

Muini Mula

Ein freies Rollenspiel

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS	1
EINFÜHRUNG	1
IM DUNKEL DER NACHT... ..	1
GRUNDSÄTZLICHES	3
DIE SPIELERCHARAKTERE	3
DIE WÜRFEL	3
DAS WÄHRUNGSSYSTEM.....	4
DIE ERSCHAFFUNG EINER FIGUR	5
DIE EIGENSCHAFTEN	5
DIE MECHANISMEN DER ERSCHAFFUNG.....	6
Die Rassen.....	6
Bestimmung der Eigenschaften bei der Erschaffung	8
Tabelle der Vor- und Nachteile der verschiedenen Rassen für Spielercharaktere.....	9
Vorgehensweise bei der Erschaffung.....	9
ANGEBORENE TALENTETABELLE	10
DIE HINTERGRUNDOPTIONEN	11
BESITZTÜMER.....	20
SCHLECHTE EIGENSCHAFTEN	21
Erläuterung der schlechten Eigenschaften	21
Aberglaube	21
Angst vor Dunkelheit	21
Angst vor Feuer.....	21
Eitelkeit	22
Feigheit.....	22
Fresssucht	22
Goldgier.....	22
Höhenangst.....	22
Hydrophobie.....	22
Jähzorn	23
Klaustrophobie	23
Kleptomanie	23
Neugier.....	23
Spielsucht	23
Totenangst	23
Trunkenheit	24
DIE LERNPUNKTE	24
Verwendung von Lernpunkten.....	25
AUSWAHL DER BERUFE	25
AUFLISTUNG DER BERUFE	26
DIE GESCHICHTE DES HELDEN	28
GRÖßEN- UND GEWICHTE - TABELLEN.....	30
ABERGLAUBE ALS SCHLECHTE EIGENSCHAFT	31
Die Liste der Aberglauben	31
Rassenspezifische Aberglauben	36

DAS LERNEN.....	37
TALENTE.....	37
WAFFEN.....	38
ZAUBER	39
DIE MECHANISMEN DES LERNENS	39
Lernwahrscheinlichkeiten.....	39
Veränderung der Grundwerte von Waffen und Talenten	41
DER STUFENANSTIEG	42
ALLGEMEINE REGELN.....	43
VERLETZUNGEN.....	43
HEILUNG.....	44
Genesungstabelle	44
Heiltrank	45
Gifte	45
Wirkungen von Giften	45
Giften widerstehen.....	46
Kräuter	47
allgemeine Kräutersuche	47
spezielle Kräutersuche	48
MOMENTANE BEWEGUNGSWEITE.....	49
TRAGKRAFT	50
SPRUNGKRAFT	50
DIE SCHICKSALSPUNKTE	51
NICHTSPIELERFIGUREN.....	52
DAS KAMPFSYSTEM	53
KAMPFREGLN	53
Kampfabfolge	53
Dauer eines Kampfes	55
Konditionskosten eines Kampfes	55
Parademöglichkeiten.....	55
Tabelle der Waffenklassen	57
Trefferpunktemodifikationstabelle	61
Waffenloser Kampf.....	62
Fernkampf.....	63
Die möglichen Zielgrößen bei einem Fernkampfangriff	64
Die Reichweiten der einzelnen Fernkampfwaffen	64
Modifikationstabelle des Fernkampfes.....	65
Fernkampfangriffe auf Ziele im Nahkampf.....	65
Verwendung besonderer Geschosse	65
Patzer	67
Boni und Mali im Kampfsystem.....	67
Kritische Treffer	67
Konstitutionsprobe nach einem kritischen Treffer	67
Spezifische Waffenfertigkeiten	69
Tabelle der Waffenfertigkeiten.....	70
Geführte Waffe	70
Für alle Waffen	71
Geführte Waffe	71
Tödliche Waffe	71

Waffenmeister	71
Für Nahkampfwaffen	71
Beidhändig	71
Beschleunigter Angriff	71
Durchdringung	71
Entwaffnender Schlag	72
Falschhändig	72
Feldkontrolle erweitern	72
Fintieren	72
Gezielte Attacke	72
Gezielte Körperattacke	73
Kampf gegen Mehrere	73
Kampf nach hinten	73
Konzentration brechen	73
Lähmen/Benommen machen	73
Niederschlagen	74
Rundumschlag	74
Umwerfen/Beine wegziehen	74
Verbesserter Angriff	74
Verbesserte Verteidigung	74
Verzweiflungsschlag	74
Waffenbrechende Attacke	75
Waffenbrechende Parade	75
Zurückdrängen	75
Für Fernkampfwaffen	75
Beschleunigtes Nachladen	75
Beschleunigtes Zielen	75
Bogenwurf	75
Flatterwurf/schuss	76
Scharfschütze	76
Voraussicht	76
Für Paradenwaffen	76
Ausweichen	76
Ausweichender Sprung	76
Gestandener Sprung	77
Schilder	77
Schildblock	77
Schilddrängler	77
Schildkampf	77
ERWEITERTE KAMPFREGELN	78
Gezielt attackieren mit Nahkampfwaffen	78
Waffenbruch bei Attacken und Paraden	78
Angriffe ignorieren	79
Ausweichen mit schweren Lasten oder Rüstungen	79
Stangenwaffen	79
Kampfkoordination	79
Angriffe von erhöhten Positionen	80
KAMPFREGELN FÜR DEN KAMPF MIT FIGUREN	80
Angriffe nicht von vorne	80
Paradebonus durch zurückweichen	80
Treffer und Bewegung	81
Bewegung durch von gegnerischen Figuren beherrschte Felder	81

DAS TALENTSYSTEM.....	83
ANGEBORENE TALENTE.....	83
Berserkergang.....	84
Horchen.....	85
Nachtsicht.....	85
Riechen.....	85
Scharfblick.....	85
Schmecken.....	85
Tasten.....	85
Wachgabe.....	85
Zauberlärm hören.....	85
STEIGERBARE TALENTE.....	86
Abrichten.....	87
Akrobatik.....	87
Alchimie.....	89
Ausdauer.....	89
Ballista und Katapulte bedienen.....	89
Bekehren.....	89
Blindkampf.....	90
Beschatten.....	90
Diplomatie.....	90
Entfesseln.....	91
Etwas verbergen.....	91
Fallen stellen und Jagen.....	92
Feilschen bzw. Geschäftstüchtigkeit.....	92
Feinschmiedekunst.....	94
Fernkampf vom Pferd.....	94
Fischen/Angeln.....	94
Foltern.....	95
Gassenwissen.....	95
Gefahren erkennen.....	96
Geheimfächer finden.....	96
Geschichtswissen und Legendenkunde (7 Untertalente).....	97
Gewichte und Werte schätzen.....	98
Glücksspiel.....	98
Heilung.....	99
Heraldik.....	100
Himmelskunde.....	101
Kampf in Rüstung.....	101
Kampf zu Pferd.....	102
Kampfkoordination.....	102
Klettern.....	103
Knoten binden.....	104
Kochen.....	105
Laufen.....	105
Magische Dinge erkunden und Runen lesen.....	105
magische Dinge erkunden und Runen lesen Tabelle.....	106
Maße und Entfernungen schätzen.....	106
Meucheln.....	107
Minnekünste und Verführen.....	107
Nahrung finden & Pflanzenkunde.....	107
Rechnen.....	108

Reiten	108
Richtungssinn	108
Schleichen	109
Schlösser öffnen	109
Schreinern.....	109
Schwimmen	110
Segeln	110
Singen, Musizieren und Erzählen von Geschichten und Legenden.....	110
Sprachkunde (Für jeweils eine Sprache).....	111
Spuren lesen	111
Tanzen	111
Tarnen.....	111
Taschenspielerei	112
Tauchen	112
Tier- und Monsterekunde.....	113
Überreden und Überzeugen.....	113
Verkleiden	114
Waffenbau und Schmieden	114
Wagen lenken.....	115
Wettervorhersage	116
Wildniskennnisse	116
Wissen um die Physik	116
Wissen vermitteln.....	118
Zechen	118
Zeichensprache.....	118
ERLÄUTERUNGEN ZUR TABELLE DER TALENTE.....	119
TABELLE DER TALENTE.....	120
DAS MAGIESYSTEM	121
SPRUCHLISTEN	121
Definitionen.....	121
MAGISCHE ENERGIE.....	122
Magieschema.....	122
Urenergie.....	122
Alte Magie.....	123
Grundmagie (Essenzmagie)	123
Göttermagie (Leitmagie).....	124
Mentalmagie.....	124
Hybridmagie.....	125
Prosaische Magie	125
DIE MAGISCHEN ZÜNFTE	126
Reine Zauberer einer Quelle der Macht	126
Hybridmagier (Reine Zauberer von zwei Quellen).....	128
Halbzauberer (Kämpfer, die auch zaubern bzw. Zauberkundige, die auch kämpfen).....	129
Die `Bösen` Charaktere (Nichtspieler).....	131
DURCHFÜHRUNG EINES ZAUBERSPRUCHS	133
Die Zeit die man braucht, um einen Zauber zu werfen.....	133
* – Zauber.....	133
Zauber der Kategorie leicht.....	133
Zauber der Kategorie mittel	133
Zauber der Kategorie schwer	133
Übersicht der Zauberzeiten	134
Das fachgerechte Zaubern.....	134

Nichtangriffszauber	134
Angriffszauber	135
Angriffsspruch	136
Widerstandswurf	137
Elementenangriffszauber	138
Elementenangriffsspruch	138
Besonderheiten bei Gebietsprüchen	139
Auswirkungen der Elementenangriffszauber	139
KRITISCHE TREFFER	140
AUSWIRKUNGEN KRITISCHER TREFFER	140
Allgemeine Richtlinien	140
Kritische Treffer und Patzer Ergebnisse	141
Kritische Treffer außerhalb von Kampfsituationen	141
GROBE UND ÜBERGROBE KREATUREN	141
Kritische Treffer gegen Große Kreaturen	141
Kritische Treffer gegen Übergroße Kreaturen	142
Mörderische Treffer	142
IMMUNE KREATUREN	142
ZAUBERATTACKE GEGEN OBJEKTE	142
AUßERORDENTLICHE ZAUBERPATZER (AZP)	143
AZP-Modifikationen	144
Modifikationen aufgrund zu kurzer Vorbereitungszeit	144
Modifikationen aufgrund fehlender freier Hände	144
Modifikationen aufgrund von Helmen	144
Modifikationen aufgrund mitgeführter Ausrüstung	144
Modifikationen aufgrund der Spruchstufe und der Panzerung	144
ZAUBERLÄRM	145
FERTIGKEITSBONUS FÜR GEZIELTE ELEMENTENANGRIFFE	145
SCHWARZE GÖTTERMAGIE	146
ZAUBERBÜCHER	147
DIE SPRUCHLISTEN	148
"Lähmung aufheben" - und "Erwachen" - Zauber	148
Kräuter und Pflanzen Sprüche	148
Alchimisten – Listen	148
Gewichtsbegrenzungen für Bewegungszauber	148
Tod und Wiederbelebung	148
Zaubersprüche gleichen Namens	148
Unsichtbarkeit	149
Aufheben eines Zaubers	150
Kombination von Spruchwirkungen	150
Einander widersprechende Zauberwirkungen	150
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
Abkürzungen bei den kritischen Treffern	153
Dauer verschiedener Blutungsarten	153
Verletzungen durch Schnittwaffen.....	155
Verletzungen durch scharfe Hieb Waffen.....	157
Verletzungen durch spitze Fernkampf Waffen	160
Verletzungen durch spitze Waffen.....	163
Verletzungen durch stumpfe Waffen	165
PATZERTABELLEN	168
Attackepatzer und Paradedatzer	168
Patzer mit Nahkampf Waffen.....	168
Patzer mit Fernkampf Waffen ohne Sehnen	169
Patzer mit Fernkampf Waffen mit Sehnen.....	170
Patzer ohne Waffen	171
RÜSTUNGEN	172
Die Rüstungsarten	173
Grundklasse 1 : einfache Stoff- und Lederrüstungen.....	173
Grundklasse zwei: Rüstungen mit verstärkenden Teilen.....	173
Grundklasse drei: Rüstungen ohne Träger.....	174
Erklärungen zur Tabelle der Rüstungen.....	175
Die Tabelle der Rüstungen.....	175
WAFFENTABELLEN.....	178
alphabetische Auflistung aller Waffen.....	179
Schwerter.....	179
Stichwaffen.....	183
stumpfe Wuchtwaffen	185
Äxte	187
Stangenwaffen.....	189
Speere.....	190
Kettenwaffen	193
Peitschen.....	194
Schlaghandschuhe	194
Sicheln.....	194
Fernkampf Waffen	194
Waffenschilder	195
Bögen	196
Armbrüste.....	196

ANHANG B – TABELLEN ZUM ZAUBERSYSTEM 197

ANGRIFFSSPRUCHTABELLE.....	197
MAGIERESISTENZWURFMODIFIKATION.....	197
ANGRIFFSSPRUCHMODIFIKATIONSTABELLE.....	198
MAGIERESISTENZTABELLE	198
ELEMENTENSPRÜCHE MODIFIKATIONSTABELLE	199
Angriffstabelle Schock.....	200
Angriffstabelle Wasser.....	200
Angriffstabelle Eis.....	201
Angriffstabelle Feuer.....	201
Angriffstabelle Licht / Elektrizität	202
Angriffstabelle Eisball	202
Angriffstabelle Feuerball	203

Angriffstabelle Blitzball	203
Angriffstabelle Plasmabolzen	204
Angriffstabelle Plasmaball.....	204
Kritische Treffer durch Hitze.....	205
Kritische Treffer durch Kälte.....	206
Kritische Treffer durch Aufprall.....	207
Kritische Treffer durch Licht / Elektrizität.....	208
Kritische Treffer durch Wassermangel / Hunger.....	209
Kritische Treffer durch Plasma.....	210
Kritische Treffer durch Säure	211
Kritische Treffer durch Körperveränderungen	212
Kritische Treffer durch Stress.....	213
Kritische Treffer durch Schock	214
Kritische Treffer durch Zerstörung.....	215
Kritische Treffer durch Benommenheit.....	216
Kritische Treffer gegen große und übergroße Kreaturen	217
Zauberpatzertabelle	218

Einführung

Es geht bei einem Abenteuerrollenspiel darum, dass die Spieler mit auf dem Papier bestehenden Charakteren Abenteuer erleben („Rollenspiel ist Kino im Kopf“). 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 parteiischer) 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 Zwerges 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, schwarzhaariges Mädchen tanzt ekstatisch zu den schmeichelnden Klängen der Musik, während ein leicht angesetzter Mann ihr von seinem erhöhten 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 Zauberkundigen, 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...

Grundsätzliches

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 Erfahrungspunkte, 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 Erfahrungspunkten ausgegeben hat, steigt er um eine Stufe auf. Am Anfang ist er in der 1. Stufe, erreicht aber sehr schnell höhere Stufen.

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-, 20-, und 30- seitige Würfel. Selten findet man auch Sonderformen wie z.B. 30- 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.

„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

Seit dem dritten großen Krieg der Rassen gibt es fast auf der gesamten bekannten Welt ein einheitliches Währungssystem. Dieses Währungssystem wurde von Kaiser Gahrnder Mushack eingeführt und stützt sich auf Gold.

Das wertvollste Geldstück im Umlauf ist zwar das Mithrilstück, gefolgt vom Platinstück. Aber von diesen beiden Geldarten ist bedeutend weniger im Umlauf als an Goldstücken. Dies liegt hauptsächlich (neben dem enormen Wert dieser Geldarten) daran, dass nur 5 Städte das Recht haben, Mithrilstücke herzustellen (Kaiserlager,...).

Von der nicht adligen Bevölkerung werden überwiegend die Geldstücke bis zu den Silberstücken verwendet, wobei eigentlich allen Bewohnern (zumindest der größeren Länder) Goldstücke bekannt sind.

Name	Wert [GS]	Gewicht [g]	Größe ¹ [Ø in cm]
Mithrilstück (MS)	100	7,5	3,2
Platinstück (PS)	50	100	4,3
Goldstück (GS)	1	50	3,2
Silberstück (SS)	0,1	25	3,1
Heller (He)	0,01	10	2,1
Kreuzer (Kr)	0,001	5	2,0

Die Dicke aller Münzen mit Ausnahme der Kreuzer beträgt 3mm. Kreuzer haben eine Dicke von 1,5mm. Mithril hat eine Dichte von 3 g/ccm.

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.

¹ Die Dicke aller Münzen mit Ausnahme der Kreuzer beträgt 3mm. Kreuzer haben eine Dicke von 1,5mm. Mithril hat eine Dichte von 3 g/ccm.

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 das Talent 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.
- ⇒ **Bewegungsweite(B)**: gibt die Geschwindigkeit des Charakters in Metern pro Minute an, wenn dieser sich mit normaler Geschwindigkeit bewegt. Sie verringert sich für jeden sperrigen Gegenstand um 10 und pro volle $(Kr/100)$ 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 leben², bei einer Lebensenergie < 10 wird der Charakter bewusstlos. (Siehe auch Seite 43)
- ⇒ **Kondition(KN)**: gibt die körperliche Ausdauer einer Figur zum Kämpfen, Laufen usw. an.
- ⇒ **Zauberpunkte(ZP)**: gibt die geistige Ausdauer einer Figur an, die sie zum Zaubern benötigt. Die Zauberenergie teilt sich in leicht, mittel und schwer ein und gibt jeweils die Zahl der Zaubersprüche in der jeweiligen Kategorie an, die der Charakter pro Tag sprechen kann.

² 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 30.

Jörg will seiner Figur, dem Halbling 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 Halblinge. 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 lernen³ 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 Magiemodifikator⁴ ist 0 für alle drei Magiearten.
- **Elfen:** Elfen sind relativ selten auf unserer Spielwelt. Sie sind die geborenen Zauberer: Niemand ist in Gabe, Geist und Intelligenz derart bewandert wie die Elfen. Auch fällt es den Elfen viel leichter Zaubersprüche zu erlernen als den anderen Rassen (Lernkosten um 16% gesenkt. Sie müssen also pro Spruchstufe nur 126 statt 150 bzw. 210 statt 250 Erfahrungspunkte 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 vergiftet⁵ werden können. Wunden verheilen bei Elfen derart gut, dass niemals eine Narbe zurückbleibt. Auch sind die Elfen sehr gewandt bei der Benutzung ihrer Hände, insbesondere beim Umgang mit Magie und Bögen, für letztere benötigen sie nur 50% der angegebenen Kraft. Dies erklärt auch ihre relativ 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. Die Liebe der Elfen zur Musik ist sprichwörtlich, welches sich darin

³ Genaueres zum Lernen ist in dem Kapitel **Das Lernen** auf Seite 31 aufgelistet.

⁴ 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 den Seiten 39 und 137

⁵ Elfen können mittels spezieller Gifte vergiftet werden, den sogenannten Elfengiften.

niederschlägt, dass jeder Elf das Talent **Singen, Musizieren und Erzählen von Legenden**⁶ (siehe Seite 110) auf **50%** des Maximalwertes hat. Elfen sind sehr empfänglich für Magie und daher leider 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 114) und **Feinschmiedekunst** (siehe Seite 93) 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 dass sie das Talent **Geheimfächer finden** (siehe Seite 96) auf den für sie bei der Erschaffung maximal möglichen Wert⁷ haben. Allerdings ist ihre Neigung so stark ausgeprägt, dass sie eine **Goldgier** von wenigstens **10** bei der Erschaffung haben müssen. Ihr starker Körperbau ist 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. 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 Priesters⁸ und der prosaischen Magie ist es den Zwergen deshalb untersagt, Magie zu erlernen⁹. Es wäre sowieso fast unmöglich für einen Zwerg, etwas anderes außer der Göttermagie zu erlernen, 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.
- **Halblinge:** Die Halblinge 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 Halblinge mit ihren Händen wird durch die hohe **Grundgeschicklichkeit** der Halblinge 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 Halblinge erklärt: *Vorsicht ist die Mutter aller Intelligenz, Hunger der Vater des Misserfolgs und ein Held ein toter Halbling*. Diese Intelligenz erwähnt auch weitere

⁶ Die Hälfte des niedrigeren Wertes von Geschicklichkeit und persönlicher Ausstrahlung.

⁷ Der niedrigere Wert von Geschicklichkeit und Wahrnehmung.

⁸ Der zwergische Priester ist allerdings eine Nichtspielerfigur, da er seinen Tempel so gut wie niemals verläßt.

⁹ Sofern es keine Abstimmung mit dem Meister gibt, der AUSDRÜCKLICH etwas anderes gestattet.

Eigenheiten der Halblinge, die übrigens normalerweise **kein Schuhwerk** tragen, da ihre **Hände** und **Füße widerstandsfähig** gegen allerlei Unannehmlichkeiten¹⁰ sind. Sie beherrschen das Talent **Tarnen**¹¹ (siehe Seite 111) auf den für sie bei der Erschaffung maximal möglichen Wert, essen für ihr Leben gern (**Fresssucht** mindestens 8 bei der Erschaffung). Halblinge 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 Halblinge, durch ihre geringe Größe, sowieso keine großen **Waffen** und schweren **Rüstungen**¹² benutzen können. Als *Ausgleich* für diese Unannehmlichkeit können sie allerdings **Talente** leichter lernen als jede andere Rasse (**Kostenfaktor -75**) und die Maximalwerte der Talente sind für sie um 25% erhöht.¹³ 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 Halblingen nicht so stark ausgeprägt ist. Halblinge können nur die **prosaische Magie** ohne Schwierigkeiten lernen. Jeder anderen **Spruchliste**, die ein Halbling erlernen möchte, muss der Meister zustimmen¹⁴. Halblinge 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	Halbling
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	10W10+30	11W10+30	12W10+30	8W10+20	8W10+20
Hintergrundoptionen	4	1+1W2	1	3	2

¹⁰ Dies bedeutet Widerstandswürfe +50 gegen Hitze, Kälte... und einen Rüstungsschutz von *schweren Stiefeln* (3/2/3/1), der jeweils bis zu den Knöcheln reicht.

¹¹ Der niedrigere Wert von Geschicklichkeit und Selbstbeherrschung.

¹² große Waffen sind in diesem Fall: Langschwerter, Langbögen, Lanzen.... Unter schwere Rüstungen fallen alle Rüstungen, deren Rüstungsklasse größer als IX ist.

¹³ Die Obergrenze für Talente errechnet sich aus der niedrigsten begrenzenden Eigenschaft + dem angegebenen Modifikator. Dieser Wert wird bei Halblingen noch um 25% erhöht.

¹⁴ 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	Halblinge
schlechte Eigenschaften	keine	Eitelkeit ≥ 5	Eitelkeit ≥ 10	Hydrophobie ≥ 15 Goldgier ≥ 10	Freßsucht ≥ 8
Kostenfaktoren	Talente -50 Waffen -50	Talente -25 Waffen -25 Zauber -8%	Zauber -16%	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% Maximalwerte + 25%
angeborene Talente	keine	keine	Nachtsicht Elfen	Nachtsicht Zwerge	keine
Magiemodifikatoren¹⁵	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	Müssen ihren Anteil an Elfenblut bestimmen, alle nicht aufgeführten Vorteile werden daraus bestimmt	Immun gegen Krankheiten und Gifte; Elfen brauchen nur 50% der benötigten Kraft für Bögen	Schwimmen durch ihre hohe dichte nicht möglich.	Hände und Füße widerstandsfähig (RS <i>schwere Stiefel</i> , +50 auf Widerstandswürfe);

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 8) 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 83) und darf die Hintergrundoptionen (siehe Seite 10) 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 x 1W10 weitere Punkte zur Verfügung, die beliebig (Paketweise) auf die Eigenschaften verteilt werden können. Jeder weitere Wurf bei den Hintergrundeigenschaften (siehe Seite 10) oder den angeborenen Talenten (siehe Seite 83) kostet 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. 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 Zauberpunkte, soweit sie benötigt werden, können folgendermaßen errechnet werden:

Die abgerundete Summe aus 1/20 Zauber pro Eigenschaftspunkt über 40 plus 1/15 Zauber pro Eigenschaftspunkt über 80 plus 1/10 Zauber pro Eigenschaftspunkt über 120 ergibt die Anzahl an Zaubern der Kategorie "leicht", die ein Charakter pro Tag sprechen kann. 75% dieses Wertes kann

¹⁵ Angegeben sind die Modifikationen für Grund- / Götter- / Mentalmagie.

er an Zaubern der Kategorie "mittel" und 50% des Wertes [jeweils mathematisch gerundet] kann er an Zaubern der Kategorie "schwer" pro Tag sprechen.

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 kann er, je nachdem für welche Zauberrichtung er sich entscheidet, entweder 5 leichte, 4 mittlere und 3 schwere (5/4/3) Zauber der Grundmagie oder (2/2/1) Zauber der Göttermagie, keine Zauber der Mental- oder alten Magie und (1/1/1) Zauber der prosaischen Magie pro Tag sprechen.

Kondition errechnet sich, indem man Kraft, die doppelte Stufe und Talentwert „Ausdauer“ summiert und das Ergebnis mit 2 multipliziert (also $Kr \times 2 + \text{Ausdauer} \times 2 + \text{Stufe} \times 4$).

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 54. 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 erst mal 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 $54 + 30 = 84$ und Le $47+50+9=106$.

Erik Danske hat also Kondition 174 ($Kraft\{78\} + 2 \times Stufe\{2\} + Ausdauer\{7\}) \times 2$.

Zusätzlich können wahlweise noch 10 Punkte auf Lebensenergie oder/und Aussehen verteilt werden. Dabei gibt je ein auf Lebensenergie 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 20) 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.

Angeborene Talentetabelle

Auf dieser Tabelle müssen die Charaktere ihre angeborenen Talente auswürfeln.

Chancen bei:	Menschen <small>191</small>	Halbelfen <small>186</small>	Elfen <small>185</small>	Zwerge <small>194</small>	Halblinge <small>185</small>
₃ Wachgabe	1 - 15	1 - 11	1 - 8	1 - 15	1 - 18
₂ Berserkergang	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

Die Hintergrundoptionen

Im Folgenden sind 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 Tipp: 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 zusätzliche 20 Stärkepunkte. Dies ist eine Folge seiner Statur, da seine Körperkraft 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 dem Meister).
- 3) Der Charakter leidet unter Lykantrophie und kann sich in ein bestimmtes Säugetier seiner Wahl verwandeln (Absprache mit dem Meister). 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 (Meister-Absprache) wird dem Charakter vererbt.
- 6) Eine bizarre Allergie gestattet dem Charakter einen +40 Bonus auf Widerstandswürfe gegen Zauber eines bestimmten Magiebereiches (1-40 Grund-, 41-70: Götter-, 71-100 Mentalmagie). 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 allgemeinen Malus von W100 Punkten.
- 7) Ein +10 normal gearbeiteter Gegenstand (Absprache mit dem Meister) wird dem Charakter vererbt.
- 8) Der Charakter ist wetterfühliger. Bei 1-80 kann der Charakter Verschlechterungen des Wetters in den nächsten 1W10 (einmal bestimmen) Tagen vorhersagen. Ansonsten kann er Wetterbesserungen in dem entsprechenden Zeitraum vorhersagen (siehe auch das Talent Wettervorhersage ab Seite 116)
- 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 akustischen Angriff (Kreischen) der 5. Stufe auszuführen, der alle Zuhörer im Umkreis von 8 m für 2 Runden betäubt (sofern ein Widerstandswurf 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 Widerstandswürfe gegen Zauber eines bestimmten Magiebereiches (1-40 Grund-, 41-70: Götter-, 71-100 Mentalmagie) 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 Widerstandswurf (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 (die jeweilige Intensität (1-10) wird mit einem offenem W4+3 ausgewürfelt) gegen Stoffe aus der Natur (Gräser, Weizen, Gartenkräuter, Buche, Tanne,...). Wenn der Charakter sich in der Blütezeit (4.-7. Monat) diesen Gewächsen bis auf 1 km nähert, 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, da 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 Verfolgung/Beschattung einer Person, mit deren Geruch er vertraut ist, bekommt er einen Bonus von +15 (+30 bei dem angeborenen Talent Riechen) 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 und 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 diesen Hintergrundoptionswurf wiederholen.
- 18) Ein täglich einsetzbarer Gegenstand (tägl. 1W4 x Stufe 1W10 Zauber) (Erbstück) (Absprache mit dem Meister).
- 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) (Absprache mit dem Meister).
- 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 mit dem selben Poolwert! 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 (Absprache mit dem Meister) 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) (Absprache mit dem Meister).
- 26) Die Familie des Charakters ist von königlicher Herkunft. (Der Charakter bekommt hierdurch keinen Abzug bei seinen Schicksalspunkten (siehe Seite 51)).
- 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. Weiterhin erhöht sich der Wert des Talent Blindkampf (siehe Seite 90) um 7 Punkte. 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 1W4 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. 2W4 x St 1W10 oder 1W4 x St 2W10) (Erbstück) (Absprache mit dem Meister).
- 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) (Absprache mit dem Meister).

- 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 Zaubervermehrer x2 (Erbstück) (Absprache mit dem Meister).
- 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 1 W10 Treffer und ist 1 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 seiner Wahl 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 seiner Wahl.
- 38) Ein täglich einsetzbarer Gegenstand (1-50: 3 W4 x St 1 W10, 1W4 x St 3W10 ; 51-75: 4 W4 x St 1W10, 2 W4 x St 2 W10 o. 1 W4 x St 4 W10; 76-100 : 5W4 x St 1 W10 ...) (Erbstück) (Absprache mit dem Meister)
- 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 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 (nicht der gegen Magie) 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 wird seine Ausdauer verdoppelt. 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 & Glaube +15 bei Hybridmagiern der Grund- und Göttermagie). Allerdings sehen manchmal Dämonen und Geisterwesen diese Aura und benutzen diese als Tor, um in unmittelbarer Nähe des Charakters zu erscheinen. 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 es 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 (Fallen stellen / Jagen; Fischen / Angeln; Nahrung finden / Pflanzenkunde; Richtungssinn; Spuren lesen; Tierkunde; Wettervorhersage; Wildniskenntnisse). 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 gescheiters, wie z.B. könnte ein Ritter besonders gerne gemalt haben, oder ein Halblingdieb 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 muss ja keinen Nachteil sein, 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 Paradedwürfe 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 Wurfwanne 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 Charakters 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 5% 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 einer 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 Körperglieder verstaucht, wodurch er W10 Runden außer Gefecht ist und W10 Tage lang die verletzten Körperglieder 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 und 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 sich 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) relative Unsterblichkeit: Der Charakter ist relativ unsterblich, erfährt dies aber erst, wenn er das erste Mal gestorben ist (ab diesem Zeitpunkt gelten auch erst die nachfolgenden Mali). Ab dem Zeitpunkt seines ersten *Todes* hört er auf zu Altern. Ab diesem Zeitpunkt kann der Charakter nur durch das Zerstören oder das Abtrennen seines Kopfes von den Schultern getötet werden, woraufhin sich sein Körper in reine Energie verwandelt und nicht wiederbelebt werden kann.

Allerdings erleidet der Charakter Schmerzen und Erschöpfung genauso wie jeder andere, d.h. alle Mali kommen bei ihm voll zur Geltung. Nur wenn ein Zustand eintritt, durch den der Charakter unter normalen Umständen sterben würde, so kann er die Urenergie anzapfen und mit deren Hilfe die Situation meistern. [So ist das Atmen unter Wasser, das wochenlange Dürsten und Hungern, das Überleben mit durchstochenem Herzen... möglich].

Allerdings fällt es dem Charakter durch seine unbegrenzte Lebensspanne schwer, etwas Neues zu erlernen, so dass er nur 80% seiner Abenteuerpunkte ausgeben darf. Selten wird er auf andere Unsterbliche treffen, die sich dann größtenteils [sofern Sie einer anderen Gruppe entstammen] 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.

Die relativ Unsterblichen werden in sechs große Gruppen eingeteilt, die untereinander verfeindet sind und durch ihre Rassenzugehörigkeiten leicht zu unterscheiden sind:

Eschque's Kinder - die unsterblichen Halblinge gehören in diese Gruppe

Costehl's Avatare - unsterbliche Menschen mit gelblicher Hautfarbe gehören in diese Gruppe

Jumilla's Avatare - unsterbliche Menschen mit heller Hautfarbe gehören in diese Gruppe

Zeh't's Avatare - unsterbliche Menschen mit dunkler Hautfarbe gehören in diese Gruppe

Mestal's Diener - diese Gruppe umfasst alle Elfen

Andrugar's Vasallen - die unsterblichen Zwerge sind die Mitglieder dieser Gruppe.

- 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 ihn der Feigheit bezichtigt, ablehnen. Allerdings hat der Charakter während einer solchen Herausforderung einen Bonus von +20 auf Kraft, Geschicklichkeit, Intelligenz und Reaktion.
Obwohl es sich dem Namen nach um einen Fluch handelt, kann dieser weder gebrochen noch geheilt werden!
- 65) Der Charakter kommt aus einer reichen Familie, wodurch er Güter und Kapital besitzt. Er hat ein festes Einkommen von 5 Goldstücken pro Monat. (Es werden dem Charakter aber keine Schicksalspunkte [siehe Seite 51] abgezogen).
- 66) Der Charakter bekommt einen +5 magischen Gegenstand vererbt (Absprache mit dem Meister).
- 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) Das Wirken von Zaubern geht dem Charakter leichter von der Hand als anderen Zauberkundigen, was zur Folge hat, dass schon Zauber, die nur 5 Stufen unter dem höchsten gelernten Zauber einer Liste sind, für ihn *leicht* zu sprechen sind. 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 erlernen, benötigt er die 1,5fache Lernzeit (50% höhere Geldkosten, aber normale Abenteuerpunktekosten) für einen Zauberspruch.
- 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. (Es werden dem Charakter aber keine Schicksalspunkte [siehe Seite 51] abgezogen).
- 71) Der Charakter leidet unter einem seltenen Gendefekt. Die körperlichen Attribute (Kr, Ge, Re, Le) sinken jährlich um 3 (allerdings nicht unter 1 W30 [für jede Eigenschaft getrennt auswürfeln]), 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 Zaubermultiplikator x2 ist oder ein Zaubervermehrer +3 ist (jeweils 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 Willensstreit gegen Willenskraft 75 gelingen (nach jedem Mord ist ein Wurf möglich).
- 73) Der Charakter bekommt eine Waffe seiner Wahl, die einen zusätzlichen Kritischen Treffer (1-25: Schnitt, 26-50: Scharf, 51-75: Stich, 76-100: Stumpf) verursacht, der (ohne Trefferpunktebonus) nach jedem normalen kritischen Treffer zur Geltung kommt.
- 74) Der Charakter bekommt eine Waffe die einen zusätzlichen Kritischen Treffer C (einer zufälligen Liste aus dem Spell Law) verursacht.
- 75) Der Charakter bekommt einen +10 magischen Gegenstand vererbt (Absprache mit dem Meister).

- 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% erhöhen (siehe Seite 64). Weiterhin erhöht sich sein Talentwert für Maße und Entfernungen schätzen (siehe 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 Spruchvermehrer vererbt. (1-50: +1, 51-90: +2, 91-98: +3, 99: +4, 100: +5)
- 80) Der Charakter bekommt einen +15 magischen Gegenstand vererbt (Absprache mit dem Meister).
- 81) Die Haut des Charakters ist äußerst empfindlich gegen Berührungen. Dies führt dazu, dass die, nach kritischen Treffern nötige, Probe gegen die momentane Lebensenergie um 10 Punkte erschwert wird. Außerdem erhält der Charakter jeden Abend 1 W10 Schadenspunkte, falls er den Tag über schwerere Rüstungen als weiche Lederkleidung trug. Glücklicherweise ist der Tastsinn des Charakters extrem verbessert, so dass er auch minimalste Erhebungen ertasten kann. Der Charakter bekommt einen Bonus von 15 Punkten auf die Talente Taschenspielererei, Feinschmieden und Geheimfächer finden. Falls er bereits das angeborene Talent Tasten verfügt, so erhöhen sich die Boni auf 20 Punkte. Außerdem bekommt der Charakter dann noch zusätzlich einen Bonus von 10 auf Gewichte & Werte schätzen.
- 82) Der Charakter bekommt einen +20 magischen Gegenstand vererbt (Absprache mit dem Meister).
- 83) Der Charakter ist resistent gegen magische Rückschläge, wodurch alle AZP Modifikationen um 15 +W50 (einmal würfeln) gesenkt werden (nicht unter 2). Allerdings kommt dies dadurch, dass der Charakter öfter patzt als andere. Seine Zauberpatzerwahrscheinlichkeit wird um 2 Punkte (auf 4) erhöht.
- 84) Der Charakter widersetzt sich der Grundmagie mit einem zusätzlichen +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 hat 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 Magiemodifikator auf Grund- (1-33), Götter- (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 Abenteuererleben auch Waffen braucht und hat keine weiteren Probleme eine Waffe zu den normalen Kosten zu erlernen.
- 88) Der Charakter war in seiner Jugend ein Feigling (die schlechte Eigenschaft Feigheit muss wenigstens 2 betragen) und bekommt einen Lernpunkt auf Laufen.

- 89) Der Charakter wurde früher oft und lange gejagt. Auf der Flucht gerät er zu 10% in Panik und rollt sich für 1W10 Runden zusammen. Allerdings bekommt er 4 Lernpunkte auf Laufen.
- 90) Dem Charakter ist es möglich, die Entfaltung magischer Energie wahrzunehmen. Falls er bereits über das angeborene Talent Zauberlärm hören verfügt, so kann er die Stufe eines jeden Zauberspruchs, den er hört, genau einordnen, ansonsten verfügt er über das angeborene Talent Zauberlärm hören.
- 91) Der Charakter ist sehr magiebegabt und kann sich Zauberpunkte von einer anderen Quelle der Macht durch eine einfache Konzentrationsübung zunutze machen. Hierfür muss ihm eine einfache Selbstbeherrschungsprobe gelingen. Sodann bekommt er 1 W100% (abgerundet) der ihm verfügbaren Zauberpunkte einer beliebigen Quelle der Macht zu seinen vorhandenen addiert. Gelingt ihm die Probe nicht, so verliert er 1 W100% (abgerundet) seiner momentanen Lebensenergie, wobei er den Lebensenergieverlust durch vorhandene Zauberpunkte auffangen kann (3 Lebenspunkte für einen leichten, 6 für einen mittleren und 10 für einen schweren Zauberpunkt).
- 92) Der Geschmackssinn des Helden ist sehr gut entwickelt (siehe Schmecken auf Seite 85). Falls der Charakter bereits über Schmecken verfügt, so kann er jeden Trank, den er bereits zuvor gekostet hat, an seinem Geschmack erkennen. Allerdings ist der Charakter geschmacklich so verwöhnt, dass er kein unzubereitetes oder schlecht zubereitetes Essen (Probe gegen Kochen (siehe Seite 104) misslungen) zu sich nehmen kann.
- 93) Der Charakter ist sehr mächtig und kann Zaubersprüche eine Stufe über seiner eigenen ohne AZP 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 seltenen 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 intelligente Waffe (In 25) vererbt, die gegen ein zufälliges Wesen tödlich wirkt. Die Waffe wird bei jeder Begegnung versucht, den Charakter dazu zu bringen, dass entsprechende Wesen zu töten (1-20 Orks; 21-40 Trolle; 41-60 Oger; 61-80 Geistwesen; 81-90 Riesen; 91-95 Vampire; 96 Halblinge; 97 Elfen; 98 Zwerge; 99 Menschen; 100 Drachen). Bei kritischen Treffern erhöht die Waffe den Wert des kritischen Treffers gegen die entsprechende Kreatur um 35 Punkte.
- 99) Der Charakter darf ein Attribut um 1W10 (1-60) oder 1W20 (61-100) Punkte erhöhen.
- 100) Der Charakter darf sich eine Hintergrundoption aussuchen.

Besitztümer

Auf der folgenden Tabelle ist zusammengefasst, über welche Besitztümer der Held zu Beginn seiner Karriere verfügen kann. Der 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 Waffenklasse			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 Waffenklasse	+1 Spruchvermehrter (Zauberrute)	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 Zauber vermehrer (Zauberrute)	Zauber multiplikator x2 (Zauberstab)		
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 Zauber vermehrer (Zauberrute)	Zauber multiplikator x3 (Zauberstab)		
151 – 180	Edelsteine (5W100GS)	#101-150 + kl. Kutsche oder kl. Schlachtross	beliebige Rüstung	2 beliebige Waffen	+4 Zauber vermehrer			
181 – 199	1 W12 PS			1 beliebige Waffe + 10 Material	+5 Zauber vermehrer			
200 – 250	2 W6 MS	#97-100 & maßgeschneiderte edle Kleidung (3x) + 3x edle Reisekleidung	beliebige Rüstung, 20% leichter oder stark verziert	1 beliebige Waffe +10 magisch	Zauberbuch 1W10 Listen, jeweils bis 1W12			
251 – 299	2 W20 PS			1 beliebige Mithril Waffe (+100SK)	Zauberbuch 2W6 Listen, jeweils bis 1W12			
≥ 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 20 Negativpunkte¹⁶ 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!). Jedes Mal, wenn man eine neue Stufe erreicht, kann man zwei Proben auf eine der schlechten Eigenschaften ablegen. Falls das Ergebnis von mindestens einer der beiden gewürfelten Zahlen 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 31 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 Abenteuerpunkte pro Verstoß gegen einen Aberglauben wegen nicht rollengerechten Spiels 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.

¹⁶ Falls der Charakter weitere Punkte auf Lebensenergie und / oder Aussehen verteilt hat, so erhöhen sich die Negativpunkte um die entsprechende Anzahl (siehe Seite 9ff)

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 2. 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 zu einem 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 30 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 jedes Mal Proben ablegen lassen, wenn der Charakter das erste Mal mehr als 5 Meter in die Tiefe schauen kann, wobei es 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 machen würde, Proben abzulegen.

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 jedes Mal 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 Berserkerangang 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 112) 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 jedes Mal fällig, wenn der **Meister** meint, dass der Charakter ein Geheimnis relativ einfach lösen kann. Als einfach gilt für den normalen Abenteuerer 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 um das Spiel bei einer misslungenen Probe beenden zu dürfen.

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 jedes Mal, 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 Klabaftermänner im Kopf herum, also setzt er seinen Aberglauben mit 12 Punkten auf 12 und wählt fast alle Aberglauben aus der Liste auf Seite 31. 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 57). Die hier stehenden Werte geben an, wie viel Prozent der Eigenschaften Kraft und Geschicklichkeit (jeweils 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 120). Falls der Charakter allerdings die angegebene schlechte Eigenschaft hat, so muss 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. Gegebenenfalls müssen hierbei zusätzliche Erfahrungspunkte ausgegeben werden. In diesem Fall ist es zulässig, dass die Anzahl der momentanen Abenteuerpunkte unter 0 fällt. Sobald man nämlich den entsprechenden Wert gesteigert hat (siehe Das Lernen ab Seite 37), so fallen zusätzliche Kosten durch die Erhöhung des Grundwertes an. 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 Halblingen 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 unten) 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 Maximalwerte (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 Maximalwertes¹⁷ steigern, den Pool einer Waffe um 10 Punkte steigern¹⁸, oder 6 Zauber auswählen, die aus einer Gruppe von Spruchlisten¹⁹ stammen müssen und deren Stufe nicht größer als 5 sein darf.

Für vier Lernpunkte kann der Charakter ein Talent auf 66%²⁰ des Maximalwertes steigern, den Pool einer Waffe um 25 Punkte erhöhen¹⁶ oder 12 Zaubersprüche einer Gruppe lernen, deren Stufe 10 nicht übersteigen darf.

Für 10 Lernpunkte schließlich kann ein Talent auf 100% des Maximalwertes erhöht werden, man kann den Pool einer Waffe um 50 erhöhen oder 20 Zaubersprüche einer Gruppe erwerben, 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).

Verwendung von Lernpunkten

	Talent	Waffen	Zauber
1 Lernpunkt	33% des Maximalwertes	Pool +10	6 Zauber bis Stufe 3
4 Lernpunkte	66% des Maximalwertes	Pool + 25	12 Zauber bis Stufe 6
10 Lernpunkte	100% des Maximalwertes	Pool + 50	20 Zauber bis Stufe 10

Auswahl der Berufe

Als nächste Handlung bei der Erschaffung muss sich der Spieler nun einen der, ab Seite 25 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

¹⁷ Der maximal mögliche Wert für ein Talent ist der niedrigste der begrenzenden Eigenschaften.

¹⁸ Die Erhöhung des Pools wird auf den Grundpool addiert.

¹⁹ 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 121 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.

²⁰ Halblinge benötigen nur 3 Lernpunkte, um ein Talent sogar auf 70% des Maximalwertes zu steigern. Für 100% benötigen sie 7 Lernpunkte.

Berufs offiziell führen darf²¹. 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 den Bonus für einen Beruf nicht über den Maximalwert des Talentwertes steigen.

*Eric Danske, der sich als großen Seefahrer sieht, will natürlich Seemann werden. Er erwählt somit den Beruf des Matrosen. Also wendet er die 3 benötigten Lernpunkte für diesen Beruf auf und sein Talentwert Segeln wird, **nachdem** er seine restlichen Lernpunkte verlernt hat, um 25 steigen, sein Richtungssinn um 20, sein Schwimmen um 19, sein Knotenbinden um 20 und schließlich seine Himmelkunde um 20 Punkte.*

Auflistung der Berufe

Beruf	Talent	Bonus
⑤ Alchimist	Alchimie	+35
	Rechnen	+35
	Gewichte/Werte schätzen mag. Dinge erkunden	+10 +25
④ Apotheker	Alchimie	+25
	Pflanzenkunde	+15
	Heilung	+20
⑤ Arzt	Heilung	+45
	Pflanzenkunde	+17
	Alchimie	+5
③ Assassine	Meucheln	+28
	Schleichen	+15
	Tarnen	+5
② Barde	Singen & Musizieren...	+35
	Minnekünste	+17
	Tanzen	+7
	Gassenwissen	+6
	Beschatten	+7
	Diplomatie	+6
② Bauer	Tierkunde	+10
	Pflanzenkunde	+10
	Abrichten	+10
	Knotenbinden	+18
	Wagenlenken	+20

Beruf	Talent	Bonus
③ Baumeister	Schreinern	+20
	Waffenbau	+20
	Maße schätzen	+15
	Schlösser öffnen	+14
	Wissen um die Physik	+15
③ Bergmann	Ausdauer	+27
	Richtungssinn	+20
	Wagenlenken	+22
④ Dieb	Taschenspielerei	+20
	Schlösser öffnen	+20
	Schleichen	+17
	Geheimfächer finden	+20
	Gassenwissen	+15
② Feinschmied	Feinschmiedekunst	+30
	Gewichte/Wert schätzen	+15
	Schlösser öffnen	+10
	Schmieden	+5
	Feilschen	+6
② Gaukler	Taschenspielerei	+20
	Verkleiden	+10
	Glücksspiel	+15
	Entfesseln	+5
	Gassenwissen	+5

²¹ Das unrechtmäßige Führen einer Berufsbezeichnung kann in einigen Gegenden mit dem Tode bestraft werden.

Beruf	Talent	Bonus	Beruf	Talent	Bonus
Gesandter & Diplomat ②	Diplomatie	+25	Perlentaucher ②	Schwimmen	+40
	Sprachkunde	+11		Segeln	+12
	Sprachkunde	+10		Tauchen	+20
	Überreden & Überzeugen	+5			
Infanterist ②	Ausdauer	+18	Ritter ⑤	Reiten	+25
	Kampf in Vollrüstung	+18		Ausdauer	+15
Jäger ②	Fallen stellen & Jagen	+25		Diplomatie	+18
	Spuren lesen	+20		Singen & Musizieren...	+10
	Klettern	+10		Fallen stellen / Jagen	+10
	Reiten	+5	Kampf zu Pferd	+25	
	Richtungssinn	+8	Kampf in Vollrüstung	+25	
Juwelier ②	Gewichte/Werte schätzen	+25	Schmied ③	Waffenbau	+28
	Feinschmieden	+25		Ausdauer	+15
	Schlösser öffnen	+5		Tierkunde	+10
	Feilschen	+10		Feinschmieden	+10
Kartograph ②			Feilschen	+5	
	Richtungssinn	+25	Schriftgelehrter ②	Sprachkunde _{Muttersprache}	+28
	Maße schätzen	+12		Sprachkunde _{beliebige Sprache}	+35
	Sprachkunde	+10	Söldner ④	Blindkampf	+15
Himmelskunde	+20	Reiten		+20	
Kaufmann ②	Feilschen	+24		Fallen stellen / Jagen	+15
	Gewichte/Werte schätzen	+20		Ballista & Katapulte bed.	+15
	Überreden & Überzeugen	+10		Ausdauer	+10
Kavallerist ③	Reiten	+25	Kampf zu Pferd	+20	
	Ausdauer	+22	Waldläufer ③	Richtungssinn	+16
	Kampf zu Pferd	+25		Fallen stellen	+15
Koch ①	Kochen	+17		Pflanzenkunde	+15
	Pflanzenkunde	+10		Tierkunde	+15
	Tierkunde	+10		Klettern	+15
Matrose ③	Segeln	+25		Spuren lesen	+15
	Richtungssinn	+20			
	Schwimmen	+19			
	Knotenbinden	+20			
	Himmelskunde	+20			

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 Stufe zum Quadrat in GS 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 Talent es 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 Künste 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 nicht höher ausfällt als die **garantierten** 36 GS, die durch Anwendung des Talent es 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 93 in der Talentbeschreibung zu Feinschmiedekunst.

Die Geschichte des Helden

Zum Schluss 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 Gesinnung²² des Charakters in die Geschichte (zumindest andeutungsweise). Falls die Figur gläubig ist, so muss noch der Name des Gottes und, insbesondere bei Göttermagiern, die Auflagen des Gottes aufgelistet werden.

Sofern die Schicksalspunkte Verwendung finden, so ist es Aufgabe des Meisters, aus dieser Geschichte die **Schicksalspunkte**²³ 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).

Ein Königssohn, der jederzeit einen unbegrenzten Kredit von seinem Vater bekommen kann, muss damit rechnen, dass der Meister der Meinung ist, dass die Strapazen eines Abenteurers 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 zu Beginn seiner Abenteuerlaufbahn wahrscheinlich -5 Schicksalspunkte.

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.

²² 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.

²³ Genauer es zu den Schicksalspunkten findet man auf Seite 43.

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 30 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 30 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 15 und 85 erreichbar ist. (z.B. kann der Spieler bei Zwergen und Halblingen zwischen schlank und stämmig bzw. vollschlank, bei Menschen (je nach Geschlecht) zwischen schlank und vollschlank bzw. zierlich und stämmig wählen). Zusätzlich zur Gestalt wird durch diesen Würfelwurf (bzw. diese Wahl) auch noch ein Modifikator bestimmt, der zwischen -8 (für sehr dünne Menschen oder Elfen) und +10 (für richtig fette Halblinge) 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 196cm 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 Halblingen 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		Halblinge	
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 24	Menschen & Halbelfen		Elfen		Zwerge	Halblinge
		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
schlank	- 3	12 - 19	22 - 30	12 - 20	26 - 40	6 - 10	7 - 10
	- 2	20 - 28	31 - 50	21 - 31	41 - 60	11 - 20	11 - 17
normal	- 1	29 - 40	51 - 65	32 - 50	61 - 75	21 - 39	18 - 30
	0	41 - 56	66 - 73	51 - 70	76 - 85	40 - 54	31 - 50
stämmig	1	57 - 67	74 - 81	71 - 85	86 - 95	55 - 69	51 - 65
	2	68 - 76	82 - 87	86 - 95	96 - 99	70 - 81	66 - 75
vollschlank	3	77 - 84	88 - 92	96 - 97	100	82 - 88	76 - 83
	4	85 - 90	93 - 95	98 - 99	100	89 - 94	84 - 88
dick	5	91 - 94	96 - 97	100		95 - 97	89 - 92
	6	95 - 97	98			98 - 99	93 - 95
fett	7	98	99			100	96 - 97
	8	99	100				98
	9	100					99
	10						100

²⁴Dieser Modifikator wird weiterhin mit Kraft/15 - 4 (abgerundet) modifiziert. Bei Halblingen 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.

<i>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.</i>

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 *raue* 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 Halblinge 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:

Ganze	Halbe	Aberglauben
3	-	Fetische, Talismane, Glücksbringer
1	-	Magische Zahlen
-	2	Rote Haare
1	1	über Nordlandbarbaren
-	3	über Zwerge
3	3	über Elfen
1	-	Kobolde
2	2	Katzen
2	-	Rabenvögel
1	-	Kröten
-	1	Schlangen
-	1	Flöhe
1	1	Bäume
2	-	Waffen
-	2	Ankunft
1	-	Hausbau (auch Stapelläufe)
1	1	Magie
1	-	Hexerei
-	1	Sternschnuppen
2	2	der Nordlandbarbaren
1	1	der Nomaden
4	1	der Elfen
1	2	der Zwerge

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, 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 Zwergäffchen oder Kobolden!. Seeleute tragen Ohringe, 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.) bevorzugten 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, wie viel jemand in der Tasche hat.
- Zwerge können nicht reiten, wenn man sie auf einen Esel zwingt, fallen sie tot herunter.

Elfen

- 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 es 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 Zauberkundiger, 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 es 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 gefangen nehmen: 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 gefangen nehmen 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. Aus 100 Abenteuerpunkten ergeben sich somit 200 Erfahrungspunkte. 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. Innerhalb von 2 Tagen kann man entweder einen Zauberspruch lernen, oder den Pool einer Waffe um 5 Punkte erhöhen oder den Wert eines Talentens um 10 steigern.

Talente

Die Talente unterscheiden sich in:

- I. **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.
- II. **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 Erfahrungspunkten ausgeben. Also $18 + \text{Kostenfaktor}$ im obigen Beispiel. Von 23 auf 27 wäre es $24 + 25 + 26 + 27 + 4 \times \text{Kostenfaktor}$. 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 Oberwerte) ablegen²⁵. Der Wert, auf welchen ein Talent gesteigert werden darf, ist durch den entsprechenden Maximalwert festgelegt. Dieser Maximalwert ist die niedrigste der Obergrenzen, die entweder Grundeigenschaften, wie z.B. Geschicklichkeit oder auch andere Talente, wie z.B. Tierkunde sein können. Diese Obergrenzen sind bei jedem Talent aufgelistet (siehe Tabelle der Talente auf Seite 120) 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. Halblinge dürfen auf die normalen Maximalwerte 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 Erfahrungspunkten erhöhen sich um den Faktor 10, die Kosten in Geldmitteln gar um den Faktor 100. Weiterhin benötigt man für jeden Punkt, um den man das Talent erhöht, 10 Tage. 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.

²⁵ Genaueres siehe unter **Lernwahrscheinlichkeiten** auf Seite 39

Waffen

Bei diesen lernt man einen Pool. Die Attacke (AT) berechnet sich aus $8 + \text{Pool}/10$, die Parade (PA) aus $5 + \text{Pool}/10$. AT und PA geben an, welchen Wert der Attacke - bzw. Paradedwurf 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 an, wie gut man die jeweilige Waffe beherrscht. Sobald man einen entsprechend hohen Poolwert hat, kann man diesen dazu verwenden sogenannte Waffenfertigkeiten zu erlernen. Das Erlernen einer Waffenfertigkeit wird beim Steigern des Pools mit vermittelt und kostet somit weder Zeit noch Geld. Der Pool wird gesteigert, indem man ihn wie ein steigerbares 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 Halblinge. Obwohl sie normalerweise keine Zaubersprüche außer der prosaischen Magie erlernen, dürfen sie ihren Waffenpool nicht über ihren Geschicklichkeitswert steigern.

Der Pool einer Waffe berechnet sich prozentual aus den Eigenschaften Kraft und Geschicklichkeit, wobei der Wert Kr/Ge (siehe Tabelle der Waffenklassen auf Seite 57) angibt, wie viel Prozent der Kraft/Geschicklichkeit in den Grundpool einfließen. Falls eine Waffe einer Waffenkategorie (siehe Seite 57) 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).

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

Zauber

Zauber lernt man aus den Spruchlisten, wobei man einen Spruch erst lernen kann, wenn man den vorhergehenden bereits gelernt hat. Jeder Charakter kann nur Spruchlisten seiner Quelle lernen und zwar nur die Grundlisten seiner Zunft und die offenen und geschlossenen²⁷ Listen seiner Magieart. Von allen Spruchlisten, die ein Zauberkundiger erlernen kann, darf er einige auswählen, auf die er sich spezialisiert und die er leichter erlernt. Diese Spruchlisten werden seine Basislisten genannt. Hybridzauberer und reine Zauberkundige haben 6 Basislisten, Halbzauberer nur 4. Für Sprüche aus diesen Basislisten muss der Zauberkundige die entsprechende Spruchstufe x 150 an Erfahrungspunkte ausgeben. (ein Stufe 4 Spruch kostet also 600 Erfahrungspunkte. Davon sind 300 Abenteuerpunkte und 300 Heller)

Sprüche aller weiteren Spruchlisten, die der Held erlernen will, kosten die entsprechende Spruchstufe x 250 Erfahrungspunkte (ein Spruch der Stufe 4 kostet also 1000 Erfahrungspunkte)

Des weiteren 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 in der folgenden Tabelle aufgelistet.

Art des Bolzens	Kostenfaktor
Schockbolzen	0
Wasserbolzen	50
Eisbolzen	100
Feuerbolzen	100
Säurebolzen	100
Licht / Elektrizitätsbolzen	200
Plasmabolzen	200
Netherbolzen	300

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 Menge der zu erlernenden Lektionen. Man benötigt pro Zauberspruch zwei Tage. Dieselbe Zeit benötigt man, um einen Waffenpool um 5 Punkte zu erhöhen. Einen Talentwert um 5 Punkte zu erhöhen dauert hingegen nur einen Tag. Diese Zeiten gelten nur, wenn der Lehrer über das Talent Wissen vermitteln (siehe Seite 118) verfügt. Ansonsten verdoppelt sich die Lernzeit. Die aufzuwendenden Geldmittel errechnen sich daraus, dass man seinen Lehrer bezahlt, seine Unterkunft, Verpflegung, Lernmittel, Kleidung usw..

Lernwahrscheinlichkeiten

Wie bereits unter **Das Lernen** auf Seite 31 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 119), 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

²⁷ Geschlossene Listen dürfen nicht von Halbzauberern erlernt werden. Hybridzauberer dürfen sie nur bis zur Stufe 20 erlernen.

autodidaktisch. Dies geschieht, indem man es einfach nur anwendet²⁸. 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 der Maximalwert des Talents. Normalerweise besteht diese aus einer oder mehreren Eigenschaften wie zum Beispiel Kraft oder weiteren Talenten wie z.B. Tierkunde²⁹. 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.

⇒ **Zauber:** Um einen Zauberspruch erfolgreich zu steigern, muss man eine Probe gegen die entsprechende Zaubereigenschaft³⁰ ablegen, worauf der Zaubermodifikator und die doppelte Spruchstufe aufgeschlagen werden. Um den Fertigungsbonus für einen gezielten Elementenangriff (siehe Seite 145) zu steigern, ist eine Probe gegen Geschicklichkeit nötig, auf die der zu erreichende Fertigungsbonus aufgeschlagen wird.

Unabhängig von den bisher aufgeführten Einschränkungen wurden die neuen Erkenntnisse **erfolgreich** verinnerlicht, wenn bei der Probe **20 oder weniger** gewürfelt wurde.

Falls das Lernen einmal **misslungen** ist, weil man schlecht gewürfelt hat, ist nur das Geld, nicht aber die Abenteuerpunkte verloren. Man kann 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, hat seine Abenteuerpunkte aber natürlich nicht verloren.

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 $150 - (-5) - 2 \cdot 50 = 55$. 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 (2 Tage) ist futsch, aber er hat den Spruch nicht erlernt, und muss es noch mal probieren. Aber ob der Lehrer bereit ist, weitere 2 Tage in der Stadt zu bleiben, ist fraglich.

Calidor, ein ruppiger Nordlandbarbar, will seine Kriegsbeikünste 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.

²⁸ Bei jedem Talent ist in der Talentbeschreibung nach mal ausführlich aufgelistet, wie oft und mit welcher Wahrscheinlichkeit ein Talent autodidaktisch gelernt werden kann.

²⁹ Genaueres zu den Maximalwerten findet man im Abschnitt Talente auf Seite 37.

³⁰ 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.

Veränderung der Grundwerte von Waffen und Talenten

Wenn sich durch eine Erhöhung eines Eigenschaftswertes die Grundwerte von Waffen und/oder Talenten erhöhen, so erhöhen sich auch die gesteigerten Werte um den entsprechenden Betrag. Die hierbei anfallende Differenz an Abenteurpunkten ist allerdings vom Charakter zu tragen. Es handelt sich hierbei um $\frac{1}{2}$ Abenteurpunkt (= 1 Erfahrungspunkt) für jeden Punkt, um den der entsprechende Wert gesteigert wurde. Falls durch eine Verringerung eines Eigenschaftswertes ein Grundwert gesenkt wird, so erhält der Charakter natürlich die entsprechende Menge an Abenteurpunkten gutgeschrieben.

Kantiran steigert beim aktuellen Stufenanstieg seine Geschicklichkeit von 97 auf 100. Da er für eine Steigerung eines Eigenschaftswertes um 3 Punkte zwei andere Eigenschaftswerte senken muss, so senkt er u.a. seine Intelligenz von 60 auf 59.

Dies führt unter anderem dazu, dass sich sein Reiten-Grundwert um 1 steigt und sein Sprachkunde-Grundwert um 1 fällt. Da er Reiten bisher um 27 Punkte gesteigert hat (von 9 auf 36), muss er zusätzliche 13,5 Abenteurpunkte ausgeben.

Außerdem hat er bisher zwei Sprachen gesteigert (Allgemeinsprache und Paschta). Allgemeinsprache hat er um 2 Punkte erhöht, somit bekommt er also 1 Abenteurpunkt zurück. Paschta hat er um 4 Punkte gesteigert, allerdings nur durch Autodidaktik. Da er hierfür keine Abenteurpunkte ausgegeben hat, bekommt er natürlich auch keine zurück!

Der Stufenanstieg

Stufe	benötigte Abenteuerpunkte
1	0
2	1000
3	2500
4	4000
5	6000
6	8000
7	11000
8	14000
9	18000
10	22000
11	27000
12	33000
13	39000
14	46000
15	54000
16	63000
17	73000
18	84000
19	96000
20	109000
21	123000
22	138000
23	154000
24	171000
25	189000
26	208000
27	228000
28	249000
29	271000
30	294000
31	318000
32	343000
33	369000
34	396000
35	424000
36	453000
37	483000
38	514000
39	546000
40	579000
41	613000
42	648000
43	684000
44	721000
45	759000
46	798000
47	838000
48	879000
49	921000
50	964000
51	1008000
52	1053000
53	1099000
54	1146000
55	1194000
56	1243000
57	1293000
58	1344000
59	1396000
60	1449000
61	1503000
62	1558000
63	1614000
64	1671000
65	1729000

Nachdem er 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 Erfahrungspunkten (also zuvor im Abenteuer verdiente Abenteuerpunkte plus ausgegebene Heller) 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 13 (Erfahrungspunkte 45839). 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 x 100+19+20+21...+29+30) Erfahrungspunkte, also 747 verdiente Abenteuerpunkte und 7,47GS. Damit hat sie 47333 Abenteuerpunkte gesamt und ist in Stufe 14 aufgestiegen.

Sobald ein Held in eine neue Stufe aufgestiegen ist, verändern sich einige Werte. Als erstes darf er einen Punkt auf eine beliebige Eigenschaft verteilen. Weiterhin kann er eine oder zwei Eigenschaften um einen Punkt senken, und die somit gewonnenen Punkte frei verteilen. 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 dieser 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 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 Wert für Kondition (4·Stufe + 2·Kraft + 2·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 Zauberpunkte von (2/2/1) auf (3/2/2), da der Wert ihres Glaubens 106 beträgt. Diese enorme Erhöhung ihrer Zauber 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 begrenzenden 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 mehr 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:

momentane 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 143) 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 W100 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 zu heilen. 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 Lebensenergiepunkten zeigen.

Die Heilung von diesen verlorenen Lebensenergiepunkten kann auf mehrere Arten geschehen. Bei absoluter Ruhe und normaler Pflege bekommt man zusätzlich 1 Lebensenergiepunkt pro Stunde zurück. Bei gelungener Anwendung des Talent *Heilung* bzw. einem Talentwert des Pflegenden von mehr als 25 (siehe Seite 99) 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.

Konditionspunkte bekommt man durch einfaches Schlafen zurück (Ein erholsamer, 8 Stunden währender Schlaf regeneriert die gesamte Kondition minus zweimal fehlende Lebensenergiepunkte beim Erwachen). Weiterhin kann man die Kondition um 10% der maximalen Konditionspunkte durch eine halbe Stunde Ruhe (ohne Konditionsverluste) erhöhen.

<i>sachkundige Pflege inkl. Bettruhe (1 gelungene Probe Heilung):</i>	2 Le. / 1h
<i>Pflege inkl. Bettruhe (keine Proben gegen Heilung):</i>	1 Le. / 1h
<i>bei den beiden obigen Proben:</i>	25% Ko. / 1h
<i>einfache Pause:</i>	1 Le. / 2h
	10% Ko. / ½h
<i>normale Anstrengung (momentane Lebensenergie ≥ 50% des maximalen Wertes):</i>	1 Le. / 4h
<i>starke Anstrengungen (Proben gegen körperliche Eigenschaften oder Talente):</i>	-

Es ist auch möglich, Lebensenergie durch Kräuter oder Heilzauber zurückzubekommen. Außerdem ist es möglich, mittels eines Heilzaubers nur Konditionspunkte zu heilen.

Genesungstabelle

Diese Tabelle zeigt Genesungszeiten in Tagen für die meisten Verletzungen. Die Tabelle ist für **leichte Verletzungen** (Malus bis 20). Für **mittlere Verletzungen** (Malus bis 50 und alle Knochenbrüche) werden die Zeiten **verfünffacht**, für **schwere Verletzungen** (Malus größer 50) werden sie **verzehnfacht**. Die Genesungszeit halbiert sich, wenn das Opfer stationär 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	15	25	15	50	45	35
16 - 35	10	15	10	35	30	20
36 - 65	10	10	5	25	20	15
66 - 90	5	5	5	15	15	10
91+	5	5	5	10	10	5

Heiltrank

Ein magischer Heiltrank heilt, was noch zu heilen ist. Diese sehr seltene und äußerst kostbare Flüssigkeit kann nur von sehr wenigen Zauberkundigen 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.).

Bei den Tulamiden ist es üblich, statt des Heiltranks den sogenannten Heilstaub herzustellen. Er hat die gleichen Eigenschaften wie der Heiltrank, ist aber bedeutend leichter und gefahrloser zu transportieren. Leider ist das Geheimnis seiner Herstellung bisher nicht über die Grenzen der Staubwüste herausgedrungen.

Gifte

Gifte werden in drei Klassen eingeordnet:

- **Waffengifte:** Bei diesen Giften handelt es sich um schnellwirkende Gifte, die zäh genug sind, an einer Waffe einige Zeit kleben zu bleiben, so dass eine gute Chance besteht, dass sie beim nächsten Treffer mit dieser Waffe in die Blutbahn des Gegners gelangen
- **Kontaktgifte:** Bei den Kontaktgiften handelt es sich um Substanzen, welche die natürliche Barriere der Haut durchdringen können und somit bereits durch einfache Berührung in die Blutbahn des Opfers gelangen können, um dort ihre zerstörerische Wirkung zu entfalten
- **Nahrungsgifte:** Alle Gifte, die nicht in eine der beiden obigen Kategorien eingeordnet werden können, fallen unter die Nahrungsgifte. Diese Gifte werden normalerweise durch die Nahrung aufgenommen und fangen im Magen bzw. Darm an, ihre Wirkung zu entfalten.

Wirkungen von Giften

Die Wirkungsweise von Giften ist abhängig von der Klasse des Giftes:

- **Waffengifte:** Die Wirkung von Waffengiften setzt normalerweise nach (1 W100 – Stufe des Giftes) Sekunden ein. Das Gift muss durch einen kritischen Waffentreffer übertragen werden, wobei der erste Treffer nach dem Auftragen auf die Waffe die volle Wirkung entfaltet, der zweite 50% der Wirkung und der dritte Treffer nur noch 10% der Wirkung. Danach befindet sich nicht mehr ausreichend Gift auf der Waffe, um weitere Wirkungen erzeugen zu können.
Das Gift breitet sich im Körper mit einer Geschwindigkeit von 2cm/s aus.
- **Kontaktgifte:** Hier wird zwischen schnell wirkenden und langsam wirkenden Kontaktgiften unterschieden. Die Wirkung von schnellwirkenden Kontaktgiften tritt bereits nach (1 W100 + 20 – Stufe des Giftes) Sekunden ein, während langsam wirkende Kontaktgifte nach der selben Zeit in Minuten wirken. Auch die Ausbreitungsgeschwindigkeit dieser beiden Giftarten unterscheidet sich. Schnellwirkende breiten sich mit 5cm/min aus, während langsamwirkende Kontaktgifte sich mit nur 1cm/min ausbreiten.
- **Nahrungsgifte:** Die Wirkung von Nahrungsmittelgiften setzt, genauso wie bei langsam wirkenden Kontaktgiften, nach (1 W100 +20 – Stufe des Giftes) Minuten ein. Diese Gifte breiten sich mit 5cm/min im Körper aus, wobei der Ausgangspunkt der Magen/Darmtrakt ist.

Giften widerstehen

Jedes Lebewesen reagiert je nach Bedingungen, die während der Vergiftung vorherrschen, etwas anders auf ein bestimmtes Gift. Dies wird durch den jeweiligen Widerstandswurf dargestellt. Hierbei ist es so, dass zuerst bestimmt werden muss, wie groß die Giftdosis ist, die verabreicht wurde. Hat jemand mehr als eine Dosis eines Giftes zu sich genommen, so ist für jede Giftdosis ein erneuter Widerstandswurf nötig. Der Widerstandswurf wird folgendermaßen durchgeführt:

(Dosis des Giftes) + (Giftstufe x 5) – Eigenschaft – 1 W100

Dosis des Giftes – Menge des verabreichten Giftes, maximal 100

Giftstufe – Stufe des Giftes, wird in der Giftbeschreibung angegeben

Eigenschaft – Eigenschaft, gegen die der Widerstandswurf durchgeführt wird. Sie wird in der Giftbeschreibung angegeben. Handelt es sich um die Stufe, so wird diese mit 5 multipliziert.

Handelt es sich um Glück, so wird mit einem W100 gewürfelt.

Je nach Ergebnis dieses Widerstandswurfs wirkt das Gift unterschiedlich:

≤ 0	Homöopathische Wirkung [normalerweise keine]
1 – 30	leichte Wirkung
31 – 60	mittlere Wirkung
61 – 90	starke Wirkung
91 – 120	volle Wirkung
≥ 121	anaphylaktischer Schock bei einsetzender Wirkung (-100 auf alle Aktionen) und volle Wirkung

Die Beschreibung der jeweiligen Wirkungsarten findet sich ebenfalls in der Giftbeschreibung.

Beispiele:

Gift der Stufe 10, Widerstandseigenschaft LE (momentan 67), Würfelwurf 46:

$$100+50-67-46=37$$

Gift der Stufe 7, Glückbasierend, Würfelwürfe 12,78:

$$100+35-12-78=45$$

Gift der Stufe 1, Stufenbasierend (Stufe3), Würfelwurf 96+54:

$$100+5-3*5-150=-58$$

Drei Treffer mit Waffengift der Stufe 12, Widerstandseigenschaft LE [105,97, 67],

Würfelwürfe 87, 56, 01-58:

1ter Treffer mit voller Dosis: 100+60-105-87=-32

2ter Treffer mit halber Dosis: 50+30-97-56=-73

3ter Treffer mit 10% Dosis (Gift aufgebraucht): 10+6-67-(-57)=6

Kontaktgift der Stufe 20, Widerstandseigenschaft LE [100, 83], Würfelwürfe:34, 72

1ter Kontakt mit voller Dosis: 100+100-100-34=66

2ter Kontakt mit halber Wirkung: 50+50-83-72=-55

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 Heilung (siehe Seite 99) 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.

allgemeine Kräutersuche

Um eine allgemeine Suche durchzuführen, muss der Suchende als Erstes angeben, wie lange er suchen will. Als Obergrenze für die Suchdauer (= maximale Suchzeit) gilt pro Ort ein Wert von 12- (TW/10[abgerundet]) Stunden. In dieser Zeit hat ein Heilkundiger das gesamte Gebiet abgesucht. Um weiter suchen zu können, muss er sich mindestens einen Kilometer von dem momentanen Rastplatz aus weg bewegen.

Nachdem eine bestimmte Zeit für die Suche veranschlagt worden ist, wird festgestellt, wie oft der Suchende die Chance hat, ein Heilkraut zu finden. Hierfür wird die folgende Tabelle zugrunde gelegt:

Ort (Nähe zu-){weniger als 20 km entfernt}	Chancen
- einer großen Stadt (über 5000 Bewohner)	0
- einer mittleren Stadt (über 1000 Bewohner)	1W2-1
- einem Dorf (unter 1000 Bewohner)	1W3-1
- einer Haupthandelsroute	1W2-1
- einer Hauptverkehrsstrasse	1W4-2
- einer Nebenroute	1W4-1
Ansonsten	1W6-1
auf einer Kräuterwiese	x2

Falls nicht die maximale Suchzeit eingesetzt wurde, so wird nach der Suche bestimmt, wie viel wirklich gefunden wurde. Zu diesem Zweck wird die Fundwahrscheinlichkeit mit folgender Formel bestimmt und für jeden möglichen Fund mit einem W100 gegen diesen Wert gewürfelt:

$$\text{(eingesetzte Zeit) / (maximale Suchzeit) x 100}$$

Schließlich wird für jede Chance eine Probe gegen Heilung abgelegt. Für jede gelungene Probe wird anschließend einmal mit dem offenen W100 gewürfelt und der Würfelwurf direkt auf der Suchtabelle³¹ der entsprechenden Gegend abgelesen. Sollte das Ergebnis kleiner 0 sein oder bei dem Ergebnis für die Jahreszeit kein Heilkraut aufgelistet sein, so war die Suche erfolglos. Sollte bei dem Ergebnis für die Jahreszeit mehr als ein Heilkraut aufgeführt worden sein, so wird zufällig eines der Heilkräuter bestimmt. Dieses hat der Suchende gefunden. Ist dem so, so kann der Suchende die entsprechende Anzahl an Dosen des Heilkrauts für sich beanspruchen. Hat er ein Kraut außerhalb der Erntezeit gefunden (es wurden nur Kräuter mit anderen Erntezeiten aufgelistet), so kann er später zur der Erntezeit zurückkehren und das Kraut erneut suchen. Um es zu finden, reicht eine einfache Probe gegen Wahrnehmung/Erinnerung aus. Sollte diese misslingen, so kann immer noch eine Suche nach dem entsprechenden Heilkraut durchgeführt werden, wobei der Suchende **einmal** einen Talent-Bonus von 100 Punkten bekommt.

³¹ Die Suchtabellen und alle Informationen zu den Kräutern findet man in dem externen Dokument: Muini Mula Kräuterkunde

spezielle Kräutersuche

Wird nach einem bestimmten Kraut gesucht, so wird etwas anders vorgegangen:

Gesucht werden kann nur in Gebieten, die auf obiger Tabelle als "ansonsten" gekennzeichnet wurden. Bei der Suche nach einem bestimmten Heilkraut muss als erstes das gewünschte Heilkraut benannt werden. Anschließend wird festgestellt, wie häufig das entsprechende Heilkraut zu finden ist. Anhand dieser Fundhäufigkeit wird aus der folgenden Tabelle die Suchzeit abgelesen, die man für eine Chance braucht:

Häufigkeit	Talentwert							
	bis 10	11 bis 30	31 bis 50	51 bis 70	71 bis 90	91 bis 99	100bis105	ab 106
Allgegenwärtig ³⁰	1W100m	1W80m	1W60m	1W40m	1W30m	1W20m	1W10m	1W6m
Sehr häufig ⁵⁵	2W100m	2W80m	1W100m	1W80m	1W60m	1W40m	1W30m	1W20m
Häufig ⁸⁰	1W6h	1W4h	2W100m	2W80m	1W100m	1W80m	1W60m	1W40m
Oft zu finden ¹⁰⁵	1W12h	1W10h	1W6h	1W4h	2W100m	2W80m	1W100m	1W80m
Selten ¹³⁰	2W20h	1W20h	1W12h	1W10h	1W6h	1W4h	2W100m	2W80m
Sehr selten ¹⁵⁵	1W6d	4W20h	2W20h	1W20h	1W12h	1W10h	1W6h	1W4h
Rar ¹⁷⁵	1W20d	1W8d	1W6d	4W20h	2W20h	1W20h	1W12h	1W10h
Sehr rar ¹⁹⁰	1W6M	2W20d	1W20d	1W8d	1W6d	4W20h	2W20h	1W20h
Extrem rar ²⁰⁰	1W20M	1W12M	1W6M	2W20d	1W20d	1W8d	1W6d	4W20h

Abkürzungen: m=Minuten, h=Stunden, d=Tage, M=Monate

Bei der Suche nach einem bestimmten Heilkraut darf der Suchende, sobald er lange genug für eine Chance gesucht hat, einmal mit einem offenen W100 würfeln, wobei auf diesen Wurf sein Talentwert (und 10% der Talentwerte seiner Helfer) aufgeschlagen wird. Ist das Ergebnis wenigstens so hoch wie der benötigte Wert, um das gesuchte Heilkraut normalerweise zu finden, so war die Suche erfolgreich. War das Gesamtergebnis zu niedrig, so besteht eine Gesamtergebnis% Wahrscheinlichkeit, dass ein zufälliges Heilkraut gefunden wurde. (Wurf wie bei allgemeiner Suche - Chance)

Bei beiden Sucharten kann der Suchende durch weitere Kräuterkundige unterstützt werden. Hierbei wird sein Talentwert für die Chancenbestimmung um 10% der Talentwerte seiner Helfer erhöht, wobei der gesamte Talentwert allerdings niemals über 90 steigen kann.

Lemuria Feenstein und Trolly Trondheim sind mit ihrer Gruppe irgendwo im Nirgendwo unterwegs. Wie fast jeden Abend beschließen sie auch heute, auf Kräutersuche zu gehen. Schnell einigen sie sich, dass sie getrennt suchen wollen und teilen das Suchgebiet auf. Der Meister genehmigt diese Suche und bildet einen durchschnittlichen Talentwert (Lemuria 69 + Trolly 63) / 2 = 66. Sie brauchen also, um das gesamte Gebiet um den Lagerplatz abzusuchen, 12-6=6 Stunden. Da sie das Gebiet aufteilen, sind sie nach 3 Stunden fertig. Anschließend würfeln sie die Anzahl der Fundorte aus: Irgendwo im Nirgendwo = ansonsten, also 1W6-1. Sie würfeln eine 2, haben also nur eine Chance, ein Heilkraut zu finden. Nachdem die Probe gegen Heilung gelungen ist würfeln sie mit dem W100 eine 97. Also dürfen sie nochmals würfeln: 37. Macht zusammen 134. Da sie sich im Gebirge befinden, könnten sie mehr als ein Kraut finden. Der Zufall bestimmt als Fund die Zeitlose. Diese kann ganzjährig geerntet werden, also haben sie 1W2=2 Pflanzen gefunden. Aus der ersten Pflanze können sie 1W6=1 Dosis gewinnen und aus der Zweiten 1W6=5 Dosen. Macht zusammen 6 Dosen mit einem Marktwert von 300GS. gar nicht so schlecht für drei Stunden Arbeit.

Einige Zeit später sind Trolly und Lemuria wieder unterwegs - diesmal im Auftrag eines Magiekundigen, der dringend das Zymbelkraut benötigt. Da sie diesmal nach einem bestimmten Heilkraut fanden, müssen sie als erstes die Häufigkeit dieses Krautes bestimmen: sehr selten. Oh, Oh. Na ja, dann müssen sie sich halt anstrengen. Diesmal suchen sie lieber zusammen, wobei Trolly Lemuria unterstützt. Zusammen haben sie Talentwert 69+6=75. Um die Chance zu haben, etwas sehr seltenes zu finden, benötigen sie 1W12 Stunden. Sie würfeln: 7 Stunden. Nach dieser Zeit dürfen sie einmal mit dem W100 würfeln: 55 + Talentwert 75 macht 130. Einen Punkt zu wenig - das darf doch nicht wahr sein! Aber sie haben nun eine 130% Chance, zufällig etwas anderes zu finden. Schnell mit dem W100 gewürfelt: 21 Klappt. Also bestimmen sie ihren Zufallsfund: 96 mit dem W100 und schnell noch mal: 95. Super. Macht zusammen 191. Zuviel, aber sie haben (zufällig bestimmt) die Frucht des Andrugar gefunden. Die Zwerge in ihrer Gruppe werden sich freuen, ihr Auftraggeber eher weniger. Aber sie können ja weitersuchen...

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 105). Von diesem Wert wird pro getragene Kraft/100 kg ein Punkt abgezogen. Jeder sperrige Gegenstand, den der Charakter mit sich führt, verringert die momentane Bewegungsweite um weitere 10 Punkte. Schließlich kommt es zu weiteren Bewegungspunktverlusten durch die Steifheit der Rüstung³², die der Held trägt. Diese errechnete momentane Bewegungsweite gibt die Geschwindigkeit in Metern an, mit welcher der Charakter sich pro Minute normal fortbewegt. Natürlich steht es ihm frei, eine andere Fortbewegungsart zu wählen, wobei die erhöhte Geschwindigkeit durch vermehrte Ausdauerverluste und geringere Aufmerksamkeit erkauft werden. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die verschiedenen Fortbewegungsarten für humanoide Lebewesen:

Bewegungsart	Bewegungsbonus	Aufschlag auf alle Proben	Erschöpfung	Auswirkungen auf den Kampf	max. verlorene Bewegungspunkte
Spazieren	x 0,5	0%	10 pro Stunde	Volle Kampfbereitschaft	immer möglich
Gehen	x 1	0%	25 pro Stunde	Verlust der Initiative	60
Joggen	x 1,5	10%	2 pro Minute		40
Laufen	x 2	25%	1 pro 10s		30
Rennen	x 3	50%	1 pro s	At=0, Pa=2	20
schnelles Rennen	x 4	75%	5 pro s	At=0, Pa=2	10
Sprint	x 5	100%	8 pro s	At=0, Pa=0	1

Der Bewegungsbonus zeigt, um wie viel die momentane Bewegungsweite durch die entsprechende Fortbewegungsart gesteigert wird. Der "Aufschlag auf alle Proben" und "Auswirkungen auf den Kampf" gibt an, um wie viel 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.

³² In der Die Tabelle der Rüstungen auf Seite 175 sind die einzelnen Bewegungsmali für die verschiedenen Rüstungsarten aufgelistet. Diese Mali kommen zusätzlich zum Gewicht der Rüstung zum Tragen.

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 / 100 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 des Helden, 2 Punkte aufgeschlagen werden. Bei Misslingen dieser Probe kann sie erst nach 1 Spielrunde (5 Minuten) wiederholt werden. Pro Kampfunde und Kilogramm, welches der Held mehr als seine Körperkraft trägt, verliert er einen Ausdauerpunkt.

Auch ist es einem Helden möglich, ein Gewicht zu halten, das 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, ihn mit sich ziehen).

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 momentane Bewegungsweite³³ x seine Geschicklichkeit / 20 oder Größe (\cong Schrittweite) Zentimeter weit springen. Falls der Held statt Geschicklichkeit lieber Akrobatik einsetzen möchte, so erhöht sich die Sprungweite 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 einem Zwanzigstel der momentanen Bewegungsweite gibt die Zentimeter an, die man weiter 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 87,6 cm reduziert. Falls die Probe misslingt, so verringert sich die gesprungene Distanz um die entsprechende Weite. Falls gar bei der Probe ein Wert größer 100 (und größer als die Geschicklichkeit) erwürfelt wurde, so hat der Held „übergetreten“ und kommt nur wenige Zentimeter weit.

Loriena dé Gûl hat eine momentane Bewegungsweite von 100 und eine Geschicklichkeit von 70. Sie möchte über einen 5,5 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 etwas breiter. Sie versucht es dennoch und würfelt eine 32. Dies bedeutet, sie ist $(70-32) \times 5$ Zentimeter weiter gesprungen als ihre Standardweite, also $(190 + 350)$ cm. Das sind 10 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.

³³ Bei dieser Berechnung ist bereits berücksichtigt, daß der Held Anlauf nimmt und sprintend springt.

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 kaputtter Haut aus den Abenteuern aufzutauchen, wurden die **Schicksalspunkte** eingeführt. Ein Held hat bei seiner Erschaffung zwischen -5 und +10 Schicksalspunkte (siehe Seite 28), die er auf verschiedene Arten einsetzen kann, obwohl er die genaue Anzahl normalerweise nicht kennt. Natürlich steht es dem Meister frei, ob er in seiner Kampagne Schicksalspunkte erlauben will oder nicht!

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 wiederholen zu lassen. 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.

Loriena dé gûl, 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 (den Boden eines Sargs ?) 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 **zweites Mal** 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:...

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). Jedes Mal, 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, dass 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 95) zu ergründen.

Das Kampfsystem

Kampfregelein

Jeder Charakter hat pro Waffe drei für den Kampf wichtige Werte. Dies sind die Attacke, die Parade und der Pool. Während Attacke und Parade direkt vom Pool abhängig sind, ist der Pool selber eine unabhängige 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 ab Seite 57 in der Spalte Kr/Ge nachgeschlagen werden kann (15/5 zum Beispiel bedeutet, das der Grundpool sich aus 15% des momentanen Kraftwertes und 5% des momentanen Geschicklichkeitswertes berechnet). Ein (guter) Anfangspool liegt bei 20. Der maximale Pool für eine Waffe ist bei Kriegern³⁴ der doppelte Wert ihrer Geschicklichkeit, bei Halbzauberern (und Halblingen) darf der Pool den Wert ihrer Geschicklichkeit nicht übersteigen und reine Zauberkundige können ihren Waffenpool nicht über den halben Wert ihrer 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 beherrscht³⁵ (siehe Seite 57). Man kann den Pool auf die übliche Art (analog zu den Talenten) steigern (siehe Seite 38).

Die Attacke bzw. Parade für eine Waffe errechnet sich aus 8 (für Attacken) und 5 (für Paraden) plus 10% (abgerundet) des jeweiligen Pools..

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 **immer** einen Patzer (siehe Seite 55). Eine gewürfelt 1 oder 2 gilt immer als gelungene Aktion im Kampf.

Soviel zu den technischen Voraussetzungen für den Kampf.

Die Lieblingswaffe von Igor Schlagdraufundschluss (Kraft 94, Geschicklichkeit 40 und Stufe 1) ist eine 2H-Keule. Pool 28 (20% vom Kraftwert + 1 Lernpunkt = 18 + 10), daraus folgt, dass seine Attacke 10 (8 + 28/10) und seine Parade 7 (5 + 28/10) beträgt.

Natürlich will er seinen Pool steigern, aber die Erhöhung um einen Punkt kostet ihn 400+29=429 Erfahrungspunkte, wofür seine momentanen Abenteuerpunkte noch nicht ausreichen.

Kampfabfolge

Ein **Kampf Mann gegen Mann (KMgM)** ist, sofern es sich um vergleichbar große Kreaturen handelt, die schnelle Aufeinanderfolge von Angriffen und Paraden und wird folgendermaßen abgehandelt:

Der Kämpfer, der die **Initiativewurf** (1W100+Reaktion) besitzt, hat die initiale Angriffsinitiative. Er kann mit seinem vollen Attackewert angreifen. Gelingt diese Attacke, so muss der Angegriffene

³⁴ Als Krieger gelten alle Charaktere, die außer der prosaischen Magie keinerlei Zaubersprüche beherrschen. Eine Ausnahme von dieser Regel sind die Halblinge, die ihren Waffenpool nur bis zum Wert ihrer Geschicklichkeit steigern dürfen.

³⁵ Falls der Pool einer Waffe allerdings gesteigert werden soll, deren Pool durch den Pool einer anderen Waffe erhöht wurde, so müssen die fehlenden Poolpunkte ebenfalls erlernt werden, wobei der Kostenfaktor um den Kostenfaktor der anderen Waffe gesenkt wird (allerdings nicht unter 0).

Stilgar beherrscht bereits das Kriegsbeil mit einem Pool von 103. Da er festgestellt hat, daß bei den Abenteuern, die er momentan erlebt, die Monster immer größer und stärker werden (hierbei kann es sich allerdings nur um einen Zufall handeln), beschließt er, die Handhabung des größeren Schlachtbeils zu erlernen. Das Schlachtbeil beherrscht er momentan mit einem Pool von 52 (103 / 2). Da er niemals den Umgang mit dem Schlachtbeil erlernt hat, beträgt der Wert seinen nicht erhöhten Pools 24 (Grundpool, errechnet aus Kraft 120 und Geschicklichkeit 89). Nun muß Stilgar seinen Poolwert von 24 bis auf 52 erhöhen, wobei der Kostenfaktor des Schlachtbeils (559) um den Kostenfaktor des Kriegsbeils (363) auf 196 gesenkt wird. Sobald Stilgar den Pool des Schlachtbeils über den halben Pool des Kriegsbeils erhöhen will, so muß er wieder den vollen Kostenfaktor zum lernen verwenden.

parieren, wobei ihm der niedrigere Wert des gewürfelten Angriffswert und seines Paradowert zur Verfügung steht. Gelingt diese Parade, so kann der Angreifer erneut attackieren, wobei ihm nur der gewürfelte Paradowert zur Verfügung steht und so weiter... .

Misslingt eine **Parade**, so wird der Angegriffene getroffen und muss einen Treffer mit den **Trefferpunkten** der verwendeten Waffe des Angreifers hinnehmen, die nach Abzug des entsprechenden **Rüstungsschutzes** als **Schadenspunkte** von seiner Lebensenergie abgezogen werden. Die nächste Attacke des Angreifers hat dann wieder den **vollen** Attackewert. **Misslingt** eine **Attacke**, so **wechselt** die **Angriffsinitiative**.

Sehr häufig kommt es allerdings nicht zu Einzelkämpfen, sondern eine der Parteien ist in der Überzahl. Bei diesem **Kampf mit mehreren Beteiligten (KmmB)** werden die einzelnen Teilgefechte grundsätzlich so aufgeteilt, dass immer Mehrere gegen einen Einzelnen kämpfen. Hierbei werden die maximalen Attacken und Paraden aller am Kampf Beteiligten durch die Kampfkoordinationswerte (siehe Kampfkoordination auf Seite 79) der Beteiligten gesenkt.

Beim KmmB darf sich der **Einzelne** einen Gegner **aussuchen**, gegen den er kämpft. Diese Wahl darf er bei jeder seiner Attacken neu bestimmen. Solange der Einzelne die Angriffsinitiative gegen seinen gewählten Gegner hat, darf er diesen attackieren. Verliert er die Angriffsinitiative, so bekommt er diese erst zurück, wenn sein zuvor gewählter Gegner die Angriffsinitiative gegen ihn verliert. Zwischen diesen beiden Kontrahenten gelten also erst einmal die Grundregeln für den KMgM.

Die **übrigen** Mitglieder der Gruppe, die den Einzelnen angreift, dürfen diesen **jederzeit** attackieren, wobei der Einzelnen nur Paraden einsetzen kann, die er in der entsprechenden Sekunde noch nicht eingesetzt hat. **Misslingt** eine dieser (freien) Attacken, so muss der Angreifer die **Dauer** einer weiteren Attacke verstreichen lassen, bevor er erneut attackieren darf. Während dieser Zeit hat der Angegriffene die Angriffsinitiative gegen diesen Gegner. Falls der Einzelne diese Angriffsinitiative nutzt, so verliert er natürlich die Angriffsinitiative gegen seinen momentanen Gegner (die er ja haben muss, da er ansonsten keinen neuen Gegner wählen 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 natürlich durch Aufgabe eines Kämpfenden beendet werden. Weiterhin kann der im Kampf Unterlegene sein Heil in der **Flucht** suchen, wobei unter normalen Bedingungen seinem Gegner eine **unparierbare** Attacke zusteht.

Igor Schlagdraufundschluss (Pool 39, Attacke 11, Parade (Waffe) 8, (Ausweichen) 7, dort Pool 29) überfällt einen Ork (Pool 23, Attacke 10, Parade (Waffe) 7, (Ausweichen) 7, 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 11 an, aber der Ork weicht mit 6 aus. Igor würfelt eine 6 und trifft somit erneut. Der Ork kann mit seinem Wurf von 14 nicht parieren. Igor würfelt seine Trefferpunkte aus, da der Ork wie gesagt nicht pariert hat: 8 W10. Er würfelt 4, 7, 2, 0, 9, 1, 3, 2, 6 und mit dem W20 eine 1. Dies bedeutet, er hat kritisch getroffen! Nun noch schnell den kritischen Treffer auswürfeln: 00 Bingo!. Das macht zusammen 144 (44 Trefferpunkte und die 100) kritisch und somit einen sofort tödlichen Treffer, der auch noch den zehnfachen Rüstungsschutz übertrifft. Der Ork bricht tot zusammen und Igor kann sich dem nächsten Gegner widmen (Hier entscheidet der Initiativewurf, wer die erste Attackeinitiative hat). Falls der kritische Treffer nicht ganz so gravierend gewesen wäre (z.B. statt des gebrochenen Genicks nur eine zerschmetterte Hand), so hätte der Ork eine Probe (siehe Seite 67) 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 57), ein Fernkampfangriff zwischen 2 und 60 Sekunden und ein Zauberspruch zwischen 3 und 12 Sekunden (siehe Abschnitt Magie, ab Seite 121).

Konditionskosten eines Kampfes

Neben der Gefahr, die ein Kampf mit sich bringt, handelt es sich um eine wirklich schweißtreibende Angelegenheit. Dies merkt jeder Akteur, der an einem Kampf beteiligt ist, auch ziemlich schnell. Pro Sekunde Kampfzeit verliert er einen Konditionspunkt. Als Kampfzeit beginnt mit der ersten Kampffaktion und endet erst, wenn der Akteur sich vollständig aus dem Kampf zurück zieht. Als vollständiger Rückzug wird gewertet, wenn der Akteur keinen Gegner mehr hat und keinerlei Anstrengung unternimmt, sich einem neuen Gegner zu stellen. In dieser Zeit darf beliebig viele Schläge austeilen und sich mit dreifacher Geschwindigkeit bewegen, also rennen. Bewegt er sich schneller, so erhöhen sich die Konditionskosten entsprechend der Fortbewegungstabelle auf Seite 49.

Parademöglichkeiten

Jedem Kämpfer stehen mehrere Parademöglichkeiten zu Verfügung. Ein normaler Kämpfer bevorzugt die Schildparade, sofern er über ein Schild verfügt, da es ihm in diesem Fall möglich ist, während seiner Parade mit seiner Waffe auszuholen. Eine weitere häufig verwendete Paradeart ist das **Ausweichen**. Hierbei handelt es sich um schnelle Körperdrehungen und Täuschungen, welche dazu führen, dass die Attacke des Gegners ins Leere geht. Weiterhin besteht für jeden bewaffneten Kämpfer die Möglichkeit, die Attacke des Gegners mit seiner **Waffe** abzufangen. Hierbei muss jedoch beachtet werden, dass man nur Waffen parieren kann, die über die selbe Anzahl an Trefferwürfeln oder einen weniger verfügen. Schwerere oder schnellere Waffen lassen sich auf diese Art leider nicht parieren.

Die folgende Tabelle fasst die verschiedenen Paradearten zusammen:

Paradeart	Besonderheiten
Ausweichen	Mit Ausweichen ist es möglich, alles zu parieren. Allerdings verringert sich der Paradewert für jeweils 10 Bewegungspunkte, die man verliert, um 1. (Genauerer steht im Abschnitt Ausweichen mit schweren Lasten oder Rüstungen ab Seite 79)
Schildparade	Hiermit kann jeder Angriff abgewehrt werden, der sich durch die spezielle Schildart parieren lässt. Außerdem können Fernkampfattacken abgewehrt werden.
Waffenparade	Hiermit kann jeder Angriff abgewehrt werden, der genauso lange dauert wie der eigene oder der eine Sekunde schneller ist.

Weiterhin gibt es noch einige Sonderregeln für spezielle Waffen:

Waffenart	Besonderheiten
Paradedolch	Paradedolche sind spezielle Dolche, die für die Abwehr von schwereren Waffen geschaffen wurden. Mit ihnen kann man auch Angriffe abwehren, die 2 Sekunden dauern. Erkennen kann man einen Paradedolch dadurch, dass in der Waffenliste ab Seite 183 in der Spalte Parry eine 2 eingetragen ist.
Kampfstäbe	Mit dieser sehr wendigen Zweihandwaffe ist es möglich, auch schnelle Waffen zu parieren. Mit einem normalen Kampfstab kann man alle Angriffe parieren, die bis zu 3 Sekunden dauern. Mit einem verbesserten Kampfstab kann man alle Angriffe parieren, die zwischen 2 und 4 Sekunden dauern.
Peitschen	Mit einer Peitsche kann man jeden Angriff parieren, der nur 1 Sekunde dauert. Peitschen selber können nur durch eine Schildparade (nicht Buckler) oder Ausweichen gekontert werden.
Schilder	Je nach Schildtyp kann man verschiedene Angriffe parieren: <ul style="list-style-type: none"> - Buckler: Buckler können Angriffe parieren, die bis zu 2 Sekunden dauern. Fernkampfangriffe können mit einem Buckler nur mit einem Aufschlag von 50% pariert werden. Alle anderen Schildtypen bekommen keinen Aufschlag auf die Parade eines Fernkampfangriffs. - Schild: Mit einem Schild kann man Angriffe parieren, die bis zu 4 Sekunden dauern. - großer Schild: Ein großer Schild ist als Paradewaffe gegen jeden normalen Angriff geeignet. Allerdings gibt er durch seine Unhandlichkeit einen Malus von 1 auf Ausweichversuche. - Waffenschild: Der Waffenschild ist im Prinzip ein normaler Schild, mit dem man zusätzlich angreifen kann. Solange man ihn nur als Paradewaffe verwendet, bekommt man keine Aufschläge. Versucht man jedoch zusätzlich mit dem Waffenschild anzugreifen, so gelten die Regeln für den (ab Seite 79) - Mannschild: Die Parade mit einem Mannschild braucht nicht erlernt zu werden! Der Held verschanzt sich hinter dem mannshohen Schild und wehrt alle Angriffe von Vorne ab. Es ist ihm allerdings auch nicht möglich auszuweichen oder zu attackieren.
Stangenwaffen	Stangenwaffen sind besonders lange Waffen. Mit ihnen kann man über zwei Felder Distanz angreifen. Sie können jede andere Stangenwaffe parieren und auch nur durch Stangenwaffen pariert werden. Allerdings können sie auch keine andere Waffe parieren.

Tabelle der Waffenklassen

In der folgenden Tabelle sind alle im Rollenspiel Muini Mula vorkommenden Waffen als **Waffenkategorien** zusammengefasst. In eine Waffenkategorie werden jeweils ähnliche Waffen zusammengefasst, wie z.B. die Schwerter oder die Stangenwaffen. Als **Waffenklasse** gelten jeweils Waffen, die sich sehr stark ähneln und nur durch Details unterscheiden, wie z.B. die Langschwerter oder die Kriegsbeile. Die einzelnen Waffen selber sind im Anhang A ab Seite 172 und im Paladium Book: The Compendium of Weapons, Armour & Castles³⁶ aufgelistet.

min Kraft	Waffenklasse	KT	GA	#	P	KK	Preis (GS)	Länge (cm)	Gew. (g)	TW	Kos	BF	Kr/Ge	Struktur-schaden	Wurfwaffe
Schwerter															
16	Kurzschwert	4	8	1+x	-1	4	8	30	400	1	100	80	6/14	TP-50%	Wurfmesser-20%
32	Schwert	6	10	2+x	0	2	15	60	800	2	250	85	10/10	TP - 2	Wurfspeer
52	Langschwert	6	15	3+x	+1	0	20	80	1300	3	350	90	12/8	TP	Wurfspeer
84	1½ - Händer (1H)	6	30	4+x	+1	0	30	100	2100	3	350	90	16/4	TP	Wurfspeer
53	1½ - Händer (2H)	6	20	3+x		0								TP+10%	
81	Bihänder (2H)	8	35	4+x	+1	-4	50	135	3250	4	450	93	18/2	TP+25%	Wurfspeer-50%
Stichwaffen															
12	Dolch	5	6	1+x	-1	4	3	30	300	1	125	80	0/20	5	Wurfmesser+40%
28	Degen	8	2	2+x	0	2	10	70	700	2	300	90	2/18	2	Wurfspeer
stumpfe Wucht Waffen															
20	kleine Keule	3	12	1+x	-1	4	1	60	500	1	75	70	10/10	TP-50%	Wurfkeule+50%
52	Keule	4	20	2+x	0	2	3	60	1300	2	200	75	16/4	TP-25%	Wurfkeule+50%
78	Streitkolben	6	25	3+x	0	0	8	70	1950	3	300	80	16/4	TP-10%	Wurfkeule+50%
80	Kriegshammer	6	30	3+x	0	0	17	70	2000	3	300	85	18/2	TP	Wurfhammer
80	gr. Keule (1H)	6	35	4+x	0	0	22	120	2000	3	300	75	18/2	TP	Wurfkeule+50%
50	gr. Keule (2H)	6	20	3+x		0								TP+10%	
100	Stielhammer(2H)	6	35	3+x	0	0	20	110	4000	3	300	75	20/0	TP+20%	Wurfhammer-10%
120	2-H Keule(2H)	8	40	4+x	0	-4	30	105	5450	4	400	83	20/0	TP+25%	Wurfkeule-50%
Äxte															
56	Handaxt	4	15	2+x	0	2	7	60	1400	2	200	80	10/10	TP	Wurfaxt+80%
64	Streitaxt	6	23	3+x	0	0	15	70	1600	3	300	80	16/4	TP+50%	Wurfaxt
80	Kriegsbeil (1H)	6	35	4+x	0	0	25	80	2000	3	300	80	18/2	TP+50%	Wurfaxt
50	Kriegsbeil (2H)	6	20	3+x		0								TP+75%	
68	Schlachtbeil (2H)	8	40	4+x	1	-4	35	195	2700	4	450	80	20/0	TP x 2	Wurfaxt-40%
Stangenwaffen															
28	Kampfstock	5	7	1+x	-1	4	4	70	700	1	125	75	2/18	TP-50%	Wurfspeer+75%
46	Kampfstab (2H)	8	9	3+x	0	0	15	180	1850	3	400	80	4/16	TP-25%	Wurfspeer+50%
65	verb.Kampfstab(2H)	8	15	4+x	+1	-4	25	210	2600	4	500	80	6/14	TP-25%	Wurfspeer
70	Hellebarde (2H)	10	30	5+x	+1	-8	50	220	2800	5	550	85	8/12	TP x 2	Wurfspeer-50%
Speere															
25	Stoßspeer (2H)	7	6	2+x	0	2	5	120	1000	2	275	80	2/18	7	Wurfspeer+80%
45	Speer (2H)	8	9	3+x	0	0	15	200	1800	3	350	75	6/14	10	Wurfspeer +80%
58	Pike (2H)	9	12	4+x	0	-4	30	230	2300	4	425	80	8/12	15	Wurfspeer-20%
70	Lanze (2H)	10	20	5+x	0	-8	75	320	2800	5	500	70	16/4	20	Wurfspeer-40%
93	Lanze vom Pferd	12	30	24	1	-4	30	400	3700	4	450	75	16/4	TP	-
Kettenwaffen															
100	Kriegsflegel (2H)	6	35	3+x	0	0	25	160	2500	3	300	80	14/6	TP+80%	Bolas-30%
48	Morgenstern	4	22	2+x	0	2	20	115	1900	2	200	83	10/10	TP+50%	Bolas-25%
78	gr. Morgenstern	6	35	3+x	0	0	35	80	1950	3	300	83	16/4	TP x 2	Bolas-50%
36	Chakko	2	15	1+x	0	4	5	105	900	1	100	75	5/15	TP-25%	Bolas-15%
28	kl. Schlagkette	2	25	1+x	0	4	10	200	700	1	100	80	0/20	TP-50%	Bolas+50%
28	Schlagkette (2H)	4	30	2+x	0	2	20	220	1100	2	200	80	3/17	TP-25%	Bolas+30%

³⁶ ISBN Nummer: 0-916211-38-X

min Kraft	Waffenklasse	KT	GA	#	P	KK	Preis (GS)	Länge (cm)	Gew. (g)	TW	Kos	BF	Kr/Ge	Struktur-schaden	Wurf- waffe
Peitschen															
48	Peitsche	3	12	2+x	0	4	15	120	1200	1	125	75	0/20	Tp-90%	Bolas-60%
40	gr. Peitsche	4	20	3+x	0	2	25	80	1000	2	200	70	6/14	Tp-80%	Bolas-70%
Sicheln															
18	kleine Sichel	2	15	1+x	-1	4	5	30	450	1	50	78	4/16	Tp-50%	Wurfaxt-20%
40	Druidensichel	4	20	2+x	0	2	15	50	1000	2	200	83	10/10	Tp-25%	Wurfaxt-33%
72	Sichel	6	30	3+x	+1	0	25	45	1800	3	350	88	16/4	Tp	Wurfaxt-50%
waffenloser Kampf (jeweils eine Kategorie im Sinne der Regeln für Angriff und Verteidigung)															
---	Schläge Faust	4	10	1	---	4	-----	-----	-----	1	150	50	16/4	Tp-25%	-----
---	Schläge Handkante	4	10	1	---	4	-----	-----	-----	1	150	50	4/16	Tp-25%	-----
---	Tritte	4	20	2	---	2	-----	-----	-----	2	200	50	10/10	Tp	-----
---	Sprungtritte	6	30	3	---	0	-----	-----	-----	3	300	50	5/15	Tp	-----
---	Umrennen	6	30	3	---	0	-----	-----	-----	3	300	50	15/5	Tp	-----
34	Schlaghandschuh	+1	---	+0	---	---	5	10	300	+0,2	-----	85	-----	+15%	-----
8	Schlagring	+2	---	+1	---	-1	15	10	300	+1	-----	85	-----	+25%	-----
---	Ausweichen	--	---	1	+2	---	-----	-----	-----	-----	150	50	0/20	-----	-----
Fernkampfwaffen (nur die Wurf- und Schusswaffen sind jeweils eine Kategorie im Sinne der Regeln!)															
min Kraft	Name	KT	Ø Kraft	#	KK	Preis (GS)	Länge (cm)	Gew. (g)	TW	Kos	Kr/Ge (Schaden)	Kr/Ge (Pool)	Struktur-schaden	effektive Kraft (min max)	
6	Wurfpfeil/stern/messer	2	---	6\2	4	3	30	150	1	165	2/18	2/18	1	-----	
---	Wurfkeule/hammer/axt	4	---	6\4	2	-----	-----	-----	2	205	-----	10/10	alle nicht aufgeführten Werte: siehe entsprechende Waffenart		
---	Wurfspeer	7	---	6\4	0	-----	-----	-----	3	190	-----	8/12			
32	Lasso	0	---	8\20	2	3	200	800	0	10	0/20	0/20	0	-----	
40	Bolas	2	---	6\6	2	4	100	1000	1	100	3/17	3/17	1	-----	
40	Blasrohr (2H)	0	---	6\3	-1	12	120	1000	0	65	0/20	0/20	1	-----	
1	Schleuder	2	---	6\5	1	0,2	220	20	1	120	2/18	2/18	1	-----	
25	Zwille	2	25	5\5	1	10	25	200	1	105	10/10	3/17	1	25	25
38	Kurzbogen	2	68	5\4	1	50	120	600	1	160	5/15	2/18	2	38	77
91	Langbogen	4	91	5\4	-3	60	180	700	2	255	5/15	5/15	4	91	107
61	leichte Armbrust	2	76	3\10	-2	80	70	3400	1	150	5/15	12/8	3	61	76
55	Armbrust	4	62	3\30	-4	100	70	3950	2	220	5/15	15/5	6	137	137
91	schwere Armbrust	6	97	3\45	-6	140	65	6400	3	305	5/15	17/3	12	206	917
72	überschw. Armbrust	8	93	3\60	-8	200	75	8250	4	400	5/15	20/0	20	1009	1620
Schilder															
min Kraft	Name	KT	GA	#	P	KK	Preis (GS)	Länge (cm)	Gew. (g)	TW	Kos	BF	Kr/Ge	Struktur	
16	Buckler	--	---	1	+2	0	2	40	400	-----	100	80	0/20	300	-----
40	Schild	--	---	1	+3	-1	10	100	1000	-----	200	90	2/18	750	-----
60	großer Schild	--	---	1	+3	-2	20	150	1500	-----	250	95	5/15	1000	-----
75	Mann-Schild (2H)	--	---	---	---	-4	25	200	3000	-----	-----	95	10/10	1500	-----
105	Waffenschild	1	20	2	+2	-2	25	155	2650	2	300	95	15/5	1000	-----

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. Sie errechnet sich aus dem Gewicht der Waffe geteilt durch 25 (1H) bzw. 40 (2H)

Waffenklasse: Der Name einer bestimmten Waffenklasse. Die einzelnen Waffenklassen sind durch die entsprechenden Überschriften zu Waffenkategorien 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. Der KT Wert errechnet sich aus: $TW \times 2 + (15 - GA) / 3$, wobei letzteres nur berücksichtigt wird, wenn $GA < 15$ ist.

GA: GA bezeichnet den Aufschlag, der benötigt wird, um gezielt eine Körperzone anzugreifen. Mögliche Körperzonen sind jedes Extremitätenpaar, der Körper und der Kopf, wobei letzterer einen zusätzlichen Aufschlag von 5 Punkten bedeutet. Sollte sich eine gezielte Attacke als kritisch erweisen, so zählt der nächst höhere kritische Treffer in der entsprechenden Körperregion

#: Die Zeit in Sekunden, die man benötigt, um mit der entsprechenden Waffe zuzuschlagen. Angegeben ist die Dauer für eine durchschnittliche Waffe dieser Art. Bei der Wahl einer speziellen Waffe aus den Waffentabellen (ab Seite 178) muss auf diese Zeit noch der Wert der Spalte „Dex“ aufaddiert werden. Sollte keine Waffe der Kategorie einen Dex-Wert von 0 besitzen, so wird der niedrigste Dex-Wert der Kategorie von dem Dex-Wert der ausgewählten Waffe subtrahiert. Der erste der beiden bei Fernkampfwaffen angegebene Wert ist die Zeit, die zur Verwendung der Waffe benötigt wird. Danach, durch einen Querstrich getrennt, ist die Ladezeit angegeben, die benötigt wird, um die entsprechende Waffe wieder angriffsbereit zu machen.

P: Dieser Wert gibt den Paradebonus einer durchschnittlichen Waffe der entsprechenden Art an. Der Wert der individuellen Waffen wird durch die Angabe Parry in den Waffentabellen (ab Seite 178) wiedergegeben, wobei dieser Wert um 2 verringert werden muss.

KK: Der Kampfkoordinationswert einer Waffe gibt an, wie gut diese in Kämpfen mit mehreren Beteiligten eingesetzt werden kann. Je höher dieser Wert ist, je besser ist sie dafür geeignet. Näheres zum Kampf mit mehreren Beteiligten kann man im Abschnitt Kampfabfolge ab Seite 53 und bei dem Talent Kampfkoordination ab Seite 102 nachlesen.

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 geben die Anzahl an Würfeln, die zur Berechnung des Schadens einer durchschnittlichen Waffe der entsprechenden Art an Schaden verwendet werden, 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 Das Lernen auf Seite 38). Der Kostenfaktor errechnet sich, von einigen Ausnahmen abgesehen, nach folgenden Formeln:
 Nahkampfwaffen: $TW \times 100 + Px50 + (KT\text{-Bonus durch GA}) \times 25$,
 Fernkampfwaffen: $TW \times 80 + (5 - \#) \times 20$ { wenn $\# < 5$ } + $(10 - \#(\backslash X)) \times 20$
 { wenn $\#(\backslash X) < 5$ } + (Reichweite sehr nah) $\times 5$.
 Die Werte für Paradewaffen wurden gesetzt.

BF: Der Bruchfaktor einer durchschnittlichen Waffe der entsprechenden Art. Wenn immer eine Probe nötig ist, um zu bestimmen, ob eine Waffe bricht, so muss mit einem W100 gegen den Bruchfaktor gewürfelt werden. Bei jeder derartigen Probe verringert sich der Bruchfaktor um 5 Punkte. Ein Schmied kann dies glücklicherweise reparieren (Siehe Talent Waffenbau und Schmieden ab Seite 114).

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.

Wurfwanne: Dies gibt an, wie gut man die entsprechende Waffe als Wurfwanne verwenden kann. Um den Fernkampf-Pool zu errechnen, den man mit der entsprechenden, nicht als Wurfwanne gebauten, Waffe besitzt, dividiert man den Pool der angegebenen Wurfwanne 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, wie viel 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

Hinter diesem Wortwurm verbirgt sich die für Kämpfer wohl wichtigste Tabelle des gesamten Rollenspiels. Mit ihrer Hilfe bestimmen sie den Schaden, den sie verursachen können.

Schadenskategorie ³⁷	Anzahl der Würfel	Art der Würfel	direkte Modifikation	Bei Grund - KT	Bonus
≤ 48	1	W2			
49 – 96	1	W3			
97 – 144	1	W4			
145 – 192	1	W4	+1		
193 – 240	1	W6			
241 – 288	1	W6	+ 1		
289 – 336	1	W8			
337 – 384	1	W8	+ 1		
385 – 432	1	W10			
433 – 480	1	W10	+ 1		
481 – 528	1	W12			
529 – 568	2	W6			
569 – 608	2	W6	+ 2	8 und mehr	+1
609 – 648	2	W8		3 bis 7	+1
649 – 688	2	W8	+2	1 bis 2	+1
689 – 728	2	W10		8 und mehr	+2
729 – 768	2	W10	+ 2	3 bis 7	+2
769 – 832	2	W12		8 und mehr	+3
833 – 912	4	W6		8 und mehr	+4
913 – 992	4	W6	+ 4	3 bis 7	+3
993 – 1072	4	W8		1 bis 2	+2
1073 – 1152	4	W8	+ 4	8 und mehr	+5
1153 – 1280	4	W10		3 bis 7	+4
1281 – 1440	4	W10	+ 4	1 bis 2	+3
1441 – 1600	4	W12		8 und mehr	+6
1601 – 2000	8	W6		3 bis 7	+5
2001 – 2400	8	W6	+ 8	8 und mehr	+7
2401 – 2800	8	W8		8 und mehr	+8
2801 – 3200	8	W8	+8	3 bis 7	+6
3201 – 4000	8	W10		1 bis 2	+4
4001 – 4800	8	W10	+ 8	8 und mehr	+9
4801 – 5600	8	W12		3 bis 7	+7
5601 – 6400	10	W10	+10	1 bis 2	+5
6401 – 8000	10	W12	+15	8 und mehr	+10
8001 – 9600	15	W10	+25	3 bis 7	+8
> 9600	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 der Tabelle der Waffenklassen ab Seite 57 in der Spalte TW nachschlagen. Auf dieser Tabelle muss man weiterhin den Kr/Ge – Wert der entsprechenden Waffenklasse 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 + 3 x Pool
6 bis 14	14 bis 6	2 x Kraft + Geschicklichkeit x 2 + 3 x Pool
15 bis 20	5 bis 0	3 x Kraft + Geschicklichkeit + 3 x Pool

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

³⁷ 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 $3 \times \text{Kraft} + 78 + \text{Geschicklichkeit} + 71 + 3 \times \text{Pool} + 25 = 380$. Der Schaden, den er mit dieser Waffe verursacht, beträgt also $3W8+3$. Wenn er nun diese **Einhandwaffe mit beiden Händen** führt, so wird er **zwei Schadenskategorien** höher eingestuft (also $433 - 480$) und verursacht somit einen Schaden von $3W10+3$. Hätte er eine **Zweihandwaffe** gewählt, so wäre er automatisch **drei Schadenskategorien** höher eingestuft worden und könnte einen Schaden von $3W12$ verursachen.*

Hans Wurst mit Kr 18 / Ge 20 wählt ein Mandaya Messer (Mandaya Knife) mit einem Trefferwürfel. Mit seiner Kr + Ge $\times 3$ + Pool 25×3 ergibt dies eine Schadenskategorie 153 und somit einem Schaden von $1W4+1$.

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 Geschoss 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 Talentmaßes und Entfernungen schätzen (siehe Seite 106) addiert. Allerdings sinkt die Schadensklasse für jede Entfernungsstufe ab der Entfernungsstufe „mittel“ (siehe Seite 64) um eine Stufe, so dass bei Fernkampfangriffen über eine weite Entfernung die Trefferpunkte um zwei Schadensklassen verringert werden müssen.

Weiterhin gibt es in der Trefferpunktemodifikationstabelle die beiden Spalten *Bei Grund – KT* und *Bonus*. Falls man eine Schadenskategorie von 569 oder mehr erreicht, so kann sich die Wahrscheinlichkeit kritisch zu treffen erhöhen. 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 (siehe Tabelle der Waffenklassen ab Seite 57) in der Spalte *Bei Grund – KT* aufgelistet ist. In der Spalte *Bonus* kann man dann die Erhöhung des KT – Wertes ablesen.

Waffenloser Kampf

Der waffenlose Kampf gliedert sich in verschiedene Kampfformen, 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 und Umrennen.

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

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 stärker gewichtet:

Attackeart:	Die Schadensklasse berechnet sich aus:
Schläge Faust:	$2 \times \text{Kraft} + \text{Geschicklichkeit} + 5 \times \text{Pool}$
Schläge Handkante:	$\text{Kraft} + 2 \times \text{Geschicklichkeit} + 5 \times \text{Pool}$
Tritte:	$\text{Kraft} + \text{Geschicklichkeit} + 6 \times \text{Pool}$
Sprungtritte / Umrennen:	$\text{Kraft} + \text{Geschicklichkeit} + 5 \times \text{Pool} + \text{momentanes Gewicht}$

Die Trefferwürfel bei Schläge Faust können durch die Verwendung von Schlaghandschuhe und Schlagringen erhöht werden. Schlaghandschuhe erhöhen die Trefferwürfel auf $1W+2$, d.h. dass es einen festen Trefferbonus von 2 Punkten gibt, der bei den entsprechenden Schadensklassen berücksichtigt werden muss. (Ab Schadenskategorie 529 wird dieser Bonus auf +4 verdoppelt, ab Schadenskategorie 833 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 Sprungtritten schließlich ist zu beachten, dass in die Berechnung der Schadenskatégorie das momentane Gewicht des Charakters einfließt (also sein Gewicht inkl. seiner Rüstung und allem Gepäck, welches er zum Zeitpunkt des Sprungtrittes trägt). 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.

Um einen Angriff durch Umrennen durchzuführen, muss ein Charakter mindestens 4m (bei der Verwendung von Figuren also 4 Felder) Anlauf haben.

Fernkampf

Der Fernkampfangriff läuft im Großen und Ganzen so ab wie der Angriff mit einer Nahkampfwaffe, nur dass der Fernkämpfer über eine bedeutend größere Entfernung kämpft und somit durch die Aktionen des Ziels nicht beeinflusst wird. Dies bedeutet, dass die eventuell durchgeführte Parade des Ziels keinen Einfluss auf die nächste Attacke des Fernkämpfers hat. Die Attacke wird bei jedem Schuss bzw. Wurf, wie in der Tabelle Reichweiten der Fernkampfwaffen auf Seite 64 aufgelistet, modifiziert. Weiterhin reduzieren sich die Trefferpunkte für jede Entfernungsklasse über *nah* um eine Schadenskatégorie, für jede *ballistische* Entfernungskategorie gar um 2 bzw. 5 Stufen und erhöhen sich für die Katégorie *sehr nah* um 2 Schadensklassen.

Die Zielgrößen, die auf der nächsten Seite 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 Zielgrößenkatégorie eingeordnet, und bewegt es sich gar sehr schnell, so rutscht es zwei Katégorien hoch. (Wobei natürlich die Schadenskatégorien nicht verändert werden)

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 **Schildparade**³⁸ - Diese Paradeart wird normalerweise jedes Mal 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 Parademalus von $\frac{1}{2}$, 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.³⁹) Der Schild bekommt natürlich zusätzlich den angegebenen Strukturschaden.
- 2) **Ausweichen** - Bei dieser Paradeart hat man den Vorteil, das die Ausrüstung 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)

³⁸ 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.

³⁹ Der Held sollte unbedingt berücksichtigen, daß bei Attacken gegen in Schilder steckenden Objekten das Schild jedesmal weitere 50% des vom Objekt verursachten Strukturschadens bekommt.

- 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:18) 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 1 (18-17). Er würfelt eine 4 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 das Ziel nicht sehen kann. (Scharfblick fehlt ihm hier).

Die möglichen Zielgrößen bei einem Fernkampfangriff

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

Die Reichweiten der einzelnen Fernkampfwaffen

Name	Entfernungen ⁴⁰						
	sehr nah+2SK	nah	mittel -1SK	weit -2SK	sehr weit-3SK	ballistisch I -5SK	ballistisch II -10SK
Bögen	- 10%	- 25%	- 50%	- 75%	- 100%	- 75%	- 100%
Armbrüste	- 10%	- 25%	- 50%	- 75%	- 100%	- 50%	- 100%
Schleuder	0 - 8	9 - 15	16 - 25	26 - 37	38 - 50	51 - 75	76 - 90
Zwille	0 - 5	6 - 9	10 - 15	16 - 22	23 - 30	31 - 45	-
Wurfspeer	0 - 6	7 - 12	13 - 20	21 - 30	31 - 40	40 - 65	65 - 80
Speerschleuder	0 - 6	7 - 13	14 - 22	23 - 33	34 - 44	45 - 71	72 - 88
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 ⁴¹	-	-	-	-	-	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 -.

⁴⁰ 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.

⁴¹ Für Ballista gelten alle Ziele mindestens als sehr groß, da sie immer einen entsprechenden Bereich treffen. Weiterhin ist der Schaden, den Ballista verursachen, nicht von der Entfernung zum Ziel abhängig. (Es ist halt ein Stein, der vom Himmel fällt)

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. Ein Held sollte unbedingt berücksichtigen, ob er ein Ziel überhaupt **sehen** kann (Scharfblick), bevor er einen Schuss versucht.

Entfernung	Zielgröße						
	winzig	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß	riesig
sehr nah	-5	-2	+1	+4	+7	+10	+13
nah	-8	-5	-2	+1	+4	+7	+10
mittel	-11	-8	-5	-2	+1	+4	+7
weit	-14	-11	-8	-5	-2	+1	+4
sehr weit	-17	-14	-11	-8	-5	-2	+1
ballistisch I	-20	-17	-14	-11	-8	-5	-2
ballistisch II	-23	-20	-17	-14	-11	-8	-5

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 Treffer eines Kampfbeteiligten liegt bei 20%, welches die meisten befreundeten Nahkämpfer als inakzeptabel ansehen. Zuerst wird die Attacke normal durchgeführt. Sollte diese treffen oder um höchstens 5 Punkte fehl gehen, so wird erst für jeden am Kampf Beteiligten [in zufälliger Reihenfolge] bestimmt, ob er getroffen wurde. Sollte es zu keinem Fehlschuss kommen, so wird das Ziel "normal" getroffen [bzw. verfehlt].

Bei der Verwendung von Figuren ändern sich das Vorgehen geringfügig, 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 (direkte Linie). Für jede Figur (egal ob freundlich oder feindlich), die ein Kästchen, das von dieser Linie berührt oder geschnitten wird, besetzt, besteht eine 30% Wahrscheinlichkeit, dass sie getroffen wird, sofern die Attacke wieder erfolgreich war oder um maximal 5 Punkte verfehlt wurde. Sollte die Attacke um maximal 5 Punkte fehl schlagen, so besteht für Jeden in direkter Linie hinter dem Ziel Stehenden eine Wahrscheinlichkeit von 20%, dass er von dem Geschoss getroffen wird. [Dies gilt nur, wenn sich derjenige in der selben oder nächsthöheren Entfernungsklasse vom Schützen entfernt befindet]

Weiterhin steht jeder Figur in der Schusslinie frei, den Fernkampfangriff zu parieren. Allerdings muss diese Figur das Geschoss sehen und die Parade ansagen, bevor bestimmt wird, wer getroffen wird.

Verwendung besonderer Geschosse

Die Trefferwürfel, die in der Tabelle der Waffenklassen für Fernkampfwaffen angegeben wurden, können durch die Verwendung besonderer Geschosse beeinflusst werden. Weiterhin kann auch die Reichweite durch die Verwendung solcher Geschosse beeinflusst werden. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die gebräuchlichsten Geschosse, deren Preis, ihres Vorkommens und deren Einfluss auf die Fernkampfprobe:

Name	Modifikation Trefferwürfel	Modifikation Reichweite	Preis (SS)	Gew. (g)	Vorkommen	Besonderheiten
Pfeile						
improvisierte Pfeile	-2	-50% bis -75%	0,1	40	überall	Selbst herstellbar; zusätzlich 30% Wahrscheinlichkeit, dass der Schuss fehlgeht!
Jagdpfeile	0	0%	1	30	überall	Standard Pfeile
Kriegspfeile	+1	-10%	2	50	häufig	Beim Herausziehen zusätzlicher Schaden 3 W10; Pfeile zerbrechen mit 33% beim Herausziehen, danach zusätzlicher Schaden 3 W10
Flugpfeile	-2	+33%	10	20	sehr selten	Wettkampfpfeile
Kettenbrecher	0	+10%	2	30	selten	halbiert RS von Kettenrüstungen
improvisierte Brandpfeile; Pfeile mit Botschaft	-90%	-90%	1	100	überall	50%, dass Brandlappen während des Schusses verloren geht
Brandpfeile	-75%	-75%	5	80	selten (teilweise bei Strafe verboten)	10%, dass Brandlappen während des Schusses verloren geht

Bolzen						
improvisierte Bolzen	-2	-50% bis -75%	0,1		überall	Selbst herstellbar; zusätzlich 30% Wahrscheinlichkeit, dass der Schuss fehlgeht!
Standard Bolzen	0	0	1		überall	
Kriegsbolzen	+1	-10%	2		häufig	Beim Herausziehen zusätzlicher Schaden 3 W10; Bolzen zerbrechen mit 10% beim Herausziehen, danach zusätzlicher Schaden 3 W10
Kettenbrecher	0	+10%	2		selten	halbiert RS von Kettenrüstungen
Schleuder- und Zwillensteine						
aufgesammelte Kiesel	-2	-33%	-	30	überall	Am Wegrand aufgelesene Kiesel (für Anfänger erhöhen sich die Mali um 50%, für Meister entfallen sie)
Schleudersteine	0	0	0,1	20	überall	Standardsteine
Bleikugeln	+1	-50%	1	95	häufig	schwer, aber effektiv!
Stahlkugeln	+2	+25%	5	65	selten	die Kugel der Wahl
Stahlkugeln mit Dornen	+1W	-50%	10	75	sehr selten	auf kurze Distanz tödlich

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). Sein Würfelwurf wird also um 4 erhöht und erst dann überprüft, ob er erfolgreich war oder nicht.

Falls der Held z.B. einen Paradebonus von 1 (durch Zurückweichen) hat, so bedeutet dies, dass er, bei einem aktuellen Paradewert von 5, bis zu einer 6 würfeln darf, um eine erfolgreiche Parade durchzuführen.

Kritische Treffer

Um einen kritischen Treffer auszuteilen, muss der Gegner bei einer Attacke getroffen werden (Parade misslungen) und danach ein erfolgreicher W20-Wurf gegen den kritischen Treffer - Wert der Waffe (siehe Tabelle der Waffenklassen ab Seite 57, Spalte KT⁴²) durchgeführt werden. Anschließend wird die Summe aus den erzielten Trefferpunkten und einem W100 Wurf gebildet und das Ergebnis auf der entsprechenden kritische Treffertabelle (siehe Anhang A ab Seite 153) nachgeschlagen.

Wenn man allerdings den Ort des kritischen Treffers nicht dem Zufall überlassen möchte, so besteht weiterhin die Möglichkeit, eine gezielte Attacke durchzuführen. Hierfür wird auf den Attackewert ein Malus aufgeschlagen, der in der Spalte "GA" der Tabelle der Waffenklassen steht. Wird der Gegner mit dieser Attacke getroffen und zeigt der anschließende W20-Wurf auch in diesem Fall einen kritischen Treffer an (siehe oben), so wird der kritische Treffer normal bestimmt und anschließend das nächst höhere Ergebnis auf der entsprechenden kritische Treffer Tabelle verwendet, welches in der gewählten Körperregion liegt. Wenn der Gegner getroffen wird, es sich allerdings um keinen kritischen Treffer handelt, so wird der Rüstungsschutz des Gegners für die entsprechende Körperregion von den Trefferpunkten abgezogen.

Konstitutionsprobe nach einem kritischen Treffer

Wie bereits in dem Beispiel zu den Grundkampfgeregeln erwähnt, muss jeder, der einen **kritischen Treffer** hinnimmt, eine Probe gegen seine momentane Lebensenergie 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-fache⁴³ des Rüstungsschutzes (je nach Waffenart) an der getroffenen Stelle übersteigt.

⁴² Für gute Kämpfer kann sich dieser Wert noch erhöhen. (Siehe die Trefferpunktemodifikationstabelle auf Seite 61)

⁴³ 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.

Falls ja, so schlägt der Treffer voll durch und die Auswirkungen kommen zum Tragen. Falls das Opfer den Treffer überlebt, so muss er eine Probe gegen seine momentane Lebensenergie ablegen: Er würfelt mit einem W100 gegen **seine verbliebene Lebensenergie plus seine Selbstbeherrschung minus den Wert des kritischen Treffers**. Falls diese Probe misslingt (d.h. der Würfelwurf ist größer als der errechnete Wert), so ist er eine Kampfrunde für jeweils 10 Punkte, um welche die Probe misslang, benommen und kann nicht parieren (zusätzlicher Malus von 50 auf alle Aktionen). Misslingt die Probe um mehr als 40 Punkte, so wird er bewusstlos (1 Minute für jeden Punkt, um den die Probe um mehr als 40 misslang) und kann am weiteren Geschehen nicht mehr teilnehmen.

Petretes Genupolinum (Lebensenergie 89, Selbstbeherrschung 66) 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 benommen geworden. (Le+Sb-75=57).

Wenn die Trefferpunkte des kritischen Treffers nicht ausreichen, um den Rüstungsschutz x-mal zu überschreiten, so wird vom Wert des kritischen Treffers der doppelte Rüstungsschutz an dieser Stelle abgezogen und auf derselben kritischen Treffertabelle dieser Wert nachgeschlagen. Sollte der kritische Treffer dort nicht in der gleichen Gegend liegen, in welcher 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 doppeltem Rüstungsschutz < 40 sein sollte).

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 29 Trefferpunkte und mit einem 1W100 eine 62, macht zusammen 91 scharf (Treffer am Knöchel - mit einem W2 {mehr als 20, weniger als 40 Schadenspunkte bei Rüstungsschutz 8} nachgewürfelt, ergibt 1 - also ein einfacher Bruch des Knöchels). Der Ork bleibt dann durch die gelungene Probe (Lebensenergie+Selbstbeherrschung - Wert des kritischen Treffers) zwar munter, trotzdem sollte Calidor eigentlich keine Probleme, diesen verhassten Gegner zu töten.

*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 36), wird von einer schweren Armbrust auf kürzeste Distanz erwischt und der zweite W20 Wurf zeigt an, dass dieser Treffer kritisch ist. Der hinterhältige Schütze Bumbafil Bumbabum jubelt bereits, würfelt den kritischen Treffer aus: 74 Trefferpunkte. Mit einem W100 hinterhergewürfelt, macht eine 98, zusammen: kritisch 172, das heißt, er hat ihm den Kopf glatt weggeschossen, aber der Rüstungsschutz wurde nicht 5-mal überschritten und wird somit zweimal abgezogen und das Ergebnis lautet: 100. 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 (bei Treffer 96). Shea ist absolut kampfunfähig! Wenn der Schuss nun über die größte Distanz getroffen hätte (Trefferpunkte um 10 Kategorien verringert), so wäre der **einfache Rüstungsschutz** nicht übertroffen worden und der Bolzen am Helm abgeprallt, ohne das Shea irgendwelchen Schaden genommen hätte. (Der Meister hätte ihm allerdings die Initiative bzw. die gesamte aufgesparte Vorbereitungszeit für Zaubersprüche streichen können.)*

Spezifische Waffenfertigkeiten

Wenn sich die Fertigkeit eines Charakters mit einer Waffe langsam verbessert, so steigern sich nicht nur die Attacke und Parade (um jeweils 10% des Pools) und die Trefferpunkte, sondern er kann auch besondere Waffenfertigkeiten für diese Waffe erlernen.

In diesem Abschnitt werden alle spezifischen Waffenfertigkeiten vorgestellt, wobei bei jeder Waffenfertigkeit sowohl die Waffen angegeben werden, mit denen sie erlernt werden kann, als auch die Kosten der Fertigkeit und der Maximalwert, auf welchen diese Waffenfertigkeit gesteigert werden kann. Natürlich wird auch für jede Waffenfertigkeit eine entsprechende Beschreibung mitgeliefert.

Tabelle der Waffenfertigkeiten

Die folgende Tabelle listet alle Waffenfertigkeiten auf und gibt dabei die Waffen an, für die sie erlernt werden können:

Geführte Waffe	alle Waffen	10	∞
Tödliche Waffe	alle Waffen	20	∞ (Waffenmeister/5)
Waffenmeister	alle Waffen	1	∞
Beidhändig	alle Einhandwaffen	10	10 (Falschhändig)
Beschleunigter Angriff	alle Nahkampfwaffen	50	TW (Waffe)
Durchdringung	Stichwaffen	5	∞
Entwaffnender Schlag	alle Nahkampfwaffen	12	10
Falschhändig	alle Einhandwaffen	2	10
Feldkontrolle erweitern	alle Nahkampfwaffen	10	1
Fintieren	Alle Nahkampfwaffen < 3TW	20	1
Gezielte Attacke	Alle Nahkampfwaffen < 3TW	20	1
Gezielte Körperattacke	Alle Nahkampfwaffen < 3TW	10	3
Kampf gegen Mehrere	Alle Nahkampfwaffen	30	∞
Kampf nach hinten	Alle Nahkampfwaffen	5	10
Konzentration brechen	Peitschen	25	1
Lähmen/Benommen machen	Peitschen	10	10
Niederschlagen	alle Nahkampfwaffen, insbesondere Wuchtwaffen	10	5
Rundumschlag	Alle ausreichend langen Waffen	12	1
Umwerfen Beine wegziehen	waffenloser Kampf	20	1
Verbesserter Angriff	alle Nahkampfwaffen	10	∞
Verbesserte Verteidigung	alle Nahkampfwaffen	10	∞
Verzweiflungsschlag	alle Nahkampfwaffen	10	1
Waffenbrechende Attacke	alle Nahkampfwaffen	25	∞
Waffenbrechende Parade	alle Nahkampfwaffen	25	∞
Zurückdrängen	alle Nahkampfwaffen mit KR>12 beim Grundpool	6	1
Beschleunigtes Nachladen	alle Fernkampfwaffen	10	∞
Beschleunigtes Zielen	alle Fernkampfwaffen	10	∞
Bogenwurf	alle Wurfwaffen	5	5
Flutterwurf/schuss	alle Fernkampfwaffen	10	7
Scharfschütze	alle Fernkampfwaffen	10	1
Voraussicht	alle Fernkampfwaffen	10	4
Ausweichender Sprung	Ausweichen	10	4
Gestandener Sprung	Ausweichen	10	2
Schildblock	alle Schildern außer dem Mannschild	20	1
Schilddrängler	alle Schildern außer dem Buckler	20	1
Schildkampf	alle Schildern außer dem Mannschild	10	1

Für alle Waffen

Geführte Waffe

Durch die geführte Waffe kann der kritische Treffer um den Fertigkeitswert nach oben oder unten korrigiert werden, **nachdem** der kritische Treffer unter Zuhilfenahme der entsprechenden Tabelle bestimmt wurde.

Erlernbar mit: allen Waffen, Kosten: 10, Maximalwert: unbegrenzt

Tödliche Waffe

Die Fertigkeit tödliche Waffe darf nicht höher erlernt werden als die Fertigkeit Waffenmeister/5. Durch diese Fertigkeit erhöht sich der KT Wert der Waffe, also der Wert, der beim zweiten W20 Wurf bestimmt, ob der Treffer kritisch war, um den Wert der Fertigkeit.

Erlernbar mit: allen Waffen, Kosten: 20, Maximalwert: unbegrenzt (Waffenmeister/5)

Waffenmeister

Durch die Fertigkeit Waffenmeister erhöht sich die Schadenskategorie der Waffe, die zur Berechnung der Trefferpunkte verwendet wird, um das fünffache des Fertigkeitswertes.

Erlernbar mit: allen Waffen, Kosten: 1, Maximalwert: unbegrenzt

Für Nahkampfwaffen

Beidhändig

Kämpfern mit dieser Waffenfertigkeit, die nicht höher erlernt werden darf als man die Waffenfertigkeit Falschhändig (siehe Seite 72) bereits beherrscht, ist es möglich, die entsprechende Waffe **zusätzlich** zu einer anderen Waffe zu führen. Der Malus für die Waffe beträgt hierbei für die Waffe in der Schwerthand (11-Fertigkeitswert) und für die Waffe in der Schildhand (12-Fertigkeitswert).

Sollte sich ein Kämpfer, der zwei Angriffswaffen verwendet, in den Kampf mit mehreren Beteiligten stürzen, so muss er die Trefferwürfel seiner Waffen addieren und aus dieser Summe seinen Kampfkoordinationswert nach folgender Formel berechnen: $(4 - (TW^2/2 \text{ [abgerundet]}))$.

Als Ergebnis erhält er also folgende Werte:

Summe Trefferwürfel	Kampfkoordinationswert	Summe Trefferwürfel	Kampfkoordinationswert
1	4	5	-8
2	2	6	-14
3	0	7	-20
4	-4	8	-28

Erlernbar mit: allen Einhandwaffen, Kosten: 10, Maximalwert: 10 (Falschhändig)

Beschleunigter Angriff

Durch das Erlernen dieser Fertigkeit verringert man die Zeit, die man für eine Attacke mit seiner Waffe benötigt, um 1 Sekunde pro Fertigkeitswert. Wenn hierdurch eine Angriffsgeschwindigkeit von 0s erreicht wird, so darf man zweimal pro Sekunde attackieren.

Erlernbar mit: allen Nahkampfwaffen, Kosten: 50, Maximalwert: Anzahl der Trefferpunkte der Waffe

Durchdringung

Ein Kämpfer, der über diese Waffenfertigkeit verfügt und eine Stichwaffe führt, verringert den Rüstungsschutz des Gegners um seinen Fertigkeitswert (allerdings nicht unter 0).

Erlernbar mit: Stichwaffen, Kosten: 5, Maximalwert: unbegrenzt

Entwaffnender Schlag

Statt einer Attacke gegen den Gegner kann man mit dieser Waffenfertigkeit versuchen, diesem die Waffe aus der Hand zu schlagen. Versucht man dies, so erhöht sich die Parade des Gegners um (10-Fertigkeitswert) Punkte (maximal 17). Misslingt diese Parade dennoch, so kann der Gegner wählen, ob er eine Kraft- oder Geschicklichkeitsprobe jeweils mit den doppelten Trefferpunkte als Aufschlag ablegen will. Misslingt diese Probe, so wird ihm die Waffe aus der Hand geschlagen und diese fliegt (Wert, um den die Probe misslungen ist plus Trefferpunkte) in Dezimetern weit.

Erlernbar mit: allen Nahkampfwaffen, Kosten: 12, Maximalwert: 10

Falschhändig

Kämpfer, die über diese Waffenfertigkeit verfügen, können eine Waffe mit der falschen Hand einfacher führen. Der Attacke- und Parademalus von 10 für die Verwendung der falschen Hand wird um den Fertigkeitswert verringert.

Erlernbar mit: allen Einhandwaffen, Kosten: 2, Maximalwert: 10

Feldkontrolle erweitern

Ein Kämpfer, der diese Waffenfertigkeit beherrscht, dehnt seinen Kontrollbereich auf die beiden Felder hinten-links und hinten-rechts aus, so dass er nun insgesamt 5 (bei Sechseckfeldern) bzw. 7 (bei quadratischen Feldern) Felder kontrolliert.

Erlernbar mit: allen Nahkampfwaffen, Kosten: 10, Maximalwert: 1

Fintieren

Diese Waffenfertigkeit, die nur mit schnellen Waffen erlernt werden kann, dient dazu die Verteidigung des Gegners zu öffnen. Statt einer normalen Attacke kann er jederzeit eine Finte ausführen, die jedoch niemals Schaden anrichtet. Wird eine Finte nicht pariert, so steht dem Angreifer danach eine unparierbare AT **oder** eine automatisch kritische AT zu, wobei der Angriffswert durch den misslungenen Paradedwurf begrenzt wird. Normalerweise wird eine Finte durch eine gezielte Attacke oder eine gezielte Körperattacke abgeschlossen.

Erlernbar mit: Allen Nahkampfwaffen mit weniger als drei Trefferwürfeln, Kosten: 20, Maximalwert: 1

Gezielte Attacke

Eine gezielte Attacke kann nur direkt im Anschluss an eine gelungene Finte durchgeführt werden. Wenn ein Kämpfer über die Waffenfertigkeit gezielte Attacke verfügt, so kann er im Anschluss an eine nicht parierte Finte eine gezielte Attacke durchführen, die durch den misslungenen Paradedwurf begrenzt wird. Er kann wählen, ob diese unparierbare Attacke entweder automatisch kritisch oder gezielt gegen eine Extremität oder den Körper ist.

Erlernbar mit: Allen Nahkampfwaffen mit weniger als drei Trefferwürfeln, Kosten: 20, Maximalwert: 1

Gezielte Körperattacke

Die gezielte Körperattacke kann man nur erlernen, wenn man bereits über die Waffenfertigkeit gezielte Attacke verfügt. Beherrscht man sie, so kann man nach einer nicht parierten Finte eine unparierbare Attacke durchführen, die durch den misslungenen Paradowurf begrenzt wird. Diese Attacke wird automatisch kritisch sein und kann gegen ein bestimmtes Körperteil gezielt werden. Hierbei reicht ein Fertigkeitswert von 1 aus, um die Attacke gegen den Körper zu führen. Um eine Extremität zu treffen, wird ein Fertigkeitswert von 2 benötigt und für eine Attacke gegen den Kopf ein Fertigkeitswert von 3.

Erlernbar mit: Allen Nahkampfwaffen mit weniger als drei Trefferwürfeln, Kosten: 10, Maximalwert: 3

Kampf gegen Mehrere

Mit dieser Waffenfertigkeit steht dem Kämpfer die Möglichkeit offen gegen mehrere Gegner gleichzeitig kämpfen zu können, ohne die Regeln für den Kampf mit mehreren Beteiligten berücksichtigen zu müssen. Er bekommt zu diesem Zweck Fertigkeitswert zusätzliche Attacke- und Waffenparademöglichkeiten, die völlig unabhängig voneinander behandelt werden (also eigene Modifikatoren haben). Voraussetzung für den Kampf gegen mehrere Gegner ist allerdings, dass die Waffe des Kämpfers wenigstens doppelt so schnell ist wie die schnellste Waffe seiner Gegner. Benötigt er für eine Attacke $\frac{1}{2}s$, so kann er (einen Fertigkeitswert von 3 vorausgesetzt) 4 Gegner gleichzeitig attackieren, die Schwerter (2s) oder langsamere Waffen tragen.

Erlernbar mit: Allen Nahkampfwaffen, Kosten: 30, Maximalwert: unbegrenzt

Kampf nach hinten

Diese Waffenfertigkeit kann man nur bis zu dem Wert erlernen, mit dem man bereits Blindkampf beherrscht. Der Kämpfer kann mit dieser Fertigkeit Gegner auf allen ihn umgebenden Feldern bekämpfen, wobei der Attacke- und Waffenparademalus für die beiden Felder hinter ihm 6-Fertigkeitswert und für das Feld in seinem Rücken 11-Fertigkeitswert beträgt.

Erlernbar mit: Allen Nahkampfwaffen, Kosten: 5, Maximalwert: 10

Konzentration brechen

Mit dieser Fertigkeit ist es einem Kämpfer mit Peitsche möglich, die Konzentration eines Zauberkundigen, der sich in seiner Reichweite aufhält, zu brechen. Wenn ihm eine nicht parierte Attacke gegen den Zauberkundigen gelingt, bei der er diese Fertigkeit einsetzt, so wird diese Attacke keinen Schaden verursachen. Statt dessen erzeugt er einen lauten Knall direkt neben dem Ohr des Zauberkundigen, so dass dieser eine Selbstbeherrschungsprobe mit den *Trefferpunkten* als auch Aufschlag durchführen muss.

Erlernbar mit: Peitschen, Kosten: 25, Maximalwert: 1

Lähmen/Benommen machen

Über diese Waffenfertigkeit ist es einem Kämpfer mit Peitsche möglich, dem Gegner anstelle von Schaden starke Schmerzen zuzufügen. Wird jemand von einer Peitsche getroffen, deren Träger diese Fertigkeit einsetzt, so bekommt er einen allgemeinen Malus von (Schadenspunkte/(11-Fertigkeitswert))% zugefügt. Dieser Malus hält Fertigkeitswert*4 Sekunden an.

Erlernbar mit: Peitschen, Kosten: 10, Maximalwert: 10

Niederschlagen

Diese Waffenfertigkeit erlaubt es einem Kämpfer, seinen Gegner mit einem Schlag niederzustrecken, ohne ihn zu töten. Hierzu muss er eine um (10-Fertigkeitswert) erschwerte Attacke durchführen, wobei sich die Parade des Gegners um den selben Wert erhöht. Trifft diese Attacke und wird sie nicht pariert, so erhält der Gegner einen schweren Treffer. Wenn der Angreifer es nun schafft, mit einem W100, auf den bei einer Wuchtwaaffe die Trefferpunkte und bei anderen Waffen 10% der Trefferpunkte addiert werden, mehr als 100 zu erwürfeln, so wurde der Gegner bewusstlos geschlagen. Ansonsten muss er einen normalen Treffer mit den Vollen (bei Wuchtwaaffen) bzw. mit 10% der üblichen Trefferpunkte hinnehmen.

Erlernbar mit: allen Nahkampfwaffen, insbesondere Wuchtwaaffen, Kosten: 10, Maximalwert: 5

Rundumschlag

Mit einer Waaffe, die länger als 2 Meter ist, kann ein Kämpfer, der diese Waffenfertigkeit erlernt hat, einen Rundumschlag durchführen. Hierzu führt er eine Attacke durch, auf die ein Malus von 10-Fertigkeitswert aufgeschlagen wird. Diese Attacke betrifft alle, die sich auf den umliegenden Feldern in Kampfreichweite befinden. Als Modifikator für die nächste Attacke wird der Wert der besten gelungenen Parade gegen den Rundumschlag gewertet.

Erlernbar mit: Allen Waaffen die länger als 2m sind, Kosten: 12, Maximalwert: 1

Umwerfen/Beine wegziehen

Einem waaffenlosem Kämpfer ist es mit dieser Waffenfertigkeit möglich, den Gegner umzuwerfen bzw. ihm die Beine unter dem Leib wegzuziehen. Wird ein entsprechender Angriff, der niemals Schaden verursacht, nicht pariert, so wird der Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht. Gelingt ihm keine Geschicklichkeitsprobe mit den Trefferpunkten als Aufschlag, so kann er sich nicht auf seinen Beinen halten und geht unelegant zu Boden.

Erlernbar mit: waaffenloser Kampf, Kosten: 20, Maximalwert: 1

Verbesserter Angriff

Jeder Kämpfer, der über diese Waffenfertigkeit verfügt, kann seinen Attackewert um die Waffenfertigkeit erhöhen, wobei er seinen Maximalwert nicht überschreiten darf. Interessant ist diese Fertigkeit also erst ab der zweiten Attacke.

Erlernbar mit: allen Nahkampfwaffen, Kosten: 10, Maximalwert: unbegrenzt

Verbesserte Verteidigung

Diese Waffenfertigkeit erhöht die Parade des Kämpfers, der sie beherrscht, um den Fertigkeitswert, wobei der Maximalwert nicht überschritten werden darf.

Erlernbar mit: allen Nahkampfwaffen, Kosten: 10, Maximalwert: unbegrenzt

Verzweiflungsschlag

Falls ein Kämpfer wirklich verzweifelt ist und über diese Waffenfertigkeit verfügt, so kann er versuchen, einen Gegner mit nur einem Schlag zu töten. Setzt er diese Fertigkeit ein, so wird der Schadenswert [Wert, aus dem die Schadensklasse berechnet wird] für diesen Schlag verdoppelt. Danach verliert er allerdings die Angriffsinitiative und muss zusätzlich einen Malus von 10 Punkten auf die nächste Parade gegen diesen Gegner hinnehmen, sofern dieser noch kampfbereit ist (z.B. wenn er den Verzweiflungsschlag einfach pariert hat).

Erlernbar mit: allen Nahkampfwaffen, Kosten: 10, Maximalwert: 1

Waffenbrechende Attacke

Diese Waffenfertigkeit erlaubt es einem Kämpfer, die Waffe des Gegners bei jedem Angriff, den dieser mittels einer Waffenparade kontert, so zu treffen, dass für die Waffe des Gegners eine Bruchprobe fällig wird. Sollte bei dem Angriff und der Parade der gleiche Würfelwurf fallen (also eine Bruchprobe für beide Waffen nötig werden), so wird auf die Bruchprobe bei der Waffe des Gegners noch der Strukturschaden der eigenen Waffe aufgeschlagen.

Falls der Gegner die waffenbrechende Parade beherrscht, so neutralisieren sich die beiden Fertigkeiten.

Erlernbar mit: allen Nahkampfwaffen, Kosten: 25, Maximalwert: unbegrenzt

Waffenbrechende Parade

Ein Kämpfer, der einen Gegner mit der Waffe pariert und der diese Waffenfertigkeit beherrscht, kann seine Waffe so führen, dass der Angreifer bei jedem parierten Schlag eine Bruchprobe für seine Waffe durchführen muss. Sollte bei dem Angriff und der Parade der gleiche Würfelwurf fallen (also eine Bruchprobe für beide Waffen nötig werden), so wird auf die Bruchprobe bei der Waffe des Gegners noch der Strukturschaden der eigenen Waffe aufgeschlagen.

Falls der Gegner die waffenbrechende Attacke beherrscht, so neutralisieren sich die beiden Fertigkeiten.

Erlernbar mit: allen Nahkampfwaffen, Kosten: 25, Maximalwert: unbegrenzt

Zurückdrängen

Diese Waffenfertigkeit kann für alle Nahkampfwaffen erlernt werden, die überwiegend Kraft basiert geführt werden. Erkennbar sind diese Waffen daran, dass in die Berechnung ihres Grundpool die Kraft zu wenigstens 13% einfließt (erster Wert in der Spalte Kr/Ge auf der Tabelle der Waffenklassen auf Seite 57 muss größer als 12 sein).

Hat man diese Waffenfertigkeit erlernt, so kann man den Gegner durch die Wucht seiner Schläge, die bei der Verwendung dieser Fertigkeit keinen Schaden verursachen würden, um jeweils ein Feld zurückdrängen, wobei der Angegriffene eines seiner hinteren Felder wählen kann. Verweigert der Getroffene den Positionswechsel [oder gibt es kein freies Feld], so bekommt er einem Malus von 5 Punkten auf die nächste Parade.

Erlernbar mit: allen Nahkampfwaffen mit $KR > 12$ beim Grundpool, Kosten: 6, Maximalwert: 1

Für Fernkampfwaffen**Beschleunigtes Nachladen**

Durch diese Waffenfertigkeit ist es Fernkämpfern möglich, die Dauer zum Nachladen um Fertigkeitwert Sekunden zu verkürzen. Die Dauer darf hierbei nicht unter 1 Sekunde fallen.

Erlernbar mit: allen Fernkampfwaffen, Kosten: 10, Maximalwert: unbegrenzt

Beschleunigtes Zielen

Fernkämpfer, die über diese Waffenfertigkeit verfügen, können die Dauer, die Sie zum Zielen benötigen, durch diese Waffenfertigkeit um Fertigkeitwert Sekunden verkürzen. Die Dauer darf hierbei nicht unter 1 Sekunde fallen.

Erlernbar mit: allen Fernkampfwaffen, Kosten: 10, Maximalwert: unbegrenzt

Bogenwurf

Mit Hilfe dieser Waffenfertigkeit ist es möglich, Wurfaffen, die drehend geworfen werden (also keine Speere) in einer bogenförmigen Flugbahn zu werfen, wobei der Scheitelpunkt dieses Bogens links, rechts, oberhalb oder unterhalb der normalen Flugbahn liegen darf. Hierbei kann die Flugbahn um höchstens Fertigkeitwert x 10% verändert werden.

Erlernbar mit: allen Wurfaffen, Kosten: 5, Maximalwert: 5

Flutterwurf/schuss

Diese Waffenfertigkeit erlaubt es einem Fernkämpfer, sein Geschoss in eine sehr unruhige Flugbahn zu versetzen, die dazu führt, dass die Flugbahn des Geschosses kaum vorausberechnet werden kann. Zwar muss er, um sein Geschoss in entsprechende Vibrationen zu versetzen, einen Malus auf die Attacke von 10-Fertigkeitswert Punkten hinnehmen. Dafür verringert sich aber auch der Paradowert des Gegners um den Fertigkeitswert des Fernkämpfers.

Erlernbar mit: allen Fernkampfaffen, Kosten: 10, Maximalwert: 7

Scharfschütze

Fernkämpfer, die diese Waffenfertigkeit erlernt haben, steht die Möglichkeit offen, durch Verlängerung des Zielvorgangs den Attackewert zu steigern. Hierbei steigt der Attackewert um 1 pro Sekunde, die der Fernkämpfer länger zielt. Maximal kann die Attacke jedoch um 5% des Pools steigen. Bei Bögen kann ein Fernkämpfer weiterhin die Zieldauer um maximal (Kraft-Benötigte Kraft)/5 Sekunden verlängern.

Erlernbar mit: allen Fernkampfaffen, Kosten: 10, Maximalwert: 1

Voraussicht

Diese, unter den Begleitern von Fernkämpfern sehr geschätzte Waffenfertigkeit, erlaubt es einem Fernkämpfer, die Bewegungen Aller sich vor dem Ziel befindlichen abzuschätzen und seinen Schuss entsprechend anzusetzen. Dies führt dazu, dass die Wahrscheinlichkeit, ein sich im Weg befindliches Hindernis (z.B. einen befreundeten Kämpfer) auf $(30-5 \times \text{Fertigkeitswert})\%$ sinkt.

Erlernbar mit: allen Fernkampfaffen, Kosten: 10, Maximalwert: 4

Für Paradenaffen**Ausweichen****Ausweichender Sprung**

Mit Hilfe dieser Waffenfertigkeit ist es einem Helden möglich, sich mit einem weiten Sprung aus dem direkten Kontrollbereich eines Gegners zu springen, ohne die dafür normalerweise übliche unparierbare Attacke hinnehmen zu müssen. Da es dem Wegspringendem hierbei normalerweise wichtiger ist, nicht getroffen zu werden, als ein bestimmtes Ziel zu erreichen, ist der Zielpunkt des Sprunges nur mehr oder weniger genau bestimmbar:

Mit einem Fertigkeitswert von 1 kann man die Richtung nur grob angeben (Hinten-links, hinten oder hinten-rechts) und springt dabei zufällig ein bis zwei Felder weit.

Mit einem Fertigkeitswert von 2 kann man die Richtung immer noch nicht genauer bestimmen, aber dafür kann man festlegen, ob man 1 oder 2 Meter weit springt.

Bei einem Fertigkeitswert von 3 kann man die Richtung ziemlich genau festlegen. Man kann nun bestimmen, auf welches der vier möglichen Felder man springen möchte und trifft dieses bei einem einen Meter weitem Sprung auch. Bei einem zwei Meter weitem Sprung erreicht man zufällig eines der beiden dran angrenzenden Felder

Bei einem Fertigkeitswert von 4 kann man schließlich auch bei einem zwei Meter weitem Sprung das Zielfeld genau bestimmen.

Erlernbar mit: Ausweichen, Kosten: 10, Maximalwert: 4

Gestandener Sprung

Diese Waffenfertigkeit wird zusammen mit dem ausweichenden Sprung angewendet und erlaubt es dem Ausweichenden, nach dem Sprung kampfbereit zu knien (bei einem Fertigkeitswert von 1) bzw. zu stehen (bei einem Fertigkeitswert von 2). Ohne diese Waffenfertigkeit liegt der Charakter nach dem Hechtsprung. Akrobaten sollten beachten, dass diese Waffenfertigkeit automatisch so hoch ist wie der Talentwert von Akrobatik / 30 (abgerundet).

Erlernbar mit: Ausweichen, Kosten: 10, Maximalwert: 2

Schilder**Schildblock**

Durch eine erschwerte Parade, deren Aufschlag vor der Parade angesagt werden muss, wird die Waffe des Gegners so abgeleitet, dass dieser, sollte seine nächste AT fehlgehen, auf den Gegenschlag einen Parademalus der doppelten Ansage hat.

Erlernbar mit: allen Schildern außer dem Mannschild, Kosten: 20, Maximalwert: 1

Schilddrängler

Mit Hilfe dieser Waffenfertigkeit, die nur erlernt werden kann, wenn man den Schildkampf bereits erlernt hat, ist es möglich einen Gegner zurückzudrängen. Klappt die Attacke mit dem Schild, so steht dem Gegner keine Waffenparade zu. Wird der Angriff nicht pariert, so entscheiden Kraftproben darüber, wer zurückgedrängt wird, wobei die Kraft des Schildträgers um 20 erhöht wird. Pro angefangene 20 Punkte Unterschied wird der Schwächere um 0,5m/s zurückgedrängt.

Erlernbar mit: allen Schildern außer dem Buckler, Kosten: 20, Maximalwert: 1

Schildkampf

Diese Waffenfertigkeit erlaubt es einem Kämpfer, einen Gegner mit seinem Schild anzugreifen. Das Schild wird hierbei wie eine stumpfe Waffe mit einem Trefferwürfel (1 TW) behandelt.

Diese Waffenfertigkeit wird nicht für Waffenschilder benötigt.

Für gleichzeitige Attacken mit Schild und Hauptwaffe gelten die Regeln für beidhändig!

Erlernbar mit: allen Schildern außer dem Mannschild, Kosten: 10, Maximalwert: 1

erweiterte Kampfregeln

Gezielt attackieren mit Nahkampfwaffen

Kämpfern, die eine Präzisionswaffe wie z.B. den Degen führen, fällt es relativ leicht, eine bestimmte Körperregion gezielt zu attackieren. Allerdings müssen sie hierfür einen Attackemalus hinnehmen, dessen Höhe in der Tabelle der Waffenklassen ab Seite 57 in der Spalte GA aufgelistet ist. Sollte der Kämpfer gar versuchen, den Kopf des Gegners gezielt zu attackieren, so muss er einen zusätzlichen Malus von 5 Punkten auf seine Attacke hinnehmen. Gelingt mit der gezielten Attacke ein Treffer, so wird für die Berechnung der Schadenspunkte der Rüstungsschutz in der entsprechenden Körperregion verwendet, wobei bei Treffern an Extremitäten der untere Teil der Extremität gewertet wird.

Mögliche Körperregionen sind:

- alle Extremitäten
- ein Extremitätenpaar
- der Körper
- der Kopf (Aufschlag von 5 Punkten, da der Kopf immer besonders gut geschützt wird)

Sollte sich die gezielte Attacke als kritischer Treffer entpuppen, so wird bei der Bestimmung des kritischen Treffers der nächst **höhere** Treffer auf die entsprechenden Körperregion gesucht, wobei immer die gesamte Körperregion gewertet wird (so gehört z.B. die Schulter zu den Armen oder der Hals zum Kopf). Sollte es jedoch keinen höheren kritischen Treffer in der entsprechenden Körperregion geben, so muss der nächst niedrige in der entsprechenden Körperregion gewertet werden.

Für äußerst geschickte Krieger ist es leichter, gezielt zu attackieren. Sobald die Geschicklichkeit eines reinen Kriegers oder Halblings⁴⁴ größer als 100 ist, so kann er den doppelten Betrag, um den seine Geschicklichkeit 100 übersteigt, in Prozent von dem Malus für gezielte Attacken abziehen (also $\{(Ge-100) \times 2\} \%$). Des Weiteren kann er den vollen Betrag, um den die Geschicklichkeit 100 übersteigt (also $(Ge-100)\%$) von dem Malus für gezielte Attacken auf den Kopf abziehen. Die verbleibenden Mali werden natürlich in jedem Fall aufgerundet.

N'Toshi hat eine unglaubliche Geschicklichkeit von 139 und führt ein Schwert (GA 10). Durch seine hohe Geschicklichkeit verringert sich der Malus für gezielte Attacken um 78% auf 2,2 aufgerundet 3. Der Malus für gezielte Attacken auf den Kopf verringert sich um 39 Prozent ($5-39\%=3,05$ aufgerundet 4).

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 fünf Punkte. Diese Verringerung des Bruchfaktors kann allerdings durch einen Schmied repariert werden, falls diesem eine Schmiede zu Verfügung steht und eine Probe gegen Schmieden gelingt. Für jeweils 10 Punkte, die diese Probe misslingt, verringert sich der Bruchfaktor um weitere 5 Punkte! Genaueres kann man in der Beschreibung des Talentes Waffenbau und Schmieden ab Seite 114 nachlesen.

⁴⁴ Halblinge müssen allerdings darauf achten, daß sie das anvisierte Körperteil auch erreichen können. Es wird Schwierigkeiten geben, falls ein Halbling versucht, mit einem Messer den Kopf eines Elfen zu treffen.

Angriffe ignorieren

Gut gerüstete Kämpfer erlauben es sich manchmal, die Attacken eines Gegners einfach zu ignorieren. Natürlich handelt es sich hierbei um ein äußerst riskantes Vorgehen, da der ignorierte Gegner folgende Vorteile für seine Attacke ausnutzen wird:

- Er bekommt einen Bonus von 5 Punkten auf seinen Angriffswurf
- Sein KT Wert wird um 2 Punkte erhöht.

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 5 verlorenen Bewegungspunkten hinnehmen muss. Dieser Malus kann (zumindest teilweise) durch das Talent Laufen (siehe Seite 105) ausgeglichen werden.

Weiterhin bringt jeder **sehr** unhandliche Gegenstand (großer Schild, Stangenwaffe, Langbogen...) einen **weiterer** Maluspunkt.

Stangenwaffen

Ein Kämpfer mit einer Stangenwaffe greift immer über zwei Felder Distanz an. Bei der ersten Attacke hat er immer die Angriffsinitiative. Die erste gelungene, und nicht parierte, Attacke seines Gegners dient dazu, dass dieser an Ihn herantreten kann und richtet somit keinen Schaden an. 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 (nicht parierte, gelungene Attacke mit der Stangenwaffe, die allerdings keinen Schaden anrichtet).

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 ergänzen. Hierbei hilft ihnen das Talent Kampfkoordination (siehe Seite 102). Weiterhin ist es im Kampf mit mehreren Beteiligten sinnvoll, eine möglichst handliche Waffe zu verwenden. Jeder Waffe ist ein Kampfkoordinationswert (Spalte KK in der Tabelle der Waffenklassen ab Seite 57) zugeordnet worden, der angibt, wie gut diese Waffe für den Kampf mit mehreren Beteiligten geeignet ist. Dieser Wert liegt zwischen perfekt geeignet (+4) und völlig ungeeignet (-8).

Ein einfacher W20 Wurf, auf welchen die Kampfkoordinationswerte des Kämpfers und seiner Waffe addiert werden, ermittelt, ob der Charakter gut mit seinen Mitstreitern harmoniert, oder diese eher behindert:

unter -4 : extreme Behinderung aller Umstehender - Attackemalus für alle Angreifer von 5

-3 bis -1 : schwere Behinderung aller Umstehender - Attackemalus für alle Angreifer von 4

0 bis 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 16: einigermaßen gelungene Kampfkoordination - Parademalus für den Angegriffenen von 1

17 bis 19: gelungene Kampfkoordination - Parademalus für den Angegriffenen von 2

20 bis 21: gute Kampfkoordination - Parademalus für den Angegriffenen von 3

22 bis 23: sehr gute Kampfkoordination - Parademalus für den Angegriffenen von 4

über 23 : 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 anzusehen, wenn 5 Helden in perfekter Harmonie um einen Drachen herumtanzen, aber es wird diesen in keiner Weise behindern.

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 12% 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 Hügels so hoch es geht, aber irgendwann muss er sich den Orks stellen. Mutig greift er seine Streitaxt mit beiden Händen (6W6 + 6 Trefferpunkte, Schadenskategorie 569 - 608). Da er von einer erhöhten Position aus kämpft, erhöhen sich seine Trefferpunkte auf 6W8 (Schadenskategorie 609 - 648) und sein KT-Wert steigt von 6 auf 7.

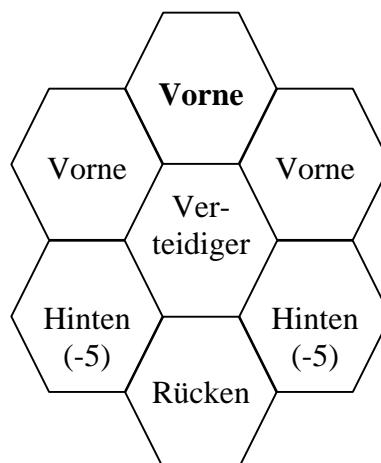
Kampfregele für den Kampf mit Figuren

Diese Regeln können nur bei der (empfohlenen) Verwendung von Figuren für die einzelnen Charaktere angewendet werden. Ein Feld hat normalerweise eine Kantenlänge von einem Meter. Eine mathematische Umrechnung der momentane Bewegungsweite in Felder pro Sekunde ist im Standarddokument enthalten.

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. Leider ist diese Aktion im Kampf mit mehreren Beteiligten nicht möglich.

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. Diese Regel findet allerdings keine Anwendung im Kampf mit mehreren Beteiligten.

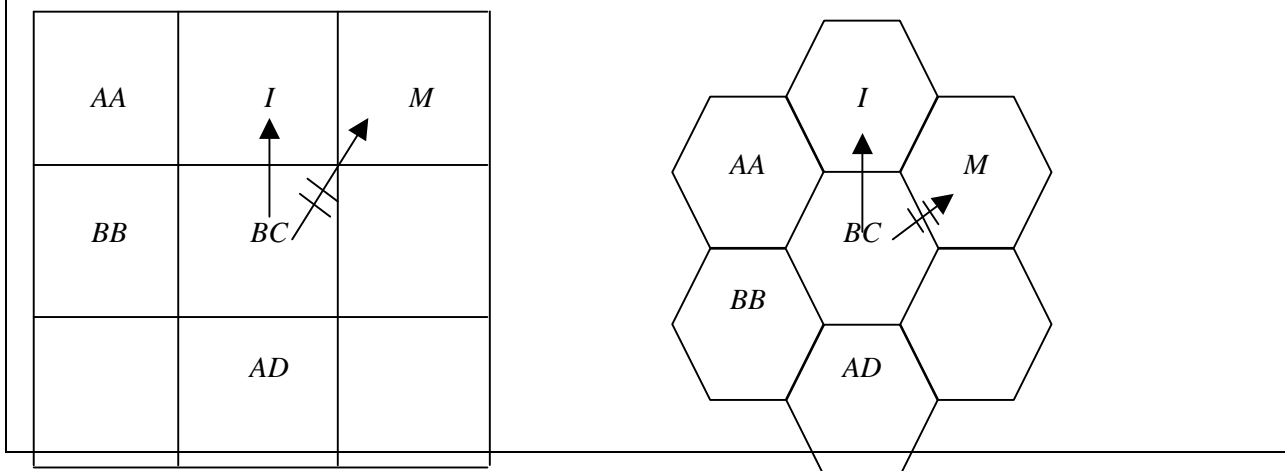
Randor der Kleine steht mit dem Rücken nur noch 6 Meter von einer Klippe entfernt und wird von einem Schwertdämon angegriffen. Randor sagt an, dass er zurückweichen will, setzt 16 Poolpunkte auf die Parade und würfelt eine 18. Er wird schwer, aber nicht kritisch von dem Dämon getroffen (22 Schadenspunkte). 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 hat er einen Aktionsmalus von 2, aber glücklicherweise ist die Attackeserie des Dämons zuende und Randor kann nun mit dem Malus von 2 Punkten attackieren.

Bewegung durch von gegnerischen Figuren beherrschte Felder

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.

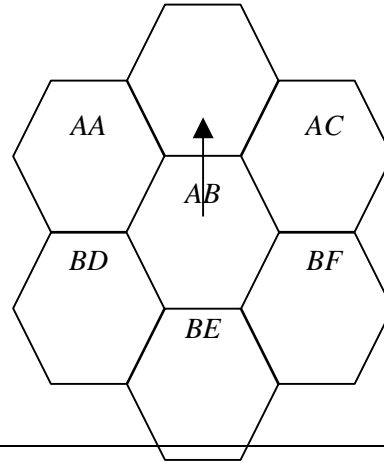
AA kämpft gegen BB und BC gegen AD. AA ist dabei, seine Attackeserie gegen BB durchzuführen und BC pariert gegen AD. Um einen Paradebonus für Zurückweichen zu bekommen, weicht BC in das Feld I zurück, da das Feld M eine Mauer ist ☹. AA kann nun seine Attackeserie gegen BB unterbrechen und eine unparierbare 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.

	↑	
AA	AB	AC
BD	BE	BF



Das Talentsystem

Die Talente gliedern sich in zwei 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 und wird durch einen W20 Wurf pro angeborenem Talent auf der unten stehenden Tabelle während der Erschaffung des Charakters festgelegt.

Bei der zweiten Gruppe der Talente handelt es sich um die steigerbaren Talente. Diese sind Erweiterungen der Grundeigenschaften, die von den Abenteurern im Laufe ihres Lebens langsam bis zu einem bestimmten Grad erlernt werden können. Der Maximalwert, 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 der Maximalwert des Talent es um den entsprechenden Betrag über die niedrigste Obergrenze erlernt werden kann. Ab einem Wert von 90 sind diese Boni allerdings hinfällig, so dass Talente nur über 90 gesteigert werden dürfen, wenn der Maximalwert höher ist. Für Halblinge wird der Maximalwert um weitere 25% erhöht, wobei diese Erhöhung ab einem Wert von 100 hinfällig wird. Proben gegen Talente sind immer offene W100 Würfe, wobei bei Talentwerte, 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>	Halblinge <small>185</small>
² Berserkergang	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
³ Wachgabe	1 - 15	1 - 11	1 - 8	1 - 15	1 - 18
² Zauberlärm hören	1 - 15	1 - 18	1 - 20	1 - 2	1 - 15

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 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 einen 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 eine Probe gegen **Jähzorn** *erfolgreich* ablegt.

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

- ⇒ Der **Pool** steigt in Bezug auf die **Attacke** um **50%**.
- ⇒ Der **Pool** fällt in Bezug auf die **Parade** um **25%**.
- ⇒ **Paraden** sind nur noch durch **Ausweichen** möglich.
- ⇒ Die **Körperkraft verdoppelt** sich und somit verändern sich Lebensenergie (10% der Körperkraft) und Schadenskategorie entsprechend.
- ⇒ Der **Reaktionswert** erhöht sich um **50%**, allerdings nur in Bezug auf die Initiative 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. Evtl. verschlimmern sich hierdurch allerdings die Wunden!

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. Für die Proben nach kritischen Treffern wird die Lebensenergie verwendet, die der Charakter nach Beendigung des Berserkeranges noch hat. Falls der Charakter hierbei bewusstlos werden sollte, so verliert er 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 Talent 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.

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 ...

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 112), *Feinschmieden* (siehe Seite 94) und *Geheimfächer finden* (siehe Seite 96).

Wachgabe

Das Talent gibt die Fähigkeit an, sich innerhalb von 1W4 Sekunden nach dem Erwachen zu orientieren und kampfbereit zu sein. Geräusche wecken jemanden mit diesem Talent nicht eher, als Spieler ohne diese Fähigkeit. Charaktere ohne diese Fähigkeit brauchen allerdings 4W4 Sekunden, bevor sie wach genug sind, um Entscheidungen zu treffen.

Während dieser Zeit gelten sowohl Charaktere mit dem Talent Wachgabe als auch solche ohne das Talent als hilflos, d.h. sie können z.B. gemeuchelt (siehe Seite 107) werden.

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 x Stufe x Stufe (Stufe³) in Dezimetern⁴⁵ 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.

⁴⁵ Ein Dezimeter = 0,1 Meter = 10 Zentimeter

Steigerbare Talente

Die Lernwahrscheinlichkeit, die in der letzten Zeile eines jeden Talent es 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 20; 40 ; 60 gelernt werden kann. Die autodidaktische Steigerung kann somit jeweils nur bis zu den entsprechenden Grenzen (20, 40, oder 60) angewendet werden. Falls es bei einer autodidaktischen Steigerung zu einer theoretischen Erhöhung des entsprechenden Talentwertes über 20 (bzw. 40 oder 60) kommt, so wird der Talentwert nur auf 20 (bzw. 40 oder 60) erhöht. Über den Maximalwert kann ein Talent niemals autodidaktisch gesteigert werden.

Für alle Talentproben gilt: Talentproben sind immer offene Proben!

Eine Besonderheit der **Halblinge** ist, dass sie das Talent Tarnen (Seite 111) 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 96). **Elfen** schließlich beherrschen das Talent Singen, Musizieren und Erzählen von Legenden (Seite 110) 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 Abenteurpunkten oder autodidaktisches Training erhöht wurde.

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 komplexen Kommandos Folge leisten. Die Talentprobe wird jeweils um den angegebenen Schwierigkeitsgrad erhöht, wobei zur vollständigen Abrichtung des entsprechenden Tieres Stufe (des Tieres) 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 benötigt Reiten ≥ 53 abrichten)		Insects... C&T I, S. 13		Carnivorous... C&T I, S17	
Antilope & ähnliche Tiere	25	Kamel	10	Ameisen	90	Bären	15
Nagetiere (Maus, Hamster)	10	Dromedar	7	Käfer	90	Raubkatzen	35
Gürteltier	17	Llama / Alpaca	12	Krabben & Hummer	75	Hunde	10
Ameisenbär	15	Hunde	5	Flöhe	85	Wiesel, Otter, Ziebetkatze...	15
Biber	12	Elephanten	15	Gottesanbeterin	90	Frettchen	15
Büffel / Stier	20	Esel	10	Skorpione	90	Mungo	15
Hirsch	25	Maultier	5	Spinnen	90	Panda	15
Elch	18	Mustang	0	Zecken	90	Waschbär	15
Giraffe	20	Ackergaul	-10			Stinktief	25
Koala	15	Pony	0	Reptiles... C&T I, S. 14		Wolf	10
Maulwurf	22	Quarterhorse	-10	Frösche	25	Vielfraß	20
Moose		Vollblüter	-5	Kröten	25		
Opossum	12	kleines Schlachtross	10	kl. Echsen	15	Birds... C&T I, S. 18	
Pangolin		großes Schlachtross	20	Salamander	15	kl. Vogel (Singvögel...)	5
Schnabeltier	25	Oxen / Wasserbüffel	-20	Schlangen	20	Fledermaus	25
Hase	10	Rentier / Caribou	0	Schildkröten	25	Flugechse	15
Schaf	5			Chamäleon	25	fliegende Fisch	85
Faultier	15	other... C&T I, S.20		Gila Monster	20	Flughörnchen	25
Tapir / Schwein	5	Elephanten	30	Komodowaran	30	Bienen/Wespen....	90
Wombat		Affen	15	Nilwaran	28	Condor	40
Zebra	20	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				

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. Des weiteren erhöht sich der Grundwert der Waffenfertigkeit

Gestandener Sprung (siehe Seite 77) um den Talentwert/30 (abgerundet).

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: 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 Zauberkundigen beherrscht! (Talentwert $\geq 110!$, weiterhin die ausführlichen Kenntnisse der Liste *Die Elixiere der Philosophen* (Adepten Grundliste), Dauer der Herstellung: 1 Monat pro 100 Einheiten)

Bis zu einem Talentwert von 50 darf der Wert des Talent Rechen 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 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 65), da das Geschoss eine entsprechende Fläche bedeckt. Der Pool bei Schüssen mit Ballista und Katapulten wird als Talentwert/5 angesehen. Bei Talentwerten über 100 erhöht sich der Attackepool und der Attackewert für jeden Punkt über 100 um 2.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreichem Schuss: Ge/10 - 2 W10 ; - 2 W20; 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. 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 Glaubensprobe zu. Auf diese Proben wird der Betrag als Malus 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: Gla/10 -2 W20 ; keine

Blindkampf**Obergrenzen:** Reaktion + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Im Leben eines Abenteurers kommt es immer wieder zu Situationen, in denen er sich gegen Gegner wehren muss, die er zwar wahrgenommen hat, aber nicht sehen kann, weil entweder seine Sicht behindert wird [Dunkelheit, Nebel...] oder weil die Gegner unsichtbar sind [gegen Gegner, die der Abenteurer nicht wahrgenommen hat, hilft dieses Talent nicht].

Mit diesem Talent erlernt der Kämpfer den Kampf in völliger Dunkelheit bzw. gegen Unsichtbare. Er lernt es sich nicht mehr auf seine Augen, sondern statt dessen auf seine anderen Sinne zu verlassen, so dass der Malus von 10 beim Kampf in völliger Dunkelheit bzw. gegen Unsichtbare sinkt. Sofern der Abenteurer keinen Helm trägt, so sinkt der Malus um Talentwert/10 (abgerundet) Punkte. Trägt der Abenteurer einen normalen Helm, so sinkt der Malus um Talentwert/12 (abgerundet) Punkte und bei einem Vollhelm um Talentwert/20 (abgerundet) Punkte.

Das angeborene Talent Horchen (siehe Seite 85) erhöht den Talentwert um 10 Punkte und die Hintergrundoption #27 (siehe Seite 13) um (weitere) 7 Punkte.

Bei Talentwerten über 100 bekommt er bei jedem Kampf den Talentwert-100 als Bonus für alle Attacken und Paraden gutgeschrieben.

Lernwahrscheinlichkeit: 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 Talentes eine andere Person innerhalb einer Stadt zu verfolgen. Talentproben sollten jedes Mal 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 erfolgreicher Probe: Re - 1 W10 ; - 2 W12 ; keine**Diplomatie****Obergrenzen:** persönliche Ausstrahlung + 0, Intelligenz + 10, Aussehen + 30**Voraussetzung:** Sprachkunde $\cdot 2$ in der jeweiligen Sprache muss \geq dem Talentwert sein, sonst gilt der doppelte Talentwert von Sprachkunde als Talentwert von Diplomatie; Ab einem Sprachkundewert von 40 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, dass 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, dass 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 111)) 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.

Normalerweise werden zwei vergleichende Proben abgelegt. Der Fesselnde legt eine Probe gegen Knoten binden ab und der Gefesselte eine Probe gegen Entfesseln. Der, dessen Probe besser gelungen (oder weniger misslungen) war, wird erfolgreich sein.

Versucht ein Sicherheitsfanatiker jedoch, ein Opfer gleich mehrfach zu fesseln (jeweils mit neuen Fesseln, also beispielsweise mit 3 verschiedenen seilen), so muss das Opfer auch drei Entfesseln Proben ablegen, wobei das Opfer einen sich addierenden Bonus von jeweils 10 Punkten ab der zweiten Probe bekommt.

Stilgar hat einen Meuchelmörder niedergeschlagen und schleppt den Bewusstlosen zu seinem Gutshaus. Dort wird er jedoch von Loriene de Gûl überzeugt, dass er sein Opfer nicht foltern, sondern direkt den Ordnungshütern übergeben soll. Da es bis zur nächsten Stadt jedoch drei Tagesreisen sind und er keinesfalls eine Überraschung unterwegs erleben will, fesselt er sein Opfer. Zuerst legt er ihm Ketten an (der Meister gibt hierfür dem Meuchelmörder einen Malus auf Entfesseln von 10 Punkten. Weiterhin verwendet Stilgar noch drei Seile, um den Bedauernswerten völlig zusammenzuschnüren. Dann würfelt er seine Proben gegen Knoten binden (nur für die Seile): 86, 22, 01. Als der Assassine einige Stunden später auf einem rumpelnden Karren erwacht, versucht er natürlich, sich zu befreien. Als erstes benutzt er seinen magischen Dietrich, um die Ketten zu lösen (Bonus +20): 22 . klappt , da er einen Talentwert von 65 besitzt. Nun noch schnell die Seile, dann kann der Auftrag durchgeführt werden:

12 (klappt, da Stilgar nur Knoten binden 46 hat),

82 - den Knoten bekommt er nicht auf, trotz der 10 Punkte Bonus,

37 - 28 Punkte unter dem Talentwert, Stilgar war 45 Punkte drunter, aber der Assassine hat einen Bonus von 20 - also löst sich auch dieser Knoten nach einiger Zeit.

Aber trotzdem kann er sich nicht befreien, da er eine der Fesseln einfach nicht auf bekommt. Am nächsten Tag könnte er es zwar nochmals versuchen, aber bis dahin hat Stilgar den Fluchtversuch mit Sicherheit bemerkt...

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

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 niemand außer dem Helden selbst sie findet. Der Meister sollte die Probe verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreichem Versuch: 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 Attackepool \geq dem Talentwert ist (der Attackepool dieser Waffe ist somit Maximalwert dieses Talents, wenn mit dieser Waffe gejagt wird), wie auch das spätere Aufbrechen und Konservieren der Beute. Eine erfolgreiche Probe bedeutet, dass 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 40 in einer Falle gefangen werden. Für die Jagd mit einer Waffe gibt es allerdings keinerlei Beschränkungen. Bei einer gelungenen Probe hat man pro angefangene 10 Punkte unter dem Talentwert Nahrung für 1 Tag und eine Person erjagt.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreichem Versuch: Tierkunde/10 - 1 W6 ; - 2 W10 ; - 3 W20**Feilschen bzw. Geschäftstüchtigkeit****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 oder verkaufen will, man muss eine Probe auf der folgenden Tabelle ablegen, sofern der Meister keinen Preis vorgibt. Pro Tag und Ware ist allerdings nur ein Wurf zulässig. Es wird mit einem W100 offen gewürfelt, der eigene Talentwert addiert und der Talentwert des Händlers subtrahiert. Weiterhin wird der Wurf wie unter der Tabelle angegeben modifiziert. Die Angaben sind die Kosten des entsprechenden Produkts in Prozent des angegebenen Preises:

Einkaufstabelle				
Wurf	legaler Handel		Schwarzmarkt	
	Händler	Straße	Händler	Straße
≤ -51	S	bR	D	bR
-50-05	V	bR	S	bR
6-10	V	D	S	bR
11-15	V	S	S	D
16-20	V	V	S	D
21-25	300%	V	V	S
26-30	200%	V	A	S
31-35	175%	V	V	S
36-40	150%	V	V	V
41-45	140%	200%	V	A
46-50	130%	175%	V	V
51-55	130%	150%	V	V
56-60	120%	120%	V	V
61-65	120%	110%	V	V
66-70	110%	110%	V	400%
71-75	110%	100%	V	300%
76-80	110%	100%	V	200%
81-85	105%	95%	V	175%
86-90	105%	95%	V	150%
91-95	105%	90%	400%	125%
96-120	100%	90%	300%	110%
121-140	100%	80%	200%	105%
141-160	90%	70%	150%	100%
161-180	80%	60%	110%	90%
181-200	70%	50%	100%	80%
≥ 201	60%	40%	90%	60%

Verkaufstabelle				
Wurf	legaler Handel		Schwarzmarkt	
	Händler	Straße	Händler	Straße
≤ -51	S	bR	D	bR
-50-05	0%	bR	S	bR
6-10	5%	D	S	bR
11-15	10%	S	S	D
16-20	15%	0%	S	D
21-25	20%	0%	0%	S
26-30	25%	0%	A	S
31-35	25%	20%	A	0%
36-40	30%	25%	0%	0%
41-45	30%	30%	0%	A
46-50	35%	35%	0%	A
51-55	35%	40%	0%	50%
56-60	40%	45%	0%	60%
61-65	40%	50%	20%	70%
66-70	45%	55%	40%	80%
71-75	50%	60%	60%	90%
76-80	50%	65%	80%	100%
81-85	55%	70%	90%	125%
86-90	60%	75%	100%	150%
91-95	60%	80%	110%	175%
96-120	70%	90%	130%	200%
121-140	75%	100%	140%	250%
141-160	85%	125%	150%	300%
161-180	100%	150%	175%	350%
181-200	120%	200%	200%	400%
≥ 201	150%	250%	300%	500%

Modifikatoren auf die Würfe:

Preis	Ort	Dorf	Stadt	Großstadt	Preis	Ort	Dorf	Stadt	Großstadt
≤ 10 GS	-20	0	+10	+50	≤ 10 GS	-20	-10	0	0
10 – 100 GS	-50	-10	0	+25	10 – 100 GS	-40	-25	-10	0
100 – 500 GS	-75	-40	-20	+10	100 – 500 GS	-60	-50	-25	-10
500 – 1000 GS	-100	-75	-50	0	500 – 1000 GS	-100	-75	-75	-25
≥ 1000 GS	-150	-100	-75	-10	≥ 1000 GS	-200	-100	-100	-50

weitere, von der Ökonomie abhängige Faktoren

Kauf: Kosten		Verkauf: Kosten
x 0,5	Übersättigter Markt: Die Ware ist in dieser Gegend reichlich vorhanden, wird hier produziert und exportiert.	x 0,25
x 1	gesättigter Markt: Normale Bedingungen, wie man sie in einer Handelsstadt oder in einer Weltstadt vorfindet.	x 0,5
x 2	unterversorgter Markt: Die Gegend, in welche die Ware normalerweise importiert wird.	x 1
x 3	isolierter Markt: Gegenden, in die der Export der Ware sehr kostspielig oder zeitintensiv ist.	x 2
x 10	abgeschnittener Markt: Gegenden, in die der Export der Ware sehr kostspielig, zeitintensiv und gefährlich ist.	x 3
+10% bis +100%	seasonales Produkt: Die Ware ist nur zu bestimmten Zeiten erhältlich. Für jeden Monat, der vergangen ist, seit die Ware das letzte Mal erhältlich ist, erhöht sich der Wert um 10%. In den Monaten, in denen die Ware erhältlich ist, wird der Preis der Ware mir 0,5 multipliziert.	+10% bis +100%

Natürlich ist es einem Helden freigestellt, die Ware zu dem entsprechenden Preis zu kaufen bzw. zu verkaufen. Allerdings kann es auch zu unvorhergesehenen Zwischenfällen kommen, die in der Tabelle durch Buchstaben gekennzeichnet wurden. Die Buchstaben haben folgende Bedeutung:

S : Der Held ist einem Hochstapler auf den Leim gegangen. Statt der erwarteten Bezahlung bzw. Ware hat er nur wertloses Zeug bekommen.

V : Die Ware ist leider vergriffen und erst in einiger Zeit wieder vorrätig.

bR: Es kommt auf offener Strasse zu einem bewaffneten Raubüberfall. Die Anzahl der Räuber liegt im Ermessen des Meisters

D : Die Ware / Bezahlung wird dem Helden durch einen dreisten Taschendieb entwendet.

A : Irgend jemand informiert die Behörden, dass der Held Geschäfte auf dem Schwarzmarkt tätigt. Beim Verkaufen sollte der Meister die Probe verdeckt ausführen.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe : Wert schätzen/10 – Goldgier – 1 W4; - 2 · Goldgier – 1 W6; keine

Feinschmiedekunst

Obergrenze: Geschicklichkeit + 0 {bei Zwergen erhöht sich der Maximalwert um 50%, allerdings werden Werte > 100 durch 10 geteilt und 90 addiert (Abrunden nicht vergessen)}

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

Fernkampf vom Pferd

Obergrenzen: Reiten, entsprechender Waffenpool + 20

Ein Fernkämpfer, der versucht eine Waffe vom Rücken eines Reittieres abzufeuern, muss entweder verrückt sein oder dieses Talent beherrschen. Letzteres ist für Alle, die in der ungefähren Flugrichtung des Pfeils stehen, wünschenswert.

Der Malus, den ein Schuss vom Rücken eines Pferdes oder ähnlichen Reittieres mit sich bringt, beträgt 100 Punkte, die direkt vom Waffenpool abgezogen werden. Zusätzlich werden noch 10% des Malus (also 10 Punkte) von der Attacke abgezogen. Glücklicherweise wird dieser Malus für jeden Punkt, den der Fernkämpfer auf Reiten hat, um einen Punkt verringert. Weiterhin wird der Malus durch jeden Punkt auf diesem Talent um einen weiteren Punkt verringert. Allerdings können durch hohe Reiten und Fernkampf zu Pferd Werte keine Boni auf den Schuss erreicht werden.

Die Kurzzusammenfassung sieht so aus:

Malus auf Pool: $100 - TW(\text{Reiten}) - TW(\text{Fernkampf vom Pferd})$

Malus auf Attacke: $(\text{Malus auf Pool}) / 10$ (aufgerundet!)

Beim Fernkampf vom Pferd ist die relative Geschwindigkeit des Ziels zum Angreifer zu beachten, wodurch die Zielgröße verringert werden kann (siehe Seite 64)

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Treffer: $\text{Reiten}/10 + \text{Fernkampf vom Pferd}/10 - 2 W6; - 2 W10; - 2 W20$

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 Seite 92).

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: $\text{WE}/20 + \text{Ge}/20 + \text{Sb}/40 - 1 W6; - 2 W10; - 3 W20$

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 führt allerdings zu schweren Verletzungen des Opfers.

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

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 ⁴⁷
≤ 10	≤ 7	-
11 – 13	8 – 9	A
14 – 16	10 – 11	B (& A Feuer ⁴⁸)
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 bzw. 6 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 erfolgreicher Probe: 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 52). 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

⁴⁷ Kritische Treffer der Kategorie Aufprall findet man auf Seite 207 und kritische Treffer der Kategorie Feuer auf Seite 205

⁴⁸ 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. Der Meister sollte alle Proben auf dieses Talent verdeckt würfeln.

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: 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	Halblinge
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
Halblinge	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
Halblinge	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 Talent 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	Halblinge	direkt	Stadt	Land	
Hauptst.Zwerge ⁴⁹	105	80	120	105	-	139	120	- / -
Elfenhauptstadt	40	100	20	60	-	50	75	5 / 1 Lied ⁵⁰
Kaiserlager	104	75	75	80	105	110	110	10 / 10 GS
Havena	90	45	45	50	100	110	100	5 / 1 GS
Hauptstadt Orks	30	15	75	15	?	?	?	? / 7 GS

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Abend Erzählung WE/10 - 1 W6; - 1 W12; - 1 W20

(Sänger / Erzähler)

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

⁴⁹Es muß die Bildersprache der Zwerge beherrscht werden. Weiterhin besteht eine (TAW/20)% Wahrscheinlichkeit pro Steigerungsversuch, daß der Benutzer wahnsinnig wird.

⁵⁰In 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 wie viel Gold sie verfügten (Ich glaube der eine hieß Dagoduk Bört oder so ähnlich). Der Meister sollte die Probe verdeckt ausführen!

Weiterhin ist es mit Hilfe dieses Talentes möglich, Gewichte recht genau abzuschätzen. Eine gelungene Talentprobe lässt einen Helden das Gewicht eines beliebigen Gegenstandes auf 10% genau abschätzen. Pro 10 Punkte, um die der Talentwert unterwürfelt wurde, erhöht sich die Genauigkeit um einen weiteren Prozentpunkt (eine um 50 Punkte gelungene Talentprobe lässt den Helden das Gewicht auf 5% genau bestimmen)

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreichem Versuch: 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: Pro gelungener Probe:

Ge/10 - 1 W10; - 1 W20 ; - 2 W20

Heilung

Obergrenze: Pflanzenkunde + 0

Dieses Talent beinhaltet hauptsächlich den Umgang mit Heilpflanzen. Man lernt sowohl die richtige Anwendung, als auch die Fundorte. Um eine Heilpflanze zu finden, muss man eine Probe ablegen, die in dem Abschnitt

Kräuter (Seite 47) 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 vermässelte 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. Die Probe kann allerdings jede Kampfrunde wiederholt werden. Außerdem kann man Blutungen mittels dieser Probe auch teilweise stillen (eine um 24 Punkte gelungene Talentprobe verringert die Stärke einer Blutung um 2, allerdings nicht deren Dauer).

Um einen Kranken pflegen zu können, reicht ein Wert von 25 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.

Weiterhin ist es einem Kundigen der Heilkunde möglich, einem Verletzten Lebensenergie zurückzugeben. Zu diesem Zweck muss er eine Probe ablegen, die dem Verwundeten für jedem Punkt, um den die Probe gelungen ist, einen Lebenspunkt zurückgibt. Diese Art der Heilung erfordert allerdings einen großen Zeitaufwand (1 Stunde). Steht dem Heiler nicht ausreichend Zeit zur Verfügung, so verringern sich die zurückgegebenen Lebenspunkte um 10% (aufgerundet) pro zur Verfügung, so gibt er 10% weniger Lebensenergie wieder für jede angefangenen 5 Minuten weniger Zeit. Außerdem kann der zu Heilende auch weiteren Schaden nehmen, falls die Probe misslingt. Für jeweils 10 volle Punkte, um welche die Heilprobe misslungen ist, bekommt er 1 weiteren Schadenspunkt. Diese Proben dürfen nur 1mal pro 6 Stunden durchgeführt werden. Die Anzahl der zurückgegebenen Lebenspunkte wird immer erst am **Ende** der Behandlung bestimmt!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe:

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 Halbling 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

Himmelskunde

Obergrenzen: Intelligenz + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Der Held kann mit Hilfe dieses Talentes sowohl am Tag als auch in der Nacht feststellen, in welche Richtung Norden liegt (klarer Himmel: Probebonus 30; starke Bewölkung: einfache Probe) und, falls ihm Breitengrad und Jahreszeit bekannt sind, auch die Uhrzeit ungefähr bestimmen. Umgekehrt kann er natürlich auch bei bekannter Uhrzeit den Breitengrad ungefähr bestimmen. Je nachdem, wie gut die Proben für die letzten beiden Unterfangen gelingen, kann der Held die Uhrzeit auf zwei Stunden (normal gelungen), auf eine Stunde (Probe+10), auf eine halbe Stunde (Probe+25), auf eine viertel Stunde (Probe + 50) oder sogar auf die Minute genau (Probe +100) genau angeben. die Bestimmung des Breitengrades erfolgt analog.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: In/10 - 1 W6 ; - 2 W20 ; keine

Kampf in Rüstung

Obergrenzen: Kraft, Geschicklichkeit + 20

Leider neigen die meisten Abenteurer dazu, sich mit allerlei Dingen zu behängen. Sie ziehen Rüstungen an, nehmen Unmengen Goldmünzen an sich, behängen sich von oben bis unten mit Waffen usw.

Selten wird dabei auf die Behinderung geachtet, die solches Gewicht mit sich bringt. Wenn sie dann in einen Kampf verwickelt werden, ist es meistens schon zu spät, falls sie dieses Talent nicht erlernt haben.

Jeweils angefangene 10 Bewegungspunkte, die man durch getragene Last verliert, verringern den Attacke- und Paradowert um 1. Wenn man Rüstungen trägt, die einen Bewegungsmalus verursachen, so wird dieser Bewegungsmalus zusätzlich addiert [zählt also doppelt].

Mit Hilfe dieses Talentes kann man die erwähnten Attacke- und Paradowert verringern oder sogar ganz beseitigen. Sobald man dieses Talent steigert, verringern sich die für die Mali gewerteten Bewegungspunkte um den doppelten Talentwert.

Gerbold von Streitig hat endlich seine neue gerippte Ritterrüstung erhalten. Durch diese erhält er einen Bewegungsmalus von 30 [plus 21 durch das Gewicht]. Seine Bewegungsweite verringert sich also um 51 Punkte. Seine Attacke und Parade verringern sich sogar um $(51+30)/10 = 9$ Punkte. Da er von seinem Talentwert noch 31 Punkte nicht verwendet hatte, kann der den Malus auf nur noch $(51+30-31 \times 2)/10 = 2$ Punkte senken – damit kann man doch leben, insbesondere, wenn man den guten Rüstungsschutz berücksichtigt.

Die zusätzlichen Mali bei Ausweichen und WK Ausweichen werden durch diese Talent nicht verringert. Ebenso wenig ist es möglich, durch einen hohen Talentwert einen Bonus auf die Kampfwerte zu erhalten.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Kampf, bei dem Mali auftraten, die das Talent verringert: Kr/10 + Ge/20 - 3 W10 ; - 3 W20 ; keine

Kampf zu Pferd

Obergrenzen: Reiten, entsprechender Waffenpool (dieses Talent braucht nur einmal erlernt zu werden, kann jedoch nicht mit einem höherem Wert als dem aktuellen Waffenpool eingesetzt werden)

Ein Kämpfer, der versucht eine Waffe vom Rücken eines Reittieres aus zu verwenden, muss entweder verrückt sein oder dieses Talent beherrschen. Letzteres ist insbesondere für sein Reittier wünschenswert.

Der Malus, den ein Kämpfer vom Rücken seines Pferdes oder ähnlichen Reittieres auf sich nehmen muss, beträgt 100 Punkte, die direkt vom Waffenpool abgezogen werden. Zusätzlich werden noch 10% des Malus (also 10 Punkte) von der Attacke und Parade abgezogen.

Glücklicherweise wird dieser Malus für jeden Punkt, den der Kämpfer auf Reiten hat, um einen Punkt verringert. Weiterhin wird der Malus durch jeden Punkt auf diesem Talent um einen weiteren Punkt verringert. Hohe Werte auf Reiten und Kampf zu Pferd können zu einem Bonus für die Kampfwerte führen, der allerdings um 10 Punkte beim Pool (und somit 1 Punkt bei Attacke und Parade) verringert wird.

Die Kurzzusammenfassung sieht so aus:

Malus auf Pool: $100 - [\text{TW}(\text{Reiten}) + \text{TW}(\text{Kampf vom Pferd})]$

Malus auf Attacke & Parade: $(\text{Malus auf Pool}) / 10$ (aufgerundet!)

Bei negativen Mali werden die Werte als Bonus verwendet, wobei der Poolwert um 10 und der Attacke/Paradewert um 1 verringert wird.

Bei der Attacke aus erhöhter Position wird die Schadensklasse aller Waffen, in denen die Kraft dreimal in die Schadensklasse einfließt, um 1 erhöht.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Treffer: $\text{Reiten}/10 + \text{Kampf vom Pferd}/10 - 1$ W6; $- 1$ W10; $- 1$ 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. Genauer ist im Abschnitt Kampfkoordination auf Seite 79 beschrieben.

Talentwert	Kampfkoordinationswert
1 – 39	0
40 – 59	+ 1
60 – 69	+ 2
70 – 79	+ 3
80 – 89	+ 4
90 – 100	+ 5
101 – 102	+ 6
103 – 104	+ 7
105 – 106	+ 8
107 – 108	+ 9
109 – 110	+ 10
111 – 115	+ 11
116 – 120	+ 12
≥ 120	+ 13

Ab einem Talentwert von 40 ist es möglich, sich mit anderen Kämpfern, deren Kampfkoordinationswert ebenfalls mindestens 40 beträgt, zeitlich zu koordinieren, so dass die Attacken zur selben Zeit stattfinden (sofern dies gewünscht ist)

Lernwahrscheinlichkeit: keine

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 Boni vergeben:

Glattverfugte Wand ohne Riefen : + 50

Überhang : + 25

Steilwand : + 10

Baum : – 40

Weiterhin wird ein Punkt Malus für jeden Bewegungspunkt, den der Held verliert, aufgeschlagen.

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

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: Ge/10 - 2 W6; - 3 W12; keine

Knoten binden

Obergrenzen: Geschicklichkeit

Das Talent Knoten binden ist eine unerlässliche Voraussetzung für Segler und Bergsteiger. Auch Helden, die einen Gegner fesseln wollen sollten über einen hohen Talentwert verfügen. Die Verwendung dieses Talentwertes ist recht einfach. Man beherrscht jeden Knotentyp bis zu seinem Talentwert. Will man jedoch einen Knoten anwenden, den man noch nicht beherrscht, so muss man für jede Kategorie, die dieser Knoten über der eigenen Kategorie ist, eine Talentprobe ablegen, auf die pro dazwischenliegende Kategorie 10 Punkte aufgeschlagen werden. (Also eine einfache Talentprobe für Knoten eine Kategorie höher, eine Probe +10 für Knoten zwei Kategorien höher usw.)

Schließlich ist es noch möglich, vergleichende Proben abzulegen. Dies ist zum Beispiel nötig, wenn man einen Gegner fesseln will. Man legt eine einfache Probe gegen Knoten binden ab und der Gegner muss, um sich zu entfesseln, eine Probe gegen entfesseln ablegen, wobei er den Wert, um den die Knoten binden Probe gelungen ist, als Aufschlag bekommt (bzw. den Betrag des Mislingens als Bonus).

Talentwert	Knotenarten: (Knoten ziehen sich zu, also ist eine gelungene Probe gegen Entfesseln nötig, um sie wieder zu öffnen; Steke können ohne Schwierigkeit wieder gelöst werden)
bis 8	Nur einfachste Knoten möglich. Es besteht eine 75% Wahrscheinlichkeit, dass diese sich unter Belastung lösen. (z.B. der Überhandknoten)
9-16	Etwas kompliziertere Knoten möglich, aber diese lösen sich immer noch mit 25% Wahrscheinlichkeit unter Belastung. (z.B. Achtknoten)
17-24	Hiermit kann das Seil befestigt werden, ohne das es sich unter Belastung lösen kann. Leider ziehen sich die Knoten immer noch zu.
25-32	Ab jetzt sind auch Steke möglich. Hierbei handelt es sich um Knoten, die zwar halten, sich aber nicht zuziehen. Allerdings ist nur die Befestigung des Seils an einer Öse oder ähnlichem möglich. (Webeleinstek) Weiterhin ist die feste Verbindung zweier Seile möglich (Reffknoten bzw. Kreuzknoten)
33-40	Nun ist zur Befestigung des Seils auch eine Schlinge möglich (z.B. Palstek).
41-48	Nun ist auch die variable Verbindung zweier Seile möglich (Schotstek, doppelter Schotstek).
49-56	Taue lassen sich nun mit dem Trossenstek verbinden. Außerdem können Seile sicher mit der Trompete verkürzt werden.
57-64	Um ein Seil zu spannen, sollte der Stopperstek bzw. Rollstek verwendet werden. In eine Richtung lässt sich dieser Knoten verschieben, ohne seine Haltbarkeit zu verlieren!
65-72	Um Seile sehr sauber zu verbinden, können Spleise verwendet werden. Hierzu wird das Seil aufgespeist und die einzelnen Spleise miteinander verbunden. Sowohl eine Schlinge aus einem Seil als auch die Verbindung zweier Seile ist möglich.
73-80	Ein Seil kann nun so befestigt werden, dass es vom Ende aus wieder gelöst werden kann
81-88	Zierknoten sind nun möglich (Affenzauber, Diamantknoten, Bootsmannmaatenknoten). Ein Seil kann beliebig befestigt werden.
89-99	Ab einem Talentwert von 88 gibt es pro weiterem erhöhtem Talentpunkt einen Bonus von 10 Punkten auf alle Knoten binden Proben. (für 90 also einen Bonus von 20 Punkten, für 95 einen Bonus von 60 Punkten)
≥ 100	Ab einem Talentwert von 100 erlernt man die Knoten Schrift. Jeder Punkt über 100 entspricht einen Talentwert von 10 in Lesen und Schreiben, also einer „Sprachkunde“ in Knotenschrift von 50+5.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro gelungene Probe: Ge/10 – 1W6; - 2W6; -2 W12

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 erfolgreicher Probe: Ge/10 - 2 W10; - 3 W10; - 3 W20**Laufen****Obergrenzen:** Geschicklichkeit + 0, Lebensenergie + 0

Durch dieses Talent kann der Abenteurer seine Bewegungsweite um einen Punkt pro vier (bei Zwerge und Halblingen) bzw. pro drei (alle anderen Rassen) Talentpunkte erhöhen. Weiterhin kann dieses Talent dazu verwendet werden das Ausweichen zu erleichtern. Die gewonnenen Bewegungspunkte können dazu verwendet werden, den Malus durch schwere Lasten beim Ausweichen zu korrigieren. Pro 10 gewonnenen Bewegungspunkten kann man einen verlorenen Paradedeckel ersetzen. Allerdings kann der Paradedeckel beim Ausweichen nicht über den normalen Wert erhöht werden (siehe Seite 79).

Lernwahrscheinlichkeit: keine**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 Zauberkundigen 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 Zauberkundigen 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 Zaubervermehrer erkennt jeder Zauberkundige 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 - 1 W12; - 2 W10; - 2 W20

Besondere Modifikationen vor dem Wurf auf dieser Tabelle:

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

-30: Wenn der Erkunder nicht Zaubersprüche der gleichen Quelle der Macht beherrscht wie die Sprüche auf dem Gegenstand.

-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

eine um wenigstens 10 Punkte gelungene Talentprobe führt zum Erkennen des Artefakts! Allerdings kann es dann noch **nicht** verwendet werden!! (Diese Probe sollte vom Meister verdeckt ausgeführt werden)

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, wie viele 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 jedes Mal 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!

Maße und Entfernungen schätzen

Obergrenzen: Intelligenz + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Mit Hilfe dieses Talent es kann man sehr genau die Entfernung zu einem Berg oder dem angreifenden Ogertrupp erkennen. Dieses Talent findet ebenfalls Verwendung, wenn ein Zauberkundiger herausfinden möchte, ob er mit seinem Spruch wirklich den Stein völlig auflösen kann oder nicht. Dazu sollte der Zauberer nämlich den genauen Rauminhalt des Objektes kennen. Auch Zauberkundige, 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 61). Der Meister sollte die Probe verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreichem Schätzen:

In/20 + WE/20 - 1 W6 ; - 1 W10 ; - 2 W20

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: 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 eijeiei...).

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 ungemain. 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 neben der Fähigkeit der Fortbewegung auf Reittieren ebenfalls das Wissen um die Behandlung und Pflege derselben. 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). Man kann Reittiere, bei denen sich ein negativer Talentwert Reiten ergibt, nicht verwenden! Um ein durchgegangenes Reittier zu beruhigen, muss man einen Talentwert von wenigstens 65 (inkl. riding bonus) 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 inkl. Reittier: 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: WE/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 Vollhelm trägt, kommt eine Modifikation von -25 zum Tragen. Eisenteile (eine Ketten- Platten-, Ritterrüstung), die der Schleichende trägt, geben einen Aufschlag von 10 (20, 40, 80) Punkten.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: 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 (falls keine magischen Boni nötig waren): Ge/10 + In/20 - 1 W6; - 2 W8 ; - 3 W20**Schreinern****Obergrenze:** Geschicklichkeit + 0

Mit Hilfe dieses Talent 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 38 benötigt. Einen Schrank so zusammenzubauen, dass man ihn verkaufen kann, heißt Talentwert 57 zu besitzen. Aus Rohstoffen ein Schmuckkästchen zu schreinern (Welches wenigstens 10 GS wert ist) setzt einen Talentwert von 72 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 **EINTAUSENDFACHEN** Materialwert. Ohne Tasten kann man allerdings nur Gegenstände herstellen, die den Materialwert um das Fünfhundertfache übersteigen. Ansonsten gilt für alle hergestellten Dinge: Der Wert des Gegenstandes ist der zwanzigfachen prozentualen Abweichung vom Talentwert indirekt proportional $[(TW/Probe)-1] \times 2000$. Bei Talentwert 100 und einer Probe von 75 würde der Gegenstand also 667% ($\frac{3}{4}$ 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 unterschiedlich 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 – 103	exzellenter Schwimmer, kann bis zu 50 kg bei sich haben
104 – 106	exzellenter Schwimmer; Malus für waffenloser Kampf im Wasser: 10
≥ 107	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 $(27 - [25 \cdot \text{TAW}/100])$ Ausdauerpunkte. Talentwerte, die 100 überschreiten, werden für die Berechnungen verzehnfacht ($102 \rightarrow 120$). 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 + 30, 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 \rightarrow 200). Das Navigieren auf großen Wasserflächen setzt einen Talentwert von 75 voraus. Nur nach Richtung, also ohne Karte zu Segeln, erfordert einen Talentwert von 100.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Woche Arbeit auf einem Segelschiff:

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. Dies ist die ungefährlichste Möglichkeit, seine Heldentaten berühmt zu machen und somit zum Kreis der großen Helden zu gehören.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro gelungener Probe:

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.

Seine Muttersprache beherrscht man immer mindestens mit einem Wert von 50. Steigern kann man den entsprechenden Talentwert zum halben Kostenfaktor! Wenn man bei der Erschaffung Lernpunkte auf Sprachkunde Muttersprache verteilt, so errechnet man zuerst ganz normal seinen Talentwert, teilt das Ergebnis anschließend durch 2 und darf dann noch 50 Punkte addieren.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Woche, in der die jeweilige Sprache hauptsächlich angewendet wurde: In/10 - 2 W10 ; - 4 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 Talentwertes wäre diese Rätselerei erspart geblieben. Ab Talentwert 60 kann man Spuren lesen, die bis zu 2 Tage 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: WE/20 + Ge/20 - 1 W10 ; - 2 W12 ; - 3 W20

Tanzen**Obergrenze:** Geschicklichkeit + 0

Mit diesem Talent gehört ein Charakter mit Sicherheit zu den begehrtesten und teuersten Sklaven der ganzen bekannten Welt (so man denn ein Sklave ist). 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 90) erhält (Sofern die beiden Talentwerte höher als 40 sind).

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: 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: Ge/20 + Sb/20 - 1 W10 ; - 3 W10 ; - 3 W20

Taschenspielerei

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 Diebstahlsversuch 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 abgeschlossenen Versuch (Diebstahl) bzw. pro 20 verdienter Geldstücke: Ge/10 - 1 W10 ; -3 W10 ; keine

Tauchen

Obergrenzen: Schwimmen + 0, Kondition + 0, - 10x Hydrophobie

Wer kann es sich nicht vorstellen: Von einem Gewicht in die Tiefe eines Gewässers gezogen zu werden. Es gibt dort unten keine Möglichkeit zu atmen. Für die meisten Helden ist es eine Horrorvorstellung. Für die wenigen, die dieses Talent mit einem hohen Wert beherrschen ist es schon fast eine Sucht.

Mit Hilfe dieses Talentes ist es einem Charakter möglich, sich unter Wasser mehr oder weniger gut gezielt zu bewegen. Von der Höhe des Talentes hängt sowohl die Geschwindigkeit der Unterwasserbewegung als auch die Dauer des Aufenthalts ab.

Die maximale Geschwindigkeit beträgt 2m pro Sekunde (TAW = Geschwindigkeit in Prozent). (Kleidung verringert diese Geschwindigkeit {Meisterentscheidung})

Angegeben ist jeweils die Zahl der Ausdauerpunkte, die der Taucher pro Sekunde verliert (Aus/s) und den Prozentsatz, den er durch Einatmen zurückgewinnt (%). Fallen die Ausdauerpunkte eines Tauchers auf 0, so verliert er von nun an die gleiche Menge Lebensenergie

1 – 18	Charakter hat keinerlei Taucherfahrung. (5 Aus/s; 10%). Taucher muss pro 5s eine Sb-Probe ablegen, misslingt sie, so verliert er seine restliche Aus. Ist diese zu diesem Zeitpunkt bereits 0, so wird er bewusstlos.
19 – 31	angeblicher Taucher (5Aus/s; 20%). Sb-Proben entfallen.
32 – 39	angehender Taucher (4 Aus/s; 30%). Kann mit normaler Kleidung tauchen.
40 – 57	Taucher mit etwas Erfahrung (3 Aus/s; 40%). Kann mit nicht-Eisenrüstungen tauchen.
58 – 70	erfahrener Taucher, kann andere retten (2 Aus/2; 50%). 12kg Last mitführbar. Kann mit Malus 20 waffenlosen Kampf & Dolchkampf benutzen
71 – 83	guter Taucher, (1 Aus/s; 60%) kann sperrige Dinge bergen; 20 kg Last mitführbar
84 – 100	Sehr guter Taucher (1 Aus/2s; 70%), kann bis zu 35 kg mitnehmen. Malus für waffenloser Kampf im Wasser: 10
101 – 103	exzellenter Taucher (1 Aus/3s; 80%), kann bis zu 50 kg bei sich haben
104 – 106	exzellenter Taucher (1 Aus/4s; 90%), Malus für waffenloser Kampf im Wasser: 2
≥ 107	Meistertaucher (1 Aus/5s; 95%), kann im Wasser ohne Malus waffenlosen Kampf und Dolch benutzen

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Tauchgang, bei dem die Ausdauer auf 0 fiel: Sb/10 - 1 W6; - 1 W10; - 1 W20

Tier- und Monsterkunde

Obergrenze: Intelligenz + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 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 wirst, weil dieser die Schlachtung seines Lieblingszuchtebers offensichtlich für keine gute Idee gehalten hat, wird dem Helden (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.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Abenteurer bei jeder Begegnung mit einer ihm unbekanntem Kreatur eine Probe gegen Tier und Monsterkunde ablegen kann. Gelingt diese Probe, so weiß er, um welche Kreatur es sich handelt und er bekommt vom Meister die Beschreibung der Kreatur vorgelesen. Gelingt die Probe um mehr wenigstens 10 Punkte, so bekommt er zusätzlich den Abschnitt über Verhalten zu hören. Gelingt die Probe gar um wenigstens 25 Punkte, so darf der Spieler sich die gesamte Monsterbeschreibung inkl. der Rolemasterwerte durchlesen. Sollte die Probe um wenigstens 50 Punkte gelingen, so bekommt der Spieler die Stufe der Kreatur mitgeteilt, für jeweils 10 weitere Punkte kann er sich einen beliebigen weiteren Wert nennen lassen.

Hierbei ist zu beachten, dass der Charakter für die Bestimmung der genauen Werte einer Kreatur eine Kampfrunde benötigt. Befindet sich der Charakter im Kampf, so kann er nur die Werte seines Gegners erfahren, ansonsten kann er jede Kampfrunde die momentanen Werte einer beliebigen Kreatur erfragen.

Das Talent ist auch Voraussetzung für einige andere Talente.

Will ein Charakter dieses Talent autodidaktisch steigern, so muss er die Proben für **alle** Kreaturen notieren, die im begegnet sind (nicht gelungen, gelungen um X Punkte) und den jeweiligen Talentwert, mit dem die Probe abgelegt wurde. Neue Proben sind jedes Mal zulässig, wenn der Talentwert **aktiv** gesteigert wurde [nicht autodidaktisch]. Für jeweils volle 5 Kreaturen auf seiner Liste steigt der Talentwert um 1 Punkt; ½ Punkt; ¼ Punkt.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro 5 gelisteten Kreaturen: 1 Punkt; ½ Punkt; ¼ Punkt

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 erfolgreicher Probe: 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 25 Goldstücken 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 alle Proben gegen Verkleiden verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: 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 {bei Zwergen erhöht sich der Maximalwert um 50%, allerdings werden Werte > 100 durch 10 geteilt und 90 addiert (Abrunden nicht vergessen)}

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.

Außerdem ist es einem Schmied natürlich möglich, beschädigte Waffen zu reparieren:

Sollte eine Waffe durch intensive Nutzung einen verringerten Bruchfaktor bekommen haben, so kann dies jeder Schmied in einer Schmiede reparieren. Er benötigt nur eine Probe gegen Schmieden, wobei für jeweils 2 Punkte, um welche die Probe gelingt, der Bruchfaktor um einen Punkt erhöht wird (jedoch nicht über das Maximum hinaus). Allerdings verringert sich der Bruchfaktor um weitere 5 Punkte, für jeweils 10 Punkte, um die diese Probe misslingt.

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

Wagen lenken**Obergrenzen:** Gabe + 20; Tierkunde +20

Beim Wagen lenken handelt es sich um ein unkompliziertes Talent. Bereits mit einem Talentwert von 30 kann man einen von Tieren gezogenen Wagen ohne Schwierigkeiten von einem Ort zum nächsten bringen, solange reichlich Manövrierplatz vorhanden ist und eine langsame Reisegeschwindigkeit gewählt wird. Kompliziert wird es allerdings, wenn man diese Grundvoraussetzungen nicht erfüllen will. Je geringer der Platz, je höher die Geschwindigkeit und je wagemutiger die Manöver, desto schwieriger wird es, das Fahrzeug zu beherrschen. Sollte irgendwann einmal der Talentwert für das aktuelle Manöver nicht mehr ausreichend sein, so muss der Fahrzeugführer eine Probe gegen den Talentwert ablegen, wobei der halbe benötigte Talentwert als Aufschlag auf den Würfelwurf addiert wird.

Will man also einen Wagen einfach von A nach B bringen und verfügt nicht über den benötigten Talentwert von 30 Punkten, so wird eine Probe gegen den aktuellen Talentwert mit einem Aufschlag von 15 Punkten fällig. Die folgende Tabelle gibt Aufschluss darüber, wie schwer die verschiedenen Wagentypen und Zugtiere zu kontrollieren sind:

Wagentyp	Modifikation TW	Zugtier	Modifikation TW
Baumstamm	0	Ackergaul	+20
Einspanner	0	Dromedar, Renn	-10
Hundeschlitten	+10	Dromedar, Zug	+20
Kutsche, groß	-20	Elefant	0
Kutsche, klein	-10	Esel	+5
Lastkarren, einachsige	0	Hunde	-5
Lastkarren, leicht	-10	Kamel, Bactrian	0
Lastkarren, schwer	-20	Llama/Alpaca	+5
Streitwagen, groß	-10	Maultier	+10
Streitwagen, klein	0	Mustang	-20
Sulky	+20	Ochse/Wasserbüffel	+20
		Pony	+10
		Quarterhorse	+20
		Rentier/Caribou	-10
		Schlachtross, groß	-5
		Schlachtross, klein	0
		Vollblüter	-15
		Zugpferd	+25

Bei mehr als einem Zugtier erschwert sich die Handhabung des Gespanns pro weiterem Zugtier um 5 Punkte! Nun braucht man nur noch bestimmte Manöver zu berücksichtigen, und schon kennt man den benötigten Talentwert für die gerade durchgeführte Aktion

Geschwindigkeit	Mod. TW	Situation	Modifikation TW
Trott (B x ½)	+20	Mehr als 3x Wagenbreite	+20
Schritt (B x 1)	+10	Mehr als 2x Wagenbreite	0
Langsamer Trab (B x 1½)	+5	Mehr als 1½x Wagenbreite	-10
Trab ((B x 2)	0	Weniger als 1½ Wagenbreite	-20
Schneller Trab (B x 3)	-5	Geradeaus	+10
Galopp (B x 4)	-10	Kurven	-5
Rasender Galopp (B x 5)	-20		
Gelände		Bogenschluss erlauben: Probe gegen nicht benötigten Talentwert, bei misslingen Fehlwurf als Malus	
Flach / Bergauf	0		
Bergab	-5 bis -40		

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Probe: Wagen lenken/5 - 1 W6; - 2 W10; - 2 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 11) besitzt, so bekommt man einen Bonus von 25 Punkten auf dieses Talent.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Vorhersage: 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.: Feuer anzünden ohne mitgeführte Hilfsmittel, Auswahl und Einrichten eines guten Lagerplatzes, ohne das die Helden durch den nächsten Regenguss von dem zum Fluss angeschwollenem Bach weggeschwemmt werden, wobei natürlich viele, viele Gegenstände verloren gehen können...

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Misserfolg: In/20 + WE/20 - 1 W6; - 1 W12; - 2 W20**Wissen um die Physik****Obergrenzen:** Intelligenz + 0; Gabe + 20

Mit Hilfe dieses Talents kann man einfache physikalische Gesetze erlernen. Bei diesem Talent ist es so, dass man für jedes Gesetz, das man erlernen will, sieben Talentpunkte aufbringen muss. Weiterhin muss beachtet werden, dass man ein Gesetz einer höheren Kategorie erst erlernen kann, wenn man mehr Gesetze der nächst niedrigen Kategorie bereits kennt. (Ein Wissender der Physik muss also immer mindestens ein n+1 Gesetze der Kategorie 1 erlernt haben, um das n. Gesetz der Kategorie 2 zu erlernen)

Shea vom schwarzen Turm möchte unbedingt das Gesetz der Hydrodynamik erlernen (Kategorie 3). Hierzu muss er aber bereits 2 Gesetze der Kategorie 2 beherrschen. Um zwei Gesetze der Kategorie 2 zu erlernen, muss er 3 Gesetze der Kategorie 1 kennen. Da er sich gerade eben erst der Physik zugewendet hat, wird es ein langer Weg werden.

Folgende physikalischen Gesetze können erlernt werden:

Kategorie 1:

- Auftrieb:** Das ist das einfachste Gesetz von allen: was leicht ist, schwimmt (z.B. Hexen); was schwer ist, geht unter (z.B. Zwerge)
- Flaschenzüge:** Bei diesem Gesetz spielt es eine große Rolle, dass Arbeit sich aus Kraft mal Weg zusammensetzt. Wer nicht über viel Kraft verfügt, muss halt einen langen weg zurücklegen.
- Hebelgesetze:** Ein ziemlich einfaches Gesetz: wer am längeren Hebel sitzt, braucht weniger Kraft aufzuwenden.
- Schiefe Ebene:** Ebenfalls ein recht einfaches Gesetz. Irgendwie rutscht immer alles in die Richtung, in die das Wasser fließt.
- Schrauben als Bewegungsmechanismen:** Wenn man es erst mal begriffen hat, ist es einfach: wenn ich drehe, kannst Du nicht stark genug dagegen drücken.
- Schwerkraft:** das einfachste Gesetz der Kategorie 1: lasse ich etwas fallen, dann fällt es nach unten. Dennoch bekommt jeder, der dieses Gesetz beherrscht, einen Bonus von 20 auf seinen Pool bei ballistischen Schüssen.
- Überdruck** Dieses Gesetz ist schon ziemlich schwer. Wenn man viel Gas oder Flüssigkeit in einen Behälter drückt, wird er irgendwann platzen.

Unterdruck Dieses Gesetz ist das schwerste der Kategorie 1. Wenn man zwei Schalen zusammendrückt und einen Zauberer bittet, das Gas im Inneren verschwinden zu lassen, kann man sie anschließend nicht mehr auseinander ziehen!

Kategorie 2:

Dichte von Flüssigkeiten: So unglaublich es auch klingt: 1 Liter Quecksilber ist schwerer als 1 Liter Wasser. Aber was kann ich damit anfangen?

Haftreibung / Gleitreibung: Wenn ich das Gesetz der schiefen Ebene erlernt habe, kann ich es mit diesem wieder außer Kraft setzen. Widersinnig, oder?

Impulserhaltung: Eigentlich erlernt jeder Zwerg das in der Grundschule: Treffe ich meinen Gegner mit einem Hammer, wird er zurückgeschleudert. Hier kann man lernen, wie das in der Theorie funktioniert.

Lichtbrechung: Die Theorie für die erfolgreiche Speerjagd nach Fischen.

Magnetismus: Dieses Gesetz hat viel mit dem Gesetz Unterdruck zu tun. Nimmt man zwei magnetische Schalen und drückt sie zusammen, kann man sie anschließend nicht mehr auseinander ziehen. In dieser höheren Kategorie braucht man noch nicht einmal einen Zauberer.

Massenträgheit: Bezieht sich nicht direkt auf Zwerge, hat aber viel mit einem rasenden Zwergeninfanteristen zu tun. Kommt er einmal in Fahrt, ist er durch nichts mehr zu bremsen.

Reflexion: Bleiben wir beim Zwergeninfanteristen: Nach diesem Gesetz müsste er im gleichen Winkel von einer Wand abprallen, mit dem er auf die Wand zuläuft.

Kategorie 3:

Hydrodynamik: Wird der Fluss schmaler, so wird er auch reißender!

Längenausdehnung von Feststoffen: Diese Theorie besagt, dass ich aus meinem Messer ein Schwert machen kann, wenn ich es erwärme. Wird dann aus meinem Schwert ein Messer, wenn der Winter kommt?

Raumausdehnung von Flüssigkeiten und Gasen: Feuer unter einem vollen Topf führt dazu, dass die Suppe überkocht.

Lernwahrscheinlichkeit: keine

Wissen vermitteln**Obergrenzen:** Selbstbeherrschung + 20

Dieses Talent wird von jedem Lehrer benötigt, um einem Schüler auf professionelle Art und Weise das eigene Wissen zu vermitteln. Die meisten Helden, die man in einer Fantasywelt findet, sind der Vermittlung ihres Wissens an andere nicht abgeneigt, möchten aber keine Zeit dafür opfern. Mit Hilfe dieses Talentes ist es ihnen zumindest möglich, die aufzuwendende Zeit auf ein Minimum zu begrenzen.

Man kann mit diesem Talent folgendes lehren:

- Zaubersprüche und Grundattacken/ -paraden bis zum Talentwert
- Talente und Fertigungsboni für Elementenangriffe bis zum doppelten Talentwert
- Waffenpools bis zum vierfachen Talentwert

Neben der Obergrenze des zu vermittelnden Wissens erhöht sich mit dem Talentwert auch die Wahrscheinlichkeit der Wissens Vermittlung. Falls ein Lehrer einen Talentwert von unter 50 hat, so muss er eine Probe gegen seinen doppelten Talentwert ablegen, ob die Lehrprobe erfolgreich war. Misslingt diese Probe, so bekommt der Schüler auf seinen Lernwurf den Fehlwurf als zusätzlichen Malus!

Schließlich wird die Zeit, die ein Lehrer benötigt, um einem Schüler etwas beizubringen, ebenfalls von diesem Talent beeinflusst. Bei einem Talentwert von 1 kann ein Lehrer seinem Schüler 1 Punkt auf ein Talent bzw. einen Poolpunkt pro Tag beibringen. Für einen erhöhten Talentwert um jeweils 10 Punkte erhöht sich diese Zahl um jeweils einen weiteren Punkt pro Tag.

Einen Zauberspruch zu vermitteln dauert 5 Tage. Bis zu einem Talentwert von 50 verringert sich diese Zeit um einen Tag pro 10 angefangene Talentpunkte.

Lernwahrscheinlichkeiten: Pro erfolgreicher Probe: Sb/20 – 1 W6; 1 W12; 2W12

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 Zechenprobe wird jedes Mal fällig, wenn eine **Konditionsprobe** erschwert um die aufgenommene Menge an reinem Alkohol in ml misslingt. (Pro Glas eine Probe). Ab der zweiten Zechenprobe gibt es einen Malus von 5 Punkten. Dieser Malus erhöht sich bei jeder weiteren Probe um jeweils 5 Punkte. 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. Falls der Ansprechpartner die entsprechende Zeichensprache nicht versteht, so reicht eine gelungene Probe aus, um ihm einfachste Dinge zu erklären. Die Verständigung über komplexe Zusammenhänge ist dann nicht möglich.

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

Erläuterungen zur Tabelle der Talente

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

Auf den Namen des Talents folgt der Kostenfaktor, der beim Steigern des Talentes benötigt wird. (Er ist für Menschen um 50 Punkte und für Halblinge um 75 Punkte niedriger). Darauf folgt meistens eine Anzahl von Kreuzen, die angeben, ob und wie weit ein Talent autodidaktisch gesteigert werden kann. Ein Kreuz bedeutet, dass das jeweilige Talent bis 20 autodidaktisch gesteigert werden kann, zwei Kreuze weisen auf die Möglichkeit hin bis 40 und drei Kreuze schließlich bis 60 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 Maximalwert festgelegt, auf den das entsprechende Talent gesteigert werden darf, wobei dieser Wert für Halblinge um weitere 25% erhöht wird. Allerdings entfallen diese Erhöhungen der Obergrenzen ab einem Wert von 90 bzw. 100 (bei Halblingen).

Durch diesen Maximalwert wird unter anderem festgelegt, wie gut das entsprechende Talent beherrscht wird, ohne erlernt worden zu sein (10% des Maximalwertes). 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 39).

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 zwar nicht erfolgreich war, er aber bei einem zweiten, direkt folgenden, Versuch nur noch eine Probe gegen pA ablegen muss. Trotz seiner Verstimmung versucht er es noch mal: 12. Na bitte, geht doch. Ob ihm der erhöhte Diplomatiwert allerdings wirklich viel nutzen wird, bleibt abzuwarten.

Tabelle der Talente

Talent	Kf	lernen	Obergrenzen	Talent	Kf	lernen	Obergrenzen
Abrichten	150	xxx	Tierk.(0) & Gabe(30)	Maße schätzen	100	xxx	In(0) & W/E(0)
Akrobatik	80	xxx	Ge(0)	mag. Dinge erkunden und			Gabe(20) & Glaube(20) & In(20)
Alchimie	300	xx	In(0) & Rechnen(20)	Runen lesen	300	xxx	Geist(20) & W/E(0) & Ge(0)
Ausdauer	300	xx	Kr(0) & Le(0)	Meucheln	350	xxx	Ge(0) & Kr(12) & W/E(12) Re(20) & Sb(12)
Ballista & Katapulte bedienen	50	xxx	Ge(0) & Kr(25) & Maße schätzen(30)	Minnekünste	50	xxx	Ge(20) & pA(0)
Bekehren	100	xx	In(20) & Pa(8) & Glaube(0)	Nahrung finden & Pflanzenkunde	175	x	In(0) & W/E(20)
Beschatten	80	xx	Re(16)	Rechnen	50		In(0)
Blindkampf	150		Re(0) & WE(0)	Reiten	125	xx	Ge(0)
Diplomatie	200		pA(0) & In(10) & Aus(30)	Richtungssinn	125	xx	W/E(0) & In(0)
Entfesseln	100	xxx	Sb(25) & Ge(0) jeweils - 5x Klaustrophobie	Schleichen	200	xxx	Ge(0) & Sb(15)
Etwas verbergen	50	xx	Ge(0) & W/E(0)	Schlösser öffnen	150	xxx	Ge(0) & In(22)
Fallen stellen/Jagen	75	xxx	Tierk.(30) & Ge(12) W/E(10)	Schreinern	80	xx	Ge(0)
Feilschen	150	xx	pA(12) & Wert schätzen(40) - 5x Goldgier	Schwimmen	120	xxx	Ge(0) - Hydrophobie
Feinschmiedekunst	80	xx	Ge(0)	Segeln	125	xx	Ge(30) & Richtungs(30) jeweils - 5x Hydrophobie
Fernkampf v. Pferd	125	xxx	Reiten(0) & Waffenpool(20)	Singen, Musizieren & Legenden erzählen	100	xxx	Ge(0) & pA(5) & W/E(20)
Fischen/Angeln	50	xxx	Ge(0) & Sb(25) & W/E(10)	Sprachkunde	125	xx	In(0)
Foltern	75	xxx	Ge(7) & W/E(0)	Spuren lesen	150	xxx	W/E(0)
Gassenwissen	200		In(10) & pA(0) & W/E(15)	Tanzen	45	xxx	Ge(0)
Gefahren erkennen	400		W/E(-10)	Tarnen	140	xxx	Ge(0) & Sb(20) & W/E(30)
Geheimfächer finden	200	xxx	Ge(10) & W/E(0)	Taschenspielerei	200	xx	Ge(0) - 10x Goldgier
Geschichtswissen & Legendenkunde	300	xxx	7 Untertalente In(20), WE(20)	Tauchen	60	xxx	Schwimm.(0) & Kond.(0) jeweils - 10x Hydrophobie
Gewichte & Werte schätzen	150	xx	In(0) & W/E(0)	Tier- & Monsterkunde	200		In(0)
Glücksspiel	150	xxx	Ge(0)	Überreden und Überzeugen	180	xxx	In(14) & pA(0)
Heilung	400	xxx	Pflanzenkunde(20)	Verkleiden	80	xxx	Ge(0) & In(12) & Sb(20)
Heraldik	30	xxx	W/E(10)	Waffenbau	200	xxx	Ge(0) & Kr(0) - 5x Angst vor Feuer
Himmelskunde	125	xx	In(0) & W/E(0)	Wagenlenken	100	xxx	Gabe(20) & Tierk.(20)
Kampf in Rüstung	200	xx	Kr(0) & Ge(20)	Wettervorhersage	50	xxx	In(0) & W/E(0)
Kampfkoordination	200		Ge(0) & Sb(25)	Wildniskenntnisse	50	xxx	In(20) & W/E(0)
Kampf zu Pferd	125	xxx	Reiten(0) & Waffenpool(0)	Wissen Physik	225		In(0) & Gabe(20)
Klettern	150	xx	Ge(0) & Kr(20) jeweils - 5x Höhenangst	Wissen vermitteln	80	xxx	Sb(20)
Knoten binden	75	xxx	Ge(0)	Zechen	75	xxx	Kondition(0) & Le(0)
Kochen	50	xxx	Ge(0)	Zeichensprache	50	xx	In(0)
Laufen	200		Ge(0) & Le(0)				

Das Magiesystem

Das Magiesystem für unser Rollenspiel wurde von dem Regelsystem für das Rollenspiel RoleMaster übernommen. Trotz vieler nötiger Anpassungen entspricht es noch in großen Teilen dem originalen System, welches in dem Buch der Magie⁵¹ nachgelesen werden kann. Da es keinen Grund gibt, das vollständige Buch abzuschreiben, haben wir uns auf die grundlegenden Regeln und alle Änderungen beschränkt, die wir am Originalregelwerk vorgenommen haben. 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. Hierbei können keine⁵² Sprüche ausgelassen werden. 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:

- **Offene**-Spruchlisten in jeder Quelle der Magie, die von jeder Zunft derjenigen Quelle gelehrt werden.
- **Geschlossene**-Spruchlisten in jeder Quelle der Magie, die nur von bestimmten Zünften derjenigen Quelle gelehrt werden.
- **Grund**-Spruchlisten, die nur von Angehörigen der jeweiligen Zunft gelernt werden können.
- **Basis**-Spruchlisten sind Spruchlisten, auf die sich ein Magiekundiger spezialisiert hat. Er kann sie leichter erlernen. Halbzauberer können sich auf 4 Listen spezialisieren, reine Zauberkundige und Hybridzauberer können sich auf 6 Listen spezialisieren.
- **Böse**-Spruchlisten in jeder Quelle der Magie, die nur von bösen Charakteren gelernt werden können.

Definitionen

Hier sind einige der wichtigsten Ausdrücke des Magiesystems erklärt. Die Erklärungen für weitere Ausdrücke finden sich in den jeweiligen Abschnitten.

Göttermagie - Eine der drei Quellen der Magie

Grundmagie - Eine der drei Quellen der Magie.

Mentalmagie - Eine der drei Quellen der Macht.

Hybridmagier - Ein Zauberkundiger, der seine magische Energie aus zwei 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 Ziel angreift, jedoch kein Elementenzauber ist.

⁵¹ RoleMaster – Buch der Magie – ISBN 3 – 89260 – 201 – 8

⁵² Es ist dem Meister freigestellt, bestimmte Sprüche aus einer Spruchliste zu streichen oder abzuwandeln. (z.B. kann er das Erlernen der Sprüche „Schwarze Magie“ (Zauberer Grundliste) mit der Auflage verbinden, daß der Charakter anschließend als böse eingestuft werden muß. Spielern, die dies verhindern wollen, kann er freistellen, die entsprechenden Sprüche der Liste zu überspringen.

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 folgenschweren Konsequenzen.

Zauberpunkte - Magische Energie, mit welcher der Zauberkundige seine Zauber auslöst.

Magische Energie

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

Magieschema



Urenergie

Die Urenergie ist die ultimative Quelle aller Arten magischer Energie in allen Existenzebenen. Diese Art der Magie ist ein grundlegender Bestandteil der Existenzebenen. Urenergie ist eine Grundkomponente des ätherischen Raumes, der alle Existenzebenen umspannt. Wenn die Urenergie 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 Zauberpunkte bestehen, mit denen Zauberkundige Magie wirken.

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 Urenergie leiten sich alle anderen magischen Energien ab.

Alte Magie

Die alte Magie nutzt die Urenergie direkt, bevor sie deponiert oder genommen wird. Diese Methode ist in gewisser Weise ähnlich zu den anderen Formen der Magie, da sie alle zur Urenergie 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

Bei Erzmagiern addieren sich die Einschränkungen der drei Magiebereiche. Falls eine Einschränkung in mehreren Magiebereichen vorhanden ist, so gelten jeweils die stärkeren Auflagen.

Grundmagie (Essenzmagie)

Die *deponierte* Urenergie, die fast alles in allen Existenzebenen und darüber hinaus durchdringt, wird Grundmagie genannt. Zur Erinnerung: Der Unterschied ist, dass Urenergie den ätherischen Raum durchdringt, und Grundmagie nur *deponierte* Urenergie ist, sozusagen immobilisierte Urenergie. Ein Zauberkundiger der Grundmagie sammelt diese deponierte Energie und formt sie zu Zaubersprüchen durch das Benutzen der Werkzeuge der Zauberspruchlisten. Wenn in einer Gegend keine deponierte Urenergie (oder gar auf einer ganzen Existenzebene) vorhanden ist, so werden die gespeicherten Zauberpunkte (im Zauberkundigen 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 umfassen die direkte Manipulation der Elemente und anderer Kräfte der Natur.

Einschränkung

Je mehr unbelebtes Material ein Zauberkundiger der Grundmagie 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 Grundmagiespruch einsetzt. Wenn die Mitwirkung mehrerer Personen notwendig wird, damit ein Grundmagiezauber wirksam werden kann, gilt diese Einschränkung für sämtliche Beteiligten.

Göttermagie (Leitmagie)

Den Zauberern der Göttermagie wird die Urenergie gegeben; gewöhnlich dient ein Gott oder anderes höheres Wesen als `Spender` der Energie. Die Götter erhalten die Energie auf verschiedene Arten, während die Anwendung der Göttermagie durch ihre Schützlinge meistens gleich abläuft. Die Urenergie wird zu Zauberpunkten 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 Zauberpunkte, bis die Verbindung wieder hergestellt wurde. Es besteht auch die Möglichkeit, dass die Energie, die von dem Gönner auf den Empfänger übertragen, verringert oder gestoppt wird, wenn der Transfer durch ein Feld hindurchgeht, das Urenergie 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 Zauberkundiger wahrlich von einem anderen Wesen abhängt, da er nur von seinem Gott die Energie erhalten kann. Sollte dieser mal schlechte Laune haben oder gar sterben, bekommt der Zauberkundige keine Zauberpunkte mehr, was ihn in ziemliche Schwierigkeiten stürzen dürfte. Wenn andererseits der Zauberkundige direkt den Bedürfnissen seines Gottes (o.ä.) dient, könnte er sich mit einer `Extraportion` Zauberpunkten 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 Urenergie, die in ihm selbst ist, 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 Zauberkundigen. Wenn ein Zauberkundiger ein Gebiet betritt, das ohne Urenergie ist, so behält er seine Zauberpunkte, kann sie aber nicht regenerieren. Erst wenn er wieder ein Gebiet mit Urenergie 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 wirkt. Wegen ihrer fokussierten Natur betreffen die Zauber jedoch zumeist nur den Zauberkundigen 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 Zauberkundige, welche die Fähigkeit haben, die Prinzipien und Energien zweier verschiedener Quellen der Macht (Grundmagie, Göttermagie, Mentalmagie und Elementenmagie) zu nutzen. Diese Zauberkundigen 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 Zauberkundigen 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.

Prosaische Magie

Prosaische Magie ist keine eigene `Quelle der Macht`. Sie 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 einfache Effekte bewirkt. Alle mindestens durchschnittlich intelligenten Wesen können die prosaische Magie verwenden. 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.

Einschränkung

Es gibt keinerlei Einschränkungen.

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 Zauberkundiger 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 "geschlossenen" 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, welche 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, 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, welche 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 fundamentalen Ebene als die des Magiers. Er besitzt ein tiefgehendes Verständnis der Kräfte der Natur, die alle Dinge umgeben, und einige einzigartige 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 Zauberkundiger. Er reicht zurück in die Zeit der alten Magie, als die Magie noch nicht in die drei Quellen der Macht aufgeteilt war. Seine Zaubersprüche berühren alle Teilaspekte der Magie. Erzmagier sind heutzutage sehr selten auf unserer Welt anzutreffen.

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. Zauberkundige, 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 (Attentate, Spionage, Infiltration 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 aus dem Nachweis seiner Waffenfertigkeiten, Reitfähigkeiten und seiner körperlichen Leistungsfähigkeit 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 wirken. Er ist eine Art Mischung aus Barde und Dieb.

Magischer Detektiv

(Göttermagie) Der magische Detektiv ist ein Halbzauberer, dessen magische Fähigkeiten mit dem Entdecken, Analysieren, Abschätzen, Flüchten und Erfassen der Vergangenheit und Zukunft zu tun haben.

Weißer Mondmagier**Grauer 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`, zerstörerische Seite der Macht.

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 meistgefürchteten Gegner. 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 Ritter

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

Totenbeschwörer

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

Durchführung eines Zauberspruchs

Die Zeit die man braucht, um einen Zauber zu werfen

Die für einen Spruch benötigte Zeit hängt vom Verhältnis der Spruchstufe des höchsten Spruchs der entsprechenden Liste und des zu sprechenden Zaubers ab. Einige Sprüche werden mit der Zeit einfacher, was durch den Vergleich der Stufen dargestellt wird. Nach Durchführung eines Zauberspruchs braucht der Zaubernde 2 Sekunden, bis er sich soweit gesammelt hat, dass er aufs Neue magische Aktivitäten aufnehmen kann.

Während der Spruchvorbereitungszeit muss der Zauberkundige sich konzentrieren und ist relativ inaktiv. Er darf nur 25% seiner normalen Aktivitäten ausführen. Während die Wirkung eintritt darf er nur 50% seiner Aktivitäten ausführen (= halbe Bewegungsweite). In den 2 Sekunden nach Ausführung eines Zaubers kann der Zaubernde normal agieren, allerdings müssen sich seine magischen Fähigkeiten noch erholen, so dass sich seine momentane AZP um 100 in der ersten und 50 in der zweiten Sekunde erhöht.

Die Zaubersprüche werden in vier Klassen unterteilt:

* – Zauber

Für diese Sprüche braucht der Zauberkundige nur 3 Sekunden. Die Wirkung tritt sofort ein und dauert 1 Sekunde, danach braucht der Zauberkundige nur noch die üblichen 2 Sekunden, um sich zu sammeln.

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.). Die Art eines Sternzaubers berechnet sich wie bei allen anderen Zaubern aus dem Verhältnis zwischen der Stufe des höchsten Spruches der entsprechenden Liste und der Stufe des zu sprechenden Zaubers.

Zauber der Kategorie leicht

Für diese Sprüche braucht der Zauberkundige nur 1 Sekunde bis zum Eintritt der Wirkung. Er benötigt keinerlei Vorbereitung und man braucht für die Durchführung des Zaubers eine Sekunde. Die Wirkung des Zaubers tritt also in Sekunde 2 ein. Danach benötigt er die üblichen zwei Sekunden, um sich zu erholen. Zauber der Kategorie leicht sind wenigstens sechs Stufen unter der Stufe des höchststufigen erlernten Spruches der entsprechenden Liste. (Hat ein Zauberkundiger also den Zauber der Stufe 11 der entsprechenden Liste erlernt, so kann er alle Zauber der Stufen 1 bis 5 als *leicht* sprechen.)

Zauber der Kategorie mittel

Für diese Sprüche braucht der Zauberkundige eine Vorbereitungszeit von 4 Sekunden, eine Sekunde für die Durchführung, so dass die Wirkung in der Sekunde 6 eintritt. Danach benötigt er die üblichen zwei Sekunden, um sich zu erholen. Zauber der Kategorie mittel haben Spruchstufen von 3 bis 5 unter der Stufe des höchststufigen erlernten Spruches der entsprechenden Liste. (Für einen Zauberkundigen, der den Spruch der Stufe 14 einer Liste erlernt hat, kann also alle Sprüche der Stufen 9 bis 11 als *mittel* sprechen)

Zauber der Kategorie schwer

Für diese Sprüche braucht der Zauberkundige eine Vorbereitungszeit von 8 Sekunden, eine Sekunde für die Durchführung, so dass die Wirkung in der Sekunde 10 eintritt. Danach benötigt er die üblichen zwei Sekunden, um sich zu erholen. Zauber der Kategorie schwer sind Sprüche mit Spruchstufen gleich oder bis 2 Stufen unter der des höchststufigen erlernten Spruches der entsprechenden Liste (Für einen Zauberkundigen, der den Spruch der Stufe 9 einer Liste erlernt hat, wären dies also die Sprüche der Stufen 7 bis 9.)

Übersicht der Zauberzeiten

Zeit in Sekunden	*-Zauber	“leichte“ Zauber	“mittlere“ Zauber	“schwere“ Zauber
1	Wirkung	Durchführung	Vorbereitung	Vorbereitung
2	Erholung	Wirkung	Vorbereitung	Vorbereitung
3	Erholung	Erholung	Vorbereitung	Vorbereitung
4		Erholung	Vorbereitung	Vorbereitung
5			Durchführung	Vorbereitung
6			Wirkung	Vorbereitung
7			Erholung	Vorbereitung
8			Erholung	Vorbereitung
9				Durchführung
10				Wirkung
11				Erholung
12				Erholung

Das fachgerechte Zaubern

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

- 1) Der Spruch muss die entsprechende Anzahl Sekunden vorbereitet werden (Nur *mittlere* und *schwere* Zauber).
- 2) Für Sprüche der Grundmagie muss der Zauberkundige eine Hand frei haben, keine schwere Rüstung tragen, keinen Helm tragen, weniger als 10kg organisches Material und weniger als 5Kg metallisches Material an sich haben.
- 3) Für Sprüche der Göttermagie muss der Zauberkundige eine Hand frei haben, keine Metallrüstung tragen, keinen Metallhelm tragen und weniger als 5kg metallisches Material an sich haben.
- 4) Für Sprüche der Mentalmagie muss der Zauberkundige 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 218 in der Spalte *Nichtangriffssprüche* nach.

Angriffszauber

Angriffszauber beinhalten alle Zauber, die weder Nichtangriffszauber (siehe Seite 134) noch Elementenangriffszauber (siehe Seite 138) 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 136 oder Seite 197) für den angreifenden Zauberkundigen entschieden, dessen Ergebnis auf der Angriffsspruchmodifikationstabelle (siehe Seite 198) nachgeschlagen wird. Der anschließende offene

Widerstandswurf (siehe Seite 137 oder Seite 197) für das Ziel wird mit dem Ergebnis auf der Angriffsspruchmodifikationstabelle modifiziert. Das Ergebnis des modifizierten Widerstandswurfes zeigt auf der Magieresistenztabelle (siehe Seite 198) 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 Zauberpatzer

bei 96-00 wird das Ergebnis unmodifiziert nachgeschlagen.

bei 03-95 wird das Würfelerggebnis folgendermaßen modifiziert:

Stufe des Zaubers Bei reinen Zauberkundigen und Hybridzauberern wird das Würfelerggebnis um 1 pro Stufe des Zauberspruchs 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 nötig wäre, so erhält er für jede zusätzliche Sekunde einen Bonus von einem Punkt auf den Angriffswurf (maximal 20).

Entfernung Die Entfernung zwischen Zauberkundigen 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 Angriffsspruchtabelle (siehe Seite 197) 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 Angriffsspruchtabelle (siehe Seite 197) 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, dass ein Opfer einem sehr schwachen Zauber erliegt oder einem sehr starken Zauber widersteht.

Dieser offene W100 Wurf wird folgendermaßen modifiziert:

Ergebnis des Angriffswurf Der Angriffsspruch wird wie auf Seite 136 beschrieben modifiziert und das Ergebnis auf der Angriffsspruchmodifikationstabelle auf Seite 198 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 Tabelle zur Magieresistenzwurfmodifikation auf Seite 197 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 Zauberkundigen und des verteidigenden Opfers auf der Magieresistenztabelle (siehe Seite 198) 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 46. -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, hätte er zum Widerstehen eine 85 benötigt. 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 Kategorie davon abhängt, wie schlecht er dem Zauber widerstanden hat. In diesem Fall bekommt der Bogenschütze einen kritischen Treffer der Kategorie "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 Kategorie mit einem geschlossenen W100 Wurf nochmals gewürfelt.

*Der Bogenschütze in unserem Beispiel muss nun einen kritischen Treffer durch Zerstörung der Kategorie A auswürfeln. Er würfelt eine 98. Oh, Oh. 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 Kampfrunden (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, welche die jeweilige Rüstung des Opfers berücksichtigt.

Elementenangriffsspruch

Für einen 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 Zaubers Bei reinen Zauberkundigen und Hybridzauberern wird das Würfelergebnis um 1 pro Stufe des Zauberspruchs 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 Zauberkundigen modifiziert. Die genauen Werte können auf der Elementensprüche Modifikationstabelle (siehe Seite 199) nachgeschlagen werden. Sie liegen zwischen +50 und -25.

Fertigkeitsbonus für Bolzen Jedem Anwender von Elementarmagie steht die Möglichkeit offen, Fertigkeitsboni für Bolzen zu erlernen (siehe Seite 145). Diese Fertigkeitsboni werden an dieser Stelle zum Wert des Angriffszauber addiert.

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

Entfernung Die Entfernung zwischen dem Zauberkundigen 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 199) 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 Zaubernenden 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 in Deckung gegangen ist, so bekommt er statt des Reaktionsbonus einen Bonus für Deckung.

Deckung Falls das Opfer eines Elementenangriffs rechtzeitig in Deckung gehechtet ist (z.B. hinter einen Baum oder eine Mauer), bekommt es einen Bonus von 60 bzw. 30 Punkten. 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 Zaubernenden 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 200 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 218 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 Zauberkundigen als ein Patzer, aber irgendwie auch noch nicht 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 ja auch Trefferpunkte genannt werden).

kritische Treffer Das beste Ergebnis für den Zaubernenden 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 Kategorie des kritischen Treffers wird durch den Buchstaben und die Art wird unter der entsprechenden Angriffstabelle angegeben.

Kritische Treffer

Die Kategorie 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 205) durchgeführt. Jede kritische Treffer Tabelle hat 5 Spalten, welche die jeweiligen Kategorien 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 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 Widerstandswurf 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, der Charakter gestorben ist oder X W6 Runden vergangen sind (3 Schadenspunkte pro Kampfrunde halten also 3 W6 Kampfrunden an).

... mit -X (z.B.: Gegner kämpft mit -30). Dies bedeutet, dass 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 217) 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 (junge, erwachsene und 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 217) 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 Kategorie A werden ignoriert. Wurde ein Treffer der Kategorien 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 Kategorien D und E bewirken einen kritischen Treffer bei einer Übergroßen Kreatur. Treffer der Kategorien 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 werden 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 Lebewesens 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 Zaubermultiplikatoren als +5 pro x1, bei Zaubervermehrern als +5 pro zusätzlichem Zauber)
- ↳ Wird der Gegenstand sowohl von jemandem getragen und ist magisch, so wird die höhere Magieresistenz genommen.
- ↳ Wenn nichts hiervon zutrifft, ist die Magieresistenz gleich Stufe 1.

Außerordentliche Zauberpatzer (AZP)

Außerordentliche Zauberpatzer sind Patzer, die nicht durch den Wurf für das Gelingen des Zaubers herrühren, sondern durch Aufschläge, die der Zauberkundige 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 Zaubers sein.
- ↪ Für Sprüche der Grundmagie muss der Zauberkundige 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 Zauberkundige 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 Zauberkundige eine Hand frei haben und darf keine Kopfbedeckung tragen.

Immer wenn ein Spruch gesprochen wird, werden die außerordentlichen Zauberpatzermodifikationen (AZP-Modifikationen) angewendet (siehe Seite 144). 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**

6 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 des Zauberkundigen	AZP - Modifikation	Grund- und alte Magie AZP	Göttermagie AZP	Rüstungsklass e Magie
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 jedem wahrgenommen werden können, der über das angeborene Talent Zauberlärm hören (siehe Seite 85) verfügt. 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.

Also: Distanz, über die man den Zauberlärm hören kann = (Stufe)³ : 10 m

Fertigkeitsbonus für gezielte Elementenangriffe

Jedem Anwender von Elementenangriffen ist es freigestellt, einen Fertigungsbonus für seine Elementenbolzen zu erlernen, sofern er Zugang zu dem entsprechenden Zauber hat. Wichtig hierbei ist, dass der Fertigungsbonus für jede Bolzenart erneut gelernt werden muss. Der Fertigungsbonus für gezielte Elementenangriffe kann sowohl für Bolzen verwendet werden, die selbst gezaubert wurden, als auch für Bolzen, die aus einem Gegenstand gezaubert werden. Dieser Fertigungsbonus wird wie ein Talent bzw. eine Waffe gesteigert. Die Obergrenze hierbei ist für reine Zauberkundige (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 Zauberkundigen. 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 (schwarze 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 Zauberkundige aus den Sprüchen der schwarzen Magie einen auswählen oder nur ganz bestimmte benutzen (Absprache mit dem Meister).

Name	Reichweite	Widerstandswurf Modifikation	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 Gesichtsgegend 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 Zauberkundigen 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 Urenergie. 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 Urenergie 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 Zauberkundige kann die Sprüche aus dem Buch lernen, 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 entweder eine AZP (die gerade aktuell ist) um 25 oder der Zauber kann eine oder gar zwei Schwierigkeitsstufen leichter gesprochen werden (je nach Qualität des Zauberbuchs).
- ↳ Allerdings dauert der Zauber bei Verwendung eines Zauberbuchs länger: Aus Sprüchen der Klasse I werden so Sprüche der Klasse II, und aus Klasse II Sprüchen werden Klasse III Sprüche, Sternsprüche werden zu Klasse I Sprüchen.

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 Zauberkundigen durch irgend etwas außergewöhnliches alarmiert wurden. Beide Sprüche sollten in diesen Fällen unterbewusst wirken, also ohne das Zutun des Zauberkundigen.

Kräuter und Pflanzen Sprüche

"Kräuter verzaubern" und "Kräuter meistern" erhöhen die Heilkraft von Kräutern. Es wird entweder die Anzahl der Dosierungen oder die Wirkung um den jeweiligen Faktor erhöht. 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 mit der Herstellung des Gegenstands verbringt.

Gewichtsbegrenzungen für Bewegungszauber

Bewegungssprüche (Fliegen, Levitation, Teleportation u.ä.) können normalerweise bis zu 150% des Gewichts des Zauberkundigen heben / transportieren. Für jeweils weitere 20% des Gewichts des Zauberkundigen wird dem Zauber eine AZP von 5 aufgeschlagen. Ein 100 kg schwerer Zauberkundiger kann also Dinge von bis zu 50kg Gewicht mit sich führen. Für 70 kg bekäme er eine AZP von -5, für 90 kg eine AZP von -10 usw..

Tod und Wiederbelebung

Wenn in einem Körper kein Leben mehr ist, verlässt die Seele den Körper circa 2 Minuten nach Eintritt des Todes (mit einem Absolutionsspruch sofort). Um den Toten wiederzubeleben muss als aller erstes 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?). Hat die Seele den Körper noch nicht verlassen (2 Minuten), so kann sie mittels Lebenserhaltungszaubern im Körper zurückgehalten werden. Nach Heilung der Wunden befindet sich der Körper in tiefer Bewusstlosigkeit.

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 zumindest 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 Zauberklasse und mögliche Magieresistenzmodifikationen übereinstimmen. In den Zauberlisten auf <http://www.muinimula.de> sind diese Zaubersprüche dadurch gekennzeichnet worden, dass sie dieselbe Identifikationsnummer besitzen.

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 (+30) berühren – einfach (+10) Reden – mittel (0) 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 (Proben auf Wahrnehmung/Erinnerung werden um die angegebenen Mali erschwert):

Absurd (-70) - Einzelne Intelligenzen in Gehbewegung, umgeben von einem 3cm großem Unsichtbarkeitsradius.

reiner Wahnsinn(-50) - Einzelne Intelligenzen in schneller Bewegung, umgeben von einem 3cm großem Unsichtbarkeitsradius.

Extrem schwer (-30) - Einzelne Intelligenzen in Gehbewegung, umgeben von einem 30cm großem Unsichtbarkeitsradius.

sehr schwer (-20) - Einzelne Intelligenzen in schneller Bewegung, umgeben von einem 30cm großem Unsichtbarkeitsradius.

schwer (-10) - ein 3m oder mehr umfassender Unsichtbarkeitsradius, der in Gehgeschwindigkeit bewegt wird.

mittel (0) - 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 denn 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 oder durch entsprechende Zauber möglich.

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 Zauberende 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 Zauberkundiger kann einen von ihm selbst gewirkten, 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 6 Sekunden.

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 Zaubervirkungen

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 niedrigstufigen 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 Zauberpunkte.
 - ‡ - 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 Zauberkundige muss sich entweder konzentrieren, in einer Trance, bewusstlos oder gelähmt sein, damit der Spruch wirkt. Einige brauchen nicht das bewusste Auslösen durch den Zauberkundigen.
- U - Gebrauchsspruch; ein Spruch dessen Anwendung niemanden physisch betrifft, außer den Zauberkundigen selbst.

Spruchdauer (D:)

- C - Der Spruch hält solange an, wie der Zauberkundige sich konzentriert. Der Zauberkundige 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 Zauberkundige 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 Zauberspruch 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 Zauberkundigen.

Zeit/# Fehlwurf - Die Dauer der Spruchwirkung hängt davon ab, um wie viel 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 Zauberkundigen selbst.

- B - Berührung; Zauberkundiger 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 Zauberkundigen 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 Magie⁵³ im Kapitel 9 auf den Seiten 28 bis 34 beschrieben.

⁵³ ISBN Nummer: 3 – 89260 – 201 – 8

Anhang A – Tabellen zum Kampfsystem

Kritische Treffer

Abkürzungen bei den kritischen Treffern

aaA - auf alle Aktionen (z.B. -30 aaA mit dieser Hand)

Dauer verschiedener Blutungsarten

X / Kr - Diese Blutungen dauern ihre Anzahl (X) mal W6 Runden an. Also dauert eine 3 / KR Blutung 3W6 KR an.

b4 - spritzende Blutung von 1/5 der momentanen LP pro KR; Dauer 2 W20 Kampfrunden.

b5 - tödliche Blutung von 1/4 der momentanen LP pro KR; Tod in 4 Kampfrunden.

Wenn jemand einen kritischen Treffer erhält, so muss er eine Probe gegen seine momentane Lebensenergie plus seine Selbstbeherrschung minus dem Wert des effektiv wirkenden kritischen Treffers ablegen. Falls diese Probe misslingt (d.h. der Würfelwurf ist größer als der errechnete Wert), so ist er eine Kampfrunde für jeweils 10 Punkte, um welche die Probe misslang, benommen und kann nicht parieren (zusätzlicher Malus von 50 auf alle Aktionen). Misslingt die Probe um mehr als 40 Punkte, so wird er bewusstlos (1 Minute für jeden Punkt, um den die Probe um mehr als 40 misslang) und kann am weiteren Geschehen nicht mehr 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 so viele 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 welcher 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 Schnittwaffen 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.

Ist bei einem kritischen Treffer ein zweiter Würfelwurf zur Bestimmung des genauen Trefferortes nötig, so wird die Würfelkategorie in Abhängigkeit von den Schadenspunkten erhöht. Die in {} angegebene Zahl gibt hierbei die Schadenspunkte an, ab denen der nächste Würfel verwendet werden muss. Die Reihenfolge der Würfel ist hierbei W2, W4, W6 und W8.

Falls 1W4 Finger betroffen sind, so wird mit einem W4 gewürfelt, wie viele Finger betroffen sind. Falls 4 Finger erwürfelt werden, besteht eine 50% Wahrscheinlichkeit, dass statt der 4 Finger der Daumen betroffen ist. In diesem Fall verdoppeln sich die angegebenen Mali! Dasselbe gilt natürlich auch für Treffer der Zehen, nur dass hier der große Zeh betroffen werden kann!

Die Mali auf alle Aktionen gelten nur, bis die Wunde fachgerecht versorgt wurde (entsprechende Probe gegen das Talent Heilung mit ¼ des Wertes des kritischen Treffers als Aufschlag.

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 29 Trefferpunkte und mit einem 1W100 eine 62, macht zusammen 91 scharf (Treffer am Knöchel – mit einem W2 {mehr als 20, weniger als 40 Schadenspunkte bei Rüstungsschutz 8} nachgewürfelt, ergibt 1 – also ein einfacher Bruch des Knöchels). Der Ork bleibt dann durch die gelungene Probe (Lebensenergie + Selbstbeherrschung - Wert des kritischen Treffers) zwar munter, trotzdem sollte Calidor eigentlich keine Probleme, diesen verhassten Gegner zu töten .

*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 36), 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, würfelt den kritischen Treffer aus: 74 Trefferpunkte. Mit einem W100 hinterhergewürfelt, macht eine 98, zusammen: kritisch 172, dass heißt, er hat ihm den Kopf glatt weggeschossen, aber der Rüstungsschutz wurde nicht 5-mal überschritten und wird somit zweimal abgezogen und das Ergebnis lautet: 100. 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 (bei Treffer 96). Shea ist absolut kampfunfähig! Wenn der Schuss nun über die größte Distanz getroffen hätte (Trefferpunkte um 10 Kategorien verringert), so wäre der **einfache Rüstungsschutz** nicht übertroffen worden und der Bolzen am Helm abgeprallt, ohne das Shea irgendwelchen Schaden genommen hätte. (Der Meister hätte ihm allerdings die Initiative bzw. die gesamte aufgesparte Vorbereitungszeit für Zaubersprüche streichen können.)*

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 kritischen Treffer** ablegen.

Verletzungen durch Schnittwaffen

	links	rechts	Verletzungen durch Schnittwaffen	
40 {5}	1 3 5	2 4 6	Schnitt über 1W4 Finger; Blutung 1/KR, -5 auf alle Aktionen mit dieser Hand einfacher Bruch von 1W4 Finger, Blutung 1/KR, -10 auf alle Aktionen mit dieser Hand komplizierter oder offener Bruch (25%) von 1W4 Finger, Blutung 2/KR, -30 aaA mit dieser Hand	
41 {5}	1 3 5	2 4 6	Schnitt über 1W5 Zehen; Blutung 1/KR, -5 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-5% einfacher Bruch von 1W5 Zehen, Blutung 1/KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-10% komplizierter oder offener Bruch (25%) von 1W5 Zehen, Blutung 2/KR, -30 aaA mit diesem Fuß, B-30%	
42			Ohr abgeschlagen, -20 auf Hören, Blutung 1/KR	
43			Schädelfraktur mit Gehirnschaden, Blutung 2/KR, Verlust von 1w20 % Abenteuerpunkten	
44	1 2 3	4 5 6	Handmuskel verletzt, Blutung 1/KR, -20 auf alle Aktionen mit dieser Hand Unterarmmuskel verletzt, Blutung 2/KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Arm Oberarmmuskel verletzt, Blutung 3/KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Arm	Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
45	1 2 3	4 5 6	Fußmuskel verletzt, Blutung 1/KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-10% Unterschenkelmuskel verletzt, Blutung 2/KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-20% Oberschenkelmuskel verletzt, Blutung 3/KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-20%	
46 {10}	1 3 5	2 4 6	Schnitt in die Hand; Blutung 2/KR, -10 auf alle Aktionen mit dieser Hand einfacher Bruch der Hand, Blutung 1/KR, -20 auf alle Aktionen mit dieser Hand komplizierter oder offener Bruch (25%) der Hand, Blutung 2/KR, -40 aaA mit dieser Hand	
47 {10}	1 3 5	2 4 6	Schnitt in den Fuß; Blutung 1/KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-10% einfacher Bruch des Fußes, Blutung 1/KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-20% komplizierter oder offener Bruch (25%) des Fußes, Blutung 2/KR, -40 aaA mit diesem Fuß, B-40%	
48			einfacher Rippenbruch, Blutung 1/KR, -10 auf alle Aktionen	
49			Nackensehne und -muskel verletzt, Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen	
50			Verletzung des Magens, innere Blutung 2/KR, -15 auf alle Aktionen	
51			einfacher Kieferbruch, Blutung 1/KR, -20 auf alle Aktionen	
52			Nerv in der Hand verletzt, Blutung 1/KR, 1w3 Finger unbrauchbar, -10 bis -30 auf alle Aktionen mit dieser Hand	
53			komplizierter oder offener Rippenbruch (1w3 Stk.), Blutung 3/KR, -10 bis -30 auf alle Aktionen	
54			Nackensehne zerschnitten und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, -20 auf alle Aktionen	
55			Nase abgeschnitten, Blutung 2/KR, Aussehen -40, -20 auf alle Aktionen	
56			leichte Verletzung des Auges, -20 auf Sehen, Blutung 2/KR, -20 auf alle Aktionen	
57			komplizierter oder offener Kieferbruch, Blutung 2/KR, -25 auf alle Aktionen	
58			Nackenmuskel zerschnitten und Sehne verletzt, Blutung 3/KR, -25 auf alle Aktionen	
59	1 2 3	4 5 6	Handsehne verletzt, Blutung 2/KR, -20 auf Aktionen mit dieser Hand Unterarmsehne und -muskel verletzt, Blutung 3/KR, -30 auf Aktionen mit diesem Arm Oberarmsehne und -muskel verletzt, Blutung 4/KR, -30 auf Aktionen mit diesem Arm	Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
60	1 2 3	4 5 6	Fußsehne verletzt, Fuß unbrauchbar, Blutung 2/KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-20% Unterschenkelsehne und -muskel verletzt, Blutung 3/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-30% Oberschenkelsehne und -muskel verletzt, Blutung 4/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-30%	
61 {10}	1 3 5	2 4 6	Schnitt in den Unterarm; Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen mit diesem Arm einfacher Bruch des Unterarms, Blutung 1/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Arm komplizierter oder offener Bruch (25%) des Unterarms, Blutung 3/KR, -50 aaA mit diesem Arm	
62 {10}	1 3 5	2 4 6	Schnitt in den Unterschenkel; Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-15% einfacher Bruch des Unterschenkels, Blutung 1/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-30% komplizierter oder offener Bruch (25%) des Unterschenkels, Blutung 3/KR, -50 aaA mit diesem Fuß, B-50%	
63 {15}	1 3 5	2 4 6	Schnitt in den Oberarm; Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen mit diesem Arm einfacher Bruch des Oberarms, Blutung 1/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Arm komplizierter oder offener Bruch (25%) des Oberarms, Blutung 4/KR, -50 aaA mit diesem Arm	
64 {15}	1 3 5	2 4 6	Schnitt in den Oberschenkel; Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-15% einfacher Bruch des Oberschenkels, Blutung 1/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-30% komplizierter oder offener Bruch (25%) des Oberschenkels, Blutung 4/KR, -50 aaA mit diesem Fuß, B-50%	
65			Sitzmuskel verletzt, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen	
66			Nackenmuskel verletzt, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen	
67			Schädelbruch, starke Kopfschmerzen, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen	
68			Kiefer durchstoßen, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen	
69 {10}	1 3 5	2 4 6	Schnitt in 1W4 Fingergelenke; Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen mit dieser Hand Schnitt in 1W4 Fingergelenke, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, -40 aaA mit dieser Hand 1W4 Finger abgeschnitten, Blutung 3/KR, -50 aaA mit dieser Hand	Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
70 {10}	1 3 5	2 4 6	Schnitt in 1W5 Zehngelenke; Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-30% Schnitt in 1W5 Zehngelenke, Knorpelverletzung im Umfeld, Blutung 2/KR, -40 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-40% 1W5 Zehen abgeschnitten, Blutung 2/KR, -50 aaA mit diesem Fuß, B-50%	
71			Auge verletzt, Sehverlust, Blutung 3/KR, -40 auf alle Aktionen	
72			verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberarm, Blutung 4/KR, -50 auf aaA mit diesem Arm	
73			verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberschenkel, Blutung 4/KR, -50 aaA mit diesem Bein, B-50%	
74			Schnitt in den Bauch, Organ verletzt, Blutung 2/KR, -40 auf alle Aktionen	
75			Schnitt in die Brust, Lunge verletzt, Blutung 3/KR, -40 auf alle Aktionen	
76			schwerer Treffer direkt am Ohr, Ohr zerstört, Innenohr stark geschädigt, Schädelbruch, Blutung 3/KR, Verlust des Hörsinns auf dem Ohr, -40 auf alle Aktionen	
77			Rippen durchschnitten (1w4 Stk), Blutung 3/KR, -20 bis -80 auf alle Aktionen	
78			Rippenbruch, Verletzung eines unwichtigen Organs, Blutung 3/KR, -50 auf alle Aktionen	

				Verletzungen durch Schnittwaffen	
	links	rechts			
79				Sitzmuskel zerschnitten und Sehne verletzt, Blutung 3/KR, -50 auf alle Aktionen	
80	1	2		Schnitt durchtrennt Nerven an der Hüfte, Lähmung des Beins, Blutung 2/KR, -75 auf alle Aktionen	
81				Rippenbruch, Verletzung der Lunge, Blutung 2/KR, -75 auf alle Aktionen	
82	1	2		Schnitt in die Schulter durchtrennt Nerven, Lähmung des Arms, Blutung 2/KR, Arm unbrauchbar	
83	1	4		Handmuskel zerschnitten und Sehne verletzt, Blutung 2/KR, -50 auf Aktionen mit diesem Arm	
	2	5		Unterarmmuskel zerschnitten und Sehne verletzt, Blutung 3/KR, Hand unbrauchbar	
	3	6		Oberarmmuskel zerschnitten und Sehne verletzt, Blutung 4/KR, Arm unbrauchbar	
84	1	4		Fußmuskel zerschnitten und Sehne verletzt, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-50%	
	2	5		Unterschenkelmuskel zerschnitten und Sehne verletzt, Blutung 3/KR, -75 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-75%	
	3	6		Oberschenkelmuskel zerschnitten und Sehne verletzt, Blutung 4/KR, -75 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-75%	
85 {15}	1	2		Schnitt in das Handgelenk; Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen mit dieser Hand	
	3	4		Schnitt in das Handgelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, Hand unbrauchbar	
	5	6		Hand abgeschnitten, Blutung 4/KR, 2 KR benommen, Hand unbrauchbar, -20 auf alle Aktionen	
86 {15}	1	2		Schnitt in den Knöchel, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-50%	
	3	4		Schnitt in den Knöchel, Knorpelverletzung im Umfeld, Blutung 2/KR, Fuß unbrauchbar, B=1	
	5	6		Fuß abgeschnitten, Blutung 4/KR, 2 KR benommen, Fuß unbrauchbar, -20 auf alle Aktionen	
87	1	2		Nerven in der Hüfte sind zerstört worden, Blutung 2/KR, Bein vollständig gelähmt, -75 auf alle Aktionen	
88	1	2		Nerven in der Schulter sind zerstört worden, Blutung 2/KR, Arm vollständig gelähmt, Arm ist unbrauchbar	
89				Rippenbruch, Zerstörung eines unwichtigeren inneren Organs, -50 auf alle Aktionen, Blutung 5/KR	
90	1	5		Handsehne zerschnitten und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, -50 auf Aktionen mit dieser Hand	
	2	6		Unterarmsehne zerschnitten und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, Hand unbrauchbar	
	3	7		Oberarmsehne zerschnitten und Muskel verletzt, Blutung 3/KR, Arm unbrauchbar	
	4	8		Schultersehne zerschnitten und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, Arm unbrauchbar	
91	1	4		Fußsehne zerschnitten und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, Fuß unbrauchbar, B=1	
	2	5		Unterschenkelsehne zerschnitten und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, Bein unbrauchbar, B=1	
	3	6		Oberschenkelsehne zerschnitten und Muskel verletzt, Blutung 3/KR, Bein unbrauchbar, B=1	
92				Schnitt in den Hals, Blutung 4/KR, Kehlkopf verletzt, 10% Erstickungstod, 50% Stummheit, -20 auf alle Aktionen	
93 {20}	1	2		Schnitt in den Ellenbogen; Blutung 3/KR, -75 aaA mit dem Arm	
	3	4		Schnitt in den Ellenbogen, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3/KR, Arm unbrauchbar	
	5	6		Unterarm abgeschnitten, Blutung 5/KR, 3 KR benommen, Arm unbrauchbar, -25 auf alle Aktionen	
94 {20}	1	2		Schnitt in das Knie, Blutung 3/KR, -75 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-75%	
	3	4		Schnitt in das Knie, Knorpelverletzung im Umfeld, Blutung 3/KR, Bein unbrauchbar, B=1	
	5	6		Unterschenkel abgeschnitten, Blutung 6/KR, 3 KR benommen, Bein unbrauchbar, -25 auf alle Aktionen	
95 {25}	1	2		Schnitt in die Schulter; Blutung 3/KR, -75 aaA mit dem Arm	
	3	4		Schnitt in die Schulter, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3/KR, Arm unbrauchbar	
	5	6		Oberarm abgeschnitten, Blutung 6/KR, 4 KR benommen, Arm unbrauchbar, -25 auf alle Aktionen	
96 {25}	1	2		Schnitt in das Becken, Blutung 3/KR, -75 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-75%	
	3	4		Schnitt in das Becken, Knorpelverletzung im Umfeld, Blutung 3/KR, Bein unbrauchbar, B=1	
	5	6		Oberschenkel abgeschnitten, Blutung 7/KR, 4 KR benommen, Bein unbrauchbar, -25 auf alle Aktionen	
97				Wirbelsäule durchschnitten, Lähmung ab Hüfte, Blutung 2/KR, -90 auf alle Aktionen	
98				Schädelbruch, halbseitige Lähmung, Blutung 2/KR, -95 auf alle Aktionen	
99				Wirbelsäule durchschnitten, Lähmung ab Hals abwärts, Blutung 2/KR, -100 auf alle Aktionen	
100				Wirbelsäule durchschnitten, Zerstörung der Nerven, Blutung 2/KR, Lähmung ab Hüfte abwärts, -90 auf alle Aktionen	
101				Wirbelsäule durchschnitten, Zerstörung der Nerven, Blutung 2/KR, Lähmung ab Hals abwärts, -100 auf alle Aktionen	
102				Zerstörung eines Auges, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen	
103				Schnitt ans Herz, Rippenbruch, B5, Kampfunfähig	
104				Zerstörung beider Augen und der Nase, Schädelfraktur, Blutung 3/KR, kampfunfähig, blind	
105				Zerstörung des Magens, innere und äußere Blutung 4/KR, -30 auf alle Aktionen, Tod in 20 h	
106				Rippenbruch, Waffe schrammt am Herz vorbei, Herzinfarkt, Blutung 3/KR, Tod tritt in 20 KR ein, kampfunfähig	
107-110				mehrfacher Rippenbruch, Treffer der Lunge, Blutung 4/KR, Tod tritt in 15 KR ein, kampfunfähig	
110-114				Schnitt in den Brustkorb, Zerstörung, B3, Tod in 1W6 KR	
115-119				Schädelknochen ist zerschnitten, Verlust von 1w100% Abenteuerpunkten, Blutung 2/KR, Gehirnverletzungen, Tod in 2 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	
44 {8}	1	2	einfacher Bruch von 1W4 Finger, Blutung 1/KR, -10 auf alle Aktionen mit dieser Hand		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	komplizierter oder offener Bruch (25%) von 1W4 Finger, Blutung 2/KR, -30 aaA mit dieser Hand		
	5	6	Splitterbruch eines Fingers, Blutung 2/KR, -50 auf Aktionen mit dieser Hand		
45 {8}	1	2	einfacher Bruch von 1W4 Zehen, Blutung 1/KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-10%		
	3	4	komplizierter oder offener Bruch von 1W4 Zehen, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-30%		
	5	6	Splitterbruch von 1W4 Zehen, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-50%		
46			Nase abgeschlagen, Blutung 1/KR, Aussehen -40		
47	1	2	Ohr abgeschlagen, -20 auf Hören, Blutung 1/KR		
48			Schädelfraktur mit Gehirnschaden, Blutung 2/KR, Verlust von 1w20% Abenteuerpunkten		
49			einfacher Rippenbruch, Blutung 1/KR, -10 auf alle Aktionen		
50			leichte Verletzung des Auges, -20 auf Sehen, Blutung 2/KR, -10 auf alle Aktionen		
51	1	2	Handmuskel verletzt, Blutung 1/KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Arm		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	Unterarmmuskel verletzt, Blutung 2/KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Arm		
	5	6	Oberarmmuskel verletzt, Blutung 3/KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Arm		
52	1	2	Fußmuskel verletzt, Blutung 1W6 / KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-10%		
	3	4	Unterschenkelmuskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-20%		
	5	6	Oberschenkelmuskel verletzt, Blutung 3W6 / KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-20%		
53	1	2	Nerv in der Hand verletzt, Blutung 1/KR, 1w3 Finger unbrauchbar, -10 bis -30 aaA mit dieser Hand		übliche Sb-Probe
54			Verletzung des Magens, innere Blutung 2/KR, -15 auf alle Aktionen		
55			Nackensehne und -muskel verletzt, Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen		
56	1	2	Handsehne verletzt, Blutung 2/KR, -20 auf Aktionen mit dieser Hand		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	Unterarmsehne und -muskel verletzt, Blutung 3/KR, -30 auf Aktionen mit diesem Arm		
	5	6	Oberarmsehne und -muskel verletzt, Blutung 4/KR, -30 auf Aktionen mit diesem Arm		
57	1	2	Fußsehne verletzt, Fuß unbrauchbar, Blutung 2/KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-20%		
	3	4	Unterschenkelsehne und -muskel verletzt, Blutung 3/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-30%		
	5	6	Oberschenkelsehne und -muskel verletzt, Blutung 4/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-30%		
58	1	2	verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberschenkel, Blutung 4/KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-75%		
59 {15}	1	2	Hieb in die Hand, Blutung 2/KR, -10 auf alle Aktionen mit dieser Hand		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	einfacher Bruch der Hand, Blutung 1/KR, -20 auf alle Aktionen mit dieser Hand		
	5	6	komplizierter oder offener Bruch (25%) der Hand, Blutung 2/KR, -40 aaA mit dieser Hand		
	7	8	Splitterbruch der Hand, Blutung 3/KR, Hand unbrauchbar		
60 {15}	1	2	Hieb in den Fuß, Blutung 2/KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-10%		
	3	4	einfacher Bruch des Fuß, Blutung 1/KR, Fuß unbrauchbar, -20 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-20%		
	5	6	komplizierter oder offener Bruch des Fußes, Blutung 2/KR, -40 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-40%		
	7	8	Splitterbruch des Fußes, Blutung 3/KR, Fuß unbrauchbar, B=1		
61			einfacher Kieferbruch, Blutung 1/KR, -20 auf alle Aktionen		
62			Nackensehne zerstört und Nackenmuskel verletzt, Blutung 2/KR, -20 auf alle Aktionen		
63			komplizierter oder offener Rippenbruch (25%) (1w3 Stk.), Blutung 3/KR, -10 bis -30 auf alle Aktionen		
64 {15}	1	2	Hieb in den Unterarm, Blutung 3/KR, -15 auf Aktionen mit diesem Arm		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	einfacher Bruch des Unterarms, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Arm		
	5	6	komplizierter oder offener Bruch (25%) des Unterarms, Blutung 3/KR, -50 aaA mit diesem Arm		
	7	8	Splitterbruch des Unterarms, Blutung 4/KR, Arm unbrauchbar		
65 {15}	1	2	Hieb in den Unterschenkel, Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-15%		
	3	4	einfacher Bruch des Unterschenkels, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-30%		
	5	6	komplizierter oder offener Bruch des Unterschenkels, Blutung 3/KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-50%		
	7	8	Splitterbruch des Unterschenkels, Blutung 4/KR, Bein unbrauchbar, B=1		
66			komplizierter oder offener Kieferbruch (25%), Blutung 2/KR, -25 auf alle Aktionen		
67			Nackenmuskel zerstört und Nackensehne verletzt, Blutung 3/KR, -25 auf alle Aktionen		
68			Hieb in den Hals, Blutung 4/KR, Kehlkopf verletzt, 10% Erstickungstod, 50% Stummheit		
69 {20}	1	2	Hieb in den Oberarm, Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen mit diesem Arm		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	einfacher Bruch des Oberarms, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Arm		
	5	6	komplizierter oder offener Bruch (25%) des Oberarms, Blutung 3/KR, -50 aaA mit diesem Arm		
	7	8	Splitterbruch des Oberarms, Blutung 4/KR, Arm unbrauchbar, 1 KR benommen		
70 {20}	1	2	Hieb in den Oberschenkel, Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-15%		
	3	4	einfacher Bruch des Oberschenkels, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-30%		
	5	6	komplizierter oder offener Bruch (25%) des Oberschenkels, Blutung 3/KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-50%		
	7	8	Splitterbruch des Oberschenkels, Blutung 4/KR, Bein unbrauchbar, B=1, 1 KR benommen		
71			Sitzmuskel verletzt, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen		
72			Nackenmuskel verletzt, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen		
73			Schädelbruch, starke Kopfschmerzen, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen		
74			Splitterbruch des Kiefers, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen		
75 {15}	1	2	einfacher Bruch von 1W4 Fingergelenken, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen mit dieser Hand		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	einfacher Bruch von 1W4 Fingergelenken, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, -40 aaA mit dieser Hand		
	5	6	1W4 Finger abgeschlagen, Blutung 3/KR, -50 aaA mit dieser Hand, 2 KR benommen		
76 {15}	1	2	einfacher Bruch von 1W4 Zehngelenken, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-30%		
	3	4	einfacher Bruch von 1W4 Zehngelenken, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, -40 aaA mit diesem Bein, B-40%		
	5	6	1W4 Zehen abgeschlagen, Blutung 3/KR, -50 auf Aktionen mit diesem Fuß, 2 KR benommen, B-50%		

				Verletzungen durch scharfe Hiebaffen	
	links	rechts			
77	1	2	Auge verletzt, Sehverlust, Blutung 3/KR, -40 auf alle Aktionen		
78	1	2	schwerer Treffer direkt am Ohr, Ohr zerstört, Innenohr stark geschädigt, Schädelbruch, Blutung 3/KR, Verlust des Hörsinns auf dem Ohr, -40 auf alle Aktionen		
79	1	2	verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberarm, Blutung 4/KR, -50 aaA mit diesem Arm	übliche Sb-Probe	
80	1	2	Handmuskel zerstört und Sehne verletzt, Blutung 2/KR, -50 auf Aktionen mit dieser Hand	Gegenstand entgleitet der Hand	
	3	4	Unterarmmuskel zerstört und Sehne verletzt, Blutung 3/KR, Hand unbrauchbar		
	5	6	Oberarmmuskel zerstört und Sehne verletzt, Blutung 4/KR, Arm unbrauchbar		
81	1	2	Fußmuskel zerstört und Sehne verletzt, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B=50%		
	3	4	Unterschenkelmuskel zerstört und Sehne verletzt, Blutung 3/KR, Bein unbrauchbar, -45 auf alle Aktionen, B=1		
	5	6	Oberschenkelmuskel zerstört und Sehne verletzt, Blutung 4/KR, Bein unbrauchbar, -45 auf alle Aktionen, B=1		
82			Zerstörung eines Auges, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen		
83			Rippenbruch, Verletzung eines unwichtigen Organs, Blutung 3/KR, -50 auf alle Aktionen		
84			Sitzmuskel zerstört und Sehne verletzt, Blutung 3/KR, -50 auf alle Aktionen		
85			Rippenbruch, Zerstörung eines unwichtigen inneren Organs, -50 auf alle Aktionen, Blutung 5/KR		
86 {20}	1	2	Hieb in die Schulter, Blutung 2/KR, -25 auf alle Aktionen mit diesem Arm	Gegenstand entgleitet der Hand	
	3	4	einfacher Bruch der Schulter, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Arm		
	5	6	komplizierter oder offener Bruch (25%) der Schulter, Blutung 3/KR, -50 auf alle Aktionen		
	7	8	Splitterbruch der Schulter, Blutung 4/KR, Arm unbrauchbar, 2 KR benommen		
87 {20}	1	2	Hieb in die Flanke, Blutung 3/KR, -25 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B=25%		
	3	4	einfacher Bruch des Beckens, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B=50%		
	5	6	komplizierter oder offener Bruch (25%) des Beckens, Blutung 4/KR, -50 auf alle Aktionen, Bein unbrauchbar, B=1		
	7	8	Splitterbruch des Beckens, Blutung 4/KR, Bein unbrauchbar, -50 auf alle Aktionen, 2 KR benommen, B=1		
88	1	2	Zerstörung eines Nervenstrangs in der Schulter (Rücken), Lähmung des Arms, Blutung 2/KR, Arm unbrauchbar		
89	1	2	Zerstörung eines Nervenstrangs in der Hüfte (Rücken), Lähmung des Beins, Blutung 2/KR, Bein unbrauchbar, B=1		
90 {20}	1	2	einfacher Bruch des Handgelenks, Blutung 2/KR, -50 auf Aktionen mit diesem Arm	Gegenstand entgleitet der Hand	
	3	4	einfacher Bruch des Handgelenks, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, Hand unbrauchbar		
	5	6	Hand abgeschlagen, Blutung 4/KR, 3 KR benommen, -20 auf alle Aktionen, Hand unbrauchbar		
91 {20}	1	2	einfacher Bruch des Knöchels, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B=50%		
	3	4	einfacher Bruch des Knöchels, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, Fuß unbrauchbar, B=1		
	5	6	Fuß abgeschlagen, Blutung 4/KR, 3 KR benommen, -20 auf alle Aktionen, Fuß unbrauchbar, B=1		
92			Splitterbruch von Rippen (1w4 Stk), Blutung 3/KR, -20 bis -80 auf alle Aktionen		
93			Rippenbruch, Verletzung der Lunge, Blutung 2/KR, -75 auf alle Aktionen		
94			Zerstörung des Magens, innere Blutung 4/KR, -30 auf alle Aktionen, Tod in 20 h		
95	1	2	Handsehne zerstört und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, -50 auf Aktionen mit dieser Hand	Gegenstand entgleitet der Hand	
	3	4	Unterarmsehne zerstört und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, Hand unbrauchbar		
	5	6	Oberarmsehne zerstört und Muskel verletzt, Blutung 3/KR, Arm unbrauchbar		
	7	8	Schultersehne zerstört und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, Arm unbrauchbar		
96	1	2	Fußsehne zerstört und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, Fuß unbrauchbar, B=1		
	3	4	Unterschenkelsehne zerstört und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, Bein unbrauchbar, B=1		
	5	6	Oberschenkelsehne zerstört und Muskel verletzt, Blutung 3/KR, Bein unbrauchbar, B=1		
97 {20}	1	2	einfacher Bruch des Ellenbogens, Blutung 2/KR, -75 auf alle Aktionen mit diesem Arm	Gegenstand entgleitet der Hand	
	3	4	einfacher Bruch des Ellenbogens, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3/KR, Arm unbrauchbar		
	5	6	Unterarm abgeschlagen, Blutung 5/KR, 3 KR benommen, -25 auf alle Aktionen, Arm unbrauchbar		
98 {20}	1	2	einfacher Bruch des Knies, Blutung 2/KR, -75 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B=75%		
	3	4	einfacher Bruch des Knies, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3/KR, Bein unbrauchbar, B=1		
	5	6	Unterschenkel abgeschlagen, Blutung 6/KR, 3 KR benommen, Bein unbrauchbar, B=1, -25 auf alle Aktionen		
99			Bruch der Wirbelsäule, Lähmung ab der Hüfte, Blutung 2/KR, -90 auf alle Aktionen, B=1		
100	1	2	Schädelbruch, halbseitige Lähmung, Blutung 2/KR, B=1, -90 auf alle Aktionen		
101			Bruch der Wirbelsäule, Zerstörung der Nerven, Lähmung ab der Hüfte, Blutung 2/KR, -90 auf alle Aktionen		
102			Hieb trennt beide Beine in Unterschenkelhöhe ab, Blutung 7/KR, Bw = 1		
103 {25}	1	2	einfacher Bruch des Schultergelenks, Blutung 3/KR, -75 auf alle Aktionen mit diesem Arm	Gegenstand entgleitet der Hand	
	3	4	einfacher Bruch des Schultergelenks, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3/KR, Arm unbrauchbar		
	5	6	Arm abgeschlagen, Blutung 6/KR, 4 KR benommen, -25 auf alle Aktionen, Arm unbrauchbar		
104 {25}	1	2	einfacher Bruch des Hüftgelenks, Blutung 3/KR, -75 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B=75%		
	3	4	einfacher Bruch des Hüftgelenks, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 3/KR, Bein unbrauchbar, B=1		
	5	6	Bein abgeschlagen, Blutung 7/KR, 4 KR benommen, -25 auf alle Aktionen, Bein unbrauchbar, B=1		
105			Zerstörung beider Augen und der Nase, Schädelfraktur, Blutung 3/KR, kampfunfähig, blind,		
106			Bruch der Wirbelsäule, Lähmung ab Hals abwärts, Blutung 2/KR, -100 auf alle Aktionen		
107			Bruch der Wirbelsäule, Zerstörung der Nerven, Lähmung ab Hals abwärts, Blutung 2/KR, -100 auf alle Aktionen		
108			Hieb trennt beide Beine in Oberschenkelhöhe ab, Blutung 9/KR, Bw = 1		
109			Rippenbruch, Rippe schrammt am Herz vorbei, Herzinfarkt, Blutung 3/KR, Tod tritt in 20 KR ein, kampfunfähig		
110			mehrfacher Rippenbruch, Treffer der Lunge, Blutung 4/KR, Tod tritt in 15 KR ein, kampfunfähig		
111			Hieb in den Brustkorb, Zerstörung der Lunge, b3, Tod in 1W6 KR		
112-113			Treffer ins Herz, Rippenbruch, Blutung 8/KR, Tod tritt in 2 KR ein, kampfunfähig		
114-115			Schädelknochen zersplittert, Verlust von 1w100% AP, Blutung 2/KR, Gehirnverletzungen, Tod in 2 KR		
116-117			Hieb in den Hals, b4, Tod in 1w20 Sekunden		
118-120			Hieb zertrümmert Schädel, b4, Tod in 1W6 Sekunden, -100 auf alle Aktionen, AZP +80		
121-125			Hieb spaltet Brustkorb, Zerstörung von Herz, Lunge und einigem mehr, b5, sofortiger Tod		
126-130			Hieb spaltet Schädel bis zur Mitte des Halses, b5, sofortiger Tod		
131-135			Hieb trennt Kopf ab, b5, sofortiger Tod		
136-139			Hieb durchtrennt Brustkorb vollständig, b5, sofortiger Tod		

	links	rechts	
Verletzungen durch scharfe Hiebaffen			
140-143			Gegner wird vertikal gespalten, b4, sofortiger Tod, Trefferpunkte > 8xRS & TP > 60, sonst 133
144-148			Hieb trennt Kopf ab, b5, sofortiger Tod, weitere Attacke auf Feld rechts daneben
149-153			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)

Verursacht einer der folgenden Treffer weniger als 5 Schadenspunkte, so handelt es sich um einen Streifschuss, bei dem das Geschoss ungefährlich abgelenkt wird. Bei mehr als 25 Schadenspunkten handelt es sich um einen glatten Durchschuss. Das Geschoss fliegt in gerade Linie weiter und kann nach den üblichen Regeln einen weiteren Treffer erzielen. Die Trefferpunkte dieses Treffers entsprechen den Schadenspunkten des vorhergehenden Treffers verringert um 25. Verursacht das Geschoss zwischen 5 und 25 Schadenspunkten, so verbleibt es im Körper und muss entfernt werden (Probe gegen Heilung {kein weiterer Schaden} oder Herausreißen des Geschosses (verursacht nochmals den gleichen Schaden wie der Einschuss). Verbleibt das Geschoss im Körper, so verdupeln sich die angegebenen Mali. Außerdem ist während dieses Zeitraums keine Heilung möglich.

		links	rechts	Verletzungen durch spitze Fernkampfaffen	
42 {8}	1	2	Geschoss schrammt an 1(80%) / 1W4 Fingern vorbei, Blutung 1/KR., -10 aaA mit dieser Hand		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	Geschoss durchschlägt den Knochen von 1(80%)/1W4 Fingern, einfacher Bruch, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen mit dieser Hand		
	5	6	Geschoss durchschlägt den Knochen von 1(80%)/1W4 Fingern, Splitterbruch, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen mit dieser Hand		
43 {8}	1	2	Geschoss schrammt an 1 / 1W4(5%) Zehen vorbei, Blutung 1/KR., -10 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-10%		
	3	4	Geschoss durchschlägt den Knochen von 1/1W4(5%) Zehen, einfacher Bruch, Blutung 2/KR, -30 aaA mit diesem Fuß, B-30%		
	5	6	Geschoss durchschlägt den Knochen von 1/1W4(5%) Zehen, Splitterbruch, Blutung 2/KR, -50 aaA mit diesem Fuß, B-50%		
44			Nase abgeschossen, Blutung 1/KR, Aussehen -40		
45	1	2	Treffer ans Ohr, -20% auf Hören, Blutung 1/KR		
46			Treffer in den Schädel mit Gehirnschaden, Blutung 2/KR, Verlust von 1w20% Abenteuerpunkten		
47			Treffer in den Torso, Blutung 1/KR, -10 auf alle Aktionen		
48			Rippe durchschossen, Blutung 2/KR, -10 auf alle Aktionen		
49	1	2	leichte Verletzung des Auges, -20 auf Sehen, Blutung 2/KR, -10 auf alle Aktionen		
50	1	4	Handmuskel verletzt, Blutung 1/KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Arm		Sb-Probe (Aufschlag 20), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	2	5	Unterarmmuskel verletzt, Blutung 2/KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Arm		
	3	6	Oberarmmuskel verletzt, Blutung 3/KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Arm		
51	1	4	Fußmuskel verletzt, Blutung 1/KR, -10 auf alle Aktionen, B-10%		
	2	5	Unterschenkelmuskel verletzt, Blutung 2/KR, -20 auf alle Aktionen, B-20%		
	3	6	Oberschenkelmuskel verletzt, Blutung 3/KR, -20 auf alle Aktionen, B-20%		
52	1	2	Nerv in der Hand verletzt, Blutung 1/KR, 1w3 Finger unbrauchbar, -10 bis -30 aaA mit dieser Hand		übliche Sb-Probe
53			Nackensehne und -muskel verletzt, Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen		
54			Verletzung des Magens, innere Blutung 2/KR, äußere Blutung 2/KR, -15 auf alle Aktionen		
55	1	4	Handsehne verletzt, Blutung 2/KR, -20 auf alle Aktionen mit dieser Hand		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	2	5	Unterarmsehne und -muskel verletzt, Blutung 3/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Arm		
	3	6	Oberarmsehne und -muskel verletzt, Blutung 4/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Arm		
56	1	4	Fußsehne verletzt, Blutung 2/KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-20%		
	2	5	Unterschenkelsehne und -muskel verletzt, Blutung 3/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-30%		
	3	6	Oberschenkelsehne und -muskel verletzt, Blutung 4/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-30%		
57 {15}	1	2	Treffer in die Hand, Blutung 2/KR, -10 auf alle Aktionen mit dieser Hand		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	Knochen der Hand durchschossen, offener Bruch, Blutung 2/KR, -30 aaA mit dieser Hand		
	5	6	Hand durchschossen, Splitterbruch der Handknochen, Blutung 3/KR, Hand unbrauchbar		
58 {15}	1	2	Treffer in den Fuß, Blutung 2/KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-10%		
	3	4	Knochen des Fußes durchschossen, offener Bruch, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-30%		
	5	6	Fuß durchschossen, Splitterbruch der Fußknochen, Blutung 3/KR, Fuß unbrauchbar, B=1		
59			Kiefer durchstoßen, Blutung 1/KR, -20 auf alle Aktionen		
60			Nackensehne durchschossen und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, -20 auf alle Aktionen		
61 {15}	1	2	Treffer in den Unterarm, Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen mit diesem Arm		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	Knochen des Unterarms durchschossen, offener Bruch, Blutung 3/KR, -50 aaA mit diesem Arm		
	5	6	Knochen des Unterarms durchschossen, Splitterbruch, Blutung 4/KR, Arm unbrauchbar		
62 {15}	1	2	Treffer in den Unterschenkel, Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-15%		
	3	4	Knochen des Unterschenkels durchschossen, offener Bruch, Blutung 3/KR, -50 aaA mit diesem Bein, B-50%		
	5	6	Knochen des Unterschenkels durchschossen, Splitterbruch, Blutung 4/KR, Bein unbrauchbar, B=1		
63			Nackemuskel durchschossen und Sehne verletzt, Blutung 2/KR, -25 auf alle Aktionen		
64			Treffer in den Hals, Blutung 4/KR, Kehlkopf verletzt, 10% Erstickungstod, 50% Stummheit		
65 {20}	1	2	Treffer in den Oberarm, Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen mit diesem Arm		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	Knochen des Oberarms durchschossen, offener Bruch, Blutung 3/KR, -50 aaA mit diesem Arm		
	5	6	Knochen des Oberarms durchschossen, Splitterbruch, Blutung 4/KR, Arm unbrauchbar, 1KR ben.		
66 {20}	1	2	Treffer in den Oberschenkel, Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-15%		
	3	4	Knochen des Oberschenkels durchschossen, offener Bruch, Blutung 3/KR, -50 aaA mit diesem Bein, B-50%		
	5	6	Knochen des Oberschenkels durchschossen, Splitterbruch, Blutung 4/KR, Bein unbrauchbar, B=1, 1KR benommen		
67			Sitzmuskel verletzt, Blutung 1/KR, -30 auf alle Aktionen		
68			Nackemuskel verletzt, Blutung 1/KR, -30 auf alle Aktionen		
69			Kiefer durchschossen, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen		
70 {15}	1	2	Geschoss trifft 1(80%)/1W4 Fingergelenke, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen mit dieser Hand		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	Geschoss trifft 1(80%)/1W4 Fingergelenke, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, -40 auf alle Aktionen mit dieser Hand		
	5	6	1(80%)/1W4 Finger abgeschossen, Blutung 3/KR, -50 aaA mit dieser Hand, 2KR benommen		
71	1	2	Geschoss trifft 1(80%)/1W4 Zehngelenke, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-30%		

		links	rechts	Verletzungen durch spitze Fernkampfaffen	
{15}		3	4	Geschoss trifft 1(80%)/1W4 Zehngelenke, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, -40 aaA mit diesem Fuß, B-40%	
		5	6	1(80%)/1W4 Zehen abgeschossen, Blutung 3/KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-50%, 2KR benommen	
72		1	2	Handmuskel durchschossen und Sehne verletzt, Blutung 2/KR, -50 aaA mit dieser Hand	
		3	4	Unterarmmuskel durchschossen und Sehne verletzt, Blutung 3/KR, Hand unbrauchbar	
		5	6	Oberarmmuskel durchschossen und Sehne verletzt, Blutung 4/KR, Arm unbrauchbar	
73		1	2	Fußmuskel durchschossen und Sehne verletzt, Blutung 2/KR, Fuß unbrauchbar, -50 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-50%	
		3	4	Unterschenkelmuskel durchschossen und Sehne verletzt, Blutung 3/KR, Bein unbrauchbar, -45 auf alle Aktionen, B=1	
		5	6	Oberschenkelmuskel durchschossen und Sehne verletzt, Blutung 4/KR, Bein unbrauchbar, -45 auf alle Aktionen, B=1	
74 {20}		1	2	Treffer in die Schulter, Blutung 2/KR, -25 auf alle Aktionen mit diesem Arm	
		3	4	Knochen der Schulter durchschossen, offener Bruch, Blutung 3/KR, -50 aaA mit diesem Arm	
		5	6	Knochen der Schulter durchschossen, Splitterbruch, Blutung 4/KR, Arm unbrauchbar	
75 {20}		1	2	Treffer in die Hüfte, Blutung 3/KR, -25 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-25%	
		3	4	Knochen der Hüfte durchschossen, offener Bruch, Blutung 3/KR, -50 aaA mit diesem Bein, B-50%	
		5	6	Knochen der Hüfte durchschossen, Splitterbruch, Blutung 4/KR, Bein unbrauchbar, B=1	
76				verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberarm, Blutung 4/KR, -50 aaA mit diesem Arm	
77				übliche Sb-Probe	
78 {20}				verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberschenkel, Blutung 4/KR,-50 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-50%	
		1	2	Treffer in das Handgelenk, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen mit dieser Hand	
		3	4	Treffer in das Handgelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, Hand unbrauchbar	
	5	6	Treffer in das Handgelenk, Gelenk zerschmettert, Sehnen und Adern zerstört, Blutung 4/KR, Hand unbrauchbar		
79 {20}		1	2	Treffer in das Fußgelenk, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-50%	
		3	4	Treffer in das Fußgelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, Fuß unbrauchbar, B=1	
		5	6	Treffer in das Fußgelenk, Gelenk zerschmettert, Sehnen und Adern zerstört, Blutung 4/KR, Fuß unbrauchbar, B=1	
80		1	2	Treffer in den Oberarm, Arterie zerfetzt, Blutung 5/KR, -60 auf alle Aktionen mit diesem Arm	
81		1	2	übliche Sb-Probe	
82		1	2	Treffer in den Oberschenkel, Arterie zerfetzt, Blutung 5/KR, -60 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-60%	
				schwerer Treffer direkt ans Ohr, Ohr zerstört, Innerohr stark geschädigt, Schädelbruch, Blutung 3/KR, Verlust des Hörsinns auf dem Ohr, -40 auf alle Aktionen	
83		1	2	Auge verletzt, Blutung 3/KR, -40 auf alle Aktionen	
84				Treffer in den Bauch, Organ verletzt, Blutung 2/KR, -40 auf alle Aktionen	
85				Treffer in die Brust, Lunge verletzt, Blutung 2/KR, -40 auf alle Aktionen	
86		1	2	Handsehne durchschossen und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, -50 aaA mit dieser Hand	
		3	4	Unterarmsehne durchschossen und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, Hand unbrauchbar	
		5	6	Oberarmsehne durchschossen und Muskel verletzt, Blutung 3/KR, Arm unbrauchbar	
		7	8	Schultersehne durchschossen und Muskel verletzt, Blutung 3/KR, Arm unbrauchbar	
87		1	4	Fußsehne durchschossen und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, Fuß unbrauchbar, B=1	
		2	5	Unterschenkelsehne durchschossen und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, Bein unbrauchbar, B=1	
		3	6	Oberschenkelsehne durchschossen und Muskel verletzt, Blutung 3/KR, Bein unbrauchbar, B=1	
88 {20}		1	2	Treffer in den Ellenbogen, Blutung 2/KR, -75 auf alle Aktionen mit diesem Arm	
		3	4	Treffer in den Ellenbogen, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, Arm unbrauchbar	
		5	6	Treffer in den Ellenbogen, Gelenk zerschmettert, Sehnen und Adern zerstört, Blutung 4/KR, Arm unbrauchbar, 2KRbenommen	
89 {20}		1	2	Treffer in das Knie, Blutung 2/KR, -75 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-75%	
		3	4	Treffer in das Knie, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, Bein unbrauchbar, B=1	
		5	6	Treffer in das Knie, Gelenk zerschmettert, Sehnen und Adern zerstört, Blutung 4/KR, Bein unbrauchbar, B=1, 2KR benommen	
90				Verletzung eines unwichtigeren inneren Organs, innere Blutung 2/KR, äußere Blutung 1/KR, -50 auf alle Aktionen	
91				Sitzmuskel durchschossen und Sehne verletzt, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen	
92		1	2	Zerstörung eines Auges, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen	
93				Rippenbruch (1W3), Zerstörung eines unwichtigeren inneren Organs, -50 auf alle Aktionen, Blutung 3/KR	
94				Treffer in den Bauchraum, Zerstörung eines Organs, Blutung 5/KR nach innen, -50 auf alle Aktionen	
95				Treffer in den Bauchraum, Zerstörung eines Organs, mit 50% Blutung 7/KR, sonst Blutung 5/KR nach innen, -50 aaA	
96				Treffer in den Bauchraum, Zerstörung eines Organs, mit 75% Blutung 7/KR, sonst Blutung 6/KR nach innen, -50 aaA	
97 {20}		1	2	Treffer in die Schulter, Blutung 3/KR, -75 auf alle Aktionen mit diesem Arm	
		3	4	Treffer in die Schulter, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 4/KR, Arm unbrauchbar	
		5	6	Treffer in die Schulter, Gelenk zerschmettert, Sehnen und Adern zerstört, Blutung 5/KR, Arm unbrauchbar, 3KRbenommen	
98 {20}		1	2	Treffer in die Hüfte, Blutung 3/KR, -75 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-75%	
		3	4	Treffer in die Hüfte, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 4/KR, Bein unbrauchbar, B=1	
		5	6	Treffer in die Hüfte, Gelenk zerschmettert, Sehnen und Adern zerstört, Blutung 5/KR, Bein unbrauchbar, B=1, 3KR benommen	
99		1	2	Lähmung eines Arms, Blutung 1/KR, Arm unbrauchbar, Gegenstand entgleitet der Hand	
100		1	2	Lähmung des Beins, Blutung 1/KR, Bein unbrauchbar, B=1	
101		1	2	Nerven in der Hüfte zerstört, Blutung 1/KR, Bein vollständig gelähmt, B=1	
102		1	2	Nerven in der Schulter zerstört, Blutung 1/KR, Arm vollständig gelähmt, Gegenstand entgleitet der Hand	
103				Verletzung der Lunge, Blutung 2/KR, -75 auf alle Aktionen	
104-105				Wirbelsäule durchschossen, Lähmung ab Hüfte, Blutung 2/KR, -90 auf alle Aktionen, B=1	
106-107				Treffer in den Schädel, halbseitige Lähmung, Blutung 2/KR, -90 auf alle Aktionen	
108-109				Wirbelsäule durchschossen, Zerstörung der Nerven, Blutung 2/KR, Lähmung ab Hüfte abwärts, -90 auf alle Aktionen	

	links	rechts	Verletzungen durch spitze Fernkampfaffen
110-111			Zerstörung des Magens, innere Blutung 3/KR, äußere Blutung 3/KR, -30 auf alle Aktionen, Tod in 20 h
112-113			Wirbelsäule durchschossen, Lähmung ab Hals abwärts, Blutung 2/KR, -100 auf alle Aktionen
114-115			Wirbelsäule durchschossen, Zerstörung der Nerven, Blutung 2/KR, Lähmung ab Hals abwärts, -100 auf alle Aktionen
116-117			Zerstörung beider Augen und der Nase, Schädelfraktur, Blutung 3/KR, kampfunfähig, blind, -100 auf alle Aktionen
118-119			Treffer in die Lunge, Blutung 5/KR, Erstickungstod in (2xLe + 1w100) Sekunden
120-121			Rippenbruch, Geschoss schrammt am Herz vorbei, Herzinfarkt, Blutung 3/KR, Tod tritt in 20 KR ein, kampfunfähig
122-123			Treffer in die Lunge, Blutung 7/KR, Erstickungstod in (Le + 1w100) Sekunden
124-125			Rippenbruch, Treffer der Lunge, Blutung 3/KR, Tod tritt in 15 KR ein, kampfunfähig
126-127			Treffer durch die Luftröhre bis in den Magen, Tod in 1W100 Sekunden, Blutung 6/KR, kein Rüstungsschutz
128-130X	1	2	Treffer durch den Arm bis in die Lunge, Auswirkungen siehe 80(33%)/86(33%)/88 und 103(33%)/118(33%)/122
131-132			Treffer ans Herz, Rippenbruch, Blutung 6/KR, Tod tritt in 2 KR ein, Kampfunfähig
133-134			Treffer ins Herz, Blutung 8/KR, sofortiger Tod
135-136			Treffer in die Halswirbelsäule am Nacken, Zerstörung des Atemzentrums, 1/KR, sofortiger Tod
137-138	1	2	Treffer durch Auge ins Gehirn, Blutung 3/KR, sofortiger Tod
139-140			Treffer durch beide Ohren, taub, sofortiger Tod, Blutung 2/KR
> 140			Treffer in den Kopf, Zerstörung des Schädels inklusive des Gehirns, Blutung 5/KR, sofortiger Tod

5 X Rüstungsschutz überschreiten

Verletzungen durch spitze Waffen

		links	rechts	Verletzungen durch spitze Waffen	
42 {8}	1	2	Schnitt an 1(80%) / 1W4 Fingern, Blutung 1/KR, -10 aaA mit dieser Hand		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	Stich durch 1(80%) / 1W4 Finger, einfacher Bruch, Blutung 2/KR, -30 aaA mit dieser Hand		
	5	6	Stich durch 1(80%) / 1W4 Finger, Splitterbruch, Blutung 2/KR, -50 aaA mit dieser Hand		
43 {8}	1	2	Schnitt an 1 / 1W4(5%) Zehen, Blutung 1/KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-10%		
	3	4	Stich durch 1 / 1W4(5%) Zehen, einfacher Bruch, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-30%		
	5	6	Stich durch 1 / 1W4(5%) Zehen, Splitterbruch, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-50%		
44			Nase durchstochen, Blutung 1/KR, Aussehen -40		
45	1	2	Stich ans Ohr, -20% auf Hören, Blutung 1/KR		
46			Stich in den Schädel mit Gehirnschaden, Blutung 2/KR, Verlust von 1w20% Abenteuerpunkten		
47			Stich in den Körper, Blutung 1/KR, -10 auf alle Aktionen		
48			Rippe durchstochen, Blutung 2/KR, -10 auf alle Aktionen		
49	1	2	leichte Verletzung eines Auges, -20% auf Sehen, Blutung 2/KR, -10 auf alle Aktionen		
50	1	4	Handmuskel verletzt, Blutung 1/KR, -20 auf alle Aktionen mit dieser Hand		Sb-Probe (Aufschlag 20), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	2	5	Unterarmmuskel verletzt, Blutung 1/KR, -20 auf Aktionen mit diesem Arm		
	3	6	Oberarmmuskel verletzt, Blutung 2/KR, -20 auf Aktionen mit diesem Arm		
51	1	4	Fußmuskel verletzt, Blutung 1/KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-20%		
	2	5	Unterarmmuskel verletzt, Blutung 1/KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-30%		
	3	6	Oberarmmuskel verletzt, Blutung 2W6 / KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-30%		
52	1	2	Nerv in der Hand verletzt, Blutung 1/KR, 1-3 Finger unbrauchbar, -10 bis -30 aaA mit dieser Hand		übliche Sb-Probe
53			Nackensehne und -muskel verletzt, Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen		
54			Verletzung des Magens, innere und äußere Blutung je 1/KR, -15 auf alle Aktionen		
55	1	4	Handsehne verletzt, Blutung 2/KR, -20 auf Aktionen mit dieser Hand		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	2	5	Unterarmsehne und -muskel verletzt, Blutung 3/KR, -30 auf Aktionen mit diesem Arm		
	3	6	Oberarmsehne und -muskel verletzt, Blutung 4/KR, -30 auf Aktionen mit diesem Arm		
56	1	4	Fußsehne verletzt, Fuß unbrauchbar, Blutung 2/KR, -20 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-20%		
	2	5	Unterschenkelsehne und -muskel verletzt, Blutung 3/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-30%		
	3	6	Oberschenkelsehne und -muskel verletzt, Blutung 4/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-30%		
57 {15}	1	2	Stich in die Hand, Bruch von 1W3 Knochen, Blutung 1/KR, -10 aaA mit dieser Hand		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	Knochen der Hand durchstochen, offener Bruch, Blutung 2/KR, -30 aaA mit diesem Arm		
	5	6	Hand durchstochen, Splitterbruch der Handknochen, Blutung 3/KR, Hand unbrauchbar		
58 {15}	1	2	Stich in den Fuß, Bruch von 1W3 Knochen, Blutung 1/KR, -10 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-10%		
	3	4	Knochen des Fußes durchstochen, offener Bruch, Blutung 1/KR, -30 auf Aktionen mit diesem Bein, B-30%		
	5	6	Fuß durchstochen, Splitterbruch der Fußknochen, Blutung 3/KR, Fuß unbrauchbar, B=1		
59			Kiefer durchstochen, Blutung 1/KR, -20 auf alle Aktionen		
60			Nackensehne zerstochen und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, -20 auf alle Aktionen		
61 {15}	1	2	Stich in den Unterarm, Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen mit diesem Arm		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	Knochen des Unterarms durchstochen, offener Bruch, Blutung 3/KR, -50 aaA mit diesem Arm		
	5	6	Knochen des Unterarms durchstochen, Splitterbruch, Blutung 4/KR, Arm unbrauchbar		
62 {15}	1	2	Stich in den Unterschenkel, Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-15%		
	3	4	Knochen des Unterschenkels durchstochen, offener Bruch, Blutung 3/KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-50%		
	5	6	Knochen des Unterschenkels durchstochen, Splitterbruch, Blutung 4/KR, Bein unbrauchbar, B=1		
63			Nackenmuskel durchstochen und Sehne verletzt, Blutung 2/KR, -25 auf alle Aktionen		
64			Stich in den Hals, Blutung 4/KR, Kehlkopf verletzt, 10% Erstickungstod, 50% Stummheit		
65 {20}	1	2	Stich in den Oberarm, Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen mit diesem Arm		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	Knochen des Oberarms durchstochen, offener Bruch, Blutung 3/KR, -50 aaA mit diesem Arm		
	5	6	- " - , Splitterbruch, Blutung 4/KR, Arm unbrauchbar, 1KR benommen		
66 {20}	1	2	Stich in den Oberschenkel, Blutung 3/KR, -15 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-15%		
	3	4	Knochen des Oberschenkels durchstochen, offener Bruch, Blutung 3/KR, -50 aaA mit diesem Bein, B-50%		
	5	6	Knochen des Oberschenkels durchstochen, Splitterbruch, Blutung 4/KR, Bein unbrauchbar, B=1, 1KR benommen		
67			Sitzmuskel verletzt, Blutung 1/KR, -30 auf alle Aktionen		
68			Nackenmuskel verletzt, Blutung 1/KR, -30 auf alle Aktionen		
69			Kiefer durchstochen, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen		
70 {15}	1	2	Schnitt in 1(80%)/1W4 Fingergelenke, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen mit dieser Hand		Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	Schnitt in 1(80%)/1W4 Fingergelenke, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, -40 auf alle Aktionen mit dieser Hand		
	5	6	1(80%)/1W4 Finger abgetrennt, Blutung 3/KR, -50 aaA mit dieser Hand, 2KR benommen		
71 {15}	1	2	Schnitt in 1(80%)/1W4 Zehgelenke, Blutung 2/KR, -30 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-30%		
	3	4	Schnitt in 1(80%)/1W4 Zehgelenke, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, -40 aaA mit diesem Fuß, B-40%		
	5	6	1(80%)/1W4 Zehen abgetrennt, Blutung 3/KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-50%, 2KR benommen		
72	1	2	Handmuskel durchstochen und Sehne verletzt, Blutung 2/KR, -50 aaA mit dieser Hand		Gegenstand entgleitet der Hand
	3	4	Unterarmmuskel durchstochen und Sehne verletzt, Blutung 3/KR, Hand unbrauchbar		
	5	6	Oberarmmuskel durchstochen und Sehne verletzt, Blutung 4/KR, Arm unbrauchbar		
73	1	2	Fußmuskel durchstochen und Sehne verletzt, Blutung 2/KR, Fuß unbrauchbar, -50 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-50%		
	3	4	Unterschenkelmuskel durchstochen und Sehne verletzt, Blutung 3/KR, Bein unbrauchbar, -45 auf alle Aktionen, B=1		
	5	6	Oberschenkelmuskel durchstochen und Sehne verletzt, Blutung 4/KR, Bein unbrauchbar, -45 auf alle Aktionen, B=1		
74 {20}	1	2	Stich in die Schulter, Blutung 2/KR, -25 auf alle Aktionen mit diesem Arm		Gegenstand entgleitet der Hand
	3	4	Knochen der Schulter durchstochen, offener Bruch, Blutung 3/KR, -50 aaA mit diesem Arm		
	5	6	Knochen der Schulter durchstochen, Splitterbruch, Blutung 4/KR, Arm unbrauchbar		
75 {20}	1	2	Stich in die Hüfte, Blutung 3/KR, -25 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-25%		
	3	4	Knochen der Hüfte durchstochen, offener Bruch, Blutung 3/KR, -50 aaA mit diesem Bein, B-50%		
	5	6	Knochen der Hüfte durchstochen, Splitterbruch, Blutung 4/KR, Bein unbrauchbar, B=1		
76			verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberarm, Blutung 4/KR, -50 aaA mit diesem Arm		übliche Sb-Probe

		links	rechts	Verletzungen durch spitze Waffen		
77				verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberschenkel, Blutung 4/KR,-50 aaA mit diesem Bein, B-50%		
78 {20}	1	2	Stich in das Handgelenk, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen mit dieser Hand		Gegenstand entgleitet der Hand	
	3	4	Stich in das Handgelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, Hand unbrauchbar			
	5	6	Stich in das Handgelenk, Gelenk zerschmettert, Sehnen und Adern zerstört, Blutung 4/KR, Hand unbrauchbar			
79 {20}	1	2	Stich in das Fußgelenk, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-50%			
	3	4	Stich in das Fußgelenk, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, Fuß unbrauchbar, B=1			
	5	6	Stich in das Fußgelenk, Gelenk zerschmettert, Sehnen und Adern zerstört, Blutung 4/KR, Fuß unbrauchbar, B=1			
80	1	2	Stich in den Oberarm, Arterie zerfetzt, Blutung 5/KR, -60 auf alle Aktionen mit diesem Arm		übliche Sb-Probe	
81	1	2	Stich in den Oberschenkel, Arterie zerfetzt, Blutung 5/KR, -60 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-60%			
82	1	2	schwerer Treffer direkt ans Ohr, Ohr zerstört, Innerohr stark geschädigt, Schädelbruch, Blutung 3/KR, Verlust des Hörsinns auf dem Ohr, -40 auf alle Aktionen			
83	1	2	Auge verletzt, Blutung 3/KR, -40 auf alle Aktionen			
84			Stich in den Bauch, Organ verletzt, Blutung 2/KR, -40 auf alle Aktionen			
85			Stich in die Brust, Lunge verletzt, Blutung 2/KR, -40 auf alle Aktionen			
86	1	2	Handsehne durchstochen und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, -50 aaA mit dieser Hand		Gegenstand entgleitet der Hand	
	3	4	Unterarmsehne durchstochen und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, Hand unbrauchbar			
	5	6	Oberarmsehne durchstochen und Muskel verletzt, Blutung 3/KR, Arm unbrauchbar			
	7	8	Schultersehne durchstochen und Muskel verletzt, Blutung 3/KR, Arm unbrauchbar			
87	1	4	Fußsehne durchstochen und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, Fuß unbrauchbar, B=1			
	2	5	Unterschenkelsehne durchstochen und Muskel verletzt, Blutung 2/KR, Bein unbrauchbar, B=1			
	3	6	Oberschenkelsehne durchstochen und Muskel verletzt, Blutung 3/KR, Bein unbrauchbar, B=1			
88 {20}	1	2	Stich in den Ellenbogen, Blutung 2/KR, -75 auf alle Aktionen mit diesem Arm		Gegenstand entgleitet der Hand	
	3	4	Stich in den Ellenbogen, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, Arm unbrauchbar			
	5	6	Stich in den Ellenbogen, Gelenk zerschmettert, Sehnen und Adern zerstört, Blutung 4/KR, Arm unbrauchbar, 2KR benom.			
89 {20}	1	2	Stich in das Knie, Blutung 2/KR, -75 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-75%			
	3	4	Stich in das Knie, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 2/KR, Bein unbrauchbar, B=1			
	5	6	Stich in das Knie, Gelenk zerschmettert, Sehnen und Adern zerstört, Blutung 4/KR, Bein unbrauchbar, B=1, 2KR benommen			
90			Verletzung eines unwichtigeren inneren Organs, innere Blutung 2/KR, äußere Blutung 1/KR, -50 auf alle Aktionen			
91			Sitzmuskel durchschossen und Sehne verletzt, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen			
92	1	2	Zerstörung eines Auges, Blutung 2/KR, -50 auf alle Aktionen			
93			Rippenbruch (1W3), Zerstörung eines unwichtigeren inneren Organs, -50 auf alle Aktionen, Blutung 3/KR			
94			Stich in den Bauchraum, Zerstörung eines Organs, Blutung 5/KR nach innen, -50 auf alle Aktionen			
95			Stich in den Bauchraum, Zerstörung eines Organs, mit 50% Blutung 7/KR, sonst Blutung 5/KR nach innen, -50 aaA			
96			Stich in den Bauchraum, Zerstörung eines Organs, mit 75% Blutung 7/KR, sonst Blutung 6/KR nach innen, -50 aaA			
97 {20}	1	2	Stich in die Schulter, Blutung 3/KR, -75 auf alle Aktionen mit diesem Arm		Gegenstand entgleitet der Hand	
	3	4	Stich in die Schulter, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 4/KR, Arm unbrauchbar			
	5	6	Stich in die Schulter, Gelenk zerschmettert, Sehnen und Adern zerstört, Blutung 5/KR, Arm unbrauchbar, 3KRbenommen			
98 {20}	1	2	Stich in die Hüfte, Blutung 3/KR, -75 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-75%			
	3	4	Stich in die Hüfte, Knorpelverletzungen im Umfeld, Blutung 4/KR, Bein unbrauchbar, B=1			
	5	6	Stich in die Hüfte, Gelenk zerschmettert, Sehnen und Adern zerstört, Blutung 5/KR, Bein unbrauchbar, B=1, 3KR benommen			
99	1	2	Lähmung eines Arms, Blutung 1/KR, Arm unbrauchbar, Gegenstand entgleitet der Hand			
100	1	2	Lähmung des Beins, Blutung 1/KR, Bein unbrauchbar, B=1			
101	1	2	Nerven in der Hüfte zerstört, Blutung 1/KR, Bein vollständig gelähmt, B=1			
102	1	2	Nerven in der Schulter zerstört, Blutung 1/KR, Arm vollständig gelähmt, Gegenstand entgleitet der Hand			
103			Verletzung der Lunge, Blutung 2/KR, -75 auf alle Aktionen			
104-105			Wirbelsäule durchstochen, Lähmung ab Hüfte, Blutung 2/KR, -90 auf alle Aktionen, B=1			
106-107	1	2	Stich in den Schädel, halbseitige Lähmung, Blutung 2/KR, -90 auf alle Aktionen			
108-109			Wirbelsäule durchstochen, Zerstörung der Nerven, Blutung 2/KR, Lähmung ab Hüfte abwärts, -90 auf alle Aktionen			
110-111			Zerstörung des Magens, innere Blutung 3/KR, äußere Blutung 3/KR, -30 auf alle Aktionen, Tod in 20 h			
112-113			Wirbelsäule durchstochen, Lähmung ab Hals abwärts, Blutung 2/KR, -100 auf alle Aktionen			
114-115			Wirbelsäule durchstochen, Zerstörung der Nerven, Blutung 2/KR, Lähmung ab Hals abwärts, -100 auf alle Aktionen			
116-117			Zerstörung beider Augen und der Nase, Schädelfraktur, Blutung 3/KR, kampfunfähig, blind, -100 auf alle Aktionen			
118-119			Stich in die Lunge, Blutung 5/KR, Erstickungstod in (2xLe + 1w100) Sekunden			
120-121			Rippenbruch, Waffe schrammt am Herz vorbei, Herzinfarkt, Blutung 3/KR, Tod tritt in 20 KR ein, kampfunfähig			
122-123			Stich in die Lunge, Blutung 7/KR, Erstickungstod in (Le + 1w100) Sekunden			
124-125			Rippenbruch, Treffer der Lunge, Blutung 3/KR, Tod tritt in 15 KR ein, kampfunfähig			
126-127			Stich durch die Luftröhre bis in den Magen, Tod in 1W100 Sekunden, Blutung 6/KR, kein Rüstungsschutz			
128-130	1	2	Stich durch den Arm bis in die Lunge, Auswirkungen siehe 80(33%)/86(33%)/88 und 103(33%)/118(33%)/122			
131-132			Stich ans Herz, Rippenbruch, Blutung 6/KR, Tod tritt in 2 KR ein, Kampfunfähig			
133-134			Stich ins Herz, Blutung 8/KR, sofortiger Tod			
135-136			Stich in die Halswirbelsäule am Nacken, Zerstörung des Atemzentrums, 1/KR, sofortiger Tod			
137-138	1	2	Stich durch Auge ins Gehirn, Blutung 3/KR, sofortiger Tod			
139-140			Stich durch beide Ohren, taub, sofortiger Tod, Blutung 2/KR			
> 140			Stich in den Kopf, Zerstörung des Schädels inklusive des Gehirns, Blutung 5/KR, sofortiger Tod			

5 X Rüstungsschutz überschreiten

Verletzungen durch stumpfe Waffen

	links	rechts	Verletzungen durch stumpfe Waffen	
51 {8}	1	2	einfacher Bruch von 1 W4 Fingern, -10 auf alle Aktionen mit dieser Hand	Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	komplizierter oder offener (25%, dann Blutung 1/KR) Bruch von 1W4 Fingern, -30 aaA mit dieser Hand	
	5	6	Splitterbruch von 1W4 Fingern, -50 auf alle Aktionen mit dieser Hand	
	7	8	Knochen von 1W4 Fingern zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je Finger 1w3), -75 aaA mit dieser Hand	
52 {8}	1	2	einfacher Bruch von 1W4 Zehen, -10 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-10%	
	3	4	komplizierter oder offener (25%, dann Blutung 1/KR) Bruch von 1W4 Zehen, -30 aaA mit diesem Fuß, B-30%	
	5	6	Splitterbruch von 1W4 Zehen, -50 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-50%	
	7	8	Knochen von 1W4 Zehen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je Zeh 1w3), -75 aaA mit diesem Fuß, B-75%	
53			Nase zerquetscht, Aussehen -40, Blutung 2/KR	
54	1	2	Ohr abgerissen, -20 auf Hören, Blutung 1/KR	
55			Schädelfraktur mit Gehirnschaden, Verlust von 1w20% Abenteuerpunkten	
56			einfacher Rippenbruch, -10 auf alle Aktionen	
57	1	2	leichte Verletzung des Auges, -20 auf Sehen, -10 auf alle Aktionen	
58	1	2	Nerv in der Hand verletzt, 1W4 Finger unbrauchbar, -10 bis -40 aaA mit dieser Hand	übliche Sb-Probe
59	1	2	Nerv im Knie verletzt, -20 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-20%	
60	1	4	Handmuskel verletzt, -20 auf Aktionen mit dieser Hand	Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	2	5	Unterarmmuskel verletzt, -20 auf Aktionen mit diesem Arm	
	3	6	Oberarmmuskel verletzt, -20 auf Aktionen mit diesem Arm	
61	1	5	Fußmuskel verletzt, -20 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-20%	
	2	6	Unterschenkelmuskel verletzt, -20 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-20%	
	3	7	Oberschenkelmuskel verletzt, -20 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-20%	
	4	8	Sitzmuskel verletzt, -30 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-20%	
62			Nackensehne und -muskel verletzt, -15 auf alle Aktionen	
63			Verletzung des Magens, innere Blutung 2W6 / KR, -15 auf alle Aktionen	
64	1	2	Handsehne verletzt, -20 auf alle Aktionen mit dieser Hand	Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	Unterarmsehne und -muskel verletzt, -30 auf alle Aktionen mit diesem Arm	
	5	6	Oberarmsehne und -muskel verletzt, -30 auf alle Aktionen mit diesem Arm	
65	1	2	Fußsehne verletzt, Fuß unbrauchbar, -20 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-20%	
	3	4	Unterschenkelsehne und -muskel verletzt, -30 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-30%	
	5	6	Oberschenkelsehne und -muskel verletzt, -30 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-30%	
66	1	2	verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberarm, -50 aaA mit diesem Arm	übliche Sb-Probe
67	1	2	verletzte Nerven, Muskeln und Sehnen (je 1w3) im Oberschenkel, -50 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-75%	
68 {15}	1	2	einfacher Bruch der Hand, -20 auf alle Aktionen mit dieser Hand	Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	komplizierter oder offener (25%, dann Blutung 2/KR) Bruch der Hand, -40 aaA mit dieser Hand	
	5	6	Splitterbruch der Hand, Hand unbrauchbar	
	7	8	Handknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1W8), Hand unbrauchbar, 1 KR benommen	
69 {15}	1	2	einfacher Bruch eines der Füße, -20 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-20%	
	3	4	komplizierter oder offener Bruch (25%, dann Blutung 2/KR)eines der Füße, -40 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-40%	
	5	6	Splitterbruch des Fußes, Fuß unbrauchbar, B=1	
	7	8	Fußknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1w3), Fuß unbrauchbar, B=1, 1 KR benommen	
70			einfacher Kieferbruch, -20 auf alle Aktionen	
71			Nackensehne zerstört und Nackenmuskel verletzt, -20 auf alle Aktionen	
72			komplizierter oder offener (25%, dann Blutung 3/KR) Rippenbruch (1w3 Stk.), -10 bis -30 auf alle Aktionen	
73 {15}	1	2	einfacher Bruch des Unterarms, -30 auf Aktionen mit diesem Arm	Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	komplizierter oder offener (25%, dann Blutung 3/KR) Bruch des Unterarms, -50 aaA mit diesem Arm	
	5	6	Splitterbruch des Unterarms (1-3 Elle, 4-6 Speiche), Arm unbrauchbar	
	7	8	Unterarmknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1w3), (1-3 Elle, 4-6 Speiche), Arm unbrauchbar, 1 KR benommen	
74 {15}	1	2	einfacher Bruch des Unterschenkels, -30 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-30%	
	3	4	komplizierter oder offener (25%, dann Blutung 3/KR)Bruch des Unterschenkels, -50 aaA mit diesem Bein, B-50%	
	5	6	Splitterbruch des Unterschenkels (1-3 Wade, 4-6 Schienbein), Bein unbrauchbar, B=1	
	7	8	Unterschenkelknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1w3), Bein unbrauchbar, B=1, 1 KR benommen	
75			Splitterbruch von 1W4 Rippen, -10 bis -40 auf alle Aktionen, 1 KR benommen	
76			komplizierter oder offener (25%, dann Blutung 1/KR) Kieferbruch, -25 auf alle Aktionen	
77			Nackenmuskel zerstört und Sehne verletzt, -25 auf alle Aktionen	
78			leichte Gehirnerschütterung, -20 auf alle Aktionen, AZP +20, bewusstlos für (2W100 - 2*LE) Sekunden	
79 {20}	1	2	einfacher Bruch des Oberarms, -30 auf alle Aktionen mit diesem Arm	Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand
	3	4	komplizierter oder offener (25%, dann Blutung 3/KR) Bruch des Oberarms, -50 auf alle Aktionen mit diesem Arm	
	5	6	Splitterbruch des Oberarms, Arm unbrauchbar, 1 KR benommen	
	7	8	Oberarmknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1w3), Arm unbrauchbar, 1 KR benommen	
80 {20}	1	2	einfacher Bruch des Oberschenkels, -30 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-30%	
	3	4	komplizierter oder offener Bruch des Oberschenkels, -50 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-50%	
	5	6	Splitterbruch des Oberschenkels, Bein unbrauchbar, B=1, 1 KR benommen	
	7	8	Oberschenkelknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1w3), Bein unbrauchbar, B=1, 1 KR benommen	
81			Nackenmuskel verletzt, -30 auf alle Aktionen	

		links	rechts	Verletzungen durch stumpfe Waffen	
82				Splitterbruch des Kiefers, -30 auf alle Aktionen	
83				Schädelbruch, Gehirnerschütterung, AZP+25, starke Kopfschmerzen, -30 aaA, bewusstlos für (4W100 - 2*LE) Sekunden	
84 {15}	1	2	einfacher Bruch von 1W4 Fingergelenken, -30 auf alle Aktionen mit dieser Hand	Sb-Probe (Aufschlag X aaA), ansonsten entgleitet Gegenstand der Hand	
	3	4	einfacher Bruch von 1W4 Fingergelenken, Knorpelverletzungen im Umfeld, -35 aaA mit dieser Hand		
	5	6	1 W4 Fingergelenke zerschmettert, Knorpelverletzungen im Umfeld, -50 aaA mit dieser Hand		
	7	8	1W4 Fingergelenk zerschmettert, Knorpel im Umfeld zerstört,-50 aaA mit dieser Hand		
	9	10	1W4 Finger abgerissen, Blutung 3/KR, 2 KR benommen,-50 aaA mit dieser Hand		
85 {15}	1	2	einfacher Bruch von 1W4 Zehgelenken, -30 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-30%		
	3	4	einfacher Bruch von 1W4 Zehgelenken, Knorpelverletzungen im Umfeld, -35 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-35%		
	5	6	1W4 Zehgelenke zerschmettert, Knorpelverletzungen im Umfeld, -40 auf alle Aktionen, Fuß unbrauchbar		
	7	8	1W4 Zehgelenke zerschmettert, Knorpel im Umfeld zerstört, -50 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-50%		
	9	10	1W4 Zehen abgerissen, Blutung 3/KR, 2 KR benommen, -50 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-50%		
86			Kieferknochen zermalmt, Knochen ist völlig zerstört, Aussehen -6W10, -40 auf alle Aktionen, 3 KR benommen		
87			Schlag reißt Unterkiefer ab, Stummheit, Blutung 2W6 / KR, Aussehen - 7w20, -40 auf alle Aktionen, 4 KR benommen		
88	1	2	Auge verletzt, Sehverlust, -40 auf alle Aktionen		
89	1	2	schwerer Treffer am Ohr, Ohr zerstört, Innenohr stark geschädigt, Verlust des Hörsinns, Schädelbruch, Gehirnerschütterung, -40 auf alle Aktionen, AZP + 30		
90			1W8 Rippenknochen zermalmt, Knochen sind völlig zerstört, -10 bis -80 auf alle Aktionen		
91	1	2	Nerven in der Schulter sind zerstört worden. Ein Arm vollständig gelähmt, Arm unbrauchbar		
92	1	2	Handmuskel zerstört und Sehne verletzt, -50 auf alle Aktionen mit diesem Arm	Gegenstand entgleitet der Hand	
	3	4	Unterarmmuskel zerstört und Sehne verletzt, Hand unbrauchbar		
	5	6	Oberarmmuskel zerstört und Sehne verletzt, Arm unbrauchbar		
93	1	2	Fußmuskel zerstört und Sehne verletzt, -50 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-50%		
	3	4	Unterschenkelmuskel zerstört und Sehne verletzt, Bein unbrauchbar, -45 auf alle Aktionen, B=1		
	5	6	Oberschenkelmuskel zerstört und Sehne verletzt, Bein unbrauchbar, -45 auf alle Aktionen, B=1		
94			Rippenbruch, Verletzung eines unwichtigen inneren Organs, -50 auf alle Aktionen, Blutung 3/KR nach innen		
95			Gehirnerschütterung, -50 auf alle Aktionen, AZP+50, bewusstlos für (2W100-LE) Sekunden		
96			Zerstörung eines Auges, -50 auf alle Aktionen, Blutung 1/KR		
97 {20}	1	2	einfacher Bruch der Schulter, -50 auf alle Aktionen mit diesem Arm	Gegenstand entgleitet der Hand	
	3	4	komplizierter oder offener (25%, dann Blutung 2/KR) Bruch der Schulter, Arm unbrauchbar, -50 aaA		
	5	6	Splitterbruch der Schulter, Arm unbrauchbar, 2 KR benommen, -50 auf alle Aktionen		
	7	8	Schulterknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1w3), Arm unbrauchbar, 2 KR benommen, -50 auf alle Aktionen		
98 {20}	1	2	einfacher Bruch des Beckens, -50 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B-50%		
	3	4	komplizierter oder offener (25%, dann Blutung 2/KR) Bruch des Beckens, Bein unbrauchbar, B=1, -50 auf alle Aktionen		
	5	6	Splitterbruch des Beckens, Bein unbrauchbar, B=1, -50 auf alle Aktionen, 2 KR benommen		
	7	8	Beckenknochen zermalmt, Muskeln und Sehnen verletzt (je 1w3), Bein unbrauchbar, B=1, -50 aaA, 2 KR benommen		
99	1	2	Zerstörung eines Nervenstranges in der Schulter (Rücken), Lähmung des Arms, Arm unbrauchbar		
100	1	2	Zerstörung eines Nervenstranges in der Hüfte, Bein vollständig gelähmt, B=1, -75 auf alle Aktionen		
101 {20}	1	2	einfacher Bruch des Handgelenks, -50 auf alle Aktionen mit dieser Hand	Gegenstand entgleitet der Hand	
	3	4	einfacher Bruch des Handgelenks, Knorpelverletzungen im Umfeld, Hand unbrauchbar		
	5	6	Handgelenk zerschmettert, Knorpelverletzungen im Umfeld, Hand unbrauchbar		
	7	8	Handgelenk zerschmettert, Knorpel im Umfeld zerstört, Hand unbrauchbar		
	9	10	Hand abgerissen, Blutung 4W6 / KR, 3 KR benommen, -25 auf alle Aktionen, Hand unbrauchbar		
102 {20}	1	2	einfacher Bruch des Knöchels, -50 auf alle Aktionen mit diesem Fuß, B-50%		
	3	4	einfacher Bruch des Knöchels, Knorpelverletzungen im Umfeld, Fuß unbrauchbar, B=1		
	5	6	Knöchel zerschmettert, Knorpelverletzungen im Umfeld, Fuß unbrauchbar, B=1		
	7	8	Knöchel zerschmettert, Knorpel im Umfeld zerstört, Fuß unbrauchbar, B=1		
	9	10	Fuß abgerissen, Blutung 4W6 / KR, 3 KR benommen, -30 auf alle Aktionen, Fuß unbrauchbar, B=1		
103			Sitzmuskel zerstört und Sehne verletzt, -75 auf alle Aktionen		
104			Rippenbruch, Verletzung der Lunge, -75 auf alle Aktionen		
105			schwere Gehirnerschütterung, Bewusstlosigkeit, -70 auf alle Aktionen, AZP +70		
106	1	2	Handsehne zerstört und Muskel verletzt, -50 auf alle Aktionen mit dieser Hand	Gegenstand entgleitet der Hand	
	3	4	Unterarmsehne zerstört und Muskel verletzt, Hand unbrauchbar		
	5	6	Oberarmsehne zerstört und Muskel verletzt, Arm unbrauchbar		
107	1	2	Fußsehne zerstört und Muskel verletzt, Fuß unbrauchbar, B=1		
	3	4	Unterschenkelsehne zerstört und Muskel verletzt, Bein unbrauchbar, B=1		
	5	6	Oberschenkelsehne zerstört und Muskel verletzt, Bein unbrauchbar, B=1		
108-109 {20}	1	2	einfacher Bruch des Ellenbogens, -45 auf Aktionen mit diesem Arm	Gegenstand entgleitet der Hand	
	3	4	einfacher Bruch des Ellenbogens, Knorpelverletzungen im Umfeld, -75 auf Aktionen mit dem Arm		
	5	6	Ellenbogen zerschmettert, Knorpelverletzungen im Umfeld, Arm unbrauchbar		
	7	8	Ellenbogen zerschmettert, Knorpel im Umfeld zerstört, Arm unbrauchbar		
	9	10	Unterarm abgerissen, Blutung 5W6 / KR, 4 KR benommen, -10 auf alle Aktionen, Arm unbrauchbar		
110-111 {20}	1	2	einfacher Bruch des Knies, -45 auf alle Aktionen		
	3	4	einfacher Bruch des Knies, Knorpelverletzungen im Umfeld, -75 auf alle Aktionen		
	5	6	Knies zerschmettert, Knorpelverletzungen im Umfeld, Bein unbrauchbar, -85 auf alle Aktionen		
	7	8	Knies zerschmettert, Knorpel im Umfeld zerstört, Bein unbrauchbar, -85 auf alle Aktionen		
	9	10	Unterschenkel abgerissen, Blutung 6W6 / KR, 4 KR benommen, -50 auf alle Aktionen, Bein unbrauchbar		
112-113			Bruch der Wirbelsäule, Lähmung ab Hüfte, -90 auf alle Aktionen		
114-115	1	2	Schädelbruch, halbseitige Lähmung (1-3 links, 4-6 rechts), -90 auf alle Aktionen		
116-117			Bruch der Wirbelsäule, Zerstörung der Nerven, Lähmung ab Hüfte abwärts, -90 auf alle Aktionen		

	links	rechts	Verletzungen durch stumpfe Waffen	
118-120 {20}	1	2	einfacher Bruch des Schultergelenks, -75 auf alle Aktionen mit diesem Arm	Gegenstand entgleitet der Hand
	3	4	einfacher Bruch des Schultergelenks, Knorpelverletzungen im Umfeld, Arm unbrauchbar	
	5	6	Schultergelenk zerschmettert, Knorpelverletzungen im Umfeld, Arm unbrauchbar	
	7	8	Schultergelenk zerschmettert, Knorpel im Umfeld zerstört, Arm unbrauchbar	
	9	10	Arm abgerissen, Blutung 6/KR, 5 KR benommen, -75 auf alle Aktionen, Arm unbrauchbar	
121-123 {20}	1	2	Zerstörung beider Augen und der Nase, Schädelfraktur, kampfunfähig, blind, Blutung 3W6 / KR	
	3	4	einfacher Bruch des Hüftgelenks, -75 auf alle Aktionen mit diesem Bein, B=75%	
	5	6	einfacher Bruch des Hüftgelenks, Knorpelverletzungen im Umfeld, Bein unbrauchbar, B=1	
	7	8	Hüftgelenk zerschmettert, Knorpel im Umfeld zerstört, Bein unbrauchbar, B=1	
	9	10	Bein abgerissen, Blutung 7/KR, 5 KR benommen, -75 auf alle Aktionen, Bein unbrauchbar, B=1	
124-125			Zerstörung beider Augen und der Nase, Schädelfraktur, kampfunfähig, blind, Blutung 3W6 / KR	
126-128			Bruch der Wirbelsäule, Lähmung ab Hals abwärts, -100 auf alle Aktionen	
129-131			Bruch der Wirbelsäule, Zerstörung der Nerven, Lähmung ab Hals abwärts, -100 auf alle Aktionen	
132-134			Zerstörung des Magens, innere Blutung 4/KR, -30 auf alle Aktionen, Tod in 20 h	
135-136			Rippenbruch, Rippe schrammt am Herz vorbei, Herzinfarkt, Blutung 3/KR, Tod tritt in 20 KR ein, kampfunfähig	
137-139			Kehlkopf zertrümmert, Tod durch Ersticken in LE + 1W100 Sekunden, von nun an pro Sekunde -10 auf alle Aktionen	
140-141			mehrfacher Rippenbruch, Zerstörung der Lunge, Tod tritt in 15 KR ein, kampfunfähig	
142-144			Rippenbruch, Rippe trifft Herz, Herz ist zerstört, Tod tritt in 2 KR ein, kampfunfähig	
145-148			Schlag bricht Genick, sofortiger Tod	
148-150			Schlag zertrümmert Schädeldecke, Gehirnverletzung, Verlust von 1W100 Abenteuerpunkten, sofortiger Tod	
151-154			Schlag zerdrückt Brustkorb, Bruch des Brustbeins und der Rippen, Zerstörung des Herzens und der Lunge, sofortiger Tod	
155-159			Schädelknochen ist zermalmt, Verlust von 3W100% Abenteuerpunkten, Gehirnverletzungen, Schlag treibt Kopf zwischen die Schultern. Es wäre interessant zu sehen, wohin sich die einzelnen Teile verschoben haben, allerdings nur für Andere : sofortiger Tod. Es wird einiges an Knochen zermalmt und an Muskeln und Sehnen zerstört	
ungerade > 160			Schlag reißt Kopf ab, B5, Gehirnverletzung, Verlust von 3W100% Abenteuerpunkten, sofortiger Tod, es wird einiges an Knochen zermalmt und an Muskeln und Sehnen zerstört, weitere Attacke auf Feld rechts daneben	
gerade > 160			Schlag reißt Kopf ab, B5, Gehirnverletzung, Verlust von 3W100% Abenteuerpunkten, sofortiger Tod, es wird einiges an Knochen zermalmt und an Muskeln und Sehnen zerstört, weitere Attacke auf Feld links daneben	
Stoßwaffen, waffenloser Kampf > 160			Schlag reißt Kopf ab, B5, Gehirnverletzung, Verlust von 3W100% Abenteuerpunkten, sofortiger Tod, es wird einiges an Knochen zermalmt und an Muskeln und Sehnen zerstört, weitere Attacke auf Feld dahinter	

10 X Rüstungsschutz überschreiten

Patzertabellen

Attackepatzer und Paradepatzer

Nach jedem Attackepatzer ist die Attackeserie für diese Kampfrunde beendet, nach einem Paradepatzer 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; Aufheben dauert 1-3 Sekunden).
61 – 75	Aktion am Rande des Sichtfeldes führt zu sekundenlanger Verwirrung: Für nächste Parade nur halben Paradewert.
76 – 90	Gestürzt (1 Schadenspunkt); Aufstehen dauert 4 Sekunden, solange keine Attacke und halbe Parade, danach wieder Stand und normaler Kampf.
91 – 95	Waffe zerbrochen (Wenn Bruchfaktor erreicht), sonst aus der Hand geschlagen (1W6 Meter Entfernung; Aufheben dauert 1-6 Sekunden) .
96 – 100	Schwer gestürzt (1W6 Schadenspunkte); 10s keine Attacke, 1 Attacke keine Parade und den Rest der Zeit nur ½ 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 10s.
126 – 150	Der Schlag auf festes Objekt lässt Waffe zerbrechen (Wenn Bruchfaktor erreicht) und verwirrt den Charakter. 10s 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. 10s keine Parade und 20s keine Attacke.
176 – 185	Der Gegner entkommt dem Schlag. Du nicht (HÄHÄHÄ): Treffer durch eigene Waffe mit vollen Auswirkungen und keine Parade für 20s.
186 – 191	Guter Schlag, aber der eigene Kopf hält ihn nicht aus ... W100 Minuten bewusstlos.
192 – 195	Kritischer Treffer des eigenen Körpers mit einem Bonus von 10 Punkten auf den kritischen Wurf führt wahrscheinlich zur Kampfunfähigkeit.
196 – 200	Verrenkung der Wirbelsäule führt zum Abklemmen diverser Nerven (großer Nervenschaden): Lähmung von der Taille abwärts.
201 +	Kritischer Treffer des eigenen Körpers mit einem Bonus von 25 Punkten auf den kritischen Wurf. Herzliches Bei(l)leid...

Patzer mit Fernkampfaffen ohne Sehnen

Wurf	Auswirkungen
1 – 30	Du bemerkst gerade noch rechtzeitig, dass Du Deine Waffe verkehrt herum hältst und brichst Deinen Angriff ab. Keine weiteren Auswirkungen.
31 – 40	1W6 Meter rechts vorbei. Keine weiteren Auswirkungen.
41 – 60	1W6 Meter links vorbei. Keine weiteren Auswirkungen.
61 – 75	Waffe 1W20 Meter weit geworfen, Richtung zufällig.
76 – 90	Du wirfst in die Wolken und bist leicht aus der Balance: Dauer des nächsten Angriffs verlängert sich um 50 %.
91 – 95	Aktion am Rande des Sichtfeldes führt zu sekundenlanger Verwirrung (schwer zu sagen, wo Dein Projektil gelandet ist ...): nächste Attacke um 1W3 Sekunden verzögert und nur mit halbem Attackewert.
96 – 100	Mit Waffe hängen geblieben, liegt im Feld hinter dem Charakter.
101 – 125	Beim Ausholen Arm verstaucht und Angriff abgebrochen: 1W6 Schadenspunkte und –20 auf alle Aktivitäten mit diesem Arm für den Rest des Tages.
126 – 150	Du stößt mit der Waffe gegen ein festes Objekt. Waffe zerbricht, wenn Bruchfaktor erreicht. 10s 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. 10s keine Parade und 20s 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 Minuten bewusstlos.
192 – 195	Du triffst Dein eigenes Bein, hast aber gut gezielt: Der0sische Treffer mit 10 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 25 Punkten Bonus. Herzliches Beileid...

Patzer mit Fernkampfaffen mit Sehnen

Wurf	Auswirkungen
1 - 30	Du überlegst Dir, dass es sicher doch besser ist, mit der spitzen Seite auf den Gegner zu zielen und brichst Deinen Angriff ab. Keine weiteren Auswirkungen.
31 - 40	1W20 Meter rechts vorbei. Keine weiteren Auswirkungen.
41 - 60	1W20 Meter links vorbei. Keine weiteren Auswirkungen.
61 - 75	Du schießt in die Wolken und bist leicht aus der Balance: Dauer des nächsten Angriffs verlängert sich um 50 %.
76 - 90	Aktion am Rande des Sichtfeldes führt zu sekundenlanger Verwirrung: nächste Attacke um 1W3 Sekunden verzögert und nur mit halbem Attackewert.
91 - 95	Beim Spannen knackt Deine Sehne und Du brichst den Schuss ab. Sie ist nur angerissen, reißt aber 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. 10s keine Parade und 20s keine Attacke.
101 - 125	Sehne reißt und trifft den Arm , 2 W6 Schadenspunkte.
126 - 150	Du stößt mit der Waffe gegen ein festes Objekt. Waffe zerbricht, wenn Bruchfaktor erreicht. 10s keine Attacke und Parade.
151 - 175	Sehne reißt(wechseln...) und trifft ins Auge: -25 auf alle Aktivitäten, für die die Augen benötigt werden (Bogen/Armbrust schießen ...) für den Rest des Tages.
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 Minuten bewusstlos.
192 - 195	Du schießt Dir in Dein eigenes Bein, hast aber gut gezielt: Der kritische Treffer mit 10 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 25 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); Aufstehen dauert 4 Sekunden, solange keine Attacke und halbe Parade, danach wieder Stand und normaler Kampf.
91 - 95	Bei 01-96 auf W100 schwere Prellung am Handgelenk (2W6 Schadenspunkte, -10 auf Aktionen mit dieser Hand). Bei 97-98 Bänder gedehnt (3W6 Schadenspunkte, -25 auf Aktionen mit der verletzten Hand). Bei 99-00 Hand gebrochen (3W6 Schadenspunkte, -50 auf Aktionen mit der gebrochenen Hand).
96 - 100	Schwer gestürzt (1W6 Schadenspunkte); 10s keine Attacke, 1 Attacke keine Parade und den Rest der Zeit nur halbe Parade, bei 60-90 auf W100 Hand oder Fuß gebrochen (3W6 Schadenspunkte, -50 auf Aktionen mit dem Körperteil), bei 91-00 Bänder gerissen (4 w& Schadenspunkte; -70 auf Aktionen mit dem Körperteil) (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 10s.
126 - 150	Der Schlag auf festes Objekt lässt bei 99-00 auf W100 Hand brechen (3W6 Schadenspunkte, -50 auf Aktionen mit dieser Hand) und verwirrt den Charakter. 10s 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 so was ...(3W6 Schadenspunkte, -50 auf Aktionen mit dieser Hand).Verlust der Standfestigkeit. 10s keine Parade und 20s 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 Minuten bewusstlos.
192 - 195	Irgendetwas (War es Deine eigene Hand ?) trifft Dich von hinten. Der kritische Treffer mit 10 Punkten Bonus (stumpfe Waffen) führt wahrscheinlich zur Kampfunfähigkeit.
196 - 200	Verrenkung der Wirbelsäule führt zum Abklemmen diverser Nerven (großer Nervenschaden): Lähmung von der Taille abwärts.
201 +	Der Himmel fällt Dir auf den Kopf: kritischer Treffer stumpfe Waffen mit 25 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 Ur-Mensch 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 man 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 Metallbeschlügen, die auf einem geeigneten Träger befestigt sind.

Der Name des **Bezainted-Panzers** kommt von den Metallscheiben, die mittelalterlichen Geldstücken ähneln. Diese sind mittels Beschlügen 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, das sie in dieser Zusammensetzung flach aufliegen. Die Kettenglieder werden aus Draht, welcher eng um eine Zylindrische Stange gewickelt wird, gefertigt. Dadurch, das 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 allzu große 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

Die Kategorie ist eine eindeutige Bezeichnung für die Rüstungsklasse, wobei das Anhängsel "a" eine Oberkörperrüstung [Körper und Oberschenkel] und das Anhängsel "b" eine Ganzkörperrüstung definiert. Falls es in einer Kategorie nur eines der beiden Anhängsel gibt, so gibt es die andere Art der Rüstung nicht! Der Name der Rüstung ist die allgemeine Bezeichnung für die entsprechende Rüstungskategorie.

Der Rüstungsschutz gegen Magie gibt an, wie hoch der Rüstungsschutz gegen Magie ist (Wer hätte das gedacht?). Bei Rüstungen, deren Rüstungsschutz gegen Magie 9, 13 oder 17 beträgt, kann dieser durch Anlegen von Arm- und Beinschienen um 1 erhöht werden.

Der Bewegungsmalus gibt an, wie viele 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 Halblings würde also nur 56% des angegebenen Gewichts wiegen). Da Zwerge etwas breiter gebaut sind, wird zur Berechnung des Rüstungsgewichtes von einer Durchschnittsgröße von 150cm ausgegangen.

Die Preise geben die Kosten für eine angepasste Ausführung an. Für die Hälfte der Kosten kann man häufig Rüstungen kaufen, die zwar passen $[(50-RS_{\text{Magie}})\%]$, dass nur ein weiterer Bewegungspunkt abgezogen wird], aber in denen der Charakter irgendwie *seltsam* aussieht.

Die Spalte # gibt die durchschnittliche Dauer an, die ein Held benötigt, die entsprechende Rüstung anzulegen. Bei der Verwendung von Zusatzrüstungen müssen diese getrennt angelegt werden, wobei sich die Gesamtzeit um die bei den Zusatzrüstungen angegebenen Zeiten erhöht!

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 besten Rüstung gewertet) und die Bewegungsmali!

Die Tabelle der Rüstungen

Kategorie	Rüstungsname	Rüstungsschutz bei					Preis (GS)	Bewegungs- malus	# (s)	Gewicht
		Schnitt	scharfe Hieb	Stich	stumpfe Hieb	Magie				
Einfache Stoff- und Lederrüstungen										
Ia	dünne Kleidung	1	0	0	0	1	0,2	0		0,7 kg
Ib	dünne Kleidung	1	0	0	0	1	0,3	0		1,3 kg
IIa	normale Kleidung	2	0	0	0	1	0,6	0		1,2 kg
IIb	normale Kleidung	2	0	0	0	1	0,9	2		2,5 kg
IIIa	schwere Kleidung	3	1	1	1	1	7	3		3,2 kg
IIIb	schwere Kleidung	3	1	1	1	2	10	6		5 kg
IVa	weiche Lederkleidung	2	1	1	1	5	10	2		2,2 kg
IVb	weiche Lederkleidung	2	1	1	1	6	14	5		3,7 kg
Va	harte Lederkleidung	3	2	3	1	7	30	4		3 kg
Vb	harte Lederkleidung	3	2	3	1	8	40	8		5 kg
VIa	Cuir – bouilli	5	3	5	1	9	50	10		5 kg
VIIa	gesteppter Waffenrock	3	1	2	2	2	13	6		5 kg
VIIb	gesteppter Waffenrock	3	1	2	2	2	18	12		8 kg
VIIIa	wattierter Waffenrock	4	1	2	3	2	20	8		5 kg
VIIIb	wattierter Waffenrock	4	1	2	3	2	30	16		8 kg
IXa	gewebte Kordrüstung	4	2	3	2	3	13	12		5 kg
IXb	gewebte Kordrüstung	4	2	3	2	3	18	20		8 kg
Rüstungen mit verstärkenden Teilen										

Kategorie	Rüstungsname	Rüstungsschutz bei					Preis (GS)	Bewegungs- malus	# (s)	Gewicht
		Schnitt	scharfe Hieb	Stich	stumpfe Hieb	Magie				
Xa	Ringpanzer auf III	5	3	3	1	7	40	4	4,5 kg	
Xb	Ringpanzer auf III	5	3	3	1	8	60	8	7,5 kg	
XIa	Ringpanzer auf IV	4	3	3	1	7	40	4	4,5kg	
XIb	Ringpanzer auf IV	4	3	3	1	8	50	8	7,5 kg	
XIIa	Ringpanzer auf V	5	4	5	1	7	60	6	6 kg	
XIIb	Ringpanzer auf V	5	4	5	1	8	80	12	10 kg	
XIIIa	Ringpanzer auf VII	5	3	4	2	7	50	8	6 kg	
XIIIb	Ringpanzer auf VII	5	3	4	2	8	70	16	10 kg	
XIVa	Genietete III	3	1	1	1	7	15	2	3,6 kg	
XIVb	Genietete III	3	1	1	1	8	21	5	6 kg	
XVa	Genietete IV	3	1	1	1	7	15	2	3,6 kg	
XVb	Genietete IV	3	1	1	1	8	21	5	6 kg	
XVIa	Genietete V	4	2	3	1	11	40	4	4,5kg	
XVIb	Genietete V	4	2	3	1	12	60	8	7,5 kg	
XVIIa	bezainted IV	6	5	3	1	7	60	4	4,5kg	
XVIIb	bezainted IV	6	5	3	1	8	90	8	7,5 kg	
XVIIIa	bezainted V	7	6	5	1	11	100	6	6 kg	
XVIIIb	bezainted V	7	6	5	1	12	150	12	10 kg	
XIXa	bezainted VI	8	7	7	1	11	130	12	6 kg	
XXa	bezainted VII	6	5	4	2	8	80	8	6 kg	
XXb	bezainted VII	6	5	4	2	7	110	16	10 kg	
XXIa	Schuppenpanzer auf V	7	6	4	1	11	90	8	6 kg	
XXIb	Schuppenpanzer auf V	7	6	4	1	9	120	16	10 kg	
XXIIa	Schuppenpanzer auf VI	8	7	6	1	11	100	16	6 kg	
XXIIIa	Hartholzschuppenpanzer	6	5	4	1	9	50	12	6 kg	
XXIIIb	Hartholzschuppenpanzer	6	5	4	1	11	80	18	10 kg	
XXIVa	Horn/Knochenschuppenpanzer	8	7	9	1	9	130	14	9 kg	
XXIVb	Horn/Knochenschuppenpanzer	8	7	9	1	11	190	22	15 kg	
XXVa	Metallschuppenpanzer	9	8	8	1	17	180	14	12 kg	
XXVb	Metallschuppenpanzer	9	8	8	1	18	250	22	20 kg	
XXVIa	Hartholz – Brigandine	6	6	5	2	9	70	16	7,8 kg	
XXVIb	Hartholz – Brigandine	6	6	5	2	10	100	26	13 kg	
XXVIIa	Horn/Knochen–Brigandine	8	8	7	2	9	110	20	9 kg	
XXVIIb	Horn/Knochen–Brigandine	8	8	7	2	10	160	30	15 kg	
XXVIIIa	Metall – Brigandine	9	9	8	2	17	180	20	13,2 kg	
XXVIIIb	Metall – Brigandine	9	9	8	2	18	300	30	22 kg	
Rüstungen ohne Träger										
XXIXa	Kettenpanzer	7	6	2	1	13	80	7	12kg	
XXIXb	Kettenpanzer	7	6	2	1	14	120	14	20 kg	
XXXa	Kettenhemd	9	7	4	1	13	100	10	13,2 kg	
XXXb	Kettenhemd	9	7	4	1	14	150	18	22 kg	
XXXIa	verstärkter Kettenpanzer	9	7	5	1	13	120	10	13,2 kg	
XXXIb	verstärkter Kettenpanzer	9	7	5	1	14	160	18	22 kg	
XXXIIa	Barrenkettenpanzer	8	6	3	1	13	90	10	12kg	
XXXIIb	Barrenkettenpanzer	8	6	3	1	14	130	18	20 kg	
XXXIIIa	kombinierte Kettenrüstung	8	7	5	1	13	100	12	13,2 kg	
XXXIIIb	kombinierte Kettenrüstung	8	7	5	1	14	140	22	22 kg	
XXXIVa	Plattenrüstung	9	9	9	1	17	190	18	12 kg	
XXXIVb	Plattenrüstung	9	9	9	1	18	300	28	20 kg	
XXXVa	VI.-Plättchenrüstung	8	7	7	1	9	110	16	6 kg	
XXXVb	VI.-Plättchenrüstung	8	7	7	1	10	150	26	10 kg	
XXXVIa	Hartholzplättchenrüstung	6	6	5	1	9	60	16	6 kg	

Kategorie	Rüstungsname	Rüstungsschutz bei					Preis (GS)	Bewegungs- malus	# (s)	Gewicht
		Schnitt	scharfe Hieb	Stich	stumpfe Hieb	Magie				
XXXVIb	Hartholzplättchenrüstung	6	6	5	1	10	80	26		10 kg
XXXVIIa	Horn / Knochen – Plättchenrüstung	8	7	7	1	9	100	16		7,8kg
XXXVIIb	Horn / Knochen – Plättchenrüstung	8	7	7	1	10	150	26		13 kg
XXXVIIa	Metallplättchenrüstung	9	9	8	1	17	160	20		10,8 kg
XXXVIIb	Metallplättchenrüstung	9	9	8	1	18	230	30		18 kg
XXXIXb	Ritterrüstung	11	11	11	1	20	210	32		25 kg
XXXXb	gerippte Ritterrüstung	12	12	12	1	20	300	30		25 kg
Zusatzrüstungen										
1	Helm	3	4	4	1	–	7	0		1 kg
2	Vollhelm	11	11	11	1	–	12	0		2,5 kg
3	Vollhelm mit Visier	11	9	8	1	–	15	0		2,5 kg
4	Armschienen Leder	3	2	3	2	A	15	0		1 kg
5	Armschienen Eisen	6	4	6	1	B	25	0		2,5 kg
6	Lederhandschuhe	2	1	0	1		5	0		0,5 kg
7	Eisenhandschuhe	5	2	2	1		7	0		1 kg
8	Beinschienen Leder	3	2	3	2	A	20	6		1,5 kg
9	Beinschienen Eisen	6	4	6	1	B	30	10		3 kg
10	Lederstiefel	3	2	3	1		8	2		2 kg
11	Eisenstiefel	6	4	6	1		15	6		3 kg
12	wattierte Strümpfe	4	1	2	3		4	0		0,5 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 57 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 57 aufgelistet geworfen werden. Bei einem Wert von 2 wird der entsprechende Wurfaffenpool halbiert, und bei einem Wert von 3 bleiben von dem Wurfaffenpool nur noch 10% übrig.
- Dam:** Gibt die Anzahl an Schadenswürfeln an. Bei Dam = 0 werden die durch die Trefferpunktemodifikationstabelle auf Seite 61 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 Preis⁵⁴ dieser Waffe in Goldstücken an.
- Pull (N):** Gibt die Kraft (in Newton) an, die von der Waffe auf das Geschoss 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 61) für diese Waffe verwendet wird.

⁵⁴ 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 Fernkampfwaffen 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
Chilanum	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
Karabela	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
Chooraa	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

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
stumpfe Wuchtwaffen												
Aclys	kleine Keule	30	300	0	1	stumpf	70	1	1	1	64	1,7
Bargeet	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 Phansi	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
Watikri	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
Kauah	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

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
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
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

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
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
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	4	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

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
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
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

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
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
Woodman's Axe	Kriegsbeil	80	1900	1	2	scharf	80	2	3	2	58	26,3
Zagnal	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

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
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
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
Hellebarde												
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
Speer												
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 Speer	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

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
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
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

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
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
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

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
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
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	Kriegsflgel	160	2500	1	2	stumpf	75	3	3	2	52	23,4
Laingtjat	Kriegsflgel	60	800	1	2	stumpf	80	3	1	1	54	4,9
Military Flail	Kriegsflgel	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 Gangedug	Schlagkette	220	700	2	2	schnitt/stumpf	80	2	2	2	66	31,4
Anzahl =6		220	1100	2	2		80	2,5	2	2		20

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
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
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												
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												
Bagh Nakh	Schlaghandschuh	10	50	0	0	schnitt	95	2	1	1	64	33,5
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		10	300	0	0		85	2	1	1		5
Pendjepit												
Pendjepit	Schlagring	10	100	0	0	spezial	80	3	2	1	65	21,2
Shuko	Schlagring	10	1800	0	2	stumpf	85	3	2	1	66	5,0
Wind Fire Wheel	Schlagring	30	300	0	1	schnitt	85	2	2	1	66	15,0
Anzahl =4		10	300	0	1		85	3	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												
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												
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

Name	Art	Länge	Gewicht	Dex	Parry	Attack type	Dur	Throw	Dam	Hands	Seite	Preis
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
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
Bögen												
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
Chinese Bow												
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
Armbrüste												
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
Medium Arbalest (Claw&Belt)												
Medium Arbalest (Claw&Belt)	Armbrust	70	4100	450	40	275	2	2	137	55	47	100,0
Medium Arbalest (Cord&Pulley)												
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
Medium Arbalest (Goat's Foot)												
Medium Arbalest (Goat's Foot)	schwere Armbrust	70	4800	675	50	275	2	3	206	103	47	175,5
Slurbow (Cranequin)												
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
Heavy Arbalest (Cranequin)												
Heavy Arbalest (Cranequin)	überschw. Armbrust	70	8000	3300	55	300	1,5	4	1009	100	47	196,0
Heavy Arbalest (Screw&Handle)												
Heavy Arbalest (Screw&Handle)	überschw. Armbrust	70	7500	3400	60	330	1	4	1039	86	47	192,0
Heavy Arbalest (Windlass)												
Heavy Arbalest (Windlass)	überschw. Armbrust	80	8500	3550	65	330	1	4	1085	72	47	208,0
Siege Arbalest (Windlass)												
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

Angriffsspruchtabelle

01-02 gewürfelt – Patzer

96-00 gewürfelt – keine Modifikation

03-95 gewürfelt – folgende Modifikationen werden verwendet:

Angriffswurfmodifikation:

Stufe des Zaubers	(nur bei reinen und Hybrid-Magiern)	
+1 pro Stufe		
zusätzliche Konzentration	maximal 20	+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 198		+70 bis -125	
Eigenschaft des Ziels	> 200	+50	
bei Angriffssprüchen aus: Eigenschaft:	176 – 200	+40	
Grundmagie	Gabe	151 – 175	+35
Göttermagie	Glaube	131 – 150	+30
Mentalmagie	Geist	116 – 130	+25
prosaische Magie	Intelligenz	101 – 115	+20
alte Magie	niedrigster Wert der vier aufgelisteten Eigenschaften	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 (Zauberkundige)	nötige Konzentration inkl. Auslösen des Spruchs
0 – 2	18 Sekunden (Klasse III)
3 – 5	12 Sekunden (Klasse II)
mehr als 6	6 Sekunden (Klasse I)
* – Zauber	4 Sekunden (* - 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 Zauberkundiger															≥ 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 noch mal gewürfelt und danach modifiziert) kommen folgende Modifikationen zur Geltung:

Stufe des Zaubers (bei reinen & Hybrid- Magiern)		+1 pro Stufe
Geschicklichkeit des Zauberkundigen	> 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 Zauberkundigen, 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 volle 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 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	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	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21-30
31-35	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	31-35
36-40	4	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	36-40
41-45	4	4	2	0	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	41-45
46-50	6	4	4	2	4	4	2	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	2	0	46-50
51-55	6	6	6	6	6	6	4	2	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	4	0	51-55
56-60	8	6	8	10	6	6	6	4	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	4	0	56-60
61-65	8A	8	10	12	8	8	8	6	0	0	0	0	4	4	2	0	0	2	6	2	61-65
66-70	10A	8A	12	12	8A	8	10	8	2	0	0	0	4	6	4	0	2	4	8A	4	66-70
71-75	10A	10A	14A	14	10A	10A	12	10	2	2	2	0	6	6	6	2	4	6	10A	6A	71-75
76-80	12A	10A	14A	14A	10A	10A	14A	12	4	2	4	2	6	8	8	4	6	8	12A	8A	76-80
81-85	12A	12A	16A	16A	12A	12A	16A	14A	4	4	6	4	8	8	10	6A	8	10A	14A	10A	81-85
86-90	12A	12A	16A	16A	12A	12A	16A	16A	4	4	8	6A	8	10	10A	8A	10	12A	16A	12A	86-90
91-95	14A	14A	18A	18A	14A	14A	18A	18A	6	6	10A	8A	10A	10A	12A	10A	12A	14A	16A	14A	91-95
96-100	14A	14A	18A	18A	14A	14A	18A	20A	6A	6A	10A	10A	10A	12A	12A	12A	12A	14A	18A	16A	96-100
101-105	14A	14A	20A	20A	16A	16A	20A	20A	6A	8A	12A	12A	12A	12A	14A	14A	14A	16A	18A	18A	101-105
106-110	16A	16A	20A	20A	16A	16A	20A	22B	8A	8A	12A	14A	12A	14A	14A	16A	14A	16A	18A	18B	106-110
111-115	16A	16A	22A	22B	18A	18A	22B	22B	8A	10A	14A	16A	14A	14A	16A	16A	16A	18A	20B	20B	111-115
116-120	16A	16B	22B	22B	18B	18B	22B	24B	8A	10A	14A	16A	14A	16A	16A	18A	16A	18A	22B	20B	116-120
121-125	18B	18B	24B	24B	20B	20B	24B	24B	10A	12A	16A	18A	16A	18A	18A	20A	18A	20A	22B	22B	121-125
126-130	18B	18B	24B	24B	20B	20B	24B	26B	10A	12A	16A	18B	16A	18A	18A	20B	18A	20B	24B	22B	126-130
131-135	18B	18B	26B	26B	22B	22B	26B	26B	10A	14A	18B	20B	18A	18A	20A	22B	20B	22B	24B	24B	131-135
136-140	20B	20B	26B	26B	22B	22B	26B	28B	10A	14A	18B	20B	18B	20A	20B	22B	20B	22B	26B	24B	136-140
141-145	20B	20B	28B	28B	24B	24B	28B	28B	12A	16B	20B	22B	20B	20B	22B	24B	22B	24B	28B	26B	141-145
146-150	20B	20B	28B	28B	24B	24B	28B	28B	12A	16B	20B	22B	20B	20B	22B	24B	24B	24B	28B	28B	146-150
NM 100	32D	32D	36D	36D	34D	34D	36D	36D	24C	28C	32C	32C	28C	28C	32C	34C	34C	34C	36C	36C	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 207)

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	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	41-45	
46-50	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	46-50	
51-55	2	2	2	0	4	2	0	0	0	0	0	0	4	2	0	0	0	0	0	0	51-55	
56-60	4	4	4	2	4	4	2	0	0	0	0	0	4	4	2	0	0	0	2	0	56-60	
61-65	4	4	6	4	6	4	4	2	2	0	0	0	6	6	4	0	0	0	4	2	61-65	
66-70	4	6	8	6	6	6	6	4	2	2	2	0	6	8	6	2	0	0	8A	4	66-70	
71-75	6	6	10	8	8	6	8	6	4	4	4	4	2	8	10	8	4	0	2	10A	8	71-75
76-80	6	8	12	10	8	8	10	8	4	6	8	6	10A	12	12	8	2	6	12A	12A	76-80	
81-85	6A	8	14	12	10A	8A	12	10	6	8	12	10	12A	14A	16A	12	6	10	16B	16A	81-85	
86-90	8A	10A	14A	14	10A	10A	14A	12	6A	8	16	14A	14A	16A	18A	16A	10	14A	20B	20A	86-90	
91-95	8A	12A	16A	16A	12A	10A	16A	14A	8A	10A	20A	18A	16A	18A	20B	20A	14A	18A	24B	24B	91-95	
96-100	8A	12A	16A	18A	12A	12A	18A	16A	8A	10A	20A	22A	18A	20B	22B	24B	18A	22A	28B	28B	96-100	
101-105	10A	12A	18A	20A	14A	12A	20A	18A	10A	12A	22A	24B	20B	22B	24B	28B	22A	26A	30C	32B	101-105	
106-110	10A	14A	18A	20A	14A	14A	22A	20B	10A	12A	22B	26B	22B	24B	26B	32B	24A	28B	32C	36C	106-110	
111-115	10A	14A	20A	22B	16A	14A	24B	22B	12A	14B	24B	26B	24B	26B	28B	34C	26B	30B	34C	38C	111-115	
116-120	12A	14A	20A	22B	16A	16A	24B	24B	12A	14B	24B	28B	26B	28B	30C	36C	28B	32B	36C	40C	116-120	
121-125	12A	16A	22B	24B	18A	16A	26B	26B	14A	16B	26B	28C	28B	30C	32C	38C	30B	34C	38C	42C	121-125	
126-130	12A	16A	22B	24B	18B	18B	26B	28B	14B	16B	26B	30C	30C	32C	34C	40C	32C	36C	40C	44C	126-130	
131-135	14A	16B	24B	26C	20B	18B	28B	30C	14B	18B	28C	30C	32C	32C	34C	42C	34C	38C	42C	46C	131-135	
136-140	14A	18B	24B	26C	20B	20C	28C	30C	16B	18B	28C	32C	32C	34C	36C	44C	36C	40C	44C	48C	136-140	
141-145	14B	18B	26B	28B	22C	22C	30C	32C	16B	20C	30C	30C	34C	36C	38C	46C	38C	42C	46C	50C	141-145	
146-150	14B	18C	26C	28C	22C	22C	30C	32C	16B	20C	30C	32C	36C	36C	40C	48C	40C	44C	48C	52C	146-150	
NM 100	20E	24E	32E	34E	28E	28E	36E	40E	22E	26E	36E	40E	44E	44E	48E	56E	48E	52E	56E	60E	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 207), bei F & G zusätzlich kritische Treffer durch Kälte (Seite 206)
 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	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21-30
31-35	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	31-35
36-40	4	4	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	36-40
41-45	4	6	4	2	4	4	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	41-45
46-50	6	8	6	4	4	6	2	2	2	0	0	0	4	2	0	0	0	0	0	0	46-50
51-55	6A	8	8	6	4	8	4	4	2	2	2	0	6	4	2	0	0	0	0	0	51-55
56-60	8A	10A	10	8	6	10	4	6	4	4	4	2	8A	6	4	0	0	0	16A	0	56-60
61-65	8A	10A	12	10	8A	12A	6	8	4	6	8	6	10A	8A	6A	4	0	0	18B	0	61-65
66-70	10A	12A	14A	12	8A	14A	8	10	6A	8	10	10A	12A	10A	8B	6A	12	16A	20B	20A	66-70
71-75	10A	12A	14A	14A	10A	16A	10A	12	8A	10A	12A	14A	14A	12B	10B	8B	14A	18B	22C	22B	71-75
76-80	10A	14A	16A	16A	12A	18A	12A	14A	10A	12A	14A	16B	16B	14B	12B	12B	16A	20B	24C	24C	76-80
81-85	12A	14A	16A	18A	12A	18A	14A	16A	12A	14A	16B	18B	18B	16C	14C	18B	22C	26D	26C	81-85	
86-90	12A	16A	18A	20B	14A	20A	16B	18B	12B	16B	18B	20C	20C	18C	16C	16C	20B	24C	28D	28D	86-90
91-95	12A	16B	18B	22B	16A	20A	18B	20B	14B	18B	20C	22C	22C	20C	20C	24D	22C	26D	30D	30D	91-95
96-100	14B	18B	20B	24C	16B	22B	20B	22C	14B	20C	22C	24D	24C	22D	24D	28D	24C	28D	32D	32D	96-100
101-105	14B	18B	20B	26C	18B	22B	22C	24C	16C	22C	24C	26C	26D	24D	28D	32D	26D	30D	34E	36D	101-105
106-110	14B	20B	22C	28C	20C	24C	24C	26C	16C	24C	26D	28D	28D	26D	32D	36E	28D	32E	36E	40E	106-110
111-115	16B	20C	24C	28C	20C	24C	26C	28D	18C	26D	28D	30D	30D	28E	36E	40E	32D	36E	40E	44E	111-115
116-120	16C	22C	24C	30D	22C	26C	28C	30D	18C	26D	30D	32E	32E	32E	40E	44E	36E	40E	44E	48E	116-120
121-125	18C	24C	26C	32D	24C	26C	30D	32D	20D	28D	32E	34E	34E	36E	44E	48E	40E	44E	48E	52E	121-125
126-130	18C	24C	28D	32D	24D	28D	32D	36E	20D	28E	34E	36E	36E	40E	48E	52E	44E	48E	52E	56E	126-130
131-135	18C	26D	30D	34E	26D	28D	34E	38E	22E	30E	36E	38E	40E	44E	52E	56E	48E	52E	56E	60E	131-135
136-140	20D	26D	32E	34E	28D	30D	36E	40E	22E	30E	38E	40E	44E	48E	56E	60E	52E	56E	60E	64E	136-140
141-145	20D	28E	34E	36E	30E	32E	40E	42E	24E	32E	40E	42E	48E	52E	60E	64E	56E	60E	64F	68F	141-145
146-150	20E	28F	36F	36F	32F	32F	44F	44F	24F	32F	44F	44F	52F	56F	62F	68F	60F	64F	68F	72G	146-150
NM 100	28F	36F	44G	44G	40G	40G	52G	52G	32F	40F	52G	52G	60F	64F	70G	76G	72G	76G	80G	84G	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 205)

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	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21-30
31-35	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	31-35
36-40	4	4	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	36-40
41-45	4	6	4	2	4	4	2	0	2	0	0	0	2	2	0	0	2	2	8A	0	41-45
46-50	6	8	6	6A	4	6	6	2	2	2	2	0	4	4	2	0	4	6	12A	6A	46-50
51-55	6	8	8	8A	4	8	8	6A	4	4	6	2	6	6	4	2A	6	10A	14A	10A	51-55
56-60	8	10	10A	12A	6	10	12	10A	4	6	10	6A	8	8	6	6A	8A	12A	16A	14A	56-60
61-65	8	10	12A	14A	8	12	14A	14A	6	8	12	10A	10	10	8	10B	10A	14A	18A	18B	61-65
66-70	10	12	14A	18A	8	14	16A	18A	6	8	14A	14B	12	12	10A	14B	12A	16A	20B	20B	66-70
71-75	10	12A	16A	20B	10A	16	18A	20B	8	10	16A	18B	14A	14	12A	18C	14A	18A	22B	22C	71-75
76-80	10	14A	18A	22B	12A	18A	20B	22B	8	10A	18B	22C	16A	16A	14A	22C	16A	20B	24C	24C	76-80
81-85	12A	14A	20B	24B	12A	18A	22B	26C	10	12A	20B	26C	18A	18A	16B	26C	18B	22B	26C	26D	81-85
86-90	12A	16A	22B	28C	12A	20A	24B	28C	12A	14A	24C	30C	20A	20B	18B	30D	20B	24B	28D	28D	86-90
91-95	12A	16B	24B	30C	16A	20A	26C	32C	12A	16B	28C	34D	22B	22B	20C	32D	22B	26C	30D	32D	91-95
96-100	14A	18B	26C	32C	16B	22A	28C	34C	14B	18B	30C	36D	24B	24C	22C	34D	24C	28C	32D	36D	96-100
101-105	14A	18B	28C	34C	18B	22B	30C	36D	14B	20B	32D	38D	26C	26C	24D	36E	26C	30C	34D	40E	101-105
106-110	14B	20B	30C	36D	20B	24B	32C	38D	16B	22B	34D	40E	28C	28D	26D	38E	28C	32D	36E	44E	106-110
111-115	16B	20B	32C	38D	20B	24B	34D	40D	16B	22C	36D	42E	30D	30D	30D	40E	32D	36D	40E	48E	111-115
116-120	16B	22C	34D	40D	22C	26C	38D	44E	18C	24C	38E	44E	32D	32D	32E	44E	36D	40D	44E	52E	116-120
121-125	18C	24C	36D	42E	24C	28C	40E	46E	20C	26C	40E	46E	34D	34E	36E	48E	40D	44E	48E	56E	121-125
126-130	18C	24C	38D	44E	24C	28C	40E	46E	20C	26C	42E	48E	36D	36E	40E	52E	44D	48E	52E	60E	126-130
131-135	18C	26C	40E	46E	26D	28D	42E	48E	20C	28D	44E	50E	38E	38E	42E	56E	48E	52E	56E	64E	131-135
136-140	20C	26D	42E	48E	28D	30D	44E	50E	22D	28D	46E	52E	40E	40E	44E	60E	52E	56E	60E	68E	136-140
141-145	20D	28D	44E	50E	30D	32D	46E	52E	22D	30E	48E	54E	42E	42E	48E	64E	56E	60E	64E	72E	141-145
146-150	20D	28E	46E	52E	32E	32E	48E	54E	22D	30E	50E	56E	44E	44E	52E	68E	60E	64E	68E	76E	146-150
NM 100	28E	36E	56E	64E	40E	40E	56E	64E	30E	38E	58E	66E	50E	54E	60E	76E	72E	76E	80E	90E	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 208)
und zusätzlich durch Aufprall (Seite 207) und Hitze (Seite 205)
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	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21-30
31-35	4	6	2	0	6	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	31-35
36-40	6	10	6	4	10	6	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	36-40
41-45	10A	12	10	6	12	10	6	2	0	0	0	0	4	2	0	0	0	0	6A	0	41-45
46-50	12A	14A	14	10	14A	14	10	6	2	0	0	0	6	6	2	0	2	2	10A	2	46-50
51-55	14A	16A	16A	14	16A	18A	14A	10	4	2	2	0	8A	10A	6	2	4	6	14B	6	51-55
56-60	16A	18A	18A	18A	18A	20A	18A	14A	6	6	6	2	10A	12A	10A	6	8	10	18B	10A	56-60
61-65	18A	20A	20A	22B	20A	22A	22A	18B	8	10	10	6	12A	14B	14B	10A	12	14A	22C	14B	61-65
66-70	20A	22A	22B	26B	22B	24A	24B	22B	10A	14	14	10A	14B	16B	16B	14B	16A	18A	26D	18C	66-70
71-75	22A	24B	24B	28C	24B	26B	26B	26B	12A	16A	18A	14A	16B	18C	18C	18C	20A	22B	30D	22D	71-75
76-80	24B	26B	26B	30C	26B	26B	28B	30B	14A	18A	22A	18B	18C	20C	20D	22D	24B	26B	34E	26D	76-80
81-85	26B	28B	28C	32C	26B	28B	30B	34C	16A	20B	24B	22B	20C	22D	22D	24E	28B	30C	38E	30E	81-85
86-90	28B	28B	30C	34D	28C	28B	32C	36C	16A	22B	26B	26C	22D	24D	24E	28E	32C	34C	42F	34E	86-90
91-95	28B	30C	32C	36D	28C	30C	34C	38D	18B	24B	28C	30C	24D	26E	26E	30E	36C	38D	46F	38F	91-95
96-100	30C	30C	34D	38D	30C	30C	36D	40B	18B	24C	30C	30C	26E	28E	28E	32F	40D	42D	50F	42F	96-100
101-105	30C	32C	36D	40E	30D	30D	38D	42E	20B	26C	32D	36D	28E	30E	30E	36F	44D	46E	54G	46F	101-105
106-110	32C	32D	38E	42E	32D	32D	40E	44E	20C	26C	34D	38E	30E	32F	32F	44F	48E	50E	58G	50G	106-110
111-115	32D	34D	40E	44F	32E	32E	42E	46F	22C	28D	36E	40E	32F	34F	36F	48G	50E	54F	62G	54G	111-115
116-120	32D	34E	42F	46F	34E	34E	44F	48F	22D	28D	38E	42F	34F	36F	40G	50G	52F	56F	64H	58G	116-120
121-125	34E	36E	44F	48G	34F	36F	46F	50G	24D	30E	40F	44F	36F	38G	44G	56G	54F	58G	66H	62H	121-125
126-130	34E	36F	46G	50G	36F	38F	48G	52G	24E	30E	42F	46G	38G	40G	48G	60H	56G	60G	68H	66H	126-130
131-135	34F	38F	48G	52G	38G	40G	50G	54H	26E	32F	44G	48G	40G	42G	52H	62H	58G	62H	70I	70H	131-135
136-140	36F	38G	50H	52H	40G	42G	52H	54H	26F	32F	46G	48H	42G	44H	56H	66H	60H	64H	72I	74I	136-140
141-145	36F	40G	52H	54H	42H	44H	54H	56G	28F	34G	48H	50H	44H	46H	58H	68I	64H	66I	74I	78I	141-145
146-150	36G	40H	54I	54I	44H	44H	56I	56I	28G	36H	50I	50I	46H	48H	60I	70I	64I	68I	76I	80I	146-150
NM 100	44H	50I	64J	64J	50I	50I	66J	66J	40H	50I	60J	60J	54I	60I	76J	84J	76J	84J	86J	90J	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 206)

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	2	5-8
9-12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	4	9-12
13-16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	4	6A		13-16
17-20	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	2	0	0	0	2	0	2	6	8A		17-20
21-24	0	0	2	4	0	0	2	4	0	0	2	4	0	0	2	4	2	4	8A	10A	21-24
25-28	0	2	4	6	0	0	4	6	0	2	4	8	0	2	4	6	4	6	10A	12A	25-28
29-32	2	4	6	8A	2	2	6	8A	2	4	6	10A	2	4	6	8A	6	8A	12A	14A	29-32
33-36	4	6	8A	10A	2	4	8A	10A	4	6	8A	12A	4	6	8	10A	8A	10A	14A	16A	33-36
37-40	6	8	10A	12A	4	6	10A	12A	6	8	10A	14A	6	8	10A	12A	10A	12A	16A	18A	37-40
41-44	8	10A	12A	14A	6	8A	12A	14A	8	10A	12A	16A	8A	10A	12A	14A	12A	14A	18A	20B	41-44
45-48	10	10A	14A	16A	8A	10A	14A	16A	10	12A	14A	18A	10A	12A	14A	16A	14A	16A	20B	22B	45-48
49-52	10A	12A	16A	18A	10A	12A	16A	18A	10A	14A	16A	20A	12A	14A	16A	18B	16A	18A	22B	24B	49-52
53-56	10A	12A	18A	20A	12A	14A	18A	20B	12A	14A	20A	22B	14A	16A	18A	20B	18A	20B	24B	26B	53-56
57-60	12A	14A	20A	22B	14A	16A	20B	22B	12A	16A	22B	24B	14A	18A	20A	22B	20B	22B	26B	28C	57-60
61-64	12A	14A	22B	24B	16A	16A	22B	24B	14A	16A	24B	26B	16A	18B	22B	24B	22B	24B	28C	30C	61-64
65-68	12A	16A	24B	26B	16A	18A	24B	26B	14A	18B	26B	28B	16B	20B	24B	26B	24B	26B	30C	32C	65-68
69-72	14A	16B	24B	26B	18A	18B	26B	28B	14A	18B	28B	30B	18B	20B	26B	28C	26B	28B	32C	34C	69-72
73-76	14A	18B	26B	28B	18B	20B	28B	28B	16B	20B	30B	30C	18B	22B	28B	30C	28B	30C	34C	36C	73-76
77-80	14B	18B	26B	28B	18B	20B	28B	30C	16B	20B	30C	32C	20B	22B	30B	32C	30C	32C	36C	38C	77-80
81-84	16B	20B	28B	30C	20B	22B	30C	30C	16B	22B	32C	32C	20B	24B	30C	34C	32C	34C	38C	40C	81-84
85-88	16B	20B	28C	30C	22B	22B	30C	32C	18B	22B	32C	34C	22B	24B	32C	36C	32C	36C	40C	42C	85-88
89-92	16B	22B	30C	32C	22B	24B	32C	32C	18B	24B	34C	34C	24B	26B	34C	38C	34C	38C	42C	44C	89-92
93-95	16B	22B	30C	32C	24B	24B	32C	34C	18B	24B	34C	36C	26B	26B	36C	38C	34C	38C	42C	44C	93-95
NM 96-99	18C	24C	32C	34D	26C	26C	34C	36D	20C	26C	36C	38D	28C	28C	38C	40D	36C	40D	44D	48D	NM 96-99
NM 100	26D	32E	40E	42E	34E	34E	42E	44E	28D	34E	44E	46E	36E	36E	46E	48E	44E	48E	52E	56E	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 205)

z	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	2	2	5-8
9-12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	4	6	9-12
13-16	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	2	4	0	0	2	4	0	2	8A	10A	13-16
17-20	0	0	2	4	0	0	2	4	0	2	4	6A	0	2	4	8A	2	4	12A	14A	17-20
21-24	0	2	4	6A	0	2	4	6A	2	2	6A	8A	2	4	6A	12A	4	6A	14A	18A	21-24
25-28	2	4	6A	8A	2	4	6A	8A	2	4	8A	10A	4	6A	8A	14A	6A	8A	18A	22A	25-28
29-32	4	6	8A	10A	4	6	8A	10A	4	6A	10A	12A	6A	8A	10A	18A	8A	10A	22A	24A	29-32
33-36	6	8A	10A	12A	6A	8A	10A	12A	6A	6A	12A	14A	8A	10A	12A	22B	10A	12A	24A	26B	33-36
37-40	6	10A	12A	14A	8A	10A	12A	14A	8A	8A	14A	16B	10A	12A	14A	24A	12A	14A	26A	28B	37-40
41-44	8A	12A	14A	16A	10A	12A	14A	16B	10A	8A	16B	18B	12A	14A	16B	26B	14A	16A	28B	30B	41-44
45-48	8A	14A	16A	18B	12A	14A	16B	18B	10A	10A	18B	20B	14A	16B	18B	28B	16A	18B	30B	32B	45-48
49-52	10A	16A	18A	20B	14A	16A	18B	20B	12A	12B	20B	22B	16B	18B	20B	30B	18B	20B	32B	34C	49-52
53-56	10A	16A	20B	22B	16A	18A	20B	22B	12A	14B	22B	24B	18B	20B	22B	32C	20B	22C	34C	36C	53-56
57-60	12A	18A	22B	24B	18A	20A	22B	24B	14B	16B	24B	26C	20B	22B	24B	34C	22B	24B	36C	38C	57-60
61-64	12A	18B	24B	26B	20A	22B	24B	26B	14B	18B	26C	28C	22B	24B	26C	36C	24B	26B	38C	40C	61-64
65-68	14A	20B	26B	28B	22B	22B	26B	28C	16B	20B	28C	30C	24B	26C	28C	38C	26B	28C	40C	42C	65-68
69-72	14B	20B	28B	30C	22B	24B	28C	30C	16B	22C	30C	32C	26C	28C	30C	40C	28C	30C	40C	44C	69-72
73-76	16B	22B	30C	32C	24B	24B	30C	32C	18B	24C	32C	34C	28C	30C	32C	42C	30C	32C	42C	46D	73-76
77-80	16B	22B	30C	32C	24B	26B	32C	34C	20C	26C	34C	36C	30C	32C	34C	44D	32C	34C	44D	48D	77-80
81-84	18B	24C	32C	34C	26C	26C	34C	36C	22C	28C	36C	38D	32C	34C	38D	46D	34C	36C	46D	50D	81-84
85-88	18B	24C	32C	34C	26C	28C	34C	36C	24C	30C	38D	40D	34C	36D	42D	48D	36C	40C	48D	52D	85-88
89-92	20C	26C	34C	36C	28C	28C	36C	38C	26C	32C	40D	42D	36D	38D	46D	50D	40C	44D	50D	54D	89-92
93-95	20C	26C	34C	36C	28C	28C	36C	38C	28C	34C	44D	46D	40D	40D	50D	52D	44C	48D	52D	56D	93-95
NM96-97	22C	28D	36D	38D	30C	30C	38D	40D	30D	36D	46D	48E	42D	42D	54E	44E	50D	54E	58E	58E	NM96-97
NM98-99	26D	32D	40D	42E	34D	34D	42D	44E	34D	40E	50E	52E	46E	46E	56E	58E	50E	54E	58E	62E	NM98-99
NM 1 0 0	30E	36E	44E	46E	38E	38E	46E	48E	38E	44E	54E	56E	50E	50E	60E	62E	54E	58E	62E	66E	NM 1 0 0
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 208) und zusätzlich durch Aufprall (Seite 207) und Hitze (Seite 205)
 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	12	14	12	10	8	12	8	4	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	5-8
9-12	14	16	14	14	10	14	10	6	0	0	0	0	2	4	2	0	0	2	6	2	9-12
13-16	14A	18	16	16	12	16	12	10	2	0	2	0	4	10	4	0	2	4	12A	4	13-16
17-20	16A	20A	18	18	12A	18	14	12	6	2	6	2	6	12	10	0	6	10	16A	10	17-20
21-24	16A	22A	18A	20	14A	18A	16A	14	8	10	12	4	6A	12A	12	2	12	14	20B	14	21-24
25-28	18A	22A	20A	20A	16A	18A	18A	14A	10	14	16	10	8A	12A	12A	6	16	16	22B	18A	25-28
29-32	18A	24A	20A	20B	18A	20A	20A	16B	14	18	20	14	8A	12B	12B	12A	20	20A	24C	22B	29-32
33-36	20A	24A	20B	20B	18A	20A	20A	18B	16	22	22	16A	10B	14B	14B	16B	22A	22A	24D	24C	33-36
37-40	20A	24B	22B	22B	20A	20A	20B	20B	18A	22A	26A	16A	10B	14B	14B	20C	22A	24B	26D	26C	37-40
41-44	20B	24B	22B	24C	20A	22B	22B	20A	24A	28A	16B	12B	14C	16B	22D	24A	26B	28D	28D	41-44	
45-48	20B	26B	24B	26C	20B	22B	22B	24B	22A	26A	32A	18B	12C	16C	16C	24D	24B	28B	30E	30D	45-48
49-52	22B	26B	24C	30C	20B	22B	24B	30C	22A	28B	34B	18B	14C	16D	18C	24E	26C	30C	32E	32E	49-52
53-56	22B	26B	26C	32D	22C	22B	26C	32C	22A	30B	36B	18B	14D	18D	18D	26E	28C	32C	34F	34E	53-56
57-60	22C	26C	28C	34D	22C	24C	30C	34D	24B	32B	38C	20C	16D	18E	18D	28E	30D	34D	36F	36F	57-60
61-64	24C	28C	30D	36D	22C	24C	32D	36D	24B	32C	20C	20C	16E	20E	20E	30F	32D	36D	40F	38F	61-64
65-68	26C	28C	32D	38E	22D	24D	34D	38E	26B	34C	22D	22C	18E	20F	20E	30F	34D	38E	44G	40F	65-68
69-72	26C	28D	34E	40E	24D	26D	36E	40E	26C	34C	22D	22D	18E	20F	20F	32F	36E	40F	48G	42G	69-72
73-76	26D	30D	36E	42F	26E	26E	38E	42F	30C	36D	24E	24E	20F	22F	22F	36G	38F	42F	50G	44G	73-76
77-80	28D	30E	38F	42F	30F	30E	40F	42F	30D	36D	26E	30F	22F	22F	26G	38G	40F	42F	52H	46G	77-80
81-84	28E	32F	40F	42G	30F	32F	42F	44G	32D	38E	30F	32F	22F	24G	32G	42G	42F	44G	54H	50H	81-84
85-88	30E	32F	42G	44G	32F	34F	42G	46G	32E	38E	32F	34G	24G	26G	36G	46H	42G	46G	56H	54H	85-88
89-92	30F	34F	42G	46G	34G	36G	44G	50H	34F	40F	34G	36G	26G	30G	40H	50H	44G	50H	58I	58H	89-92
93-95	32F	34G	44H	46H	36G	38G	46H	50H	34F	40F	36G	36H	30G	32H	42H	54H	46H	52H	60I	62I	93-95
NM96-97	32F	36G	46H	50H	38H	40H	50H	52H	36F	42G	36H	38H	32H	34H	44H	56I	50H	54I	62I	64I	NM96-97
NM98-99	32G	36H	50I	50I	40H	40H	52I	52I	36G	42H	38I	38I	34H	36H	46I	58I	52I	56I	62I	66I	NM98-99
NM 1 0 0	40H	44I	60J	60J	44I	44I	62J	62J	36H	42I	54J	54J	50I	56I	72J	72J	72J	72J	74J	78J	NM 1 0 0
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 210) und zusätzlich durch Kälte (Seite 206) und Licht/Elektrizität (Seite 208)
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	P	P	P	P	3-10
11-20	P	P	P	P	P	P	P	P	P	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	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	31-35
36-40	4	4	2	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	36-40
41-45	6	6	6	2	6	6	2	0	2	0	0	0	2	2	0	0	2	2	8A	0	41-45
46-50	8	8	8	6A	6	8	6	2	2	2	2	0	6	4	2	0	6	6	12B	6A	46-50
51-55	8A	10	10	10A	8	10	10	6A	4	4	6	2	8	8	4	2	10	10A	16B	10B	51-55
56-60	10A	12A	14A	14A	8	14	14	12A	6	6	12	6A	10	10	8	6A	14A	16A	20C	14B	56-60
61-65	10A	14A	16A	18B	10	16	16A	16A	8	8	14	12A	14	12	10	12A	18A	22A	24C	18C	61-65
66-70	12A	16A	18A	22B	12	18	18A	22B	8	10	18A	18A	16	16	12A	16A	22B	28B	26C	22C	66-70
71-75	14A	16A	20B	24B	14A	20	22B	24B	10	12	20A	22A	18A	18	16A	20A	24B	34B	30C	26C	71-75
76-80	14A	18B	24B	28B	16A	22A	24B	26B	12	14A	22A	26B	22A	20A	18A	26B	26B	38B	34D	30C	76-80
81-85	16B	20B	26B	30B	18A	24A	26B	32C	14	16A	26B	30B	24A	24A	20A	32B	30B	42B	38D	34D	81-85
86-90	16B	22B	28B	34C	20B	26B	30C	34C	16A	20A	30B	24A	26A	24B	36B	32C	46B	42D	38D	86-90	
91-95	16B	22B	30C	38C	22B	26B	32C	38C	16A	22B	34B	38C	30A	30B	26B	40B	34C	50C	46D	42D	91-95
96-100	18B	24B	32C	40C	22B	28C	34C	40D	18A	24B	38C	42C	32B	32B	30B	44C	38C	54C	50D	46D	96-100
101-105	18B	24C	34C	42C	24C	30C	38D	42D	20B	26B	40C	46C	34B	34B	34C	46C	40C	58C	56E	52D	101-105
106-110	20C	26C	38C	46D	26C	32D	40D	46D	22B	28C	42C	50D	38B	38C	36C	50C	44D	62C	62E	58E	106-110
111-115	22C	28C	40D	48D	28D	32D	42D	50E	22B	30C	46D	52D	40C	40C	42C	54D	48D	66D	66E	62E	111-115
116-120	22C	30C	42D	50D	30D	34D	46E	52E	24C	32C	48D	54D	42C	42C	46D	58D	54D	70D	72E	68E	116-120
121-125	24C	32D	44D	52E	32D	36D	50E	56E	26C	34D	50D	58E	46C	46D	50D	64D	58E	72D	78E	74E	121-125
126-130	24D	32D	48E	54E	34E	38E	52E	58F	26D	36D	54E	60E	48D	50D	56D	70D	64E	74E	82F	78E	126-130
131-135	24D	34D	50E	58E	36E	40E	54F	60F	28D	38D	56E	62E	52D	54D	60E	74E	70E	76E	88F	84F	131-135
136-140	26E	36E	52F	60F	38F	42F	56F	62F	30E	38E	58F	64F	54E	56E	62E	80E	74F	78F	94F	90F	136-140
141-145	26E	38E	56F	62F	40F	44F	60F	66F	30E	40E	62F	68F	58E	60E	68E	86E	82F	80F	98F	94F	141-145
146-150	26F	40F	60G	64G	42G	46G	62G	70G	30F	40F	64G	70G	62F	66F	72G	90G	86G	82G	104G	100G	146-150
NM 100	38G	48G	70H	54H	54H	60H	74H	82H	40G	52G	76H	84H	70G	76G	84H	100H	102H	98H	126H	120H	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
Plasmaball

benutze kritische Treffer durch Plasma (Seite 210), bei F zusätzlich kritische Treffer durch Kälte (Seite 206)
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	2	0	0	0	2A	0	0	0	0	0	4	8		5-8
9-12	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	4A	0	0	2	4A	0	2	10	12A	9-12
13-16	0	0	0	2	0	0	2	4	0	2	4	6A	0	2	4	8A	2	4A	14A	16A	13-16
17-20	0	0	2	4A	0	2	4	8A	2	2	6A	10A	2	4	6A	14A	4A	8A	16A	22A	17-20
21-24	0	2	4A	8A	2	4	8	10A	2	4	10A	12A	4	6A	10A	18A	8A	10A	22A	26A	21-24
25-28	2	4	8A	10A	4	6	10A	12A	4	8A	12A	16A	6A	10A	12A	20A	10A	12A	26A	28A	25-28
29-32	4	8A	10A	12A	6	10A	14A	16A	8A	8A	14A	18A	10A	12A	14A	26B	12A	16A	28A	32B	29-32
33-36	8	12A	16A	18A	10A	12A	16A	18A	10A	10A	18A	20B	12A	14A	18A	28B	16A	18A	32A	34B	33-36
37-40	10A	16A	18A	20A	12A	14A	18A	20B	12A	12A	20B	24B	14A	18A	20B	30B	18A	20B	34B	36B	37-40
41-44	12A	18A	20A	24B	14A	18A	20A	24B	14A	14A	22B	26B	18A	20B	22B	34B	20A	24B	36B	40B	41-44
45-48	14A	20A	24A	26B	18A	20A	24B	26B	16A	16B	26B	28B	20B	22B	26B	36B	24B	62B	40B	42C	45-48
49-52	14A	22A	26B	28B	20A	22A	26B	28B	16A	18B	28B	32B	22B	26B	28B	38C	26B	28B	42B	44C	49-52
53-56	16A	24A	28B	32B	22A	26A	28B	32B	18B	22B	32B	34C	24B	28B	30B	42C	28B	32B	44C	48C	53-56
57-60	16A	24B	32B	34B	26A	28B	32B	34B	18B	24B	34C	36C	28B	30B	34C	44C	32B	34B	48C	50C	57-60
61-64	18A	28B	34B	36B	28B	28B	34B	36C	20B	26B	36C	40C	30B	32C	36C	46C	34B	36C	50C	52C	61-64
65-68	20B	28B	36B	38C	28B	30B	36C	40C	20B	28C	40C	42C	32C	34C	38C	50C	36C	40C	50C	56C	65-68
69-72	20B	30B	38C	42C	30B	30B	40C	42C	24B	30C	42C	44C	34C	38C	42C	52C	40C	42C	54C	58D	69-72
73-76	22B	30B	38C	42C	30B	32B	42C	44C	26C	32C	44C	46C	36C	40C	44C	54D	42C	44C	56C	60D	73-76
77-80	24B	34C	42C	44C	32B	34C	44C	46C	28C	36C	46C	48D	38C	42C	48D	58D	44C	48C	58D	64D	77-80
81-84	24B	34C	42C	44C	34C	36C	44C	46C	30C	38C	48D	52D	42C	44D	52D	60D	46C	52C	62D	66D	81-84
85-88	26C	36C	44C	46C	36C	36C	46C	48C	32C	40C	52D	54D	44D	46D	58D	62D	52C	56D	64D	68D	85-88
89-92	26C	30C	42C	50C	36C	36C	46C	50C	34C	42C	56D	58D	48D	48D	62D	68D	56C	60D	68D	70D	89-92
93-95	28C	36D	44D	46D	38C	38C	50D	52D	38D	46D	58D	60E	52D	52D	64D	68E	58D	64D	68D	74E	93-95
NM96-97	32D	44D	50D	56E	42D	42D	54D	56E	42D	50E	62E	64E	54E	56E	68E	72E	62E	68E	72E	78E	NM96-97
NM98-99	36E	48E	54E	60E	46E	46E	58E	60E	46E	54E	66E	68E	60E	62E	72E	76E	74E	72E	76E	82E	NM98-99
NM 100	40F	52F	58F	64F	50F	52F	62F	64F	52F	58F	70F	72F	64F	68F	76F	80F	70F	76F	80F	86F	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 zwingen 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, starkes 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. +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 Nahkampfatacke 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 Kopfhare. 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 massiven 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 gesplitteten 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-monatigen 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 verkohter 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 schützendem 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 welle. +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.	Splitter 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 gefächerter 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.	Rückentreffer. Alles organische Material auf dem Rücken ist gefrieretrocknet. 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.	Nackentreffer. 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	Rückentreffer. Feind ist benommen und kann 1 KR nicht parieren. Frostbeulen. Feind kämpft mit -5. +10 SP.	Rückentreffer. Erfrierungen. Feind ist 2 Runden benommen und kann 1 KR nicht parieren. Er kämpft mit -10. +11 SP.	Rückentreffer. Feind ist 2 KR benommen und kann 1 KR nicht parieren. Er kämpft mit -15. Erfrierungen. +12 SP.	Rückentreffer. 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 Gefühllosigkeit 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 Nervenschäden. Gegner kämpft mit -30.
81 - 85	Rückentreffer. Gegner ist benommen und kann 2 KR nicht parieren. +13 SP.	Rückentreffer. Feind ist benommen und kann 3 KR nicht parieren. 4 SP / KR. +14 SP.	Hüfttreffer. 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).	Unterschenkeltreffer. 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 er dort Rüstung trägt, ist er bewusstlos. Wenn nicht, stirbt er in 12 KR an einem kalten, kalten Herzen.	Rückentreffer gefriert und zerschmettert das Rückgrat des Gegners. Feind fällt und stirbt in 9 inaktiven KR. Gebrochenes Genick. Massiver Schock.
91 - 95	Kopftreffer. 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.	Hüfttreffer. 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	Nackentreffer. 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 Schultertreffer. 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.	Seitentreffer 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 gefrieretrocknet 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.	Kopftreffer. 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 Schädelknochen.	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 ein 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 Metallbeinrüstung 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).
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 – Tage x 10). 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 zersplittet den Schildarm des Gegners. Er ist für 3 KR benommen und kann nicht parieren. +25 SP.	Treffer zersplittet 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 zerreit die Trommelfelle des Feindes und ttet ihn, wenn er keinen Helm hat. Ansonsten ist er 3 Stunden bewusstlos.	Direkter Treffer. Der chirurgische Treffer lsst den Kopf in viele kleine Teilchen zerplatzen, die vom Winde verweht werden.
67 - 70	Rückentreffer. Gegner ist für 1 KR benommen und kann nicht parieren und kmpft mit -5 wegen Verbrennungen. +10 SP.	Rückentreffer. 1 KR benommen und keine Parade. Kmpft mit -5. +14 SP.	Treffer bricht beide Arme. Gegner ist benommen und am Boden für 3 KR. Kmpft mit -90.	Gebndelter 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. Kmpft mit -10.
71 - 75	Treffer in die mittlere Region. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren und kmpft mit -10. +15 SP.	Seitentreffer. 2 KR benommen und 1 KR keine Parade. 3SP/KR. +25 SP.	Rckentreffer. Gegner ist 3 KR benommen und kann nchste KR nicht parieren. Kmpft mit -10 wegen Nervenschden.	Schneller Treffer bricht Schildarm. 2 KR benommen. +15 SP.	Betubender Treffer. Beide Arme nutzlos wegen Nervenschden. Kmpft mit -25.
76 - 80	Schwacher Bauchtreffer. Gegner ist 3 KR benommen und kann nchste KR nicht parieren. +20 SP.	Futreffer lsst 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 kmpft mit -15 wegen innerer Blutungen. +15 SP.	Treffer bricht Waffenarm. Feind kmpft mit -20. 2 KR benommen. +15 SP.	Grausamer Brusttreffer macht Gegner 10 KR benommen und wirft ihn zu Boden. Kmpft mit -30. +30 SP.
81 - 85	Streifschuss am Rcken bricht Rippen und zerreit Knorpel. Gegner ist 1 KR benommen und kann nicht parieren und kmpft mit -25. +15 SP.	Treffer bricht Rippen und verbrennt Haut. 2 KR benommen. Kmpft mit -25. 3 SP/KR. +15 SP.	Knistrender Schuss verbrennt die Haut. Gegner ist 2 KR benommen und kmpft mit -25. 3 SP/KR. +20 SP.	Gegner versucht den Schuss mit den Hnden abzuwehren. Der arme Narr ist 3 KR am Boden und bekommt 3 SP/KR. +25 SP.	Seitentreffer schiet 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 kmpft mit -50. +15 SP.	Wadentreffer verbrennt Muskel. 3KR benommen. Kmpft mit -50. +25 SP.	Treffer bricht Oberschenkel. Feind kmpft mit -40 und ist 3 KR benommen. +20 SP.	Treffer zerquetscht Bauch. Gegner stirbt in 4 KR. +25 SP.	Hitzewelle. Rckgrat schmilzt und Gegner stirbt nach 3 KR am massiven Schock. +35 SP.
91 - 95	Schmetternder Treffer bricht Hfte. Gegner kmpft mit -50 und ist 3 KR benommen. +25 SP.	Treffer an der Schlfe. Wenn der Gegner einen Helm hat, ist er in einem permanentem Koma. Wenn nicht, stirbt er. +30 SP.	Treffer bricht Hfte. Gegner ist auf -60. 5 SP/KR. +25 SP.	Rotglhende 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 berhrt Kopf und Nacken des Gegners. Wenn er einen Helm hat, ist er bewusstlos, wenn nicht, stirbt er in 3 KR. +25 SP.	Keilfrmiger Schuss verletzt Luftrhre. Gegner stirbt in 12 KR. +30 SP.	Fe sind eingehllt. Gegner ist 9 KR benommen und kann nicht parieren. Kmpft auf -75. +25 SP.	Gegner nimmt einen tiefen Zug Plasma zu sich. Stirbt in 1 KR. +25 SP.	Der Krper des Gegners ist nur noch eine zusammengeschmolzene, rauchende Ruine. Addiere +20 auf den nchsten Wurf.
100	Kopftreffer. Wenn der Gegner einen Helm hat, ist er bewusstlos. Wenn nicht, stirbt er in drei KR am Schock und an den Brchen. +30 SP.	Treffer unterhalb des Nackens. Gegner ist permanent gelhmt. +40 SP. +10 auf den nchsten 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 nchsten Wurf.	Der Unglckselige Gegner ist zu einer geschmolzenen Pftze reduziert. Hol 'nen Aufnehmer.

Kritische Treffer durch Säure

	A	B	C	D	E
01 - 05	Nur ein Tropfen; +0 SP	Alle Anfänger dürfen zweimal. Probier's doch noch mal. +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.	Halstreffer 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 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 Verlust stirbt er in 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. Gewebeverlusts 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.	Halstreffer 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 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. Kreisende 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.	Würfele 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 benommen. Kann 1 KR nicht parieren oder die Richtung wechseln, in die er blickt. Orientierungslos. Ist auf -35 für 24 h.	19 KR benommen. 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 Rippensteile 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 nächstes Mal...	Gegner schüttelt Attacke ab.	Diesmal hat er noch Glück...	+2 SP.	1 KR benommen.
06 - 10	Nix.	+1 SP.	1 KR benommen. Toll...	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 sich 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 schießt 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 Zauberverlust).	01-20	Momentaner Fehler in der Konzentration verlegt den Zauber um eine Runde.
21-30	Leichter Mentalfehler lässt Magier Spruch verlieren (ohne Zauberverlust). Magier operiert mit -50 für 1 Runde.	21-30	Unterbewusste Zweitgedanken lassen den Spruch verloren gehen (ohne Zauberverlust).
31-40	Mittlerer, aber ernster Stress lässt Magier den Spruch verlieren (ohne Zauberverlust). 1 Runde benommen.	31-40	Stress lässt den Spruch verloren gehen (ohne Zauberverlust).
41-60	Schwerer Mentalfehler lässt Magier einen ineffizienten Spruch sprechen. 1 Runde benommen.	41-60	Mittelschwerer Mentalfehler lässt Magier einen nutzlosen Spruch sprechen (ohne Zauberverlust).
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 Zauberverlust). 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 Zauberverlust 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.