	146-150
NM 100	16D	16D	18D	18D	17D	17D	18D	18D	12C	14C	16C	16C	14C	14C	16C	17C	17C	18C	18C	18C	NM 100
Wurf / RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS / Wurf

Angriffstabelle Wasser

benutze kritische Treffer durch Aufprall (siehe Seite 211)

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-2
3-10	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	3-10
11-20	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11-20
21-30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21-30
31-35	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	31-35
36-40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	36-40
41-45	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	41-45
46-50	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	46-50
51-55	1	1	1	0	2	1	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	51-55
56-60	2	2	2	1	2	2	1	0	0	0	0	0	2	2	1	0	0	0	1	0	56-60
61-65	2	2	3	2	3	2	2	1	1	0	0	0	3	3	2	0	0	0	2	1	61-65
66-70	2	3	4	3	3	3	3	2	1	1	1	0	3	4	3	1	0	0	4A	2	66-70
71-75	3	3	5	4	4	3	4	3	2	2	2	1	4	5	4	2	0	1	5A	4	71-75
76-80	3	4	6	5	4	4	5	4	2	3	4	3	5A	6	6	4	1	3	6A	6A	76-80
81-85	3A	4	7	6	5A	4A	6	5	3	4	6	5	6A	7A	8A	6	3	5	8B	8A	81-85
86-90	4A	5A	7A	7	5A	5A	7A	6	3A	4	8	7A	7A	8A	9A	8A	5	7A	10B	10A	86-90
91-95	4A	6A	8A	8A	6A	5A	8A	7A	4A	5A	10A	9A	8A	9A	10B	10A	7A	9A	12B	12B	91-95
96-100	4A	6A	8A	9A	6A	6A	9A	8A	4A	5A	10A	11A	9A	10B	11B	12B	9A	11A	14B	14B	96-100
101-105	5A	6A	9A	10A	7A	6A	10A	9A	5A	6A	11A	12B	10B	11B	12B	14B	11A	13A	15C	16B	101-105

Anhang B – Tabellen zum Zaubersystem

106-110	5A	7A	9A	10A	7A	7A	11A	10 B	5A	6A	11B	13B	11 B	12 B	13 B	16B	12A	14B	16 C	18C	106-110
111-115	5A	7A	10A	11B	8A	7A	12B	11 B	6A	7B	12B	13B	12 B	13 B	14 B	17C	13B	15B	17 C	19C	111-115
116-120	6A	7A	10A	11B	8A	8A	12B	12 B	6A	7B	12B	14B	13 B	14 B	15 C	18C	14B	16B	18 C	20C	116-120
121-125	6A	8A	11B	12B	9A	8A	13B	13 B	7A	8B	13B	14C	14 B	15 C	16 C	19C	15B	17C	19 C	21C	121-125
126-130	6A	8A	11B	12B	9B	9B	13B	14 B	7B	8B	13B	15C	15 C	16 C	17 C	20C	16C	18C	20 C	22C	126-130
131-135	7A	8B	12B	13C	10 B	9B	14B	15 C	7B	9B	14C	15C	16 C	16 C	17 C	21C	17C	19C	21 C	23C	131-135
136-140	7A	9B	12B	13C	10 B	10 B	14C	15 C	8B	9B	14C	16C	16 C	17 C	18 C	22C	18C	20C	22 C	24C	136-140
141-145	7B	9B	13B	14B	11 C	11 C	15C	16 C	8B	10 C	15C	15C	17 C	18 C	19 C	23C	19C	21C	23 C	25C	141-145
146-150	7B	9C	13C	14C	11 C	11 C	15C	16 C	8B	10 C	15C	16C	18 C	18 C	20 C	24C	20C	22C	24 C	26C	146-150
NM 100	10 E	12 E	16E	17E	14E	14E	18E	20E	11 E	13E	18E	20E	22E	22E	24E	28E	24E	26E	28E	30E	NM 100
Wurf / RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS / Wurf

Angriffstabelle Eis

benutze kritische Treffer durch Aufprall (Seite 211), bei F & G zusätzlich kritische Treffer durch Kälte (Seite 210)

F = E (Aufprall) & A (Kälte); G = E (Aufprall) & B (Kälte)

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-2
3-10	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	3-10
11-20	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11-20
21-30	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21-30
31-35	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	31-35
36-40	2	2	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	36-40
41-45	2	3	2	1	2	2	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	41-45
46-50	3	4	3	2	2	3	1	1	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	46-50
51-55	3A	4	4	3	2	4	2	2	1	1	1	0	3	2	1	0	0	0	0	0	51-55
56-60	4A	5A	5	4	3	5	2	3	2	2	2	1	4A	3	2	0	0	0	8A	0	56-60
61-65	4A	5A	6	5	4A	6A	3	4	2	3	4	3	5A	4A	3A	2	0	0	9B	0	61-65
66-70	5A	6A	7A	6	4A	7A	4	5	3A	4	5	5A	6A	5A	4B	3A	6	8A	10B	10A	66-70
71-75	5A	6A	7A	7A	5A	8A	5A	6	4A	5A	6A	7A	7A	6B	5B	4B	7A	9B	11C	11B	71-75
76-80	5A	7A	8A	8A	6A	9A	6A	7A	5A	6A	7A	8B	8B	7B	6B	6B	8A	10B	12C	12C	76-80
81-85	6A	7A	8A	9A	6A	9A	7A	8A	6A	7A	8B	9B	9B	8C	7C	7C	9B	11C	13D	13C	81-85
86-90	6A	8A	9A	10B	7A	10A	8B	9B	6B	8B	9B	10C	10C	9C	8C	8C	10B	12C	14D	14D	86-90
91-95	6A	8B	9B	11B	8A	10A	9B	10B	7B	9B	10C	11C	11C	10C	10C	12D	11C	13D	15D	15D	91-95
96-100	7B	9B	10B	12C	8B	11B	10B	11C	7B	10C	11C	12D	12C	11D	12D	14D	12C	14D	16D	16D	96-100
101-105	7B	9B	10B	13C	9B	11B	11C	12C	8C	11C	12C	13C	13D	12D	14D	16D	13D	15D	17E	18D	101-105
106-110	7B	10B	11C	14C	10C	12C	12C	13C	8C	12C	13D	14D	14D	13D	16D	18E	14D	16E	18E	20E	106-110
111-115	8B	10C	12C	14C	10C	12C	13C	14D	9C	13D	14D	15D	15D	14E	18E	20E	16D	18E	20E	22E	111-115
116-120	8C	11C	12C	15D	11C	13C	14C	15D	9C	13D	15D	16E	16E	16E	20E	22E	18E	20E	22E	24E	116-120
121-125	9C	12C	13C	16D	12C	13C	15D	16D	10D	14D	16E	17E	17E	18E	22E	24E	20E	22E	24E	26E	121-125
126-130	9C	12C	14D	16D	12D	14D	16D	18E	10D	14E	17E	18E	18E	20E	24E	26E	22E	24E	26E	28E	126-130
131-135	9C	13D	15D	17E	13D	14D	17E	19E	11E	15E	18E	19E	20E	22E	26E	28E	24E	26E	28E	30E	131-135
136-140	10D	13D	16E	17E	14D	15D	18E	20E	11E	15E	19E	20E	22E	24E	28E	30E	26E	28E	30E	32E	136-140
141-145	10D	14E	17E	18E	15E	16E	20E	21E	12E	16E	20E	21E	24E	26E	30E	32E	28E	30E	32F	34F	141-145
146-150	10E	14F	18F	18F	16F	16F	22F	22F	12F	16F	22F	22F	26F	28F	31F	34F	30F	32F	34F	36G	146-150
NM 100	14F	18F	22G	22G	20G	20G	26G	26G	16F	20F	26G	26G	30F	32F	35G	38G	36G	38G	40G	42G	NM 100
Wurf / RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS / Wurf

Angriffstabelle Feuer

benutze kritische Treffer durch Hitze (siehe Seite 208)

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-2
3-10	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	3-10
11-20	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11-20
21-30	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21-30
31-35	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	31-35
36-40	2	2	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	36-40
41-45	2	3	2	1	2	2	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	4A	0	41-45
46-50	3	4	3	3A	2	3	3	1	1	1	1	0	2	2	1	0	2	3	6A	3A	46-50
51-55	3	4	4	4A	2	4	4	3A	2	2	3	1	3	3	2	1A	3	5A	7A	5A	51-55
56-60	4	5	5A	6A	3	5	6	5A	2	3	5	3A	4	4	3	3A	4A	6A	8A	7A	56-60
61-65	4	5	6A	7A	4	6	7A	7A	3	4	6	5A	5	5	4	5B	5A	7A	9A	9B	61-65
66-70	5	6	7A	9A	4	7	8A	9A	3	4	7A	7B	6	6	5A	7B	6A	8A	10B	10B	66-70
71-75	5	6A	8A	10B	5A	8	9A	10B	4	5	8A	9B	7A	7	6A	9C	7A	9A	11B	11C	71-75
76-80	5	7A	9A	11B	6A	9A	10B	11B	4	5A	9B	11C	8A	8A	7A	11C	8A	10B	12C	12C	76-80
81-85	6A	7A	10B	12B	6A	9A	11B	13C	5	6A	10B	13C	9A	9A	8B	13C	9B	11B	13C	13D	81-85
86-90	6A	8A	11B	14C	6A	10A	12B	14C	6A	7A	12C	15C	10A	10B	9B	15D	10B	12B	14D	14D	86-90
91-95	6A	8B	12B	15C	8A	10A	13C	16C	6A	8B	14C	17D	11B	11B	10C	16D	11B	13C	15D	16D	91-95

Anhang B – Tabellen zum Zaubersystem

96-100	7A	9B	13C	16C	8B	11A	14C	17C	7B	9B	15C	18 D	12B	12C	11C	17 D	12C	14C	16 D	18 D	96-100
101-105	7A	9B	14C	17C	9B	11B	15C	18 D	7B	10B	16 D	19 D	13C	13C	12 D	18E	13C	15C	17 D	20E	101-105
106-110	7B	10B	15C	18 D	10B	12B	16C	19 D	8B	11B	17 D	20E	14C	14 D	13 D	19E	14C	16 D	18E	22E	106-110
111-115	8B	10B	16C	19 D	10B	12B	17 D	20 D	8B	11C	18 D	21E	15 D	15 D	15 D	20E	16 D	18 D	20E	24E	111-115
116-120	8B	11C	17 D	20 D	11C	13C	19 D	22E	9C	12C	19E	22E	16 D	16 D	16E	22E	18 D	20 D	22E	26E	116-120
121-125	9C	12C	18 D	21E	12C	14C	20E	23E	10C	13C	20E	23E	17 D	17E	18E	24E	20 D	22E	24E	28E	121-125
126-130	9C	12C	19 D	22E	12C	14C	20E	23E	10C	13C	21E	24E	18 D	18E	20E	26E	22 D	24E	26E	30E	126-130
131-135	9C	13C	20E	23E	13 D	14 D	21E	24E	10C	14 D	22E	25E	19E	19E	21E	28E	24E	26E	28E	32E	131-135
136-140	10C	13 D	21E	24E	14 D	15 D	22E	25E	11 D	14 D	23E	26E	20E	20E	22E	30E	26E	28E	30E	34E	136-140
141-145	10 D	14 D	22E	25E	15 D	16 D	23E	26E	11 D	15E	24E	27E	21E	21E	24E	32E	28E	30E	32E	36E	141-145
146-150	10 D	14E	23E	26E	16E	16E	24E	27E	11 D	15E	25E	28E	22E	22E	26E	34E	30E	32E	34E	38E	146-150
NM 100	14E	18E	28E	32E	20E	20E	28E	32E	15E	19E	29E	33E	25E	27E	30E	38E	36E	38E	40E	45E	NM 100
Wurf / RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS / Wurf

**Angriffstabelle Licht /
Elektrizität**

benutze kritische Treffer durch Licht/Elektrizität (Seite 213)
und zusätzlich durch Aufprall (Seite 211) und Hitze (Seite 208)
F = E(Licht) & A(Aufprall); G = E(Licht) & B(Aufprall); H = E(Licht) & C(Aufprall) & A(Hitze)
I = E(Licht) & D(Aufprall) & B(Hitze); J = E(Licht) & D(Aufprall) & C(Hitze)

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-2
3-10	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	3-10
11-20	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11-20
21-30	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21-30
31-35	2	3	1	0	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	31-35
36-40	3	5	3	2	5	3	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	36-40
41-45	5A	6	5	3	6	5	3	1	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	3A	0	41-45
46-50	6A	7A	7	5	7A	7	5	3	1	0	0	0	3	3	1	0	1	1	5A	1	46-50
51-55	7A	8A	8A	7	8A	9A	7A	5	2	1	1	0	4A	5A	3	1	2	3	7B	3	51-55
56-60	8A	9A	9A	9A	9A	10A	9A	7A	3	3	3	1	5A	6A	5A	3	4	5	9B	5A	56-60
61-65	9A	10A	10A	11B	10A	11A	11A	9B	4	5	5	3	6A	7B	7B	5A	6	7A	11C	7B	61-65
66-70	10A	11A	11B	13B	11B	12A	12B	11B	5A	7	7	5A	7B	8B	8B	7B	8A	9A	13 D	9C	66-70
71-75	11A	12B	12B	14C	12B	13B	13B	13B	6A	8A	9A	7A	8B	9C	9C	9C	10A	11B	15 D	11 D	71-75
76-80	12B	13B	13B	15C	13B	13B	14B	15B	7A	9A	11A	9B	9C	10C	10 D	11 D	12B	13B	17E	13 D	76-80
81-85	13B	14B	14C	16C	13B	14B	15B	17C	8A	10B	12B	11B	10C	11 D	11 D	12E	14B	15C	19E	15E	81-85
86-90	14B	14B	15C	17 D	14C	14B	16C	18C	8A	11B	13B	13C	11 D	12 D	12E	14E	16C	17C	21F	17E	86-90
91-95	14B	15C	16C	18 D	14C	15C	17C	19 D	9B	12B	14C	15C	12 D	13E	13E	15E	18C	19 D	23F	19F	91-95
96-100	15C	15C	17 D	19 D	15C	15C	18 D	20 D	9B	12C	15C	15C	13E	14E	14E	16F	20 D	21 D	25F	21F	96-100
101-105	15C	16C	18 D	20E	15 D	15 D	19 D	21E	10B	13C	16 D	18 D	14E	15E	15E	18F	22 D	23E	27G	23F	101-105
106-110	16C	16 D	19E	21E	16 D	16 D	20E	22E	10C	13C	17 D	19E	15E	16F	16F	22F	24E	25E	29G	25G	106-110
111-115	16 D	17 D	20E	22F	16E	16E	21E	23F	11C	14 D	18E	20E	16F	17F	18F	24G	25E	27F	31G	27G	111-115
116-120	16 D	17E	21F	23F	17E	17E	22F	24F	11 D	14 D	19E	21F	17F	18F	20G	25G	26F	28F	32 H	29G	116-120
121-125	17E	18E	22F	24G	17F	18F	23F	25G	12 D	15E	20F	22F	18F	19G	22G	28G	27F	29G	33 H	31 H	121-125
126-130	17E	18F	23G	25G	18F	19F	24G	26G	12E	15E	21F	23G	19G	20G	24G	30 H	28G	30G	34 H	33 H	126-130
131-135	17F	19F	24G	26G	19G	20G	25G	27 H	13E	16F	22G	24G	20G	21G	26 H	31 H	29G	31 H	35I	35 H	131-135
136-140	18F	19G	25 H	26 H	20G	21G	26 H	27 H	13F	16F	23G	24 H	21G	22 H	28 H	33 H	30 H	32 H	36I	37I	136-140
141-145	18F	20G	26 H	27 H	21 H	22 H	27 H	28G	14F	17G	24 H	25 H	22 H	23 H	29 H	34I	32 H	33I	37I	39I	141-145
146-150	18G	20 H	27I	27I	22 H	22 H	28I	28I	14G	18 H	25I	25I	23 H	24 H	30I	35I	32I	34I	38I	40I	146-150
NM 100	22 H	25I	32J	32J	25I	25I	33J	33J	20 H	25I	30J	30J	27I	30I	38J	42J	38J	42J	43J	45J	NM 100
Wurf / RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS / Wurf

Angriffstabelle Eisball

benutze kritische Treffer durch Kälte (siehe Seite 210)

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-4	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-4
5-8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5-8
9-12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	9-12
13-16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	3A	13-16
17-20	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	3	4A	17-20
21-24	0	0	1	2	0	0	1	2	0	0	1	2	0	0	1	2	1	2	4A	5A	21-24
25-28	0	1	2	3	0	0	2	3	0	1	2	4	0	1	2	3	2	3	5A	6A	25-28
29-32	1	2	3	4A	1	1	3	4A	1	2	3	5A	1	2	3	4A	3	4A	6A	7A	29-32
33-36	2	3	4A	5A	1	2	4A	5A	2	3	4A	6A	2	3	4	5A	4A	5A	7A	8A	33-36
37-40	3	4	5A	6A	2	3	5A	6A	3	4	5A	7A	3	4	5A	6A	5A	6A	8A	9A	37-40
41-44	4	5A	6A	7A	3	4A	6A	7A	4	5A	6A	8A	4A	5A	6A	7A	6A	7A	9A	10B	41-44
45-48	5	5A	7A	8A	4A	5A	7A	8A	5	6A	7A	9A	5A	6A	7A	8A	7A	8A	10B	11B	45-48
49-52	5A	6A	8A	9A	5A	6A	8A	9A	5A	7A	8A	10A	6A	7A	8A	9B	8A	9A	11B	12B	49-52
53-56	5A	6A	9A	10A	6A	7A	9A	10B	6A	7A	10A	11B	7A	8A	9A	10B	9A	10B	12B	13B	53-56

Anhang B – Tabellen zum Zaubersystem

57-60	6A	7A	10A	11B	7A	8A	10 B	11B	6A	8A	11B	12B	7A	9A	10A	11B	10 B	11B	13B	14C	57-60
61-64	6A	7A	11B	12B	8A	8A	11 B	12B	7A	8A	12B	13B	8A	9B	11B	12B	11 B	12B	14C	15C	61-64
65-68	6A	8A	12B	13B	8A	9A	12 B	13B	7A	9B	13B	14B	8B	10 B	12B	13B	12 B	13B	15C	16C	65-68
69-72	7A	8B	12B	13B	9A	9B	13 B	14B	7A	9B	14B	15B	9B	10 B	13B	14C	13 B	14B	16C	17C	69-72
73-76	7A	9B	13B	14B	9B	10 B	14 B	14B	8B	10 B	15B	15C	9B	11 B	14B	15C	14 B	15C	17C	18C	73-76
77-80	7B	9B	13B	14B	9B	10 B	14 B	15C	8B	10 B	15C	16C	10 B	11 B	15B	16C	15 C	16C	18C	19C	77-80
81-84	8B	10 B	14B	15C	10 B	11 B	15 C	15C	8B	11 B	16C	16C	10 B	12 B	15C	17C	16 C	17C	19C	20C	81-84
85-88	8B	10 B	14C	15C	11 B	11 B	15 C	16C	9B	11 B	16C	17C	11 B	12 B	16C	18C	16 C	18C	20C	21C	85-88
89-92	8B	11 B	15C	16C	11 B	12 B	16 C	16C	9B	12 B	17C	17C	12 B	13 B	17C	19C	17 C	19C	21C	22C	89-92
93-95	8B	11 B	15C	16C	12 B	12 B	16 C	17C	9B	12 B	17C	18C	13 B	13 B	18C	19C	17 C	19C	21C	22C	93-95
NM96-99	9C	12 C	16C	17 D	13 C	13 C	17 C	18 D	10C	13 C	18C	19 D	14 C	14 C	19C	20 D	18 C	20 D	22 D	24 D	NM96-99
NM 100	13 D	16E	20E	21E	17E	17E	21E	22E	14 D	17E	22E	23E	18E	18E	23E	24E	22E	24E	26E	28E	NM 100
Wurf \RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Wurf \RS

Angriffstabelle Feuerball

benutze kritische Treffer durch Hitze (Seite 208)

Wurf\RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS\Wurf
NM 1-4	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-4
5-8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	5-8
9-12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	2	3	9-12
13-16	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	2	0	0	1	2	0	1	4A	5A	13-16
17-20	0	0	1	2	0	0	1	2	0	1	2	3A	0	1	2	4A	1	2	6A	7A	17-20
21-24	0	1	2	3A	0	1	2	3A	1	1	3A	4A	1	2	3A	6A	2	3A	7A	9A	21-24
25-28	1	2	3A	4A	1	2	3A	4A	1	2	4A	5A	2	3A	4A	7A	3A	4A	9A	11A	25-28
29-32	2	3	4A	5A	2	3	4A	5A	2	3A	5A	6A	3A	4A	5A	9A	4A	5A	11A	12A	29-32
33-36	3	4A	5A	6A	3A	4A	5A	6A	3A	3A	6A	7A	4A	5A	6A	11B	5A	6A	12A	13B	33-36
37-40	3	5A	6A	7A	4A	5A	6A	7A	4A	4A	7A	8B	5A	6A	7A	12A	6A	7A	13A	14B	37-40
41-44	4A	6A	7A	8A	5A	6A	7A	8B	5A	4A	8B	9B	6A	7A	8B	13B	7A	8A	14B	15B	41-44
45-48	4A	7A	8A	9B	6A	7A	8B	9B	5A	5A	9B	10B	7A	8B	9B	14B	8A	9B	15B	16B	45-48
49-52	5A	8A	9A	10B	7A	8A	9B	10B	6A	6B	10B	11B	8B	9B	10B	15B	9B	10B	16B	17C	49-52
53-56	5A	8A	10B	11B	8A	9A	10B	11B	6A	7B	11B	12B	9B	10B	11B	16C	10B	11C	17C	18C	53-56
57-60	6A	9A	11B	12B	9A	10A	11B	12B	7B	8B	12B	13C	10B	11B	12B	17C	11B	12B	18C	19C	57-60
61-64	6A	9B	12B	13B	10A	11B	12B	13B	7B	9B	13C	14C	11B	12B	13C	18C	12B	13B	19C	20C	61-64
65-68	7A	10B	13B	14B	11B	11B	13B	14C	8B	10B	14C	15C	12B	13C	14C	19C	13B	14C	20C	21C	65-68
69-72	7B	10B	14B	15C	11B	12B	14C	15C	8B	11C	15C	16C	13C	14C	15C	20C	14C	15C	20C	22C	69-72
73-76	8B	11B	15C	16C	12B	12B	15C	16C	9B	12C	16C	17C	14C	15C	16C	21C	15C	16C	21C	23 D	73-76
77-80	8B	11B	15C	16C	12B	13B	16C	17C	10C	13C	17C	18C	15C	16C	17C	22 D	16C	17C	22 D	24 D	77-80
81-84	9B	12C	16C	17C	13B	13C	17C	18C	11C	14C	18C	19 D	16C	17C	19 D	23 D	17C	18C	23 D	25 D	81-84
85-88	9B	12C	16C	17C	13C	14C	17C	18C	12C	15C	19 D	20 D	17C	18 D	21 D	24 D	18C	20C	24 D	26 D	85-88
89-92	10C	13C	17C	18C	14C	14C	18C	19C	13C	16C	20 D	21 D	18 D	19 D	23 D	25 D	20C	22 D	25 D	27 D	89-92
93-95	10C	13C	17C	18C	14C	14C	18C	19C	14C	17C	22 D	23 D	20 D	20 D	25 D	26 D	22C	24 D	26 D	28 D	93-95
NM96-97	11C	14 D	18 D	19 D	15C	15C	19 D	20 D	15 D	18 D	23 D	24E	21 D	21 D	26 D	27E	23 D	25 D	27E	29E	NM96-97
NM98-99	13 D	16 D	20 D	21E	17 D	17 D	21 D	22E	17 D	20E	25E	26E	23E	23E	28E	29E	25E	27E	29E	31E	NM98-99
NM 100	15E	18E	22E	23E	19E	19E	23E	24E	19E	22E	27E	28E	25E	25E	30E	31E	27E	29E	31E	33E	NM 100
Wurf\RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS\Wurf

Angriffstabelle Blitzball

benutze kritische Treffer durch Licht/Elektrizität (Seite 213) und zusätzlich durch Aufprall (Seite 211) und Hitze (Seite 208)
 F = E(Licht) & A(Aufprall); G = E(Licht) & B(Aufprall); H = E(Licht) & C(Aufprall) & A(Hitze)
 I = E(Licht) & D(Aufprall) & B(Hitze); J = E(Licht) & D(Aufprall) & C(Hitze)

Wurf\RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS\Wurf
NM 1-4	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-4
5-8	6	7	6	5	4	6	4	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	5-8
9-12	7	8	7	7	5	7	5	3	0	0	0	0	1	2	1	0	0	1	3	1	9-12
13-16	7A	9	8	8	6	8	6	5	1	0	1	0	2	5	2	0	1	2	6A	2	13-16
17-20	8A	10A	9	9	6A	9	7	6	3	1	3	1	3	6	5	0	3	5	8A	5	17-20
21-24	8A	11A	9A	10	7A	9A	8A	7	4	5	6	2	3A	6A	6	1	6	7	10B	7	21-24
25-28	9A	11A	10A	10A	8A	9A	9A	7A	5	7	8	5	4A	6A	6A	3	8	8	11B	9A	25-28
29-32	9A	12A	10A	10B	9A	10A	10A	8B	7	9	10	7	4A	6B	6B	6A	10	10A	12C	11B	29-32
33-36	10A	12A	10B	10B	9A	10A	10A	9B	8	11	11	8A	5B	7B	7B	8B	11A	11A	12 D	12C	33-36
37-40	10A	12B	11B	11B	10A	10A	10B	10B	9A	11A	13A	8A	5B	7B	7B	10C	11A	12B	13 D	13C	37-40
41-44	10B	12B	11B	12C	10A	11B	11B	11B	10A	12A	14A	8B	6B	7C	8B	11 D	12A	13B	14 D	14 D	41-44
45-48	10B	13B	12B	13C	10B	11B	11B	12B	11A	13A	16A	9B	6C	8C	8C	12 D	12B	14B	15E	15 D	45-48
49-52	11B	13B	12C	15C	10B	11B	12B	15C	11A	14B	17B	9B	7C	8D	9C	12E	13C	15C	16E	16E	49-52
53-56	11B	13B	13C	16 D	11C	11B	13C	16C	11A	15B	18B	9B	7D	9D	9D	13E	14C	16C	17F	17E	53-56
57-60	11C	13C	14C	17 D	11C	12C	15C	17 D	12B	16B	19C	10C	8D	9E	9D	14E	15 D	17 D	18F	18F	57-60
61-64	12C	14C	15 D	18 D	11C	12C	16 D	18 D	12B	16C	10C	10C	8E	10E	10E	15F	16 D	18 D	20F	19F	61-64

Anhang B – Tabellen zum Zaubersystem

65-68	13C	14C	16 D	19E	11 D	12 D	17 D	19E	13B	17C	11 D	11C	9E	10F	10E	15F	17 D	19E	22G	20F	65-68
69-72	13C	14 D	17E	20E	12 D	13 D	18E	20E	13C	17C	11 D	11 D	9E	10F	10F	16F	18E	20F	24G	21G	69-72
73-76	13 D	15 D	18E	21F	13E	13E	19E	21F	15C	18 D	12E	12E	10F	11F	11F	18G	19F	21F	25G	22G	73-76
77-80	14 D	15E	19F	21F	15F	15E	20F	21F	15 D	18 D	13E	15F	11F	11F	13G	19G	20F	21F	26 H	23G	77-80
81-84	14E	16F	20F	21G	15F	16F	21F	22G	16 D	19E	15F	16F	11F	12G	16G	21G	21F	22G	27 H	25 H	81-84
85-88	15E	16F	21G	22G	16F	17F	21G	23G	16E	19E	16F	17G	12G	13G	18G	23 H	21G	23G	28 H	27 H	85-88
89-92	15F	17F	21G	23G	17G	18G	22G	25 H	17F	20F	17G	18G	13G	15G	20 H	25 H	22G	25 H	29I	29 H	89-92
93-95	16F	17G	22 H	23 H	18G	19G	23 H	25 H	17F	20F	18G	18 H	15G	16 H	21 H	27 H	23 H	26 H	30I	31I	93-95
NM96-97	16F	18G	23 H	25 H	19 H	20 H	25 H	26 H	18F	21G	18 H	19 H	16 H	17 H	22 H	28I	25 H	27I	31I	32I	NM96-97
NM98-99	16G	18 H	25I	25I	20 H	20 H	26I	26I	18G	21 H	19I	19I	17 H	18 H	23I	29I	26I	28I	31I	33I	NM98-99
NM 100	20 H	22I	30J	30J	22I	22I	31J	31J	18 H	21I	27J	27J	25I	28I	36J	36J	36J	36J	37J	39J	NM 100
Wurf/RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS/Wurf

**Angriffstabelle
Plasmabolzen**

benutze kritische Treffer durch Plasma (Seite 216) und zusätzlich durch Kälte (Seite 210) und Licht/Elektrizität (Seite 213)
F = E(Plasma) & A(Kälte); G = E(Plasma) & B(Kälte); H = E(Plasma) & C(Kälte) & A(Licht/Elektrizität)

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-2
3-10	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	3-10
11-20	P	P	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11-20
21-30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21-30
31-35	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	31-35
36-40	2	2	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	36-40
41-45	3	3	3	1	3	3	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	4A	0	41-45
46-50	4	4	4	3A	3	4	3	1	1	1	1	0	3	2	1	0	3	3	6B	3A	46-50
51-55	4A	5	5	5A	4	5	5	3A	2	2	3	1	4	4	2	1	5	5A	8B	5B	51-55
56-60	5A	6A	7A	7A	4	7	7	6A	3	3	6	3A	5	5	4	3A	7A	8A	10C	7B	56-60
61-65	5A	7A	8A	9B	5	8	8A	8A	4	4	7	6A	7	6	5	6A	9A	11A	12C	9C	61-65
66-70	6A	8A	9A	11B	6	9	9A	11B	4	5	9A	9A	8	8	6A	8A	11B	14B	13C	11C	66-70
71-75	7A	8A	10B	12B	7A	10	11B	12B	5	6	10A	11A	9A	9	8A	10A	12B	17B	15C	13C	71-75
76-80	7A	9B	12B	14B	8A	11A	12B	13B	6	7A	11A	13B	11A	10A	9A	13B	13B	19B	17	15C	76-80
81-85	8B	10B	13B	15B	9A	12A	13B	16C	7	8A	13B	15B	12A	12A	10A	16B	15B	21B	19	17	81-85
86-90	8B	11B	14B	17C	10B	13B	15C	17C	8A	10A	15B	17B	13A	13A	12B	18B	16C	23B	21	19	86-90
91-95	8B	11B	15C	19C	11B	13B	16C	19C	8A	11B	17B	19C	15A	15B	13B	20B	17C	25C	23	21	91-95
96-100	9B	12B	16C	20C	11B	14C	17C	20	9A	12B	19C	21C	16B	16B	15B	22C	19C	27C	25	23	96-100
101-105	9B	12C	17C	21C	12C	15C	19	21	10B	13B	20C	23C	17B	17B	17C	23C	20C	29C	28E	26	101-105
106-110	10C	13C	19C	23	13C	16	20	23	11B	14C	21C	25	19B	19C	18C	25C	22	31C	31E	29E	106-110
111-115	11C	14C	20	24	14	16	21	25E	11B	15C	23	26	20C	20C	21C	27	24	33	33E	31E	111-115
116-120	11C	15C	21	25	15	17	23E	26E	12C	16C	24	27	21C	21C	23	29	27	35	36E	34E	116-120
121-125	12C	16	22	26E	16	18	25E	28E	13C	17	25	29E	23C	23	25	32	29E	36	39E	37E	121-125
126-130	12	16	24E	27E	17E	19E	26E	29F	13	18	27E	30E	24	25	28	35	32E	37E	41F	39E	126-130
131-135	12	17	25E	29E	18E	20E	27F	30F	14	19	28E	31E	26	27	30E	37E	35E	38E	44F	42F	131-135
136-140	13E	18E	26F	30F	19F	21F	28F	31F	15E	19E	29F	32F	27E	28E	31E	40E	37F	39F	47F	45F	136-140
141-145	13E	19E	28F	31F	20F	22F	30F	33F	15E	20E	31F	34F	29E	30E	34E	43E	41F	40F	49F	47F	141-145
146-150	13F	20F	30G	32G	21G	23G	31G	35G	15F	20F	32G	35G	31F	33F	36G	45G	43G	41G	52G	50G	146-150
NM 100	19G	24G	35	27	27	30	37	41	20G	26G	38	42	35G	38G	42	50	51	49	63	60	NM 100
			H	H	H	H	H	H			H	H			H	H	H	H	H	H	
Wurf / RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS / Wurf

**Angriffstabelle
Plasmaball**

benutze kritische Treffer durch Plasma (Seite 216), bei F zusätzlich kritische Treffer durch Kälte (Seite 210)
F = E (Plasma) & A (Kälte)

Wurf \ RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS \ Wurf
NM 1-4	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	NM 1-4
5-8	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1A	0	0	0	0	0	0	2	4	5-8
9-12	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2A	0	0	1	2A	0	1	5	6A	9-12
13-16	0	0	0	1	0	0	1	2	0	1	2	3A	0	1	2	4A	1	2A	7A	8A	13-16
17-20	0	0	1	2A	0	1	2	4A	1	1	3A	5A	1	2	3A	7A	2A	4A	8A	11A	17-20
21-24	0	1	2A	4A	1	2	4	5A	1	2	5A	6A	2	3A	5A	9A	4A	5A	11A	13A	21-24
25-28	1	2	4A	5A	2	3	5A	6A	2	4A	6A	8A	3A	5A	6A	10A	5A	6A	13A	14A	25-28
29-32	2	4A	5A	6A	3	5A	7A	8A	4A	4A	7A	9A	5A	6A	7A	13B	6A	8A	14A	16B	29-32
33-36	4	6A	8A	9A	5A	6A	8A	9A	5A	5A	9A	10B	6A	7A	9A	14B	8A	9A	16A	17B	33-36
37-40	5A	8A	9A	10A	6A	7A	9A	10B	6A	6A	10B	12B	7A	9A	10B	15B	9A	10B	17B	18B	37-40
41-44	6A	9A	10A	12B	7A	9A	10A	12B	7A	7A	11B	13B	9A	10B	11B	17B	10A	12B	18B	20B	41-44
45-48	7A	10A	12A	13B	9A	10A	12B	13B	8A	8B	13B	14B	10B	11B	13B	18B	12B	31B	20B	21C	45-48
49-52	7A	11A	13B	14B	10A	11A	13B	14B	8A	9B	14B	16B	11B	13B	14B	19C	13B	14B	21B	22C	49-52
53-56	8A	12A	14B	16B	11A	13A	14B	16B	9B	11B	16B	17C	12B	14B	15B	21C	14B	16B	22C	24C	53-56
57-60	8A	12B	16B	17B	13A	14B	16B	17B	9B	12B	17C	18C	14B	15B	17C	22C	16B	17B	24C	25C	57-60
61-64	9A	14B	17B	18B	14B	14B	17B	18C	10B	13B	18C	20C	15B	16C	18C	23C	17B	18C	25C	26C	61-64
65-68	10B	14B	18B	19C	14B	15B	18C	20C	10B	14C	20C	21C	16C	17C	19C	25C	18C	20C	25C	28C	65-68

Anhang B – Tabellen zum Zaubersystem

69-72	10B	15B	19C	21C	15B	15B	20C	21C	12B	15C	21C	22C	17C	19C	21C	26C	20C	21C	27C	29 D	69-72
73-76	11B	15B	19C	21C	15B	16B	21C	22C	13C	16C	22C	23C	18C	20C	22C	27 D	21C	22C	28C	30 D	73-76
77-80	12B	17C	21C	22C	16B	17C	22C	23C	14C	18C	23C	24 D	19C	21C	24 D	29 D	22C	24C	29 D	32 D	77-80
81-84	12B	17C	21C	22C	17C	18C	22C	23C	15C	19C	24 D	26 D	21C	22 D	26 D	30 D	23C	26C	31 D	33 D	81-84
85-88	13C	18C	22C	23C	18C	18C	23C	24C	16C	20C	26 D	27 D	22 D	23 D	29 D	31 D	26C	28 D	32 D	34 D	85-88
89-92	13C	15C	21C	25C	18C	18C	23C	25C	17C	21C	28 D	29 D	24 D	24 D	31 D	34 D	28C	30 D	34 D	35 D	89-92
93-95	14C	18 D	22 D	23 D	19C	19C	25 D	26 D	19 D	23 D	29 D	30E	26 D	26 D	32 D	34E	29 D	32 D	34 D	37E	93-95
NM96-97	16 D	22 D	25 D	28E	21 D	21 D	27 D	28E	21 D	25E	31E	32E	27E	28E	34E	36E	31E	34E	36E	39E	NM96-97
NM98-99	18E	24E	27E	30E	23E	23E	29E	30E	23E	27E	33E	34E	30E	31E	36E	38E	37E	36E	38E	41E	NM98-99
NM 100	20F	26F	29F	32F	25F	26F	31F	32F	26F	29F	35F	36F	32F	34F	38F	40F	35F	38F	40F	43F	NM 100
Wurf / RS	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	RS /Wurf

Kritische Treffer durch Hitze

	A	B	C	D	E
01 - 05	Heiße Luft: +0 SP	Heiße Luft. +0 SP.	+1 SP.	+2 SP.	+3 SP.
06 - 10	+1 SP	+2 SP.	+3 SP.	+4 SP.	Gegner verliert die Initiative für 1 KR. +4 SP.
11 - 15	Feind verliert Initiative für 1 KR. Harter, heißer Luftstoß. +2 SP	Feind verliert Initiative. +2 SP. Starke Hitze, wenig Effekt.	Feind verliert 1 KR Initiative, während er sein Gleichgewicht sucht. +3 SP.	Feind verliert Initiative für 1 KR. Nicht ganz ansengend. +4 SP.	Feind fühlt die Hitze, verliert 1 KR Initiative, wenn er keine Rüstung anhat 2 KR. +5 SP.
16 - 20	Feind verliert Initiative für 1 KR. Das nahe Feuer verursacht 3 SP. Schwaches Feuer.	Windstoß bringt den Feind aus dem Gleichgewicht. Feind verliert Initiative für 2 KR.	Feind verliert Initiative für 1 KR. +5 SP.	Feind ist aus dem Gleichgewicht und muß 1 KR parieren. +6 SP.	Heisse Druckwelle bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. Er muß 1 KR parieren. +7 SP.
21 - 35	Windstoß bringt Feind aus dem Gleichgewicht. Er verliert die Initiative für 2 KR. +4 SP	Feind verliert Initiative für 2 KR. Beunruhigender Rauch. +6 SP.	Leichte Verbrennungen. Feind muß 1 KR parieren. 1 SP / KR. +7 SP.	Kleinere Verbrennungen. Feind muß 2 KR parieren. 1 SP / KR. +8 SP.	Mittlere Verbrennungen. Feind muß 2 KR parieren. 2 SP / KR. +9 SP.
36 - 45	Feind muß 1 KR parieren. +6 SP	Leichte Verbrennungen. Feind muß 1 KR parieren. +7 SP. +1 SP / KR.	Mittlere Verbrennungen zwin-gen den Feind, 2 KR zu parieren. +8 SP und 1 SP / KR.	Druckwelle macht Feind für 1 KR benommen. +9 SP. 2 SP / KR wegen Schmerzen.	Treffer macht den Gegner für 1 KR benommen. +10 SP. 3 SP / KR. Wenn er einen Mantel / Umhang trägt, ist dieser zerstört.
46 - 50	Leichte Verbrennungen. Feind muß 1 KR parieren. +7 SP. +1 SP/KR	Mindere Verbrennungen. Feind muß 2 KR parieren. +8 SP. +1 SP / KR.	Feuer macht Feind für 1 KR benommen. +9 SP. 2 SP / KR. Mittlere Verbrennungen.	Gegner ist 1 KR benommen. +10 SP. +3 SP / KR. Nichtmetallischer Bogen wird zerstört.	Feuer macht Feind 2 KR benommen. +12 SP +3 SP / KR. Holzwaffen werden zerstört.
51 - 55	Windstoß bringt Feind aus dem Gleichgewicht. +8 SP. Feind muß 2 KR parieren und bekommt 1 SP / KR.	Treffer macht Feind für 1 KR benommen. +8 SP. +2 SP / KR. Breiter Schuß, star-kes Feuer.	Treffer macht Feind für 2 KR benommen. +9 SP. Wenn er an den Beinen Rüstungsschutz hat, bekommt er 1 SP / KR, wenn nicht, 3 SP / KR.	Druckwelle macht Feind für 2 KR benommen. Wenn er einen Helm hat, bekommt er +8 SP und 2 SP / KR. Wenn nicht, +11 SP und 4 SP / KR.	Feind wird ca. 1m zurückgetrieben; +13 SP. Kann 1 KR nicht parieren, er bekommt 3 SP / KR vom heißen Wind.
56 - 60	Feind ist eine KR benommen. +9 SP. Feind verliert Initiative für 2 KR, und verliert 2 SP / KR	Feind ist 2 KR benommen. Wenn er eine Metallrüstung und Rüstung an den Beinen hat, bekommt er +8 SP. Wenn nicht, +9 SP und 3 SP / KR.	Druckwelle macht den Feind für 2 KR benommen. +10 SP. Er bekommt 2 SP / KR, Alle Stoffkleidung auf dem Rücken ist verbrannt.	Die Kleider des Gegners brennen. Er ist benommen, kann 1 KR nicht parieren und bekommt 9 SP / KR, während seine Kleider brennen (2 KR zum Löschen). +12 SP.	Feuer macht Gegner für 2 KR benommen; +15 SP. Kann 1 KR nicht parieren, er kämpft mit -10 und bekommt 3 SP / KR wegen Verbrennungen.
61 - 65	Feind ist zwei KR benommen. Wenn er eine Rüstung an den Beinen hat, erhält er +7 SP und 1 SP / KR, wenn nicht, bekommt er +10 SP und 3 SP / KR.	Feind ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. +9 SP und 2 SP / KR. Alle Kampfwerte -5 (Beinverbrennungen).	Feind ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. +10 SP. Er bekommt 3 SP / KR und kämpft mit -10. Oberschenkelverbrennungen.	Feind ist 2 KR benommen, kann 1 KR nicht parieren. Wenn Rüstungsschutz an den Beinen: +10 SP und 4 SP / KR. Wenn nicht, +13 SP und 6 SP / KR.	Sengender Windstoß versengt die Beine des Gegners. Er ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. Er bekommt 4 SP / KR und kämpft mit -10. +15 SP.
66	Druckwelle zwingt den Feind alles, was er hält, fallen zu lassen. Er ist benommen, kann 2 KR nicht parieren, und hat -15 auf alle Werte. Brustverbrennungen. +9 SP	Feind ist für 2 KR benommen. Wenn er eine Organische Rüstung trägt, ist sie nun nutzlos. +10 SP. Feind bekommt 4 SP / KR wegen Brustverbrennungen	Brusttreffer wirft Feind zu Boden. Wenn er Rüstung an den Armen hat, bekommt er 2 SP / KR, wenn nicht, ist sein Waffenarm nutzlos und er bekommt 4 SP / KR. +12 SP.	Nackentreffer. Wenn der Feind dort Rüstung hat, bekommt er 3 SP / KR und kämpft mit -10. Wenn nicht, ist er bewußtlos und bekommt 10 SP / KR.	Kopftreffer. Wenn der Gegner einen Helm trägt, ist er bewußtlos und bekommt 5 SP / KR. Wenn nicht, wird er sofort getötet, sein Kopf völlig verdampft. Gut gezielt.
67 - 70	Treffer in den Rücken. Feind ist für 2 KR benommen. +2 SP / KR und hat einen Abzug von -5 auf alle Kampfwerte. +8 SP	Rückentreffer. Feind ist für 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. +7 SP. Feind bekommt 2 SP / KR. Alle Kampfwerte auf -10.	Rückentreffer. Feind ist 2 KR benommen und 1 KR nicht fähig zu parieren. Er bekommt 2 SP / KR und kämpft mit -15.	Rückentreffer. Feind wird umgeworfen. +15 SP. Feind kann 1 KR nicht agieren. 3 SP / KR. Organisches Material auf dem Rücken ist zerstört.	Treffer am Schildarm. Wenn er dort Rüstung trägt, bekommt er 4 SP / KR und kämpft mit -15. Wenn nicht, bekommt er 5 Sp / KR und kann seinen Arm nicht mehr benutzen.
71 - 75	Heißer Rauch blendet Feind. Feind ist benommen und kann für 1 KR nicht parieren. +12 SP	Brustverbrennungen. Feind ist 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. Alle Kampfwerte -15. +10 auf nächste Nahkampfattacke gegen diesen Feind. +9 SP.	Brusttreffer. Feind ist 3 KR benommen. Wenn er eine organische Rüstung an der Brust hat, ist sie zerstört. Ohne Brustrüstung bekommt er 6 SP / KR und kämpft mit -25.	Treffer am Schildarm. Wenn der Gegner einen Schild hat, läßt er ihn fallen. Organischer Schild wird zerstört. Ohne Schild, ist er 6 KR benommen, kann seinen Arm nicht mehr benutzen und kämpft mit -50.	Brusttreffer. Wenn der Gegner dort eine Rüstung hat, ist sie zerstört, er 3 KR benommen und bekommt 12 SP. Ansonsten wird er umgeworfen, bekommt 6 SP / KR und kämpft mit -60.
76 - 80	Druckwelle macht Feind für 2 KR benommen. Feind kann 1 KR nicht parieren. +10 SP. Seitenwunde. Feind bekommt 2 SP / KR	Armtreffer. Verbrennungen machen den Feind für 2 KR benommen und er bekommt 2 SP / KR. Alle Stoffkleidung am Waffenarm ist verbrannt und er läßt fallen, was immer er hält.	Treffer am Schildarm. Wenn er einen Schild hat, läßt er es fallen. Wenn nicht: 6 KR benommen, kann Schildarm nicht mehr benutzen, kämpft mit -50. Organischer Schild wird zerstört.	Feind verliert Waffenhand. Jeder Gegenstand in der Hand wird möglicherweise beschädigt. Schwere Verbrennungen. Feind ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. +5 SP / KR.	Treffer am Schildarm. Wenn Gegner einen Schild hat, ist dieser zerstört, er verliert seine Hand und ist 6 KR benommen. Wenn nicht, verliert er seinen Arm und ist bewußtlos. +20 SP.
81 - 85	Treffer in den Rücken. Feind ist benommen für 2 KR. -20 auf alle Werte. 2 SP / KR wegen Verbrennungen. +8 SP	Rückentreffer. Feind wird umgeworfen, ist 1 KR benommen, bekommt 2 SP / KR und alles organische Material auf dem Rücken ist zerstört.	Beintreffer. Mit Rüstungsschutz dort, bekommt er 2 SP / KR und kämpft mit -20. Wenn nicht: massiver Gewebeschaden. Bein ist nutzlos, er ist auf -80.	Treffer versengt beide Arme und den oberen Brustkasten. Gegner kann seine Arme nicht mehr benutzen und ist 9 KR benommen. +15 SP.	Gegner atmet die Flammen ein und stirbt qualvoll innerhalb von 12 KR an verbrannten Lungen und Kehle. +20 SP.
86 - 90	Treffer wirft Feind um. Feuer zerstört Fuß- und Stoffkleidung. +10 SP	Beintreffer. Alles Organische Material am Bein fängt Feuer und verursacht 6 SP / KR, bis es gelöscht wurde (dauert 1KR). Feind ist für 3 KR benommen. +10 SP.	Unterschenkelverbrennung. Feind verliert Fuß, aber die Wunde ist ausgebrannt. Feind ist benommen, kann 6 KR nicht parieren, bekommt 3 SP / KR und kämpft mit -85. +15 SP.	Bauchtreffer. Wenn Feind dort Rüstung hat, ist sie zerstört, er ist bewußtlos und bekommt 2 SP / KR. Wenn nicht, stirbt er nach 12 inaktiven KR wegen Organschäden.	Der Unterkörper des Gegners steht in Flammen. Er stirbt innerhalb von 9 KR an Organ- und Gewebeerlust. +20 SP.
91 - 95	Hüftverbrennungen. Feind ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. Alle Kampfwerte -30. +12 SP	Kopftreffer. Feind ist geblendet, und kämpft für 6 KR mit -95. Ohne Helm bekommt er 8 SP / KR und verliert 50% seiner Kopphaare. Jeder organische Helm ist zerstört.	Oberschenkelverbrennungen. Feind kann sein Bein nicht mehr benutzen (wegen Gewebeschäden), ist benommen, kann 6 KR nicht parieren, bekommt 4 SP / KR und kämpft mit -90. +18 SP.	Kopftreffer. Mit Vollhelm sind seine Augen zerstört und er fällt in ein 2 Tage langes Koma. Ohne stirbt er in 6 KR am massivem Schock und Gehirnschäden. +20 SP.	Brusttreffer. Alles organische Material am Körper des Gegners ist zerstört. Er stirbt am Schock und Nervenversagen innerhalb von 6 KR. +25 SP.
96 - 99	Treffer in der Nackengegend. Wenn der Feind einen Nackenschutz trägt, ist er benommen und kann 3 KR nicht parieren. Wenn nicht, ist er K.O. und bekommt 8 SP / KR	Halstreffer zerstört Kehle. +20 SP. Feind bekommt 12 SP / KR und ist in den nächsten 9 KR nicht fähig, irgendetwas zu tun. Danach stirbt er. +10 auf nächste Attacke.	Brusttreffer. Wenn der Feind eine Brustpanzerung hat, ist sie zerstört, und er stirbt in 9 KR an Verbrennungen. Wenn nicht, wird sein Brustkasten zum Aschekasten, und er stirbt sofort.	Die Seite des Gegners steht in Flammen. Er stirbt in 6 KR an mehrfach gesplitterten Brüchen, Gewebe- und Organverlusten und kochendem Blut. +20 SP.	Feind wird unmittelbar zu Staub dehydriert. Addiere +10 auf den nächsten Wurf.

100	Verbrennender Treffer am Kopf. Wenn er einen Helm hat, ist er K.O. und bekommt 7 SP/KR. Wenn nicht, ist er in einem 1-monatigem Koma und alle seine Werte sinken um 50%. +15 SP	Nackentreffer schmilzt Wirbelsäule und verbindet die Haut mit der Kleidung. Sehr unbequem. +25 SP. Feind ist permanent gelähmt.	Der Kopf des Feindes ist ein verkohlter Stumpf. Traurigerweise wird er damit nicht fertig und stirbt sofort. Addiere 10 auf den nächsten Wurf.	Die Hitze verdampft die Mitte des Feindes, zerstört die Kleider und alles was er getragen hat. Feind wird in zwei Hälften geschnitten und stirbt. Addiere 15 auf den nächsten Wurf.	Alles was vom Gegner übrigbleibt, sind Aschereste und Stückchen von Knochen und Zähnen. Addiere +20 auf den nächsten Wurf.
-----	--	---	--	---	--

Kritische Treffer durch Kälte

	A	B	C	D	E
01 - 05	Kühle Brise. +0 SP.	Kühle Brise. +0 SP.	+1 SP.	+2 SP.	+3 SP.
06 - 10	+1 SP.	+2 SP.	+3 SP.	+4 SP.	Feind verliert Initiative für 1 KR. +4 SP.
11 - 15	Feind verliert Initiative für 1 KR. Kalter Wind. +2 SP.	Feind verliert Initiative für 1 KR. Kälteschauer. +3 SP.	Gegner ist etwas aus dem Gleichgewicht und verliert 1 KR die Initiative. +4 SP.	Leichter Treffer. Gegner verliert Initiative für 1 KR. +5 SP.	Kälte-Druckwelle. Mit schützen-dem Mantel oder Rüstung, verliert er 1 KR die Initiative. Wenn nicht, bekommt er +6 SP und verliert 2 KR Initiative.
16 - 20	Feind verliert Initiative für 1 KR. Eiskalter Wind. +3 SP.	Feind verliert Initiative für 2 KR. Kälte-Wellen. +4 SP.	Gegner verliert Initiative für 2 KR. Leichte Erfrierungen. +5 SP.	Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. Er muß 1 KR parieren. +6 SP.	Mittelschwerer Treffer. Gegner muß eine KR parieren. +7 SP.
21 - 35	Milder Windstoß. Feind verliert 2 KR lang Initiative. +4 SP.	Die Frostgeladene Druckwelle zwingt den Gegner 2 KR Initiative abzugeben. +5 SP.	Mittelschwerer Treffer. Gegner muß 1 KR parieren. +6 SP.	Frostbeulen. Gegner muß 1 KR mit -20 parieren und bekommt 1 SP / KR. +7 SP.	Feind ist aus dem Gleichgewicht und muß 2 KR mit -15 parieren. +8 SP.
36 - 45	Frostiger Windstoß. Feind muß 1 KR parieren. +5 SP.	Gegner muß 1 KR parieren und verliert 3 KR die Initiative. +6 SP.	Splitters verursachen 1 SP / KR. Gegner muß 2 KR parieren. +7 SP.	Gegner ist 1 KR benommen, bekommt 2 SP / KR und kämpft mit -5. +8 SP.	Treffer macht Gegner 1 KR benommen und zerstört sein Schuhwerk. Ohne ein solches kämpft er mit -20 (Erfrierungen).
46 - 50	Stärkerer Windstoß. Feind muß 2 KR parieren. +6 SP.	Leichte Erfrierungen. 2 SP / KR. Muß 2 KR parieren. +7 SP.	Treffer macht Gegner für 1 KR benommen. +8 SP.	Leichte Erfrierungen. Gegner kämpft mit -10. 2 SP / KR. 1 KR benommen. +9 SP.	Wirbelnder Treffer läßt Gegner um eigene Achse rotieren. +10 SP. 1 KR benommen. Läßt Waffe fallen.
51 - 55	Feind verliert Gleichgewicht und ist eine KR benommen. +7 SP.	Schuß macht den Gegner für 1 KR benommen. Er bekommt 3 SP / KR wegen Erfrierungen am Schildhandgelenk. +8 SP.	Schuß ist stark, aber tief. Feind ist 2 KR benommen. Wenn er keine Beinrüstung hat, bekommt er 5 SP / KR wegen Schock und Schmerzen.	Splittertreffer in die Seite treibt Gegner um 2m zurück. Er bekommt 3 SP / KR und ist 2 KR benommen. +10 SP.	Starker Seitentreffer. Gegner ist benommen und kann 1 KR nicht parieren, bekommt 4 SP / KR wegen Schmerzen und +11 SP.
56 - 60	Starker, aber breit gefächter Windstoß. Feind ist 2 KR benommen. +8 SP.	Feind ist 2 KR benommen. Alles Holz auf seinem Rücken ist nutzlos und zerbröckelt. Gegner bekommt 2 SP / KR. +9 SP.	Rückentref. Alles organische Material auf dem Rücken ist gefriergetrocknet. Feind ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. +9 SP.	Treffer am Schildarm. Erfrierungen. Feind ist benommen und kann 1 KR nicht parieren, bekommt 3 SP / KR und kämpft mit -15.	Treffer am Waffenarm. Feind ist benommen und kann 1 KR nicht parieren, bekommt 4 SP / KR und kämpft mit -20.
61 - 65	Feind ist benommen und kann eine KR nicht parieren. +9 SP.	Beintreffer. Erfrierungen. Feind ist benommen, kann 1 KR nicht parieren, kämpft mit -5 und bekommt 3 SP / KR. +10 SP.	Beintreffer. Erfrierungen. Wenn der Gegner Lederstiefel oder -hosen trägt, sind sie zerstört. Er ist 4 KR benommen. +11 SP.	Treffer am Schildarm. Wenn der Gegner einen Schild hat, +20 SP. Wenn nicht, ist der Arm nutzlos wegen Nerven- und Hautschäden und Gegner ist 5 KR benommen.	Treffer am Waffenarm. Feind läßt fallen, was immer er hält. Feind ist benommen, muß 3 KR parieren und kämpft mit -30. +13 SP. Erfrierungen.
66	Druckwelle zwingt Gegner, alles was er hält fallen zu lassen. +10 SP. Feind ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. Brusttreffer.	Feind ist benommen und kann 4 KR nicht parieren. Wenn er keine Rüstung oder einen schützenden Mantel trägt, bekommt er 5 SP / KR.	Feind wird umgeworfen und ist 6 KR benommen. Wenn er am Handgelenk Rüstung hat, bekommt er 3 SP / KR. Wenn nicht, kämpft er mit -25 und bekommt 6 SP / KR.	Nackentref. Wenn Gegner dort Rüstung hat, bekommt er 4 SP / KR und ist 6 KR benommen. Wenn nicht, kämpft er mit -50, bekommt 5 SP / KR und ist 3 KR benommen.	Schultertreffer. Gegner kann die Schulter wegen Nerven und Gelenkschäden nicht mehr benutzen. Wenn er keinen Helm hat, geht er für 1 Tag K.O. und bekommt 6 SP / KR. +15 SP.
67 - 70	Rückentref. Feind ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. Frostbeulen. Feind kämpft mit -5. +10 SP.	Rückentref. Erfrierungen. Feind ist 2 Ruten benommen und kann 1 KR nicht parieren. Er kämpft mit -10. +11 SP.	Rückentref. Feind ist 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. Er kämpft mit -15. Erfrierungen. +12 SP.	Rückentref. Feind ist 3 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. Er kämpft mit -20. Erfrierungen. +13 SP.	Treffer am Schildarm. Mit Schild wird er umgeworfen und bekommt 2 SP / KR. Ohne: massive Erfrierungen, Gegner kann Arm nicht mehr benutzen und ist 6 KR benommen.
71 - 75	Druckwelle bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. Er ist 2 KR benommen. Schmerz und Schock zwingen ihn, mit -10 zu kämpfen. +11 SP.	Treffer an der Schildseite. Durch Schmerzen und Schock bekommt der Gegner 3 SP / KR. Feind ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. +12 SP.	Treffer an der Seite. Schock und Erfrierungen. Gegner kämpft mit -20, bekommt 3 SP / KR, ist benommen und kann 2 KR nicht parieren.	Treffer gefriert die Schildschulter des Gegners. Arm ist nutzlos, Gegner 2 KR benommen. +14 SP.	Treffer am Waffenarm. Erfrierungen und Gefühlosigkeit machen den Arm nutzlos und den Gegner für 3 KR benommen. +15 SP.
76 - 80	Brusttreffer. Feind ist 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. +12 SP.	Brusttreffer. Feind bekommt 3 SP / KR, kämpft mit -15 und ist 4 KR benommen. +13 SP.	Brusttreffer. 4 SP / KR. Wenn der Gegner eine Brustpanzerung hat, ist er 3 KR benommen, wenn nicht, wird er umgeworfen und kämpft mit -25.	Brusttreffer. Gegner kämpft mit -25 wegen Erfrierungen. Feind ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. +15 SP.	Brusttreffer. Gegner wird umgeworfen und läßt alles fallen, was er hält. 12 KR benommen. Schock und Nerven-schäden. Gegner kämpft mit -30.
81 - 85	Rückentref. Gegner ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. +13 SP.	Rückentref. Feind ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. 4 SP / KR. +14 SP.	Hüftref. Gegner hat einen Knochen gebrochen und Erfrierungen. Er kämpft mit -40, bekommt 5 SP / KR und ist 6 KR benommen.	Treffer gefriert beide Hände, Gegner kann beide Arme nicht mehr benutzen, ist 9 KR benommen und bekommt 6 SP / KR.	Treffer gefriert Kehle und Lungen. Gegner fällt nieder und stirbt in 12 KR. +17 SP.
86 - 90	Beintreffer. Gegner wird umgeworfen. Wenn er an den Beinen Rüstung hat, ist er 2 KR benommen. Wenn nicht, kann er seinen linken Fuß nicht mehr benutzen und kämpft mit -70 (Erfrierungen).	Beintreffer. Feind wird zu Boden geworfen. Wenn er eine Rüstung an den Beinen hat, ist er 3 KR benommen. Wenn nicht, kann er einen Fuß nicht mehr benutzen und kämpft mit -75 (Erfrierungen).	Unterschenkelref. Zerstört die Fußbedeckung und gefriert beide Füße. Gegner ist 9 KR benommen, bekommt 6 SP / KR und kämpft mit -80.	Treffer an der oberen Brust wird Gegner um. Wenn dort Rüstung trägt, ist er bewußtlos. Wenn nicht, stirbt er in 12 KR an einem kalten, kalten Herzen.	Rückentref. gefriert und zerschmettert das Rückgrat des Gegners. Feind fällt und stirbt in 9 inaktiven KR. Gebrochenes Genick. Massiver Schock.
91 - 95	Kopftref. Feind wird zu Boden geworfen. Wenn er einen Helm hat, ist er 3 KR benommen. Wenn nicht, ist er 6 Runden benommen, kämpft mit -50 und verliert beide Ohren.	Hüftref. Hüfte ist zerschmettert. Feind ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. Er kämpft mit -75. +17 SP.	Bauchtreffer. Wenn der Gegner dort Rüstung trägt, ist er bewußtlos und bekommt +17 SP. Wenn nicht, stirbt er in 9 KR an Organschäden.	Das gesamte Blut des Gegners ist gefroren. Er stirbt nach 9 inaktiven KR. +18 SP.	Der Unterkörper des Gegners ist völlig gefroren. Feind stirbt in 6 inaktiven KR. +19 SP.
96 - 99	Nackentref. Wenn der Gegner dort eine Rüstung trägt, ist er 9 KR benommen. Wenn nicht, verliert er seine Lippen, kann 2 Wochen nicht sprechen und ist bewußtlos.	Hals- und Schulterref. Wenn der Gegner eine Rüstung im Nacken hat, ist er K.O. Wenn nicht, ist sein Genick gefroren und zerschmettert und er stirbt in 9 inaktiven KR.	Seitentref. gefriert und zerschmettert das Becken des Gegners. Er stirbt in 6 KR am Schock und an Nervenschäden. +18 SP.	Herz und Lungen des Gegners werden plötzlich gefroren. Gegner stirbt nach 6 inaktiven KR. +19 SP.	Gegner ist eine leblose, gefrorene Statue. Gut konserviert, aber ziemlich tot... Addiere +10 auf den nächsten Wurf. +20 SP.
100	Gegner fällt in ein einmonatiges Koma und verliert seine Nase wegen schwerer Erfrierungen und Schock. +21 SP.	Treffer gefriergetrocknet den Kopf des Gegners. Der Schädel und das Gehirn des Gegners sind krümelig und ohne jedes Leben. Er stirbt in 1 KR. Addiere 5 auf nächsten Wurf.	Kopftref. Beide Augen sind zerstört. Gegner ist in einem 2-wöchigen Koma und ist permanent vom Nacken an gelähmt.	Massiver Treffer zerschmettert den Brustkasten des Gegners und gefriert alle Körperflüssigkeit. Gegner stirbt nach 2 KR. +20 SP.	Gegner gefriert völlig und splittert dann in tausend Teile, nachdem er 7m hinter dem vorherigen Standpunkt zu Boden gefallen ist.

Kritische Treffer durch Aufprall

	A	B	C	D	E
01 - 05	Gerade ein Flüstern. +0 SP.	Das Glück verläßt Dich. Kein zusätzlicher Schaden. +0 SP.	+1 SP.	+2 SP.	+3 SP.
06 - 10	+1 SP.	+2 SP.	+3 SP.	+4 SP.	1 KR benommen. +3 SP.
11 - 15	Gegner verliert 1 KR Initiative. +2 SP.	Gegner wird herumgerissen. +4 SP. Er verliert 1 KR die Initiative.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +3 SP. Gegner muß 1 KR parieren.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +4 SP. Gegner muß 1 KR parieren.	Treffer macht Gegner für 1 KR benommen. +4 SP.
16 - 20	Gegner wird herumgerissen. +3 SP. Er verliert 1 KR die Initiative.	Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. +2 SP. Gegner muß 1 KR parieren.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +4 SP. Gegner muß 1 KR parieren.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +6 SP. Gegner muß 1 KR parieren.	Treffer macht Gegner für 1 KR benommen. +9 SP.
21 - 35	Feind ist aus dem Gleichgewicht. +5 SP. Gegner verliert 2 KR Initiative.	Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. +5 SP. Gegner muß 1 KR parieren.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +8 SP. Gegner muß 1 KR parieren.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +10 SP. Gegner muß 1 KR parieren.	Gegner schwankt vom Treffer. +15 SP und Gegner ist 1 KR benommen.
36 - 45	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +8 SP. Gegner verliert 2 KR Initiative.	Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. +9 SP. Gegner muß 1 KR parieren.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +10 SP. Gegner ist 1 KR benommen.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +12 SP. Gegner muß 2 KR parieren.	Gegner wird herumgewirbelt und stolpert 3m nach hinten. +20 SP. Gegner ist 2 KR benommen.
46 - 50	Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. +10 SP. Gegner verliert 3 KR Initiative. Schon besser.	Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. +10 SP. Gegner ist 1 KR benommen.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +12 SP. Gegner muß 2 KR parieren. Addiere 5 auf nächste Aktion.	Gegner wird herumgerissen. +20 SP. Gegner ist 2 KR benommen.	Gegner ist verwirrt. +20 SP. Gegner ist benommen und kann 1 KR nicht parieren.
51 - 55	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +10 SP. Feind ist 1 KR benommen. Streifschuß.	Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. +12 SP. Gegner ist 1 KR benommen.	Gegner wird 2m zurückgeworfen und muß in den nächsten 2 KR parieren. +15 SP.	Feind wird 2m zurückgeworfen und muß die nächsten beiden KR parieren. +5 auf nächste Aktion.	Gegner ist verwirrt. +20 SP. Gegner ist 2 KR benommen und kann nächste KR nicht parieren.
56 - 60	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +10 SP. Feind ist nächste KR benommen.	Gegner wird herumgewirbelt. +10 SP. Er ist 2 KR benommen.	Gegner wird herumgewirbelt. +12 SP. Gegner ist 2 KR benommen.	Gegner ist verwirrt. +10 SP. Er ist benommen und kann 1 KR nicht parieren.	Gegner wird zu Boden geworfen. +20 SP. Gegner ist 2 KR bewußtlos.
61 - 65	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +12 SP. Feind ist nächste KR benommen.	Gegner ist unsicher. Der arme Narr ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. +10 SP.	Gegner ist benommen und kann nächste KR nicht parieren. +10 SP. +5 auf nächste Aktion.	Gegner ist verwirrt. +10 SP. Er ist 2 KR benommen und kann nächste KR nicht parieren.	Gegner wird zu Boden geworfen. +20 SP. Gegner ist 3 KR bewußtlos.
66	Treffer bricht Schildschulter. Arm ist nutzlos. +20 SP. Gegner muß 1 KR parieren.	Treffer zerschmettert die Schulter (Waffenarm) des Gegners. +15 SP. Arm ist nutzlos. 1 KR benommen.	Treffer bricht beide Arme. Gegner geht zu Boden, hat alle Werte auf -90 und ist 3 KR benommen.	Kopftreffer. Wenn Gegner keinen Helm hat, ist er tot. Mit Helm ist er 3 Stunden bewußtlos.	Treffer zerschmettert Schädel in tausende von kleinen Teilchen. Gegner stirbt sofort. Direkter Treffer. Netter Schlag.
67 - 70	Treffer am Rücken. Gegner ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. +7 SP.	Treffer am Rücken. Gegner ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. +12 SP.	Rückentreffer. Gegner ist 2 KR benommen und kann nächste KR nicht parieren.	Gegner ist am Boden. +15 SP. Gegner ist 2 KR bewußtlos. Addiere 5 auf nächste Aktion.	Treffer am Schildarm. Gegner ist 1 KR benommen. Wenn er einen Schild hat, ist dieser zerbrochen. Andernfalls ist die Schulter zerschmettert.
71 - 75	Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. +10 SP und er ist 2 KR benommen. Starker Streifschuß.	Gegner ist 2 KR benommen. +20 SP. Gegner kann nächste KR nicht parieren.	Feind wird zu Boden geworfen. +10 SP. Gegner ist 2 KR bewußtlos. +5 auf nächste Aktion.	Gegner hat jetzt einen gebrochenen Schildarm. +10 SP. Gegner kann Arm nicht mehr benutzen und ist 1 KR benommen.	Brusttreffer. Rippen sind gebrochen und Gegner ist 6 KR benommen. +20 SP. Gegner ist auf -25.
76 - 80	Treffer macht Gegner 2 KR benommen. +15 SP. Gegner kann 1 KR nicht parieren.	Gegner wird zu Boden geworfen. +10 SP. Gegner ist 2 KR inaktiv. Addiere 5 auf nächsten Wurf.	Treffer bricht Schulterblatt. Gegner ist auf -25. Bruch ist geringfügig. +15 SP. Er ist 1 KR benommen.	Treffer bricht Waffenarm. +10 SP. Arm ist nutzlos. Gegner ist 1 KR benommen.	Schwerer Treffer in der Schultergegend bricht Schlüsselbein und beide Schultern. Arme des Gegners sind nutzlos. +25 SP.
81 - 85	Rückentreffer. +10 SP. Gegner hat gebrochene Rippen und Knorpel, und kämpft mit -25.	Treffer am Rücken zerreißt Knorpel und bricht Rippen. +10 SP. Gegner ist 2 KR benommen und kämpft mit -25.	Gegner hat einen gebrochenen Oberschenkel. +15 SP. Gegner kämpft mit -40 und ist 3 KR benommen.	Treffer bricht beide Arme und wirft Gegner um. +20 SP. Gegner ist 3 KR am Boden und hat 2 nutzlose Arme.	Treffer an der Seite zerstört verschiedene Organe. Gegner stirbt in 6 inaktiven KR an inneren Blutungen. +30 SP.
86 - 90	Treffer wirft Gegner zu Boden. +10 SP. Gegner ist für 3 KR am Boden und kann nicht parieren.	Treffer an der Wade. +20 SP. Gegner kämpft mit -50 wegen gebrochenen Knochen und gerissenen Sehnen. Gegner ist 3 KR benommen.	Treffer bricht Hüfte des Gegners. +20 SP. Gegner kämpft mit -60 und ist benommen und kann 2 KR nicht parieren.	Bauchtreffer. +20 SP. Wenn er dort keine Rüstung trägt, stirbt er in 6 KR an Organverletzungen. Mit Rüstung ist er 12 KR benommen.	Treffer bricht Knochen im Unterleib. Gegner findet das Leben schwer und stirbt in 3 KR. +50 SP.
91 - 95	Treffer bricht Hüfte des Gegners. Er kämpft mit -50. +20 SP. Gegner ist benommen und kann 3 KR nicht parieren.	Treffer an der oberen Kopfgegend. Wenn der Gegner keinen Helm hat, ist er tot. Andernfalls ist er 2 Wochen im Koma. +25 SP.	Treffer zerschmettert Knie. Gegner humpelt und ist auf -75. +20 SP. Feind ist benommen und kann 9 KR nicht parieren.	Treffer zerschmettert den Kiefer des Gegners. Gehirn des Gegners ist zerstört. +50 SP. Er stirbt in 3 inaktiven KR.	Treffer treibt Knochen durch die Lunge. Gegner fällt zu Boden und stirbt nach 6 KR schweren Leidens. Traurig... +30 SP.
96 - 99	Kopftreffer. +20 SP. Wenn der Gegner keinen Helm trägt, ist er bewußtlos und 1 Monat im Koma. Mit Helm ist er 1 Tag lang bewußtlos.	Treffer am Hals zerstört Luftröhre. Gegner kann weder kämpfen noch atmen. +25 SP. Er stirbt nach 12 langen KR.	Brusttreffer. Gegner stirbt sofort nach plötzlichem Gehirnschock. +50 SP.	Seitentreffer. +25 SP. Ein Knochen wird in die Niere des Gegners getrieben und Gegner stirbt am Schock in 1 KR.	Treffer zerbricht Schädel. Gegner stirbt sofort. Addiere 20 auf nächste Aktion.

100	Kopftreffer. +25 SP. Wenn der Gegner einen Helm hat, ist dieser zerbrochen, und Gegner 1 Tag bewusstlos. Wenn nicht, stirbt er in 3 KR an den Schädelfrakturen.	Treffer am Nacken lähmt Gegner vom Hals abwärts. +30 SP. Gegner ist nicht glücklich.	Kopftreffer zerquetscht Schädel. Gegner stirbt sofort. Addiere 10 auf nächste Aktion.	Brustzerstörung. Herz und Lungen des Gegners werden zerrissen. Gegner stirbt augenblicklich. Addiere 25 auf nächste Aktion.	Treffer vernichtet das gesamte Skelett des Gegners. Gegner ist nur noch ein Gelatinehaufen. Probier's mal mit `nem Spachtel...
-----	---	--	---	---	--

Kritische Treffer durch Licht / Elektrizität

	A	B	C	D	E
01 - 05	Eine Menge Statischer Energie. +0 SP.	Haare des Gegners stehen zu Berge. +0 SP.	+1 SP.	+2 SP.	+3 SP.
06 - 10	+1 SP.	+2 SP.	+3 SP.	+4 SP.	Gegner verliert Initiative für 1 KR. +4 SP.
11 - 15	Gegner verliert 1 KR die Initiative. +2 SP.	Feind verliert 1 KR die Initiative. Alles Metall, das er trägt beginnt zu summen. +2 SP.	Gegner hört ein Krachen und gibt 1 KR Initiative ab. +3 SP.	Gegner verliert 1 KR Initiative. Gefahr liegt in der Luft. +4 SP.	Wenn Metallrüstung: 2 KR keine Initiative. Wenn nicht: 1 KR benommen. +5 SP.
16 - 20	Gegner wird herumgerissen und verliert 1 KR die Initiative. +3 SP.	Lichtexplosion läßt Gegner 1 KR Initiative abgeben. +4 SP.	Eine Rauchwolke zwingt den Gegner 2 KR lang die Initiative abzugeben. +3 SP.	Gegner muß nächste KR parieren. +4 SP.	Glänzender Schuß macht Gegner für 1 KR benommen. +6 SP.
21 - 35	Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. Er verliert 2 KR die Initiative. +4 SP.	Krachender Schlag läßt Gegner 2 KR Initiative abgeben. +5 SP.	Schuß zwingt den Gegner nächste KR zu parieren. +6 SP	Leichte Verbrennung. Gegner muß 2 KR parieren. 1 SP / KR. +5 SP.	Gegner bekommt eine leichte Verbrennung und ist 2 KR benommen. +10 SP.
36 - 45	Das Licht irritiert den Gegner und er muß 1 KR parieren. +5 SP.	Leichte Verbrennungen. Gegner muß 1 KR parieren. 1 SP / KR. +2 SP.	Gegner spürt Hitze und muß 2 KR parieren. +7 SP.	Treffer machen den Gegner für 1 KR benommen, er kämpft mit -10 für 2 KR. +7 SP.	Gegner ist 2 KR benommen. Gegner kämpft für 2 KR mit -10. +12 SP.
46 - 50	Leichte Verbrennungen. Gegner muß 1 KR parieren und bekommt 1 SP / KR. +2 SP.	Gegner muß 2 KR parieren. +6 SP.	Wenn der Gegner eine Metallrüstung trägt, ist er 2 KR benommen. Wenn nicht, ist er 1 KR benommen. +7 SP.	Explosion von Licht und Feuer macht den Gegner für 2 KR benommen. Er kämpft mit -10 für 2 KR. +7 SP.	Wenn Metallrüstung: Benommen und 2 KR keine Parade. Wenn nicht: 2 KR benommen. +13 SP.
51 - 55	Knisternder, aber schwacher Treffer macht Gegner 1 KR benommen. +6 SP.	Gegner wird herumgewirbelt und ist 1 KR benommen. Eine kleinere Verbrennung auf dem Fuß verursacht 2 SP / KR. +7 SP.	Beintreffer. Wenn der Gegner eine Beinrüstung trägt ist er 1 KR benommen. Wenn nicht, ist er benommen und kann 1 KR nicht parieren. 3 SP / KR.	Gegner ist 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. +10 SP.	Heißer Rauch und Licht machen den Gegner für 4 KR benommen. Gegner verliert Initiative für 6 KR. +13 SP.
56 - 60	Gegner ist aus dem Gleichgewicht und muß die nächsten 3 KR parieren. +7 SP.	Gegner ist 2 KR benommen. Wenn er eine Metallrüstung trägt, kann er 1 KR nicht parieren. +8 SP.	Beintreffer. Gegner ist 2 KR benommen. Er kann 1 KR nicht parieren. +9 SP.	Treffer am Schildarm. Wenn Gegner eine Metallrüstung, aber keinen Schild hat, ist er 1 Tag bewußtlos. +15 SP.	Treffer am Waffenarm. Gegner läßt alles, was er in der Waffenhand hält fallen. 2 KR benommen. 2 SP / KR.
61 - 65	Brusttreffer. Wenn der Gegner eine Metallrüstung trägt, ist er 2 KR benommen. Ohne Rüstung ist er 3 KR benommen.	Oberschenkeltreffer. Feind ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. +9 SP.	Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. +10 SP.	Bauchtreffer. Wenn er dort Rüstung trägt, bekommt er 2 SP / KR und ist 2 KR benommen. Wenn nicht, 3 SP / KR und 6 KR benommen.	Beintreffer. Gegner geht zu Boden. ist 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. +14 SP.
66	Explosion aus Licht und Rauch machen jeden in 2m Umkreis um den Gegner benommen. Er selber geht zu Boden und ist 3 KR benommen.	Brusttreffer. Gegner ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. 3 SP / KR. Er kämpft mit -20. +15 SP.	Brusttreffer. Wenn Metallrüstung an Armen und Brust, schmilzt sie zusammen, und er kann seine Arme nicht mehr benutzen. Wenn nicht: 6 h bewußtlos und +9 SP.	Nackentreffer macht Gegner bewußtlos. Er kann 2 Monate nicht sprechen und bekommt 4 SP / KR. +20 SP.	Kopftreffer. Wenn Lederhelm: Zerstört und Gegner ist 2 Monate im Koma. Wenn nicht, ist sein Gehirn getoastet und er stirbt augenblicklich. Addiere 10 auf nächsten Wurf.
67 - 70	Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. +7 SP.	Rückentreffer. Gegner ist 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. +10 SP.	Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. Er kämpft mit -10. (Verbrennungen) +11 SP.	Rückentreffer. Gegner geht zu Boden und ist 1 KR bewußtlos. Leichter Schock. Gegner kämpft mit -20. +12 SP.	Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 4 KR nicht parieren. Leichter Schock. Er kämpft mit -25. +15 SP.
71 - 75	Treffer macht Gegner für 3 KR benommen. Gegner kämpft mit -5 für 6 KR. +8 SP.	Treffer am Schildarm. Wenn Gegner einen Schild hat, ist er 4 KR benommen. Wenn nicht, ist der Arm nutzlos und Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren.	Treffer am Schildarm. Wenn Gegner ein Metallschild hat, ist er 6 KR benommen und bekommt +12 Sp. Wenn nicht, geht er zu Boden, der Arm ist nutzlos, +13 Sp.	Treffer am Waffenarm. Arm ist nutzlos und Gegner für 3 KR benommen. +13 SP.	Schultertreffer zerschmettert Knochen im Waffenarm. Muskeln und Knorpel werden zerstört. Arm ist nutzlos. Gegner 6 KR benommen und bekommt 3 SP / KR.
76 - 80	Brusttreffer macht Gegner 2 KR benommen. Gegner kann 1 KR nicht parieren. +9 SP.	Brusttreffer. Gegner wird zu Boden geworfen. 2 SP / KR wegen Blutung. +11 SP.	Brusttreffer. Wenn Brustrüstung: 6 KR benommen, +2 SP / KR, und er kämpft mit -5. Wenn nicht: 3 Tage bewußtlos wegen Schock.	Brusttreffer. Wenn dort Metallrüstung: bewußtlos und +25 SP. Wenn nicht, ist er benommen und kann 6 KR nicht parieren, bekommt +15 SP.	Brusttreffer. Gegner wird durch Schock bewußtlos. Blutverlust und Nervenschäden kosten ihn 3 SP / KR. +18 SP.
81 - 85	Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. +12 SP.	Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. Muskel ist gerissen und Gegner kämpft mit -10. +13 SP.	Oberschenkeltreffer. 2 SP / KR. Knochen brechen, Knorpel zerreißen. Gegner ist 4 KR benommen, und kämpft mit -40.	Treffer am unteren Rücken. Nervenschaden und Schock. Gegner ist 30 KR benommen und bekommt 3 SP / KR. +15 SP.	Gegner wird leitend und der Treffer stellt das Nervensystem des Gegners um. Gegner fällt zu Boden liegt 12 KR im Schock und stirbt dann.
86 - 90	Treffer wirft Gegner zu Boden. Wenn er eine Metallrüstung hat, kann er ein Bein wegen Nervenschaden nicht mehr benutzen. Wenn nicht, +15 SP. Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren.	Beintreffer. Wenn der Gegner eine Beinrüstung hat, ist er benommen und kann 6 KR nicht parieren. Wenn nicht, ist das Bein gebrochen, hat beschädigte Nerven, Gegner ist 6 KR benommen und kämpft mit -50.	Treffer zerschmettert Knie und zerstört eine Auswahl Nerven. Gegner kämpft mit -60 und ist benommen und kann 2 KR nicht parieren.	Bauchtreffer. Mit Rüstung am Bauch ist er 9 KR benommen und bekommt 6 SP / KR. Ohne stirbt er in 12 KR am Schock und Blutungen.	Treffer spaltet Becken und zerschmettert das untere Rückgrat in tausende kleiner Teilchen. Gegner ist bewußtlos und stirbt in 12 KR.
91 - 95	Hüfttreffer. Wenn Gegner dort eine Rüstung trägt, ist er 6 KR benommen; +10 SP Wenn nicht, ist er 3 KR benommen und kämpft mit -50 wegen Schock und Nervenschäden.	Kopftreffer. Gegner verliert Nase, ist 2 Wochen geblendet und ist 9 KR benommen. Gegner ist während der Blindheit auf -95. Ohne Helm wird er zu Boden geworfen.	Treffer durch Unterbauch. Massiver Schock und Blutung. Wenn er eine Rüstung dort trägt, kämpft er mit -75 und bekommt 5 SP / KR. Wenn nicht, stirbt er nach 6 inaktiven KR.	Seitentreffer. verwüstet das Nervensystem. Gegner fällt in ein Koma und in einen fürchterlichen Schockzustand. Er ist ein lebendes Gemüse. +30 SP.	Seitentreffer schmilzt das untere Skelett des Gegners und zerstört einige Organe. Gegner stirbt nach 9 inaktiven KR. +25 SP.
96 - 99	Nacken- und Schultertreffer. Wenn Nackenrüstung: Benommen und 6 KR keine Parade. Wenn nicht, ist er bewußtlos; kann nicht mehr sprechen. +10 SP.	Kopftreffer. Treffer spaltet Schädel und verursacht massiven Schock und Gehirnschäden. Gegner stirbt in 9 KR. +15 SP.	Brusttreffer zerstört Herz und Lungen. Wenn er eine Metallrüstung hatte, ist sie nun ein formloser Klumpen und Gegner stirbt in 6 KR. Wenn nicht, stirbt er sofort.	Brusttreffer treibt Gegner 3m zurück. Massiver Nervenschaden. Gegner stirbt am Schock in 3 KR. +20 SP.	Brusttreffer zerstört beide Lungenflügel und schneidet den Gegner in 2 Hälften. Schuß geht bis 3m hinter das Opfer (20 abziehen, wenn er noch jemanden trifft).

Anhang B – Tabellen zum Zaubersystem

100	Kopftreffer. Das Gehirn des Gegners fällt dem massiven Schock und den Oberflächenverbrennungen zum Opfer. Gegner wird bewußtlos und stirbt in 6 KR. +20 SP.	Treffer durch den Nacken des Gegners zerstört Kopf und tötet den Gegner augenblicklich. Addiere 10 auf nächste Spruchattacke.	Der Kopf des Gegners ist nicht länger vorhanden. Rauch und Ozon umgeben den leblosen Körper. Für die nächsten 3 KR kann man 10 auf alle Würfe von freundlich gesinnten Zeugen dieses Geschehens addieren.	Nervensystem des Gegners agiert als Supraleiter. Der traurige, sofortige Tod des Gegners beschert allen Zeugen eine nette Lichtshow. Addiere 15 auf den nächsten Wurf.	Der Gegner kehrt zurück zu dem Staub, aus dem er kam. Addiere 20 auf den nächsten Wurf.
-----	---	---	---	--	---

Kritische Treffer durch Wassermangel / Hunger

Bei Hunger und Wassermangel macht man täglich Widerstandswürfe gegen Lebensenergie minus Anzahl der Tage, die man hungert oder dürstet mal 10 (Ko - Tgex10). Würfelt man bis zu 10 daneben, bedeutet das einen kritischen `Treffer` `A`. 11-20 = `B`, 21-30 = `C`, 31-50 = `D`, und >50 = `E`. Wenn man sowohl hungert, als auch Wassermangel leidet, so verdoppelt sich der Malus!! Am ersten Tag kann man maximal einen Treffer `A` erhalten, bis zum 5.Tag maximal einen Treffer `B`, danach jeden Tag eine Kategorie höher. Verluste bei Eigenschaften kann man durch extreme Ruhe und Pflege wiedererlangen. Wird ein Charakter nicht gepflegt, so wird die Hälfte (abgerundet) der Abzüge permanent. Delirium sollte so behandelt werden, als ob der Zauber `Verwirrung` wirken würde. Bei einem Abzug von insgesamt -100 tritt Bewußtlosigkeit ein. Bei einem Abzug von insgesamt -150 tritt der Tod ein.

	A	B	C	D	E
01- 05	Leeres Gefühl im Innern.	Der Magen knurrt.	Der Hunger nagt.	-5 auf alle Aktionen.	-5 auf alle Aktionen.
06- 10	Hungrig, aber okay.	Gelegentliche Krämpfe.	Eine leichte Schwäche bewirkt -5 auf alle Aktionen.	Leichte Schwäche. -5 auf alle Aktionen.	-5 auf alle Aktionen. Ausdauer um 5% reduziert.
11- 15	Der Magen knurrt.	-5 auf alle Aktionen. Desorientiert.	Leicht Beeinträchtigt, -5 auf alle Aktionen.	-5 auf alle Aktionen. Ausdauer um 5% reduziert.	-10 auf alle Aktionen. Ausdauer um 10% reduziert.
16- 20	Geschwächt, -5 auf alle Aktionen.	Beeinträchtigt, -5 auf alle Aktionen.	-5 auf alle Aktionen. Ausdauer um 5% reduziert.	-10 auf alle Aktionen. Ausdauer um 10% reduziert.	-15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 20% reduziert.
21- 35	-5 auf alle Aktionen. Desorientiert.	-5 auf alle Aktionen. Ausdauer um 5% reduziert.	-10 auf alle Aktionen. Ausdauer um 10% reduziert.	-15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 20% reduziert.	-15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 25% reduziert.
36- 45	-5 auf alle Aktionen. Ausdauer um 5% reduziert.	-10 auf alle Aktionen. Ausdauer um 10% reduziert.	-15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 20% reduziert.	-15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 25% reduziert.	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 30% reduziert. Du hungerst.
46- 50	-10 auf alle Aktionen. Ausdauer um 10% reduziert.	-15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 20% reduziert.	-15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 25% reduziert.	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 30% reduziert. Schwindelig.	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 40% reduziert. Echt schwach.
51- 55	-10 auf alle Aktionen. Ausdauer um 15% reduziert.	-15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 25% reduziert.	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 30% reduziert. Zittrig.	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 40% reduziert. So schrecklich müde.	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 50% reduziert. Lebensenergie fällt um 5 Punkte.
56- 60	-15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 20% reduziert.	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 30% reduziert. Geschwächt.	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 40% reduziert. Ohne Energie.	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 50% reduziert. Lebensenergie fällt um 5 Punkte.	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 60% reduziert. Stärke fällt um 5 Punkte.
61- 65	-15 auf alle Aktionen. Ausdauer um 25% reduziert.	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 40% reduziert. Lustlos.	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 50% reduziert. Lebensenergie fällt um 5 Punkte.	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 60% reduziert. Stärke fällt um 5 Punkte.	-25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 70% reduziert. Lebensenergie fällt um 5 Punkte.
66	Vor Schwäche zusammengebrochen. 3 SR am Boden.	Vor Schwäche zusammengebrochen. 13 Spielrunden handlungsunfähig.	Ohnmächtig für 30 Spielrunden.	1 Stunde Bewußtlos, danach im Delirium.	Kollaps. 1 Tag Koma, dann tritt der Tod ein.
67- 70	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 30% reduziert. Zittrig.	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 50% reduziert. Lebensenergie fällt um 5 Punkte.	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 60% reduziert. Stärke fällt um 5 Punkte.	-25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 70% reduziert. Lebensenergie fällt um 5 Punkte.	-25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 80% reduziert. Stärke und Lebensenergie fallen um 5 Punkte.
71- 75	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 40% reduziert. Wackelig auf den Beinen.	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 60% reduziert. Stärke fällt um 5 Punkte.	-25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 70% reduziert. Lebensenergie fällt um 5 Punkte.	-25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 80% reduziert. Stärke und Lebensenergie fallen um 5 Punkte.	-30 auf alle Aktionen. Ausdauer um 90% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 5 Punkte.
76- 80	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 50% reduziert. Du fühlst eine Schwäche.	-25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 70% reduziert. Lebensenergie fällt um 5 Punkte.	-25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 80% reduziert. Stärke und Lebensenergie fallen um 5 Punkte.	-30 auf alle Aktionen. Ausdauer um 90% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 5 Punkte.	-35 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 10 Punkte.
81- 85	-20 auf alle Aktionen. Ausdauer um 60% reduziert. Stärke fällt um 5 Punkte.	-25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 80% reduziert. Stärke und Lebensenergie fallen um 5 Punkte.	-30 auf alle Aktionen. Ausdauer um 90% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 5 Punkte.	-35 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 10 Punkte.	-35 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 15 Punkte.
86- 90	-25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 70% reduziert. Lebensenergie fällt um 5 Punkte.	-30 auf alle Aktionen. Ausdauer um 90% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 5 Punkte.	-35 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 10 Punkte.	-35 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 10 Punkte.	-50 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 20 Punkte.
91- 95	-25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 80% reduziert. Stärke und Lebensenergie fallen um 5 Punkte.	-35 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 10 Punkte.	-35 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 10 Punkte.	-50 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 20 Punkte.	-60 auf alle Aktionen. Ausdauer um 98% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 25 Punkte.
96- 99	-25 auf alle Aktionen. Ausdauer um 90% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 5 Punkte.	-35 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 10 Punkte.	-50 auf alle Aktionen. Ausdauer um 95% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 20 Punkte.	-60 auf alle Aktionen. Ausdauer um 98% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 25 Punkte.	-70 auf alle Aktionen. Ausdauer um 100% reduziert. Stärke, Lebensenergie und Intelligenz fallen um 30 Punkte.
100	Ohnmächtig vor Hunger; für 2W6 Spielrunden bewußtlos.	6W10 Spielrunden bewußtlos. Du hungerst.	3W10 Minuten Ohnmächtig, 1-6 Stunden im Delirium.	4W6 Stunden Bewußtlos. Wenn nicht wiederbelebt wird, tritt der Tod ein.	Bewußtlos. Organversagen. Tod tritt in 1W6 Stunden ein.

Kritische Treffer durch Plasma

	A	B	C	D	E
01 - 05	Kleine Bläschen; +0 SP	Verpufft. +0 SP.	+1 SP.	+2 SP.	+3 SP.
06 - 10	+1 SP	+2 SP.	+3 SP.	+4 SP.	Gegner ist 1 KR benommen. +3 SP.
11 - 15	Feind verliert Initiative für 1 KR. Zum Fürchten.	Feind wird herumgewirbelt und verliert Initiative für 1 KR. +4 SP.	Feind muß 1 KR parieren, während er sein Gleichgewicht sucht. +5 SP.	Feind muß 1 KR parieren. +6 SP.	Gegner ist 1 KR benommen. +5 SP.
16 - 20	Feind wird herumgewirbelt und verliert die Initiative in der nächsten KR. +5 SP.	Treffer bringt den Feind aus dem Gleichgewicht. Feind muß 1 KR parieren. +5 SP.	Feind muß 1 KR parieren, verliert Gleichgewicht. +8 SP.	Irritierende Verbrennungen zwingen den Gegner 1 KR zu parieren. +10 SP.	Treffer macht Feind für 1 KR benommen. +10 SP.
21 - 35	Treffer bringt Feind aus dem Gleichgewicht. Er verliert die Initiative für 2 KR. +8 SP.	kleinere Verbrennungen. Feind muß 1 KR mit -10 parieren. +10 SP.	Krachender Treffer läßt Gegner für eine KR mit -15 parieren. +10 SP.	Blendender Schuß zwingt Gegner 1 KR mit -20 zu parieren. +15 SP.	Der starke Schuß erstaunt den Gegner. 1 KR benommen. +20 SP.
36 - 45	Wegen der Verbrennungen muß der Feind 1 KR parieren. +10 SP.	Der beunruhigte Gegner muß 1 KR parieren und verliert für 2 KR die Initiative. +9 SP.	Gegner muß eine KR parieren. 1 Sp/KR. +15 SP.	Explosion macht Gegner 1 KR benommen. 2 SP/KR. +15 SP.	Beintreffer. 2 KR benommen. Ohne Schutz an den Füßen muß er jetzt auf -20 kämpfen. +20 SP.
46 - 50	der abgelenkte Feind muß 2 KR parieren. +15 SP.	Treffer macht Gegner für 1 KR benommen und verursacht 1SP/KR. +15 SP.	Zischender Schuß macht Gegner für 1 KR benommen. +15 SP. Addiere 5 auf den nächsten Wurf.	Gegner wird herumgewirbelt. 2 SP/KR. 1 KR benommen. +15 SP.	Kräftiger Schuß. 1 KR benommen und keine Parade. Läßt alles fallen, was er hält. +25 SP.
51 - 55	Verbrennung macht Gegner für 1 KR benommen. +10 SP.	Treffer bringt Gegner aus dem Gleichgewicht. 2 SP/KR. 1 KR benommen. +12 SP.	Harter Schuß macht Gegner für 1 KR benommen. +12 SP. Addiere +5 auf den nächsten Wurf.	Gegner wird 2m zurückgetrieben. 2 KR benommen. 2 SP/KR. +5 auf nächsten Wurf.	Starker Treffer macht Gegner für 2 KR benommen und unfähig zu parieren. 3 SP/KR. +20 SP.
56 - 60	Krachender Schuß macht Gegner für 2 KR benommen. +15 SP.	Rückentreffer wirbelt Gegner herum. 2 SP/KR. Alle kleinen Metallgegenstände auf dem Rücken des Gegners schmelzen. +15 SP.	Gegner wird 2m zurückgeworfen und muß 2 KR parieren. +20 SP.	Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft mit -10. +15 SP.	Treffer wirft Gegner zu Boden. 2 KR bewußtlos. 2 SP/ KR. Kämpft mit -10. +25 SP.
61 - 65	Machtvoller Schuß. Gegner ist 1 KR lang benommen und kann nicht parieren. +15 SP.	Treffer verursacht 2Sp/KR. 1 KR benommen und keine Parade. Kämpft mit -5. +15 SP.	Beintreffer. Metallene Beinschienen sind zerstört; Gegner ist 2 KR benommen. +15 SP.	Treffer am Schieldarm. Ohne Schild sind beide Arme nutzlos wegen Nervenschäden. 2 KR benommen und keine Parade. +15 SP. Andernfalls +20 SP.	Präziser Schuß wirft Gegner um. Kämpft mit -20 und läßt alles fallen, was er hält. +25 SP.
66	Hammerharter Treffer zersplittert den Schildarm des Gegners. Er ist für 3 KR benommen und kann nicht parieren. +25 SP.	Treffer zersplittert Waffenschulter. 3 KR benommen. 5 SP/KR wenn eine Metallrüstung getragen wird. +20 SP.	Brusttreffer bricht beide Arme. Gegner ist benommen und am Boden für 3 KR. Kämpft mit -90.	Der Aufprall zerreißt die Trommelfelle des Feindes und tötet ihn, wenn er keinen Helm hat. Ansonsten ist er 3 Stunden bewußtlos.	Direkter Treffer. Der chirurgische Treffer läßt den Kopf in viele kleine Teichen zerplatzen, die vom Wind verweht werden.
67 - 70	Rückentreffer. Gegner ist für 1 KR benommen und kann nicht parieren und kämpft mit -5 wegen Verbrennungen. +10 SP.	Rückentreffer. 1 KR benommen und keine Parade. Kämpft mit -5. +14 SP.	Treffer bricht beide Arme. Gegner ist benommen und am Boden für 3 KR. Kämpft mit -90.	Gebündelter Schuß wirft Gegner zu Boden, 2 KR bewußtlos. +20 SP. +5 auf nächsten Wurf.	Treffer am Schildarm macht den Gegner für 1 KR benommen. Wenn er einen Schild hat, ist der Arm gebrochen, wenn nicht, ist die Schulter gebrochen. Kämpft mit -10.
71 - 75	Treffer in die mittlere Region. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren und kämpft mit -10. +15 SP.	Seitentreffer. 2 KR benommen und 1 KR keine Parade. 3SP/KR. +25 SP.	Rückentreffer. Gegner ist 3 KR benommen und kann nächste KR nicht parieren. Kämpft mit -10 wegen Nervenschäden.	Schneller Treffer bricht Schildarm. 2 KR benommen. +15 SP.	Betäubender Treffer. Beide Arme nutzlos wegen Nervenschäden. Kämpft mit -25.
76 - 80	Schwacher Bauchtreffer. Gegner ist 3 KR benommen und kann nächste KR nicht parieren. +20 SP.	Fußtreffer läßt Gegner stolpern. Er ist am Boden und 2 KR bewußtlos. 3 SP/KR. +15 SP.	Treffer wirft Feind zu Boden. Er ist 2 KR bewußtlos und kämpft mit -15 wegen innerer Blutungen. +15 SP.	Treffer bricht Waffenarm. Feind kämpft mit -20. 2 KR benommen. +15 SP.	Grausamer Brusttreffer macht Gegner 10 KR benommen und wirft ihn zu Boden. Kämpft mit -30. +30 SP.
81 - 85	Streifschuß am Rücken bricht Rippen und zerreißt Knorpel. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren und kämpft mit -25. +15 SP.	Treffer bricht Rippen und verbrennt Haut. 2 KR benommen. Kämpft mit -25. 3 SP/KR. +15 SP.	Knisternder Schuß verbrennt die Haut. Gegner ist 2 KR benommen und kämpft mit -25. 3 SP/KR. +20 SP.	Gegner versucht den Schuß mit den Händen abzuwehren. Der arme Narr ist 3 KR am Boden und bekommt 3 SP/KR. +25 SP.	Seitentreffer schießt durch Organe. Gegner stirbt nach 6 schmerzvollen, inaktiven KR. +35 SP.
86 - 90	Brutaler Treffer wirft Gegner zu Boden. Er ist 2 KR benommen und kämpft mit -50. +15 SP.	Wadentreffer verbrennt Muskel. 3KR benommen. Kämpft mit -50. +25 SP.	Treffer bricht Oberschenkel. Feind kämpft mit -40 und ist 3 KR benommen. +20 SP.	Treffer zerquetscht Bauch. Gegner stirbt in 4 KR. +25 SP.	Hitzewelle. Rückgrat schmilzt und Gegner stirbt nach 3 KR am massiven Schock. +35 SP.
91 - 95	Schmetternder Treffer bricht Hüfte. Gegner kämpft mit -50 und ist 3 KR benommen. +25 SP.	Treffer an der Schläfe. Wenn der Gegner einen Helm hat, ist er in einem permanentem Koma. Wenn nicht, stirbt er. +30 SP.	Treffer bricht Hüfte. Gegner ist auf -60. 5 SP/KR. +25 SP.	Rotglühende Fragmente seines Kiefers dringen in das Gehirn des Gegners ein. Er stirbt in 3 KR. +55 SP.	Der Schock pulsiert durch das Nervensystem des Gegners. Gegner stirbt in 6 KR. +35 SP.
96 - 99	Treffer berührt Kopf und Nacken des Gegners. Wenn er einen Helm hat, ist er bewußtlos, wenn nicht, stirbt er in 3 KR. +25 SP.	Keilförmiger Schuß verletzt Luftröhre. Gegner stirbt in 12 KR. +30 SP.	Füße sind eingehüllt. Gegner ist 9 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -75. +25 SP.	Gegner nimmt einen tiefen Zug Plasma zu sich. Stirbt in 1 KR. +25 SP.	Der Körper des Gegners ist nur noch eine zusammengeschmolzene, rauchende Ruine. Addiere +20 auf den nächsten Wurf.
100	Kopftreffer. Wenn der Gegner einen Helm hat, ist er bewußtlos. Wenn nicht, stirbt er in drei KR am Schock und an den Brüchen. +30 SP.	Treffer unterhalb des Nackens. Gegner ist permanent gelähmt. +40 SP. +10 auf den nächsten Wurf.	Zischender Schuß durch beide Augen ins Gehirn. Sofortiger Tod.	Die Lungen und das Herz des Gegners brennen und implodieren. +30 SP. +25 auf den nächsten Wurf.	Der Unglückselige Gegner ist zu einer geschmolzenen Pfütze reduziert. Hol `nen Aufnehmer.

Kritische Treffer durch Säure

	A	B	C	D	E
01 - 05	Nur ein Tropfen; +0 SP	Alle Anfänger dürfen zweimal. Probiere doch nochmal. +0 SP.	+1 SP.	+2 SP.	+3 SP.
06 - 10	+1 SP	+2 SP.	+3 SP.	+4 SP.	Gegner verliert die Initiative für 1 KR. +4 SP.
11 - 15	Feind verliert Initiative für 1 KR. +2 SP (SP).	Feind verliert Initiative. +3 SP. Gegner wird herumgewirbelt.	Feind muß 1 KR parieren, während er sein Gleichgewicht sucht. +4 SP.	Feind muß 1 KR parieren. +5 SP.	Feind hat Verbrennungen, verliert 1 KR Initiative, wenn er keine Rüstung anhat 2 KR. +5 SP.
16 - 20	Ein sehr nahes aufplatzen gibt dem Gegner +3 SP. Er verliert die Initiative.	Gegner verliert 1 KR Initiative und bekommt 4 SP.	Feind muß 1 KR parieren, während er sein Gleichgewicht sucht. +5 SP.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht und muß 1 KR parieren. +6 SP.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. Er muß 1 KR parieren. +7 SP.
21 - 35	Treffer bringt Gegner um sein Gleichgewicht und die Initiative in der nächsten KR. +4 SP.	Gegner muß nächste KR parieren. +5 SP.	Leichte Verbrennungen. Gegner muß 1 KR parieren. +7 SP und 1 SP/KR.	Kleinere Verbrennungen. Gegner muß 2 KR parieren. +8 SP und 1 SP/KR.	Gegner stolpert vom Treffer, ist eine KR benommen. +15 SP.
36 - 45	Gegner muß eine KR parieren. +8 SP.	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. +9 SP. 1 SP/KR.	Gegner muß 2 KR parieren. +8 SP. +2 SP/KR.	Treffer macht Gegner 1 KR benommen und er kämpft 2 KR mit -10. +10 SP.	Gegner stolpert 3m zurück. +20 SP. 2 KR benommen.
46 - 50	Leichte Verbrennungen lassen den Gegner 1 KR parieren. 1 SP/KR. +3 SP.	Feind verliert 3 KR Initiative. +8 SP. und 1 SP/KR.	Gegner muß 2 KR parieren. +10 SP. Addiere +5 auf die nächste Aktion.	Gegner wird herumgewirbelt. +13 SP. Er ist für 2 KR auf -10.	Feind ist verwirrt. +20 SP und 3 SP/KR. Nichtmagische, nichtmetallische Waffen werden zerstört.
51 - 55	Zischender, aber schwacher Schuß macht Gegner 1 KR benommen. +6 SP.	Gegner ist 1 KR benommen. +8 SP. +2 SP/KR.	Treffer macht Feind 2 KR benommen. +10 Sp. Wenn er keine Beinrüstung hat, 3 SP/ KR, sonst 1 SP/KR.	Gegner ist 2 KR benommen. Wenn er einen Helm hat: +8 SP und 2 SP/KR. Wenn nicht, 11 SP und 4 SP/KR.	Aufprall und Säure machen Gegner für 4 KR benommen. 3 SP/KR.
56 - 60	Gegner verliert das Gleichgewicht, und muß 3 KR parieren.	Gegner ist 2 KR benommen. Alle Stoffkleidung ist zerstört.	Treffer macht Feind 2 KR benommen. +10 Sp und alles aus Stoff und Leder ist zerstört.	Treffer am Schildarm. Wenn er keinen Schild oder eine Metallrüstung hat, ist er 1 Tag bewußtlos. +15 SP.	Treffer am Waffenarm. Gegner verliert Waffe. Er kämpft mit -10 und bekommt 3 SP/KR.
61 - 65	Brusttreffer. Wenn Metallrüstung: 3 KR benommen. Wenn nicht: 4 KR benommen, +6 SP.	Beintreffer. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -5. +9 SP.	Oberschenkeltreffer. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren.	+10 SP. Wenn er Rüstung am Bauch hat, 2 SP/KR. Wenn nicht, 5 SP/KR.	Beintreffer. Gegner ist am Boden. 2KR benommen, 1 KR keine Parade. +13 SP.
66	Treffer macht alle in 2m Umkreis um den Gegner für 1 KR benommen. Er läßt alles fallen, was er hält und kämpft mit -15. +10 SP.	Gegner ist 2 KR benommen. +15 SP. Wenn er eine organische Rüstung trägt, ist sie nutzlos und er kämpft mit -15.	Brusttreffer. Wenn der Gegner eine nichtmagische Metallrüstung hat, ist sie zusammengeschweißt und die Arme lassen sich nicht mehr bewegen; wenn nicht, ist er 6 Tage bewußtlos, +15 SP.	Halbtreffer macht Gegner bewußtlos. Er kann 2 Monate nicht sprechen und bekommt 4 SP/KR. +20 SP.	Kopftreffer. wenn er einen Helm hat, ist dieser zerstört und Feind in einem 2 monatigem Koma. Wenn nicht verflüssigt sich sein Gehirn und er stirbt. +10 auf nächsten Wurf.
67 - 70	Rückentreffer. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. +7 SP.	Rückentreffer. Gegner ist 2 KR benommen, kann 1 KR nicht parieren und kämpft auf -15.	Rückentreffer macht Gegner 3 KR benommen und er kann 1 KR nicht parieren, kämpft auf -15. +9 SP.	Rückentreffer. Gegner ist 1 KR bewußtlos und bekommt 3 SP/KR. Kämpft auf -20. +10 SP.	Rückentreffer. Gegner ist 4 KR benommen und kann nicht parieren. Kleinerer Schock. Kämpft auf -25. +15 SP.
71 - 75	Treffer macht Feind 3 KR benommen. Er kämpft für 6 KR mit -5. +8 SP.	Treffer am Schildarm. Wenn der Gegner einen Schild hat, ist er 4 KR benommen; wenn nicht, ist der Arm nutzlos und er ist zwei zusätzliche KR benommen und kann nicht parieren. +10 SP.	Treffer am Schildarm. Wenn er einen Metallschild hat, ist er 6 KR benommen und erhält +12 SP. Wenn nicht, +15 SP, Gegner ist am Boden und der Arm nutzlos.	Treffer am Waffenarm. Arm ist nutzlos und Gegner 3 KR benommen. +13 SP.	Schultertreffer zersplittet den Waffenarm, Muskeln und Knorpel sind beschädigt. Arm ist nutzlos, Gegner 6 KR benommen und erhält 3 SP/KR.
76 - 80	Treffer am oberen Brustkasten macht Gegner 2 KR benommen und er kann 1 KR nicht parieren. +9 SP.	Armtreffer versengt Gegner. 2 KR benommen, 2 SP/KR. Alle Stoffkleidung am Waffenarm ist verbrannt und er läßt alles fallen, was er hält. +11 SP.	Wenn der Gegner Rüstung an der Brust hat, ist er 6 KR benommen, bekommt 2 SP/KR und kämpft auf -5. Wenn nicht, ist er 3 Tage bewußtlos wegen Schock. +14 SP.	Gegner verliert die Hand an seinem Waffenarm. Gegner ist 3 KR benommen kann nicht parieren und bekommt 5 SP/KR. Schwere Verbrennungen. +16 SP.	Feind wird durch Brusttreffer bewußtlos wegen Schock., Blutverlust und Nervenschäden. 3 SP/KR. +18 SP.
81 - 85	Rückentreffer macht Gegner für 2 KR benommen. Er kann 3 KR nicht parieren. +12 SP.	Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. Muskeln zerstört. Er kämpft mit -15. +13 SP.	Treffer an den Waden. Wenn er Rüstungsschutz an den Beinen hat, 2 SP/KR und kämpft auf -20. Wenn nicht, massiver Beinschaden (Gewebe und Muskeln) und kämpft auf -85.	Treffer am unteren Rücken macht Gegner für 20 KR benommen und liefert 3 SP/KR. +15 SP. Nervenschaden und Schock.	Gegner inhaliert Säure und verliert Kehle und Lunge. Er stirbt in 12 KR. +20 SP.
86 - 90	Gegner wird zu Boden geworfen. Wenn er eine Metallrüstung an den Beinen hat, verliert er die Kontrolle über seine Beine wegen Nervenschäden. Wenn nicht, +15 SP und Benommen / unfähig zu parieren für 4 KR.	Beintreffer. Alles organische an den Beinen löst sich auf und verursacht 6 SP/KR. Gegner ist 4 KR benommen. +14 SP.	Verbrennungen der Unterschenkel. Gegner verliert Fuß, aber Wunde wird geschlossen. 6 KR benommen und unfähig zu parieren. 3 SP/KR. Kämpft auf -15. +23 SP.	wenn der gegner Rüstung am Bauch hat, ist sie zerstört. Gegner ist am Boden, bewußtlos und bekommt 2 SP/KR. Gegner stirbt in 12 KR an Organversagen.	Der Unterleib des Feindes wird zu Matsche. An diesem verliert er 9 KR. +20 SP.
91 - 95	Hüfttreffer. Wenn er dort Rüstung hat, +10 SP und 6 KR benommen. Wenn nicht, 3 KR benommen und auf -50 wegen Schocks und Nervenschäden.	Kopftreffer. Gegner ist geblendet und kämpft auf -95. Wenn der Gegner einen organischen Helm hat, ist dieser zerstört. Ohne Helm: 8 SP/KR und 50% Haarverlust.	Unterschenkelverbrennungen. Gegner kann seine Beine wg. Gewebeerlust nicht mehr benutzen. 7 KR benommen und keine Parade. 4 SP/KR. Kämpft auf -20. +25 SP.	wenn der Gegner einen Vollhelm hat sind seine Augen zerstört und er in einem Koma für 2 Tage. Wenn nicht, stirbt er in 6 KR an massiven Gehirnschäden. +20 SP.	Treffer an der Seite schmilzt den Unterleib und innere Organe. Er stirbt in 6 KR. +25 SP.
96 - 99	Nackentreffer. Wenn der Gegner dort Rüstung hat, ist er 3 KR benommen. Wenn nicht, 4 KR benommen und +8 SP. Wenn er keine Kopfbedeckung hat, treiben ihn die Spritzer ins Ohr in den Wahnsinn.	Halbtreffer zerstört die Kehle des Gegners. +20 SP. 12 SP/KR und er ist 9 KR inaktiv, bevor er stirbt.	Brusttreffer zerstört das Herz und die Lungen des Gegners. Wenn er eine Metallrüstung hat, verschmilzt sie mit seinem Körper und er stirbt in 5 KR. Wenn nicht, stirbt er sofort.	Brusttreffer wirft Gegner 3m zurück. Massive Nervenschäden. Gegner stirbt in 3 KR am fatalen Schock. +22 SP.	Brusttreffer zerstört Lunge. Gegner wird 3m zurückgewirbelt. er stirbt in 3 japsenden KR. +30 SP.
100	Kopftreffer. +15 SP. Wenn er behelmt ist, ist er bewußtlos und kriegt 1 SP/KR. wenn nicht, fällt er für 1 Monat ins Koma. -85 auf Aussehen.	Nackentreffer paralyisiert Gegner vom Hals an. +20 SP. Gegner ist ziemlich wütend.	Der Kopf des Gegners steht nicht länger zur Verfügung. Säurerauch umgibt den Körper. +15 für befreundete Zeugen für 3 KR.	Die Säure löst die Mitte des Feindes auf. Zerstört Kleidung, Rüstung und alles, was er trägt. Gegner wird in der Mitte durchgeschnitten und stirbt. +15 auf den nächsten Wurf.	Alles, was vom Feind übrigbleibt, ist eine Art Fleischpudding. +20 auf den nächsten Wurf. JAWOLL!

Kritische Treffer durch Körperveränderungen

	A	B	C	D	E
01 - 05	0	0	0	0	0
06 - 10	0	0	0	0	+1 SP.
11 - 15	0	0	0	+1 SP.	Gegner verliert Initiative in der nächsten KR. +1 SP.
16 - 20	0	0	+1 SP.	Gegner verliert die Initiative in der nächsten KR.	Feind stolpert rückwärts und muß 1 KR parieren. +2 SP.
21 - 35	0	+1 SP.	Gegner verliert 1 KR die Initiative.	Gegner stolpert rückwärts vom Hüfttreffer und muß nächste KR parieren.	Brusttreffer. Gegner muß 1 KR parieren. +5 auf nächsten Wurf. +3 SP.
36 - 45	+1 SP.	Feind verliert die Initiative in der nächsten KR.	Hüftwunde. Gegner muß nächste KR parieren. +2 SP.	Oberschenkeltreffer. Gegner muß nächste KR parieren. +5 auf nächsten Wurf. +3 SP.	Oberschenkelwunde. Gegner wird herumgewirbelt und muß nächste KR mit -20 parieren. +4 SP.
46 - 50	Gegner verliert Initiative in der nächsten KR. +1 SP.	Der Gegner ist sich nicht sicher, was hier läuft und muß nächste KR parieren. +2 SP.	Treffer in den Rücken wirft den Gegner zu Boden. Er muß nächste KR parieren. +5 auf nächsten Wurf. +3 SP.	Rückenwunde. Gegner wird herumgewirbelt und muß nächste KR mit -20 parieren. +4 SP.	Treffer am Rücken. Gegner ist 1 KR benommen. +5 SP.
51 - 55	Brusttreffer. 50% Veränderung. Deine Attacke sticht den Gegner und er muß nächste KR parieren. +2 SP.	Treffer läßt die Brust des Gegners qualmen. Er muß nächste KR parieren. Addiere +5 auf deinen nächsten Wurf. +3 SP.	Brusttreffer. Gegner muß nächste KR mit -20 parieren. +4 SP.	Brustwunde. 1 KR benommen. +5 SP.	Brusttreffer. Gegner ist 1 KR benommen und auf -10. +6 SP.
56 - 60	Beintreffer. 60% Veränderung. Gegner muß nächste KR parieren. +5 auf den nächsten Wurf. +3 SP.	Beinwunde. 50% Veränderungen. Gegner wird herumgewirbelt und muß nächste KR mit -20 parieren. +4 SP.	Oberschenkelwunde. Gegner ist 1 KR benommen. +5 SP.	Beinwunde. Feind ist 1 KR benommen und kämpft auf -10. +6 SP.	Beintreffer. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -10. +7 SP.
61 - 65	Streifschuß am Arm. 70% Veränderung. Gegner muß nächste KR mit -20 parieren. +4 SP.	Kleinere Armwunde. 60% Veränderungen. Gegner ist nächste KR benommen. +5 SP.	Unterarmtreffer. 50% Veränderung. Gegner ist 1 KR benommen und auf -10. +6 SP.	Streifschuß am Arm. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. Er kämpft auf -10. +7 SP.	Unterarmwunde. Feind ist 2 KR benommen und auf -15. +8 SP.
66	Beinschuß. 80% Veränderung. Gegner ist 2 KR benommen +20 auf nächsten Wurf. +10 SP.	Waffenarmtreffer. 70% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen. +20 auf den nächsten Wurf. +12 SP.	Oberschenkeltreffer. 60% Veränderung. Gegner ist 4 KR benommen. +10 auf nächsten Wurf. +15 SP.	Beinwunde. Gegner ist 5 KR benommen. +10 auf den nächsten Wurf. +18 SP.	Brusttreffer. Die Lungen des Gegners füllen sich mit Rauch und er kämpft auf -40 und ist 6 KR benommen. +20 SP.
67 - 70	Halstreffer. 90% Veränderung. Gegner ist nächste KR benommen und kämpft auf -10. +6 SP.	Schuß streift den Nacken des Gegners. 80% Veränderung. Gegner ist nächste KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft mit -10. +7 SP.	Halstreffer. 70% Veränderung. Gegner ist 2 KR benommen und auf -15. +8 SP.	Schultertreffer. 50% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen. +20 auf den nächsten Wurf. +9 SP.	Schulterwunde. gegner ist 2 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -20. +10 SP.
71 - 75	Oberschenkeltreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren. Ist auf -10. +7 SP.	Beinwunde. 90% Veränderung. Gegner ist 2 KR benommen und kämpft auf -15. +8 SP.	Beinwunde. 80% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen. +20 auf nächsten Wurf. +9 SP.	Beinwunde. 60% Veränderung. Gegner ist 2 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -20. +10 SP.	Unterschenkeltreffer. 50% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen. kann nicht parieren und kämpft auf -25. +11 SP.
76 - 80	Schildarmtreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 2 KR benommen und kämpft auf -15. +8 SP.	Schildarmtreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen. +20 auf nächsten Wurf. +9 SP.	Schildarmtreffer. 90% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen. kann nicht parieren und kämpft mit -20. +10 SP.	Schildarmtreffer. 60% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -25. +11 SP.	Waffenarmtreffer. 60% Veränderung. Gegner ist 4 KR benommen. kann nicht parieren und kämpft auf -30. +12 SP.
81 - 85	Treffer an der Seite. 100% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen. +20 auf den nächsten Wurf. +9 SP.	Treffer an der Seite. 100% Veränderung. Gegner ist 2 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -20. +10 SP.	Treffer an der Seite. 100% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen. kann nicht parieren und kämpft mit -25. +11 SP.	Magentreffer. 80% Veränderung. Gegner ist 4 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -30. +12 SP.	Rückentreffer. 70% Veränderung. Gegner ist 5 KR benommen. kann nicht parieren und kämpft auf -30. +13 SP. Der Zauber brauchte nur die halbe Zeit.
86 - 90	Treffer am Rücken. 100% Veränderung. Gegner ist 2 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft auf -20. +10 SP.	Treffer am Hinterkopf. 100% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -25. +11 SP.	Hinterkopftreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 4 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft mit -30. +12 SP.	Treffer in die Nieren. 90% Veränderung. Gegner ist 5 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -30. Zauber brauchte nur die Hälfte der Zeit. +13 SP.	Beinwunde. 80% Veränderung. Gegner ist 6 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft auf -30. +14 SP. Der Zauber brauchte nur die halbe Zeit.
91 - 95	Kopftreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 3 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft auf -25. +11 SP.	Hüfttreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 4 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -30. +12 SP.	Brusttreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 5 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft mit -30. Zauber benötigte nur die halbe Zeit. +13 SP.	Treffer in die Seite. 100% Veränderung. Gegner ist 6 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -30. Zauber brauchte nur die Hälfte der Zeit. +14 SP.	Armwunde. 90% Veränderung. Die Arme des Gegners sind betäubt und können 7 endlose KR nicht benutzt werden. +16 SP.
96 - 99	Kopftreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 4 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft auf -30. +12 SP.	Treffer an der Wange. 100% Veränderung. Gegner ist 5 KR benommen und kann nicht parieren. Kämpft auf -30. Zauber brauchte nur die halbe Zeit. +13 SP.	Halstreffer. 100% Veränderung. Gegner ist 6 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft mit -30. Zauber benötigte nur die halbe Zeit. +14 SP.	Treffer in den Rücken. 100% Veränderung. Gegner fällt auf die Knie für 7 lange KR. +16 SP.	Brusttreffer. 100% Veränderung. Gegners Herz stoppt momentan. Wegen seiner Bruststiche dauert es 8 KR, bis der Feind wieder etwas machen kann.
100	Die Kehle brennt. 100% Veränderung. Gegner ist 5 KR benommen, kann nicht parieren und kämpft auf -30. Der Spruch wirkte bereits nach der halben Zeit. +13 SP.	Augenwunde. 100% Veränderung. Gegner ist geblendet und auf -90 für 2 KR. 6 KR benommen. +14 SP.	Kopftreffer. 100% Veränderung. Die Ohren des Gegners explodieren, er wankt und fällt für 8 lange KR auf den Bauch. +15 SP.	Kopftreffer. 100% Veränderung. Das Gehirn des Gegners ist völlig erschöpft und kann in den nächsten 8 KR keinerlei Aktionen durchführen. +18 SP.	Kopftreffer. 100% Veränderung. Die Augen des Gegners rollen in den Hinterkopf. Er erwacht wieder nach 9 KR und muß sich wieder orientieren (sehr schwer (+90)). +20 SP.

Kritische Treffer durch Streß

	A	B	C	D	E
01 - 05	Agonie! +10 SP. Böse den Rücken verstaucht. -35 auf alle Aktionen.	Oh Schmerz ! +15 SP. -50 auf alle Aktionen. -5 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast.	Folternder Schmerz! +30 SP. -70 auf alle Aktionen. -15 auf max. Lebensenergie bis Rast.	Total gelähmt. +70 SP. -90 auf Aktionen, nachdem die Lähmung geheilt ist. -40 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast.	+110 SP. -100 auf alle Aktionen. Tod in 12 KR. -70 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast. -20 auf max. Lebensenergie permanent.
06 - 10	+4 SP. Überdehnte Bänder. -10 auf alle körperlichen Aktionen.	Stechender Schmerz. +10 SP. -40 auf alle Aktionen. -3 auf max. Lebensenergie bis Rast.	Teuflischer Schmerz. +25 SP. -10 auf max. Lebensenergie bis Rast. -60 auf alle Aktionen. Oh Oh.	Verkrüppelnder Schmerz von gerissenem Muskelgewebe. -30 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast. -80 auf alle Aktionen.	Unbeschreibliche Schmerzen. +100 SP. Gelähmt (keine Aktionen). -60 auf max. Lebensenergie bis Rast, -20 auf max. Lebensenergie permanent.
11 - 15	Muskel verstaucht. -5 auf alle körperlichen Aktionen für 24 h.	+7 SP. Bänder und Sehnen beschädigt. -30 auf alle Aktionen.	+19 SP. -50 auf alle Aktionen. -7 auf max. Lebensenergie bis Rast. Niemand hat dich gezwungen.	+50 große SP. -30 auf alles. -20 auf max. Lebensenergie bis Rast.	Verkrüppelnde Schmerzen. +90 SP. -50 auf max. Lebensenergie bis Rast, -15 auf max. Lebensenergie permanent. -90 auf alle Aktionen.
16 - 20	Nichts.	+5 SP. -10 auf alle körperlichen Aktionen. Autsch!	Schreckliche Agonie. +14 SP. -40 auf alle Aktionen. -5 auf max. Lebensenergie bis Rast.	Prickelnde Folter. +45 SP. -60 auf alle Aktionen. -15 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast.	Schreckliche Schmerzen. +80 SP. -40 auf max. Lebensenergie bis Rast, -10 auf max. Lebensenergie permanent. -80 auf alle Aktionen.
21 - 35	Nichts.	+3 SP. -5 auf alle physischen Manöver.	+10 SP. -30 auf alle Aktionen. -3 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast.	+37 SP. -55 auf alle Aktionen. -12 auf max. Lebensenergie bis Rast. Du hast es so gewollt.	+73 sehr wirkliche SP. -33 auf max. Lebensenergie bis Rast, -7 auf max. Lebensenergie permanent. -75 auf alle Aktionen.
36 - 45	Nichts.	Muskel überzogen. -5 auf alle körperlichen Aktionen für 24 h.	+8 SP. -20 auf alle Aktionen wegen stechender Schmerzen.	+30 SP. -50 auf alle Aktionen. -8 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast. Wie wär's mit 'ner frühen Rente?	+65 SP. -25 auf max. Lebensenergie bis Rast, -5 auf max. Lebensenergie permanent. -70 auf alle Aktionen.
46 - 50	Nichts.	Nichts.	Böse Verstauchung. +5 SP. Schmerzen. -10 auf körperliche Aktionen.	Der Schmerz fährt durch deinen Körper. -5 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast. -40 auf alle Aktionen.	+55 SP. Du bist auf -60. -20 auf max. Lebensenergie bis Rast. Zeit sich zur Ruhe zu setzen, denk mal drüber nach.
51 - 55	Nichts.	Nichts.	+2 SP. Das bedeutet, Du bist auf -5 für körperliche Aktionen.	+24 SP. -1 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast. -30 auf alle Aktionen. Nicht Gut.	+50 SP. -18 auf max. Lebensenergie bis Rast. 110 Muskeln verstaucht. -55 auf alle Aktionen.
56 - 60	Nichts.	Nichts.	Verstauchung für 24h. -5 auf körperliche Aktionen.	+20 SP. Kreischende Muskeln lassen dich bei -20 für alle Aktionen. -1 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast.	Mittelschwere Agonie. +45 SP. -45 auf alle Aktionen. -14 auf max. Lebensenergie bis Rast.
61 - 65	Nichts.	Nichts.	Nichts.	+15 SP. Der Schmerz im Rücken verursacht -15 auf alle Aktionen.	Schleichender Schmerz. +35 SP. -40 auf alle Aktionen. -10 auf max. Lebensenergie bis Rast.
66	Nichts.	Nichts.	Nichts.	+10 SP. Gute Arbeit. Du bist auf -10 für körperliche Aktionen.	Das tut jetzt echt weh. +28 SP. -7 auf max. Lebensenergie bis Rast. -30 auf alle Aktionen.
67 - 70	Nichts.	Nichts.	Nichts.	Schmerzen in den Gelenken. +6 SP. -5 auf körperliche Aktionen.	+21 SP. -25 auf alle Aktionen. -5 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast. Viel Schmerz.
71 - 75	Nichts.	Nichts.	Nichts.	+3 SP. Sanftes Manöver. -5 auf alle körperlichen Aktionen.	+15 SP. -20 auf alle Aktionen. -2 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast.
76 - 80	Nichts.	Nichts.	Nichts.	Nichts.	+12 SP. Stechender Schmerz verursacht -15 auf alle Aktionen. Nicht schön.
81 - 85	Nichts.	Nichts.	Nichts.	Nichts.	Verstauchte Muskeln und Sehnen. +7 SP. -10 auf alle Aktionen.
86 - 90	Nichts.	Nichts.	Nichts.	Nichts.	+4 SP. -5 auf alle körperlichen Aktionen.
91 - 95	Nichts.	Nichts.	Nichts.	Nichts.	Muskelkater. +1 SP. -5 auf alle Aktionen.
96 - 99	Positiver Stress. +2 auf max. Lebensenergie (durch z.B. Körperentwicklung). Freu dich.	Nichts.	Nichts.	Nichts.	Nichts.
100	Sehr positiver Stress. +5 auf max. Lebensenergie. Du hast die Initiative.	Positiver Stress. +5 auf max. Lebensenergie bis zur nächsten Rast.	Nichts.	Nichts.	Nichts.

Kritische Treffer durch Schock

Diese Treffer werden in Situationen benutzt, in denen der Charakter benommen sein kann, aber nicht ernsthaft verletzt werden kann (Wolke der Benommenheit, vom Dunkeln ins Helle kommend u.ä.)

	A	B	C	D	E
01 - 05	Nichts	Nichts	Nichts	Nichts	1 KR benommen.
06 - 10	Nichts	Nichts	Nichts	1 KR benommen.	2 KR benommen.
11 - 15	Nichts	Nichts	1 KR benommen.	1 KR benommen.	3 KR benommen. 1 KR halbe Parade.
16 - 20	Nichts	1 KR benommen.	1 KR benommen.	2 KR benommen.	4 KR benommen. 1 KR keine Parade. -5 für 1 h.
21 - 35	1 KR benommen.	1 KR benommen.	2 KR benommen. 1 KR halbe Parade.	3 KR benommen. 1 KR halbe Parade.	5 KR benommen. -10 für 1 h.
36 - 45	1 KR benommen.	2 KR benommen. 1 KR halbe Parade.	3 KR benommen.	4 KR benommen. 1 KR keine Parade. Ist auf -5 für 1 h.	6 KR benommen. 1 KR keine Parade. -15 für 1 h.
46 - 50	2 KR benommen.	3 KR benommen.	4 KR benommen. 1 KR keine Parade. Ist auf -5 für 1 h.	5 KR benommen. 1 KR keine Parade. Ist auf -10 für 1 h.	7 KR benommen. 1 KR keine Parade und kein Wechsel der Blickrichtung. -20 für 1 h.
51 - 55	3 KR benommen, 1 KR halbe Parade.	4 KR benommen. 1 KR keine Parade.	5 KR benommen. 1 KR keine Parade. Ist auf -10 für 1 h.	6 KR benommen. Gegner ist auf -15 für 1 h.	9 KR benommen. 1 KR keine Parade und kein Wechsel der Blickrichtung. -25 für 24 h.
56 - 60	4 KR benommen, kann 1 KR nicht parieren.	5 KR benommen. 1 KR keine Parade. Ist auf -5 für 20 Minuten.	6 KR benommen. Gegner ist auf -15 für 1 h.	8 KR benommen. 1 KR keine Parade. Ist auf -20 für 1 h.	12 KR benommen. 1 KR keine Parade und kein Wechsel der Blickrichtung. Orientierungslos. Gegner ist auf -25 für 3 Tage.
61 - 65	5 KR benommen, kann 1 KR nicht parieren, für 20 Minuten auf -5.	6 KR benommen. Ist auf -5 für 1 h.	8 KR benommen. 1 KR keine Parade. Ist auf -20 für 1 h.	10 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -25 für 24 h.	15 KR benommen. 1 KR keine Parade und kein Wechsel der Blickrichtung. Orientierungslos. Gegner ist auf -30 für 3 Tage.
66	10 KR benommen, kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Ist auf -25 für 24 h.	16 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt.	Gegner knallt sich selbst auf den Boden. +4 SP. Koma.	Gegner zuckt zurück und fällt langsam zu Boden, während die Luft hörbar aus seinem Mund zischt. Koma. Tod, wenn er keinen Helm trägt.	Der Gegner bricht zusammen wie ein Kartenhaus in einer leichten Brise. Tot.
67 - 70	7 KR benommen. 1 KR keine Parade. -10 für 1 h.	9 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren. Gegner ist auf -10 für 3 h.	11 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Gegner ist auf -20 für 3 h.	13 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -30 für 24 h.	19 KR benommen. 1 KR keine Parade und kein Wechsel der Blickrichtung. Orientierungslos. Gegner ist auf -35 für 3 Tage.
71 - 75	8 KR benommen. 1 KR keine Parade. -15 für 1 h.	10 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Gegner ist auf -20 für 3 h.	12 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -25 für 6 h.	14 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -35 für 3 Tage.	25 KR benommen. 3 KR bewegungsunfähig. Orientierungslos. -40 für eine Woche.
76 - 80	9 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Ist auf -20 für 3 h.	11 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Gegner ist auf -25 für 3 h.	13 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -30 für 24 h.	15 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -40 für 3 Tage.	30 KR benommen. 5 KR bewegungsunfähig. Orientierungslos. -50 für eine Woche.
81 - 85	10 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Ist auf -20 für 6 h.	12 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -30 für 24 h.	14 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -30 für 2 Tage.	16 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -45 für 3 Tage.	Der Gegner wirbelt herum, hält sich seinen Kopf und fällt. +2 SP. -60 für 1 Woche. Bewußtlos.
86 - 90	11 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Ist auf -25 für 6 h.	13 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -35 für 24 h.	15 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -35 für 2 Tage.	17 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -50 für 3 Tage.	Ein letzter Schrei entspringt der Kehle des Gegners, bevor er zusammenbricht. +5 SP. -75 für 1 Woche. Bewußtlos.
91 - 95	12 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Ist auf -25 für 24 h.	15 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -35 für 2 Tage.	18 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -40 für 2 Tage.	21 KR benommen. 3 KR bewegungsunfähig. -50 für 1 Woche. +2 SP.	Würfe 3 Phobien aus. +7 SP. Koma.
96 - 99	13 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Ist auf -30 für 24 h.	16 KR benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Gegner ist auf -40 für 2 Tage.	24 KR benommen. 2 KR bewegungsunfähig. Orientierungslos. +1 SP.	Zufälliger Gehirnschaden (W4 für Zauber, Talente, Waffen, Eigenschaften, dann z.B. 1 W6 Zauber aus einer zufälligen Liste oder 1W100 Punkte eines Talents usw.) +3 SP. Koma.	Gegner schrumpft zu einem unordentlichen Haufen. Tot.

100	14 KR benennen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Ist auf -35 für 24 h.	19 KR benennen. 2 KR bewegungsunfähig. -45 für 2 Tage.	Wenn der Gegner wieder aufwacht, ist er ein geistloser, sabbernder Idiot. +2 SP. Koma.	Gegner stoppt und verharrt in seiner letzten lebenden Position. Schade. Tod.	Die Augen des Gegners brechen, als er 3 Meter weiter hinten zusammenbricht. Tod.
-----	--	--	--	--	--

Kritische Treffer durch Zerstörung

	A	B	C	D	E
01 - 05	Knapp daneben. Kein extra Schaden.	+0 SP.	+1 SP.	+3 SP.	+4 SP.
06 - 10	+1 SP.	+3 SP.	+4 SP. +10 auf nächste Attacke.	Initiative in der nächsten KR. +5 SP.	+6 SP. Du hast die Initiative in der nächsten KR.
11 - 15	Du hast die Initiative in der nächsten KR. +2 SP.	Sanfter Treffer an der Seite. 1 KR keine Initiative. +4 SP.	Kleinerer Seitentreffer. +7 SP. 2 SP / KR.	+6 SP. Gegner ist 2 KR benommen.	+8 SP. Gegner ist 2 KR benommen.
16 - 20	Gegner ist in der nächsten KR benommen und muß 2 KR parieren. +3 SP.	Treffer an der Seite verursacht 5 SP. Gegner muß nächste KR mit -30 parieren.	3 KR benommen. +8 SP.	Kleinere Wunde an der Seite verursacht 3 SP / KR. 1 KR benommen.	1 SP / KR. Gegner muß 3 KR parieren.
21 - 35	Gegner muß 3 KR parieren. +4 SP. +5 auf die nächste Attacke.	3 KR benommen, +5 SP und 1 SP / KR.	Streifschuß an der Seite der Brust. Gegner ist 2 KR benommen und kann 2 KR nicht parieren. 3 SP / KR. +9 SP.	Treffer am Oberschenkel. +7 SP. Benommen und keine Parade für 3 KR.	Treffer an der Seite. +9 SP. 3 SP / KR und 4 KR benommen.
36 - 45	Bricht Muskel im Unterschenkel des Gegners. Gegner ist 1 KR benommen und bekommt 1 SP / KR. Bewegt sich mit -50.	Unterschenkel zerstört. Gegner bewegt sich mit -50 und bekommt 4 SP / KR. +6 SP.	Größere Wunde am Unterschenkel. Gegner ist 4 KR benommen, bekommt 5 SP / KR und fällt auf ein Knie.	Treffer an der Leiste. +8 SP. Er ist geschockt, kann 4 KR nicht parieren und ist 7 KR benommen. +10 auf die nächste Attacke.	Beintreffer läßt diverse Knochen splintern und schreddert einen Muskel. Gegner ist auf -70 und bekommt 4 SP / KR. +10 auf die nächste Attacke.
46 - 50	Kleinere Fleischwunde am Rücken. +5 SP. Gegner ist 2 KR benommen.	Treffer am unteren Rücken. Benommen und keine Parade für 4 KR. +7 SP, 1 SP / KR.	Treffer löst Haut am Rücken auf. Gegner bekommt 3 SP / KR und ist 5 KR benommen.	Treffer am unteren Rücken lähmt den Gegner von der Taille an abwärts. Er ist am Boden und 20 KR bewußtlos. +10 SP.	Treffer am unteren Rücken. Benommen und keine Parade für 5 KR. 4 SP / KR. +10 SP.
51 - 55	Kleinerer Treffer an der Brust. Gegner ist 3 KR benommen und kann 3 KR nicht parieren. Er bekommt 3 SP pro KR.	Treffer an der Brust wirft den Gegner zu Boden. 4 SP / KR und 5 KR benommen. +8 SP.	Treffer an der Brust läßt den Gegner für 3 KR zu Boden gehen. 3 SP / KR. +10 SP.	Treffer im Brustkasten läßt die Lungen kollabieren und bricht Rippen. Er ist für 4 KR auf -50, fällt dann in ein Koma und stirbt 6 KR später. +12 SP.	Brustkasten zerrissen. 6 SP / KR. In 3 KR fällt er und in 3 weiteren stirbt er.
56 - 60	Kleinerer Treffer an der Hüfte. Gegner wird zu Boden geworfen und ist 2 KR benommen. +5 SP und 3 SP / KR.	Die Energie des Treffers schreddert den Oberschenkelmuskel des Gegners. 4 SP / KR. +9 SP. Gegner bewegt sich mit -50.	Treffer pulverisiert Teile der Hüfte. Gegner fällt und ist 5 KR benommen. +11 SP. 5 SP / KR. Er ist auf -75.	Treffer am Oberschenkel. Gegner fällt und bekommt 6 SP / KR. Er ist auf -90. Addiere +10 auf die nächste Aktion.	Größere Leistenverletzung. Lebenswichtige Organe zerstört. 14 KR benommen und 2 SP / KR.
61 - 65	Treffer am Unterarm. +5 SP. Gegner bekommt 3 SP pro KR und ist auf -25.	Treffer am Unterarm. Hand nutzlos. +9 SP. 5 SP / KR.	Treffer im Unterarm. Arm ist nutzlos. 4 SP / KR und auf -40. +12 SP.	Unterarm zerstört. Gegner bekommt 7 SP / KR und ist auf -40. 5 KR benommen.	Treffer am Oberarm. 5 SP / KR und 8 KR benommen. Er ist auf -50.
66	Schildschulter zerbricht von innen. Arm unbrauchbar; er wird abfallen, wenn er mit mehr als 25% Aktivität belastet wird. Benommen und keine Parade für 6 KR, +10 SP, 5 SP / KR.	Der Ellenbogen der Waffenhand ist zerstört. Gelenk ist zerstört und der Arm nutzlos. +10 SP. Gegner ist 10 KR benommen und kann 10 KR nicht parieren.	Knie zerstört. Er verliert seinen Unterschenkel und bekommt dafür 5 SP / KR. Gegner fällt und ist 10 KR bewußtlos. Danach ist er auf -70. +25 SP.	Treffer im Gesicht zerstört Augen, Ohren, Nase und Kehle des Gegners. Er stirbt nach 4 schmerzhaften KR.	Treffer zerstört die Lungen. Herz explodiert. Gegner fällt und ist 3 KR lang inaktiv, bevor er stirbt. +20 SP.
67 - 70	Treffer bricht das Schlüsselbein. +6 SP. Gegner ist 4 KR benommen und kann 2 KR nicht parieren. Ist auf -20.	Nackentreffer. Gegner ist 6 KR benommen und kann 3 KR nicht parieren und ist auf -10. +10 SP.	Treffer am Schlüsselbein. 12 KR benommen nach Atem ringend. Er ist auf -80. +13 SP.	Massives Zellzerreißen in der Schulter des Gegners. +14 SP. 6 KR benommen und auf -60.	Treffer in der Schulter läßt den Arm fliegen. Gegner ist 12 KR benommen und kann 12 KR nicht parieren. +22 SP. 6 SP / KR. +10 auf die nächste Attacke.
71 - 75	Zerstört Sehnen im Unterschenkel. Gegner ist auf -50 und fällt auf ein Knie. Gegner ist 3 KR benommen und bekommt 2 SP / KR.	Wadenmuskeln zerstört. Gegner ist auf -50 und bekommt 5 SP / KR. +11 SP.	Wadenmuskel zerstört, Sehnen zerrissen und Knochen gesplittet. Gegner ist auf -50 und bekommt 6 SP / KR. +10 auf die nächste Attacke.	Treffer zerstört den Fuß des Gegners. Er ist für 5 KR auf -50, dann bewußtlos. 5 SP / KR.	Beintreffer. Knochen, Muskeln und Blutgefäße brechen. Gegner ist am Boden und 6 KR benommen. 6 SP / KR. +24 SP.
76 - 80	Zerstört den Bizeps. +7 SP und 3 SP / KR. Gegner ist auf -30 und 4 KR benommen.	Schildarm getroffen. Gegner ist auf -60 und bekommt 6 SP / KR. Er ist 7 KR benommen und hat auch 7 KR keine Parade. Arm ist nutzlos.	Schildarm getroffen und nutzlos. Muskeln zerstört, Knochen gebrochen. 12 KR benommen und 4 SP / KR. +14 SP.	Der Schildarm des Gegners explodiert und trennt sich vom Körper. Benommen und keine Parade für 18 KR, 6 SP / KR. +20 SP.	Waffenarm bricht auf. Er ist zerstört. 6 SP / KR und 36 KR benommen. +30 SP.
81 - 85	Treffer in die Seite. Innere Blutungen verursachen 7 SP / KR. Gegner ist 8 KR benommen. +10 auf nächste Attacke.	Treffer an der Seite. +12 SP. 8 SP / KR. Er ist 12 KR benommen und auf -40.	Bauchtreffer. +15 SP. Innere Blutungen verursachen 6 SP / KR. Gegner kämpft noch 24 KR, dann stirbt er an Organversagen.	Eine Anzahl innerer Organe explodiert. 8 SP / KR und für 4 KR auf -80, dann Tod. +30 SP.	Rückgrat zersplittet. Er fällt und stirbt in 6 KR an Organversagen. +40 SP.
86 - 90	Treffer am Rücken entlang. Gegner bekommt 4 SP / KR und ist 5 KR benommen. +8 SP.	Treffer am Hinterkopf. Das darauffolgende Auseinanderspritzen des Gehirns tötet ihn augenblicklich. +15 SP.	Treffer kocht das Gehirn des Gegners. Sofortiger Tod. +25 SP. +15 auf die nächste Attacke.	Treffer zerstört Nieren und verletzt die Wirbelsäule. +40 SP. Gegner fällt und stirbt in der nächsten KR.	Hüftgelenk zerstört. Bein ist verloren. Gegner ist bewußtlos und stirbt in 6 KR. +30 SP.
91 - 95	Ohr wird abgerissen. +9 SP. Er bekommt 5 SP / KR und Hören ist auf -50. Gegner ist 10 KR benommen.	Treffer zerstört Hüftgelenk. +15 SP, 10 KR benommen, dann bewußtlos. +20 auf die nächste Attacke.	Brustkasten explodiert von innen heraus. Herz zerstört. Gegner fällt und stirbt in der nächsten KR. +35 SP.	Treffer durchschlägt Gegner glatt. Er ist ausgeweidet und stirbt sofort. +20 auf die nächste Aktion.	Arm und Seite zerstört. Benommen und keine Parade für 8 KR, dann Tod. +35 SP.
96 - 99	Treffer im Gesicht. Benommen und keine Parade für 12 KR. 5 SP / KR. +5 auf nächste Attacke.	Treffer bläst eine Seite des Kopfes weg. Gegner fällt und bekommt 5 SP / KR für 3 KR, dann stirbt er.	Treffer bricht Rückgrat und öffnet den oberen Brustkasten. Sofortiger Tod. +45 SP.	Rückentreffer. Gegner wird in zwei Hälften gebrochen und stirbt sofort.	Innere Explosion läßt Rippen durch die Gegend fliegen. Gegner fällt und stirbt sofort. +20 auf alle Aktionen in den nächsten 2 KR.
100	Treffer im Nacken trennt den Kopf vom Rest des Körpers. Gegner stirbt sofort. +20 SP.	Kopftreffer zerstört Gehirn. Gegner ist tot.	Gegners Kopf explodiert. Er ist ziemlich permanent ziemlich tot.	Kopfschuß zerstört das Gehirn in einer schleimigen Explosion. Der leb- und kopflose Körper wird 3m nach hinten geschleudert	Der Körper des Gegners wird auseinandergerissen. Es gibt ihn nicht mehr. Gute Arbeit!

Kritische Treffer durch Benommenheit

	A	B	C	D	E
01 - 05	Vielleicht nächstesmal...	Gegner schüttelt Attacke ab.	Diesmal hat er noch Glück...	+2 SP.	1 KR benommen.
06 - 10	Nix.	+1 SP.	1 KR benommen. Toooll...	1 KR benommen und danach 2 KR auf -20.	3 KR benommen und keine Parade. +10 auf die nächste Attacke.
11 - 15	Schwacher Schlag. +1 SP.	Gegner ist auf -10 für 3 h.	2 KR benommen und 4 KR auf -20.	3 KR benommen.	Böser Schaden macht Gegner 5 KR benommen und hält ihn für 2 Tage auf -10.
16 - 20	Gegner ist 1 KR benommen.	Gegner ist benommen und muß 1 KR mit -20 parieren. +1 SP	3 KR benommen.	5 KR benommen und 1 Arm für 24 KR nutzlos. +4 SP.	Beine sind 3 Tage gelähmt. 8 KR benommen. +6 SP.
21 - 35	Gegner ist etwas benebelt. 1 KR benommen und 2 KR auf -10.	Schwacher Treffer macht Gegner 2 KR benommen, sonst eigentlich nix.	Starker Treffer macht Gegner für 4 KR benommen, während denen er mit -10 parieren muß.	Treffer lähmt Gegner ab Hüfte abwärts für 7 KR. Wenn er steht, fällt er und bekommt +5 SP.	Gegner ist benommen und verliert die Kontrolle über seine Nackenmuskeln für 12 KR. Kopf wirbelt zufällig herum.
36 - 45	2 KR benommen.	3 KR benommen und 1 KR mit -20 parieren.	Ein glänzender Treffer wirbelt den Gegner herum. 5 KR benommen und keine Parade.	Gegner ist 8 lange KR benommen. +20 auf die nächsten zwei Attacken gegen diesen Gegner.	Gegner wandert 16 KR in eine zufällige Richtung, ohne zu wissen, was denn los ist.
46 - 50	2 KR benommen und für 4 KR auf -10 für alle Manöver.	4 KR benommen.	6 KR benommen. Mangelnde Orientierung setzt ihn für 1 h auf -10. +3 SP.	9 KR benommen und keine Parade. +6 SP.	Gegner ist 20 KR benommen und kann 10 KR nicht parieren. +20 auf die nächste Attacke gegen diesen Gegner.
51 - 55	Gegner ist 2 KR benommen und muß mit -20 parieren.	Gegner fällt auf die Knie und ist 5 KR benommen. -30 auf Manöver in der nächsten KR.	Treffer verursacht geringe Zellzerstörungen. Benommen und auf -30 für 7 KR.	Gegner schnappt nach Luft. 10 KR benommen, während denen er mit -20 pariert.	24 KR wie betäubt und 0% Aktionen. Armer Narr.
56 - 60	Die Attacke macht den Gegner für 3 KR benommen. +10 auf den nächsten Wurf.	6 KR benommen, +3 SP.	8 KR benommen und 12 KR auf -20.	11 KR bewußtlos.	28 KR bewußtlos.
61 - 65	4 KR benommen. 1 KR keine Parade.	Treffer betäubt die Arme des Gegners für 7 KR. 1 KR benommen.	Treffer überlädt momentan die Neuronen des Gegners. Er ist benommen, blind und kann 9 KR nicht parieren. +5 SP.	Gegner fällt zu Boden und windet sich in Krämpfen. 12 KR benommen und keine Parade. +7 SP.	Gegner fällt auf sein Gesicht. 32 KR benommen und keine Parade. +10 SP.
66	Glückstreffer! Gegner ist 10 KR benommen und kann 5 KR nicht parieren. +7 SP.	Aufprall schleudert Gegner 3 Meter zurück. 15 KR benommen und keine Parade. +10 SP.	Mächtige Attacke läßt den Gegner für 20 KR zu Boden gehen. 0% Aktivität und ziemlich hilflos. +13 SP.	Gegner verkrampft, fällt zu Boden und bricht sich einen Arm. 24 KR bewußtlos und für 2 Tage auf -40. +18 SP.	Gegner fällt für 20 Tage ins Koma. Wenn er wieder zu sich kommt, ist er für weitere 20 Tage auf -30. +25 SP.
67 - 70	Gegner läßt die Waffe fallen. 5 KR benommen.	Gegner läßt alles fallen, was er in Händen hält und starrt 8 KR mit leeren Augen in die Gegend. Keine Aktivität.	Benommen und keine Parade für 10 KR.	Gegner windet saich am boden in krämpfen und zerbricht seine Ausrüstung. Dann 13 KR bewußtlos.	Gegner fällt auf seine Ausrüstung und zerstört zufällig Teile. 36 KR benommen.
71 - 75	Gegner ist aus dem Gleichgewicht. 6 KR benommen, und 3 KR keine Manöver. +1 SP.	Gegner wird umgeworfen und ist 9 KR benommen. Betäubte Beine verhindern, daß er in den nächsten 10 KR wieder aufsteht. +5 SP.	Treffer wirft Gegner zu Boden 11 KR benommen und pariert mit -50 währenddessen. +15 auf die nächste Attacke.	Gegner wird herumgewirbelt. 14 KR benommen und auf -40 für Orientierungswürfe..	Gegner verliert zeitweise die Kontrolle über Arme und Beine. Gegner fällt für 40 KR auf sein Gesicht.
76 - 80	Schockierender Treffer wirbelt den Gegner herum. 7 KR benommen und für 10 KR -10 auf alle Orientierungswürfe.	Muskeln blockieren. Gegner kann sich 10 KR nicht bewegen. Ein echt unglücklicher Bursche, oder ?	Gegner verschluckt seine Zunge. 12 KR benommen und für 15 KR auf -40.	Treffer irritiert die Neuronen des Gegners für einige Zeit. 15 KR benommen und für 20 h auf -50. Traurig, aber wahr.	Gegner ist 45 KR benommen und für 2 Tage auf -50.
81 - 85	Gegner wird zu Boden geworfen. 8 KR benommen und 3 KR keine Parade. +2 SP.	Gegner ist 11 KR benommen und kann 3 KR nicht parieren. +10 auf die nächste Aktion.	Starker Treffer. Gegner ist 3 KR benommen und kann nicht parieren, dann fällt er mit dem gesicht nach unten für 10 KR auf den Boden. +6 SP.	Gegner ist einseitig gelähmt und auf -70 für 16 KR.	Treffer läßt das Herz des Gegners stillstehen. Er fällt. Wenn man sich nicht um ihn kümmert, stirbt er in 10 KR.
86 - 90	Gegner ist 9 KR benommen und kann 9 KR nicht parieren. +15 auf die nächste Attacke.	Gegner liegt auf dem Rücken und kann sich 12 KR nicht bewegen.	14 KR benommen und für 5 h auf -20.	Gegner fällt, bewegungslos, für 17 Kr, wenn er auch alle seine Sinne behält. +9 SP.	Gegner fällt für 30 Tage ins Koma, ohne unterbewußte Aktionen auslösen zu können. +20 SP.
91 - 95	Treffer macht Gegner orientierungslos. 10 KR benommen und für 1 h auf -25.	Treffer schlägt das Gehirn des Magiers windelweich. 15 KR benommen und -20 auf alle Aktionen für 1 Tag.	Verwirrender Treffer läßt den Gegner schielen. Er ist 18 KR benommen und nimmt heute nur noch mit -50 wahr.	Gegner wünschte, er wäre woanders. 18 brutale KR benommen und keine Parade.	Motorische Fähigkeiten funktionieren nur sporadisch. Gegner ist für unglaubliche 25 h benommen und kann nicht parieren.
96 - 99	Treffer wirft Gegner 3 Meter zurück. Er fällt und ist 15 KR bewußtlos. +4 SP.	Gegner fällt stocksteif zu Boden (für 20 KR) und bekommt 1 SP / KR.	Gegner liegt 24 KR mit dem gesicht im Dreck und fällt dann in ein 10-tägiges Koma.	Gegner ist für 3 Tage ein blubbernder Idiot und kann sich nicht verteidigen.	Gegner fliegt 6 m und fällt zu Boden. Er wird erst in 30 Tagen wieder aufwachen.

100	Treffer läßt Gegner in Zuckungen verfallen. Er ist 20 KR benommen und ist auf -40 für 3 h.	Gegner ist 24 KR bewußtlos und für 6 h auf -50, wenn er wieder zu sich kommt.	Brutale Attacke läßt den Gegner 30 KR benommen und ohne Parade zurück. Er ist für 25 h auf -40. +8 SP.	Benommen und keine Parade für 50 KR. +15 SP.	Traurigerweise stirbt der Gegner in der nächsten KR am massiven Nervenschock.
-----	--	---	--	--	---

Kritische Treffer gegen große und übergroße Kreaturen

große Kreaturen			Übergroße Kreaturen		
	Normal	Mörderisch		Normal	Mörderisch
01 – 05	+0 SP.	+5 SP.	01 – 05	+0 SP.	+3 SP.
06 – 10	+1 SP.	+9 SP.	06 – 10	+1 SP.	+5 SP.
11 – 20	+3 SP.	+12 SP.	11 – 20	+2 SP.	+9 SP.
21 – 30	+5 SP.	+15 SP.	21 – 30	+3 SP.	+12 SP.
31 – 40	+7 SP.	+18 SP.	31 – 40	+5 SP.	+15 SP.
41 – 50	+10 SP.	+20 SP.	41 – 50	+7 SP.	+18 SP.
51 – 65	+13 SP.	+25 SP.	51 – 65	+10 SP.	+20 SP.
66	Treffer durchschlägt den Mund des Gegners, wirft ihn zu Boden und schickt ihn in ein 1-monatiges Koma. +30 SP.	Gut platzierter Schuß zum Kopf des Gegners. Treffer zerstört die Gehirnhöhle. Der Gegner fällt zu Boden und stirbt sofort. Addiere 10 auf nächsten Wurf.	66	Treffer zerschmettert Schulter. Gegner ist K.O., kämpft mit -75 bis zur Wiederherstellung. +25 SP.	Treffer zerstört die Lungen des Gegners. Er fällt zu Boden und stirbt nach 6 langen KR. +30 SP.
67 – 70	+15 SP.	+30 SP.	67 – 70	+12 SP.	+25 SP.
71 – 80	+20 SP.	Leichte Wunde. Gegner ist für 3 KR benommen und verliert 6 KR Initiative. +12 SP.	71 – 80	+15 SP.	+25 SP.
81 – 90	Starker Treffer verunsichert Gegner. Gegner ist 3 KR benommen und verliert 6 KR lang die Initiative. +15 SP.	Harter Treffer. Gegner ist 3 KR benommen, kann 1 KR nicht parieren. +25 SP.	81 – 90	+20 SP.	+30 SP.
91 – 95	Beintreffer. Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. +20 SP.	Beintreffer bricht Knochen. Gegner ist benommen, kann 2 KR nicht parieren und kämpft mit -30.	91 – 95	+30 SP.	Beintreffer. Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. +25 SP.
96 – 98	Gefährlicher Treffer bricht das Genick des Gegners und zerschmettert sein Rückgrat. Gegner fällt zu Boden, und stirbt in 3 KR.	Grausamer Treffer treibt den Kiefer des Gegners durch dessen Gehirn. Gegner stirbt sofort. Addiere 15 auf den nächsten Wurf.	96 – 98	Treffer spaltet Schädel. Gegner fällt zu Boden und stirbt in 6 KR an Gehirnschäden.	Treffer zerstört Brustkasten und zerfetzt das Herz des Gegners. Er stirbt sofort.
99 – 100	Ein wundervoller Treffer treibt eine Rippe durch das Herz des Gegners. Er stirbt nach 6 quälenden KR.	Gut gezielt. Halsschlagader und Halsvene sind zerfetzt. Gegner fällt zu Boden und stirbt in 3 KR.	99 – 100	Treffer zerstört die Augen des Gegners. Gegner ist permanent Blind und kämpft mit -95. 12 KR benommen.	Aus einem Treffer durch beide Ohren resultiert ein schwerer Gehirnschaden. Gegner stirbt nach 6 inaktiven KR.
101 – 150	Massiver Treffer. Gegner ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. +30 SP.	Gegner ist benommen und kann 5 KR lang nicht parieren. +35 SP.	101 – 150	Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. +30 SP.	Seitentreffer. Gegner ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. +35 SP.
151 – 175	Seitentreffer. Gegner ist benommen und kann 5 KR nicht parieren. Gegner kämpft mit -20 wegen gebrochenen Rippen.	Seitentreffer zerschmettert Knochen. Gegner ist benommen und kann 6 KR nicht parieren. Er kämpft mit -25 wegen der Schmerzen. +40 SP.	151 – 175	Seitentreffer. Gegner ist benommen und kann 4 KR nicht parieren. Er kämpft -20 wegen gebrochener Knochen.	Brusttreffer. Gebrochene Knochen zwingen den Gegner mit -20 zu kämpfen. Wunde verursacht 5 SP / KR.
176 – 200	Gegner geht zu Boden. Schwere Oberschenkelverletzung. 10 SP / KR. Gegner kämpft mit -35. +35 SP.	Gegner ist K.O. Knochenbrüche und Wunden verursachen 10 SP/ KR. Gegner kämpft bis zur Wiederherstellung mit -50.	176 – 200	Brusttreffer. Wunde verursacht 5 SP / KR. Gegner kämpft mit -30. +30 SP.	Gegner geht zu Boden. Schwere Wunde. 10 SP / KR. Gegner kämpft mit -50. +40 SP.
201 – 250	Gegner fällt in ein 3-monatiges Koma. Permanent gelähmt. +50 SP.	Treffer wirft Gegner 3m zurück und bricht das Genick. Er stirbt in 3 KR. +50 SP.	201 – 250	Gegner ist vom Hals an permanent gelähmt. +40 SP.	Treffer zerstört Nervensystem des Gegners. Er kollabiert und stirbt in 9 KR. +50 SP.
251 +	Treffer läßt Schulterblätter explodieren. Gegner stirbt ohne Zeitverzug.	Kopftreffer spaltet Schädel und wirkt sofort tödlich.	251 +	Treffer zerschmettert den Brustkasten und treibt einen Knochen durch das Herz. Gegner stirbt sofort.	Treffer am Kopf. Die arme Kreatur stirbt sofort. Addiere 20 auf den nächsten Wurf.

Zauberpatzertabelle

Wurf	Angriffssprüche	Wurf	Nichtangriffssprüche
01-20	Der Streß läßt den Magier die Konzentration verlieren. Der Spruch geht verloren (ohne Energiepunkteverlust).	01-20	Momentaner Fehler in der Konzentration verlegt den Zauber um eine Runde.
21-30	Leichter Mentalfehler läßt Magier Spruch verlieren (ohne Energiepunkteverlust). Magier operiert mit -50 für 1 Runde.	21-30	Unterbewußte Zweitgedanken lassen den Spruch verloren gehen (ohne Energiepunkteverlust).
31-40	Mittlerer, aber ernster Streß läßt Magier den Spruch verlieren (ohne Energiepunkteverlust). 1 Runde benommen.	31-40	Streß läßt den Spruch verloren gehen (ohne Energiepunkteverlust).
41-60	Schwerer Mentalfehler läßt Magier einen ineffizienten Spruch sprechen. 1 Runde benommen.	41-60	Mittelschwerer Mentalfehler läßt Magier einen nutzlosen Spruch sprechen (ohne Energiepunkteverlust).
61-75	Unterbewußte Angst läßt Magier einen ineffizienten Spruch sprechen. 1 Runde benommen.	61-80	Scheinbar unvermeidliche Ablenkung zwingt den Magier einen nutzlosen Spruch zu sprechen (ohne Energiepunkteverlust). 1 Runde benommen.
76-90	Schwerer Streß läßt Magier versagen. Magier bekommt 5 SP und ist 3 Runden benommen.	81-95	Schwerer Streß läßt den Magier versagen. Die Energiepunkte gehen nicht verloren. 2 Runden benommen.
91-95	Extremer mentaler Druck läßt Magier versagen und zum Grund kollabieren. Magier bekommt 10 SP und ist 6 Runden benommen.	96-100	Magier verinnerlicht den Spruch, bekommt 10 SP. 12 lange Runden benommen.
96-100	Magier verinnerlicht den Spruch, bekommt 20 SP. 12 Stunden bewußtlos.	101-125	Spruch streut und reist zu einem unbekanntem Ort. Zauber wirkt nicht. Magier ist 3 Runden benommen.
101-125	Spruch streut und reist zu einem Ort 7m rechts vom Ziel. Effekt auf entsprechender Tabelle auswürfeln. Magier bekommt 10 SP und ist 1 Runde benommen.	126-150	Spruch hat keine Wirkung. Magier ist verwirrt und 4 Runden benommen.
126-150	Spruch streut und reist zu einem Ort 7m links vom Ziel. Effekt auf entsprechender Tabelle auswürfeln. Magier bekommt 5 SP und ist 2 Runden benommen.	151-175	Schwerer Streß verlangt seinen Zoll vom Magier. Zauber versagt. Magier bekommt 5 SP, und ist 6 Runden benommen.
151-175	Spruch geht in die entgegengesetzte Richtung los. Magier erleidet mentalen Kollaps, bekommt 25 SP und ist 6 Stunden bewußtlos.	176-185	Magier verinnerlicht Spruch, bekommt 8 SP, geht zu Boden und ist 1 Stunde bewußtlos.
176-185	Magier verinnerlicht Spruch, bekommt 30 SP, und erleidet einen Nervenschaden im Gehirn. Der unglückliche Narr verliert alle Zauberfähigkeiten für 1 Woche und muß für 3 Monate mit 50% agieren (oder bis der Nervenschaden geheilt ist).	186-191	Magier verinnerlicht Spruch, bekommt 10 SP, geht zu Boden und ist 6 Stunden bewußtlos.
186-191	Magier verinnerlicht Spruch, verliert alle Zauberfähigkeiten für 2 Wochen, bekommt 35 SP, und fällt für 1 Woche ins Koma.	192-195	Magier leidet an Nervenunordnung, bekommt 25 SP, ist 12 Stunden bewußtlos und verliert alle Zauberfähigkeiten für 4 Wochen.
192-195	Magier erleidet einen massiven Schlaganfall, bekommt 50 SP und fällt in ein 1-monatiges Koma. Er erwacht wieder, nur um 3 Stunden später zu sterben.	196-200	Leichter Schlaganfall. Magier verliert Zauberfähigkeit für 2 Wochen, bekommt 20 SP und muß für 3 Tage mit 50% aller Werte auskommen.
196-200	Magier erleidet einen schweren Schlaganfall und ist von der Taille abwärts gelähmt.	201-250	Magier verinnerlicht Spruch, verliert alle Zauberfähigkeiten für 3 Wochen, bekommt 20 SP und ist 9 Stunden bewußtlos.
201-250	Magier verinnerlicht Spruch, verliert alle Zauberfähigkeiten für 3 Wochen, bekommt 40 SP, und fällt in ein 3-wöchiges Koma.	251-300	Nervenunordnung. Magier ist 12 Runden benommen und verliert alle Fähigkeiten, den beabsichtigten Spruch zu sprechen (kann nach einem Jahr wieder erlernt werden).
251-300	Schwere Nervenunordnung läßt Magier versagen. Er verliert alle Zauberfähigkeiten für 3 Monate.		
301+	Massive Verinnerlichung von Zauberkraft. Gehirntod. Magier stirbt auf der Stelle.	301+	Magier erleidet einen schweren Schlaganfall und fällt in ein 3-monatiges Koma.