

Anhang

- A Charaktererschaffung
- B Stufenanstieg
- C Kampftabellen
- D Verschiedene Tabellen
- E Preislisten
- F Zaubertabellen
- G Abkürzungsverzeichnis
- H Tabellenverzeichnis
- I Index

A Charaktererschaffung

Kapitelübersicht:

- A.1 Rasse bzw. Volkszugehörigkeit, soziale Herkunft und Geburtsort
- A.2 Eigenschaftswerte und Lebensenergie
- A.3 Klasse
- A.4 Ausdauerpunkte und besondere Eigenschaften
- A.5 Aussehen, Haar-, Augenfarbe, Gestalt, Größe, Gewicht, Alter und Schnelligkeit
- A.6 Beruf und Talente
- A.7 Attacke-, Parade- und Fernkampf-Grundwert sowie der Schadensbonus
- A.8 Startausrüstung
- A.9 Geburtsdatum

A.1 Rasse bzw. Volkszugehörigkeit, soziale Herkunft und Geburtsort

A.1.1 Rasse / Volk

Um einen vollständigen Charakter zu erschaffen, muss der Spieler als erstes eine Rasse bzw. Volkszugehörigkeit für seinen Helden festlegen. Im weltabhängigen Teil werden die unterschiedlichen Rassen und Völker vorgestellt. Bei der Wahl der Rasse bzw. der Volkszugehörigkeit wird dem Spieler völlig freie Hand gelassen, die Eigenschaftswerte spielen dabei keine Rolle. Sie werden erst später ausgewürfelt und teilweise modifiziert. Wählt ein Spieler das Volk der Amazonen oder der Barbaren aus, so gehört er natürlich auch einer Rasse an. Diese Rasse muss in der Volksgruppe existieren (s. dort), damit sie gewählt werden kann. Durch die Rasse werden Eigenschaftswerte, LE-Teiler, Größe, Gewicht und Schnelligkeit bestimmt. Die übrigen Werte stammen von der Volkszugehörigkeit.

Tabelle a1: Auswirkungen der Rasse bzw. der Volkszugehörigkeit

Rasse / Volk	Eigenschaftswerte	LE-T.		kA-Basis**	gA-Basis**	Größe [cm]	Normalgewicht [kg]	Startalter	Sn
		Kk	Ko						
Amazone (A)	*	*	*	3W+10	3W+10	*	*	*	*
Barbar (B)	Kk+20, Kl-20	7	5	3W+10	3W+10	3W20+155	Größe-95	12	25+2W20
Centaur (C)	Kk+10, Ge-20, Fi+20, Re-10, Wi-20, Kf+20, Se+20	7	5	4W+20	2W+10	3W20+200	Größe+500	5	40+5W20
Dunkelalb (D)	Kk+5, Fi+5, Re+10, Wi-10, Kf-10, Se+20	7	6	2W+10	2W+20	3W20+170	Größe-110	100	25+2W20
Elf (E)	Ge+10, Fi+20, Ko-30, Kk-10, Se+20, Hö+20, Kf+10, Kl+10, Wi-20	8	6	2W6+5	3W20+40	3W20+160	Größe-120	80	30+2W20
Baumelb (EB)	Kk-5, Ge+10, Fi+20, Ko-20, Kl+5, Wi-20, Kf+10, Se+20, Sp+10	8	5	2W6+10	2W20+20	3W20+160	Größe-120	30	35+2W20
Hochelb (EH)	Kk-25, Ge+10, Fi+25, Ko-20, Kl+15, Wi-15, Kf+15, Se+20, Sp+10	8	7	1W6+5	3W20+30	3W20+165	Größe-120	55	30+2W20

* abhängig von der Rasse der Amazone

** siehe Fortsetzung der Tabelle (nächste Seite, unter der Tabelle)

Rasse / Volk	Eigenschaftswerte	LE-T. Kk Ko		kA-Basis**	gA-Basis**	Größe [cm]	Normal- gewicht [kg]	Start- alter	Sn
Nachtelb (EN)	Kk-15, Ge+15, Fi+25, Ko-35, Kl+10, Wi-20, Kf+10, Se+20, Sp+10	8	6	2W6+5	2W20+30	3W20+170	Größe-120	18	40+2W20
Fee (F)	Kk-30, Ge+30, Ko-20, Re+20, Ch+50	10	9	1W6	2W30+10	1W6+16	1 kg + 1W6-100 g	56	70+4W20/ 1W6 Luft/Boden
Großkopf (G)	Kk-30, Fi+10, Ko-20, Kl+20, Wi+10, Kf-10, Hö-20	9	7	2W+10	3W+20	2W20+130	Größe-100	18	2W20+10
Halbling (H)	Kk-30, Ge+20, Fi+30, Sm+10, Ri+10, Re+20	8	5	3W+5	3W+10	2W20+80	Größe-40	20	20+W20
Ialvií (I) = Halbelf	Kk-5, Ge+5, Fi+10, Ko-15, Kl+5, Wi-10, Kf+5, Se+10, Hö+10	8	6	2W+10	3W+20	3W20+150	Größe-110	30	25+2W20
Kelkuri (K)	Kk+20, Fi+30, Re-20, Kl-30, Se+20, Hö-10	7	6	3W+15	2W+5	3W20+180	Größe-150	14	30+3W20
Lemuryer (L)	Kk-15, Ko-15, Re+20, Kl+10, Kf+10, Ri-10	8	6	2W+5	3W+10	1W20+180	Größe-120	30	30+2W20
Mensch (M)	—	7	6	3W+10	3W+10	3W20+140	Größe-100	14	20+2W20
Nephide (N)	Ge-20, Fi+20, Ko+30, Re-10, Wi-10, Kf-10, Sp-40	7	5	4W+5	2W+5	2W20+140	Größe-30	16	5+W20
Ork (O)	Kk+30, Ge-10, Fi-20, Ko+30, Re-10, Kl-10, Wi+10, Kf-15	7	6	4W+10	1W+5	3W20+150	Größe-80	11	15+2W20
Pedrusianer (P)	Fi + 40, Ko-20, Re+20, Wi-20, Kf-20, Sp+30	8	7	3W+5	3W+5	3W20+130	Größe-100	23	10+3W20
Szoth (S)	Kk-10, Ko+10, Se-10, Ri-10, Hö-20, Sm+40	8	6	3W+15	2W+15	4W20+90	Größe-90	15	5+W20
Troll (T)	Kk+60, Ge-20, Fi-30, Re-20, Kl-60, Wi+20, Kf-20, Se-40, Hö+10, Ri+30	6	4	5W+50	1W	7W20+250	Größe-50	20	40+3W20
Uzuri (U)	Re-10, Kl+30, Wi-20	7	5	3W12+5	5W12+10	3W20+90	Größe-25	11	15+W10
Vingari (V)	Tag: Kk+5, Ge+5, Ko+5, Re+5, Kl-5, Wi-5, Kf-5, Ch-5 Nacht: Kk+20, Ge+10, Fi-20, Ko+15, Re+15, Kl-20, Wi-10, Kf-15, Ch-20	8	5	3W+15	1W+5	3W20+150	Größe-100	14	Tag: 25+2W20, Nacht: 40+2W20/ 25+2W20 Luft/Boden
Worfinianer (W) Fleischfresser W(F.) Pflanzenfresser W(P.)	abhängig vom Tieranteil, Kl-20	8	5	4W+10	2W+10	3W20+140	Größe-100	10	15+3W20
Yektozi (Y)	Kk-10, Ge+20, Ko-10, Re+30, Kl-10, Wi-10, Kf-10, Se+10, Hö+20	8	6	2W+10	3W+10	3W20+160	Größe-120	19	35+2W20
Zwerg (Z)	Ko+40, Ge-20, Wi+30, Re-20, Ri-30, Se-20	6	5	5W+10	3W+5	2W20+100	Größe-20	50	10+W20

** In dieser Tabelle steht das „W“ bei der kA- und gA-Basis für beliebige Würfel, also nicht für den sechsseitigen Würfel (=W6)! Mit welchem Würfel die kA- und die gA-Basis ermittelt wird, ist von der Klasse (siehe **Tabelle a4**) abhängig. Dies gilt nicht für **Elfen**, **Elben**, **Feen** und **Uzuri** da sie nicht einer bestimmten Klasse angehören.

A.1.2 Soziale Herkunft

Die soziale Herkunft (bzw. der „Stand“) eines Charakters kann vom Spieler nicht willkürlich festgelegt werden, in Abhängigkeit mit der Rasse wird sie ausgewürfelt. Die in der Tabelle angegebenen Stände können in unterschiedlichen Rassen und Gesellschaften verschieden ausgeprägt sein. So gibt es zum Beispiel keine Leibeigenen in zwergischen Gesellschaften.

Auf Wunsch des Spielers kann der Held einen sozialen Abstieg (z.B. von Adel nach Volk usw.) machen. Dabei muss er allerdings auch alle Nachteile des niederen Standes in Kauf nehmen.

Tabelle a2: Soziale Herkunft (W%)

Rasse	Unfrei	Volk	Bürger	Großbürger	Adel
Amazone	–	1–80	81–95	96–100	–
Barbar	–	1–100	–	–	–
Centaur	–	1–100	–	–	–
Dunkelalb*	1–89	90–99	–	–	100
Elf	–	1–99	–	–	100
Baumelb	1–40	41–100	–	–	–
Hochelb**	–	1–80	81–98	99	100
Nachtelb	1–60	61–100	–	–	–
Fee***	–	1–95	–	96–100	–
Großkopf	1–5	6–20	21–70	71–95	96–100
Halbling	–	1–100	–	–	–
Iialvií	1–15	16–95	96–100	–	–
Kelkuri	–	1–100	–	–	–
Lemuryer	1–10	11–50	51–70	71–90	91–100
Mensch	1–10	11–60	61–85	86–95	96–100
Nephide	–	1–95	96–100	–	–
Ork	1–30	31–95	–	–	96–100
Pedrusianer	–	1–100	–	–	–
Szoth	1–20	21–95	–	–	96–100
Troll	–	1–100	–	–	–
Uzuri	–	1–100	–	–	–
Vingari	–	1–98	–	99	100
Worfinianer	–	1–90	91–98	99–100	–
Yektozi	1–30	31–80	81–98	–	99–100
Zwerg	–	1–60	61–85	86–90	91–100

* Unfrei entspricht einem an einen Magier gebundenen „Hohen Dunkelalben“. Volk bedeutet, dass der Dunkelalb an keinen Magier gebunden ist. Adel heißt, dass der Dunkelalb ein Spruchmagier ist...

** Ob ein Hochelb adlig ist, hängt von seiner Gabe ab (s. Welt, **Kap. W-6.5.5**).

*** Eine „großbürgerliche“ Fee ist eine Feenmutter (s. Welt, **Kap. W-6.7.3**).

Unfreie Charaktere müssen zwischen Sklaven und Leibeigene wählen. Helden aus dem Volk müssen wählen, ob sie vom Lande oder aus der Stadt stammen.

A.2 Eigenschaftswerte und Lebensenergie

A.2.1 Ermittlung der Eigenschaftswerte

A.2.1.1 Zufallssystem

Man würfelt jede der Eigenschaften nacheinander aus. Zu diesem Zweck wird dreimal hintereinander mit dem W% gewürfelt und die Ergebnisse notiert. Das schlechteste Ergebnis wird gestrichen. Das höhere Ergebnis gibt für die Eigenschaft den Maximalwert an, der in Laufe eines Abenteuerlebens nur im Ausnahmefall gesteigert werden kann. Der niedrigere Wert gibt den aktuellen Wert an. Dieser Wert kann beim Stufenanstieg verändert werden, er kann aber niemals über den Maximalwert steigen.

Der Spieler kann eine seiner Eigenschaften neu auswürfeln, wenn diese seinen Erwartungen überhaupt nicht entspricht. Er würfelt dann seine Eigenschaft neu aus, muss dann aber das Ergebnis akzeptieren.

Die Eigenschaften haben großen Einfluss auf viele andere spielrelevante Werte. Diesen kann man der folgenden Tabelle entnehmen. Die Werte in der ganz linken Spalte beziehen sich auf den aktuellen Eigenschaftswert der jeweiligen Eigenschaft.

A.2.1.2 Kaufsystem

Bei dieser Methode darf ein Spieler 630 Punkte auf seine Maximalwerte und 360 Punkte auf seine aktuellen Eigenschaftswerte verteilen. Dabei darf ein aktueller Wert einen Maximalwert natürlich nicht überschreiten. Ebenso dürfen die Maximalwerte die 100 nicht überschreiten.

Nachdem diese Punkte verteilt wurden, kommen die Boni bzw. Mali durch die Rasse bzw. die Volkszugehörigkeit dazu. Dadurch können Werte über 100 zu Stande kommen. Durch Abzüge kann ein Eigenschaftswert nicht unter den Minimalwert von Eins sinken.

Tabelle a3: Auswirkungen der Eigenschaftswerte

akt. Egw	Kk	Ge	Fi	Ko	Re	Kl	Wi	Kf	Se
1–10	SB –5	AGw = 1, PGw = 4	FGw=1	kA –20	AGw –1, PGw –3	AGw –3, PGw –3	kA –10, gA –10	FGw –2, gA –10	FGw –3
11–20	SB –4	AGw = 2, PGw = 4	FGw=2	kA –15	AGw –1, PGw –2	AGw –2, PGw –3	kA –5, gA –10	FGw –2, gA –5	FGw –2
21–30	SB –3	AGw = 2, PGw = 5	FGw=3	kA –10	AGw –1, PGw –1	AGw –2, PGw –2	kA –5, gA –5	FGw –1, gA –5	FGw –2
31–40	SB –2	AGw = 3, PGw = 5	FGw=4	kA –5	AGw +0, PGw –1	AGw –1, PGw –2	kA +0, gA –5	FGw –1, gA +0	FGw –1
41–50	SB –1	AGw = 3, PGw = 6	FGw=5	kA +0	AGw +0, PGw +0	AGw –1, PGw –1	kA +0, gA +0	FGw +0, gA +0	FGw –1
51–60	SB +0	AGw = 4, PGw = 6	FGw =6	kA +5	AGw +0, PGw +1	AGw +0, PGw –1	kA +5, gA +0	FGw +0, gA +5	FGw +0
61–70	SB +1	AGw = 4, PGw = 7	FGw=7	kA +10	AGw +1, PGw +1	AGw +0, PGw +0	kA +5, gA +5	FGw +1, gA +5	FGw +0
71–80	SB +2	AGw = 5, PGw = 7	FGw=8	kA +15	AGw +1, PGw +2	AGw +1, PGw +0	kA +10, gA +5	FGw +1, gA +10	FGw +1
81–90	SB +3	AGw = 5, PGw = 8	FGw=9	kA +20	AGw +1, PGw +3	AGw +1, PGw +1	kA +10, gA +10	FGw +2, gA +10	FGw +1
91–100	SB +4	AGw = 6, PGw = 8	FGw=10	kA +25	AGw +2, PGw +3	AGw +2, PGw +1	kA +15, gA +10	FGw +2, gA +15	FGw +2
101–110	SB +5	AGw = 6, PGw = 9	FGw=11	kA +30	AGw +2, PGw +4	AGw +2, PGw +2	kA +15, gA +15	FGw +3, gA +15	FGw +2
111–120	SB +6	AGw = 7, PGw = 9	FGw=12	kA +35	AGw +2, PGw +5	AGw +3, PGw +2	kA +20, gA +15	FGw +3, gA +20	FGw +3
121–130	SB +7	AGw = 7, PGw = 10	FGw=13	kA +40	AGw +3, PGw +5	AGw +3, PGw +3	kA +20, gA +20	FGw +4, gA +20	FGw +3
131–140	SB +8	s.o.	FGw=14	kA +45	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.
141–150	SB +9	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.
> 150	SB +10	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.

A.2.2 Ermittlung der Wahrnehmungsfähigkeitswerte

A.2.2.1 Zufallssystem

Ebenso wie die Eigenschaften werden die Wahrnehmungsfähigkeiten nacheinander ausgewürfelt. Der Spieler würfelt für jede der Eigenschaften (außer für Wa) einmal mit dem W%. Dieser Wert ist dann bindend für die Eigenschaft, er kann im Normalfall auch nicht mehr verändert werden. Wie oben hat der Spieler die Möglichkeit, eine Wahrnehmungseigenschaft neu auszuwürfeln, dieser Wurf ist dann aber bindend.

A.2.2.2 Kaufsystem

Auf die Wahrnehmungsfähigkeiten (Se, Hö, Ri, Sm, Sp) seines Helden darf der Spieler 250 Punkte verteilen. Anschließend werden die Boni und Mali durch die Rasse bzw. Volkszugehörigkeit verrechnet.

A.2.3 Ermittlung des Wertes für Wahrnehmung (Wa)

Der Wert für Wahrnehmung (Wa) wird als arithmetischer Mittelwert aus den übrigen Wahrnehmungsfähigkeiten gebildet:

$$Wa = \frac{Se + Hö + Ri + Sm + Sp}{5} \text{ (mathematisch runden).}$$

A.2.4 Ermittlung der Lebensenergie

Jede Rasse ist unterschiedlich robust und widerstandsfähig gegen Verletzungen. Dies spiegelt sich in der Lebensenergie wider. In **Tabelle a1** finden sich zu jeder Rasse in der Spalte LE-T. (soll heißen: LE-Teiler) je ein Wert zu Ko (Konstitution) und Kk (Körperkraft). Die Lebensenergiebasis wird mit ermittelt, indem der aktuelle Konstitutions-Wert durch den LE-Teiler Ko geteilt und der aktuelle Körperkraft-Wert durch den LE-Teiler Kk geteilt und anschließend addiert werden (LE-Teiler Ko und Kk sind zu finden in **Tabelle a1** unter der Abkürzung LE-T.) Zu dieser Basis kommt noch ein W6 LE als Zufallsbonus, der gesondert notiert werden sollte.

Die Lebensenergiebasis beträgt mindestens fünf! Sinkt oder steigt im Laufe eines Abenteuerlebens Kk oder Ko, so muss jedes Mal überprüft werden, ob sich die Lebensenergiebasis geändert hat.

Das ganze als Kurzformel (bitte jeweils mathematisch runden):

$$LE - Basis = \frac{\text{Aktueller Konstitutionswert}}{LE-T. Ko} + \frac{\text{Aktueller Körperkraftwert}}{LE-T. Kk} + W6.$$

A.3 Klasse

Ob ein Held einer bestimmten Klasse angehören kann, hängt ab von einigen seiner aktuellen Eigenschaftswerten, die für jede Klasse in **Tabelle a4** angegeben werden. Besitz der neu erschaffene Held diese Grundvoraussetzungen nicht, so kann er die gewählte Klasse nicht spielen und muss sich eine andere aussuchen. [Der SL sollte, um Würfelorgien zu vermeiden, nicht starr und stur an der Tabelle festhalten. Wenn bei zu niedrigen aktuellen Eigenschaftswerten die Maximalwerte deutlich über den geforderten Grenzen liegen oder die Grenzen nur knapp verfehlt werden, sollte der Spielleiter die gewählte Klasse trotzdem erlauben.]

Erfüllt er keine der in der Tabelle angeführten Voraussetzungen, so darf er seine Eigenschaftswerte neu auswürfeln bzw. einkaufen. Will er dennoch diesen Helden spielen, so sollten Talente, Waffenfertigkeiten usw. mit dem SL abgesprochen werden.

Zu beachten sind regionale Unterschiede. Auch ist die Erlangung eines Ausbildungsplatzes nicht nur durch eigene Fähigkeiten, sondern häufig auch von Protektion durch Gönner, etwaiger Einfluss von Eltern oder manchmal auch von Bestechung abhängig.

Tabelle a4: Voraussetzungen für unterschiedliche Klassen, Auswirkung auf kA- und gA-Basis

Klasse	Eigenschaften ab 50	Eigenschaften ab 20	Rasse	Soziale Herkunft	kA- Basis	gA- Basis	Bemerkungen
Abenteurer	—	—	alle	alle	W6	W6	Als letzter Ausweg
Ritter	Kk, Ko, Wi	Ge, Ch, Re, Kf	M	G, A	W30	W8	Von Beginn an
Krieger	Kk, Ko	Re	alle	alle	W30	W6	Erlernen möglich
Berserker	Kk ab 90, Ko ab 70, Ge	Kl bis 50	B, M, O	alle	W30	W4	Nur Nordländer
Bogenschützen	Fi, Kf, Se	Kk, Kl	A, C, D, H, I, K, L, M, P, V, Y	V	W12	W12	Von Beginn an
Diebe	Fi	Re, Ge, Kf	alle (a. A, C, N, P)	U, V, B	W10	W12	Erlernen möglich
Glücksritter	Fi, Re	Ge, Kf	alle (a. A, C, N, P)	U, V, B	W12	W12	Ehemaliger Dieb
Assassinen	Ge, Fi, Re, Se	Kl, Kf, Sp	I, M, S, V, Y	U, V	W12	W20	Erlernen kaum möglich
Waldläufer	Ge, Re	Ko, Kl, Se	A, B, C, D, I, K, L, M, P, S, W, Y	V(L)	W20	W8	Von Beginn an
Trophäenjäger	Ge, Re, Ko, Kf, Kl	Se	A, D, I, K, L, M, O, W, Y, Z	V, B	W20	W12	Erlernen möglich
Schnitter	Kk, Ko	Ge	M	V	W30	W10	Nur Ilysia-Tal
Magier	Kl, Wi, Kf	Se, Hö	C, M, (I, N, P)	alle	W6	W30	—

Tabelle a4: Fortsetzung: Voraussetzungen für unterschiedliche Klassen, Auswirkung auf kA- und gA-Basis

Klasse	Eigenschaften ab 50	Eigenschaften ab 20	Rasse	Soziale Herkunft	kA- Basis	gA- Basis	Bemerkungen
Illusionisten	Re, Kl, Wi, Kf	Se, Hö, Ri	C, I, K, M, W, Y, Z	alle	W6	W30	–
Händler	Kl, Ch	Ge, Fi, Ko, Kf, Se	alle (a. B, G, O, T, Y)	V, B, G	W8	W20	Erlernen möglich
Schmiede	Kk, Fi und Ko ab 70	Kl, Se	A, C, D, L, M, N, T, Z	V, B	W30	W20	Erlernen möglich
Alchimisten	Fi ab 70, Kl, Se	Kf, Ri, Sm	alle (a. B, G, O, T, Y)	V, B, G	W10	W20	Erlernen möglich
Druiden	Fi, Kf, Wi, Kl	Sp	C, H, I, M, P, Z	U, V, B	W8	W20	Erlernen kaum möglich
Hexen/Hexer	Kf, Kl, Wi	Re, Ch	C, H, I, M	alle	W6	W20	Von Beginn an
Schamanen	Ge o. Ko o. Kk, Ch, Se, Hö oder Ri (s. Kap. 6.7)	Kf, Kl, Wi	alle (a. K, N)	alle	W10	W20	Von Beginn an
Thaumaturg	Fi ab 70, Kl, Kf, Se	Sp, Ri	M, I	alle	W20	W20	Erlernen kaum möglich
Stöckner	Fi, Kf, Kl	Wi, Ge	M	alle	W10	W20	Erlernen möglich
Nomagiker	Kl ab 70, Wi, Kf, Ch, Hö	Wa	alle (a. K, T)	alle	W10	W20	Erlernen möglich
Astralmeister	Wi ab 70, Kl, Kf	Se, Hö, Ri, Sm, Sp	G, M	alle	W8	W30	Erlernen kaum möglich
Barden / Bannsänger	Fi, Ch, Hö	Kf	C, H, I, K, L, M, O, S, V, W, Y, Z	V, B	W10	W10	Erlernen möglich
Priester	je nach Orden	je nach Orden	alle (a. N, P, Y)	alle	W8- W10	W10- W20	Erlernen möglich
Ordenskrieger	je nach Orden	je nach Orden	A, B, C, I, K, L, M, V, Z	alle	W20- W30	W8- W10	Erlernen möglich
Inquisitoren	je nach Orden	je nach Orden	I, K, L, M	alle	W12- W20	W10- W20	Erlernen möglich
Mönche	je nach Orden	je nach Orden	C, H, I, M, V, Z	alle	W12- W20	W12- W20	Erlernen möglich
Propheten	Ch ab 90	—	alle (a. N, P, Y)	alle	W12	W12	Göttliche Fügung

Menschen dürfen unter den Klassen frei wählen, **Elfen, Feen, Elben** und **Uzuri** hingegen besitzen **keine** Klassenzugehörigkeit. Die kA- und gA-Basis bei den **Priestern, Ordenskriegern** und **Mönchen** ist abhängig von der Art des Kultes, siehe Klassenbeschreibung.

A.4 Ausdauerpunkte und besondere Eigenschaften

A.4.1 Ermittlung der körperlichen Ausdauer

Die kA-Basis (*Mindestwert 1*) wird abhängig von der Klasse und der Rasse des Helden bestimmt. Die Klasse bestimmt die Art des Würfels (W6 – W20), siehe **Tabelle a4**, die Rasse die Anzahl der Würfel (siehe **Tabelle a1**).

Zu dieser Basis wird ein Bonus durch die Konstitution addiert, siehe **Tabelle a3**. Sinkt oder steigt im Laufe eines Abenteuerlebens die Konstitution, so muss jedes Mal überprüft werden, ob sich die kA-Basis geändert hat.

A.4.2 Geistige Ausdauer (gA)

Die gA-Basis (*Mindestwert 1*) wird abhängig von der Klasse und der Rasse des Helden bestimmt. Die Klasse bestimmt die Art des Würfels (W6 – W20), siehe **Tabelle a4**, die Rasse die Anzahl der Würfel (siehe **Tabelle a1**).

Zu dieser Basis wird ein Bonus durch die Konzentrationsfähigkeit addiert, siehe **Tabelle a3**. Sinkt oder steigt im Laufe eines Abenteuerlebens die Kf, so muss jedes Mal überprüft werden, ob sich die gA-Basis geändert hat.

A.4.3 Besondere Eigenschaften

Helden können besondere Eigenschaften besitzen, die sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf ihn haben. Diese Eigenschaften werden in den **Tabellen a5.1** und **Tabelle a5.2** beschrieben. Die **Tabelle a5.1** behandelt die positiven Besonderheiten, **Tabelle a5.2** die negativen. Der Spieler bestimmt mit dem W6 – 2 die Anzahl der besonderen Eigenschaften. Danach legt er mit dem W6 für jede Besonderheit die Art fest: die Würfe 5 und 6 bedeuten eine positive, die übrigen Zahlen eine negative besondere Eigenschaft. Eine Besonderheit darf bei Nichtgefallen erneut ausgewürfelt werden.

Häufig ist es sinnvoll, seine besonderen Eigenschaften vor den Mitspielern geheim zu halten. Der SL sollte deshalb bei deren Ermittlung für Geheimhaltung sorgen.

Weiterhin ist es wichtig, dass ein Spieler nicht gleichzeitig einen Charakter mit zwei sich widersprechende Eigenschaften spielt. Wird eine nicht passende Besonderheit gewürfelt, so sollte der SL den Wurf wiederholen lassen.

Tabelle a5.1: Positive besondere Eigenschaften

W%	Eigenschaft	Modifikation	Auswirkung
1-5	Linkshändigkeit	—	Der Held hat einen Bonus von 2 Punkten auf die Parade-Waffenfertigkeiten derjenigen Waffen, die er in seiner linken Hand führt (s. Kapitel 4.8.6).
6-10	Zuverlässiges Zeitgefühl	—	Der Held verfügt über ein unerschütterliches, perfektes Zeitgefühl. Er kann stets auf die Sekunde genau sagen, wie spät es ist bzw. wie viel Zeit verstrichen ist.
11-15	Beidhändigkeit	Fingerfertigkeit –2W6 Beidhändiger Kampf ist erlerntes Talent und Grundschwierigkeit 5	Der Held kann mit beiden Händen alle Tätigkeiten gleich gut (bzw. schlecht) ausführen. Er beherrscht den beidhändigen Kampf von Beginn an.
16-18	Innerer Kompass	Geographie +3, Orientierungen +5	Unabhängig vom eigenen Standort – egal ob unter freiem Himmel oder in finsterner Höhle – weiß der Held stets die Himmelsrichtungen zu bestimmen.
19-21	Urschrei	Hören –10	Dieser Schrei kann bis in einer Entfernung von einem Kilometer wahrgenommen werden. Vor einem Kampf werden die meisten Gegner mit einer 50%-igen Wahrscheinlichkeit für 3 KR verschreckt und können nur noch verteidigen. Die eigenen Leute werden für eine KR verschreckt (50%). Wer länger mit diesem Abenteuer durch die Gegend reist, bekommt auf Dauer einen Malus von 5 auf Hören.
22-24	Wunderbare Stimme	Singen +7 Geschichten erz. +3	Der Held besitzt eine sehr angenehme Stimme, der andere gerne und länger zuhören.
25-27	Willensstark	Wi +40	Der Held hat einen stärkeren Willen als andere Angehörige seiner Rasse. Damit ist er gegen Beeinflussungsversuche wie Verführen, Hypnotisieren, Bereden und Bekehren völlig immun.
28-30	Musikalisches Genie	Musizieren +10	Der Held beherrscht W6 Instrumente hervorragend.
31-33	Gelassenheit	Bei Re-Proben werden Mali nicht angewendet.	Der Held lässt sich durch nichts aus der Ruhe bringen. Da können die Wesen noch so merkwürdig sein, die Monster noch so laut brüllen oder der mit dem übersteigerten Redebedürfnis noch so viel reden.
34-36	Künstlerisches Genie	Malen / Zeichnen +10	Der Held beherrscht jegliche ihm bekannte (1W6) Mal- und Zeichentechnik.
37-39	Schmerzunempfindlich	—	Erleidet der Held eine Verletzung, so spürt er den Schmerz nicht so stark wie andere. Daher sind Schockproben bei Wunden > ½ LE unnötig. Erst bei –4 LE wird der Held bewusstlos.
40-42	Sprachliches Genie	jede Sprache +5	Der Held lernt jede Sprache innerhalb von drei Wochen.
43-45	Redegewandt	Bekehren +4, Beredsamkeit +4, Geschichten erzählen +4, Rhetorik +5	Der Held verfügt über einen großen Wortschatz und kann sich besonders gut sprachlich ausdrücken.

Tabelle a5.1: Fortsetzung: Positive besondere Eigenschaften

W%	Eigenschaft	Modifikation	Auswirkung
46-48	Freundliches Wesen	Bekehren +2 Verführungskunst +2	Der Held besitzt ein freundliches Wesen, das von anderen Personen sofort positiv aufgenommen wird. Man könnte sagen, der Held wird von anderen gern gemocht, er sieht „nett“ aus.
49-51	Gefahreninstinkt	—	Der Held spürt in besonders brenzligen Situationen die Gefahr und kann vor ihr warnen. Die Art der Gefahr erkennt er aber nicht.
52-54	Leichter Schlaf	—	Der Held hat einen leichten Schlaf und wird durch ungewöhnliche Geräusche und Gefahren sofort geweckt.
55-57	Phantastische Gesundheit	Konstitution +2W6	Der Held ist immun gegen Krankheiten jeglicher Art und Stärke.
58-60	Immunität gegen Alkohol	—	Der Held verträgt Alkohol in rauen Mengen, ohne einen Rausch bzw. einen Kater zu bekommen.
61-63	Gesunde Verdauung	Gestalt max. „kräftig“	Der Held hat eine gesunde Verdauung und wird niemals breit oder fett, auch wenn er sehr viel isst.
64-67	Spendabilität	Ch +W20	Der Held ist äußerst großzügig im Verteilen von Geschenken. Er kann in Not geratenen Leuten nicht ignorieren und unterstützt sie mit seinen finanziellen Mitteln. Dabei wird er aber keine Schulden für Fremde aufnehmen, für gute Freunde jedoch sehr wohl.
68-71	angeborenes Magie-gespür	—	Der Held spürt, ob sich ein magischer Gegenstand oder eine magische Handlung in einer Entfernung von maximal 5 Metern befindet bzw. stattfindet. Er kann nur starke Magie genau lokalisieren. Die Art der Magie kann er nicht bestimmen.
72-75	Glückspilz	Probe +4/+20	In kritischen Situationen bekommt der Held einen Bonus von 4 bzw. 20 Punkten auf Talent- bzw. Eigenschaftsproben.
76-79	Angeborenes Talent	TGw = 15	Der Held besitzt ein angeborenes Talent (auswürfeln), dessen Talent-Grundwert gleich 15 ist.
80-82	Rechenkünstler	Rechnen +15	Kann jede noch so komplizierte Rechenaufgabe in sekundenschnelle lösen.
83-84	Röntgenblick	Sehen +10	Einmal pro Tag kann ein Held nach einer gelungenen Kf-Probe durch einen Gegenstand von maximal einen Meter Dicke schauen. Dieser Blick hält 2 Minuten an. Nach dieser Aktion verliert der Held jedoch die Hälfte seiner gA.
85-86	Magischer Tierge-fährte	—	Der Held hat ein Säugetier zum Gefährten, das klug genug ist, seine gesprochenen Anweisungen zu verstehen. Je kleiner das Tier ist, desto komplexer können die Anweisungen sein. Das Tier besitzt 5 LE und kann durch eine erfolgreiche Kf-Probe gerufen werden. „Stirbt“ das Tier, so verschwindet es. Jedes weitere Herbeirufen am Sterbetag ist um jeweils 20 Punkte erschwert.
87	Perfektes Namens-gedächtnis	—	Der Held vergisst niemals den Namen einer Person, egal zu welcher Sprache der Namen gehört. Er kann einem Gesicht den Namen sofort zuordnen.
88	Homosexualität	—	Hierzu muss nicht viel gesagt werden, denke ich. Fraglich ist sicherlich, ob die Homosexualität eine „positive“ Eigenschaft ist.
89	Zweites Gesicht	—	Der Held kann, wenn ihm eine Kf-Probe gelingt, eine ihm persönlich bekannte Person, zu der er eine enge emotionale Beziehung aufgebaut hat, sehen und orten, egal an welchem Ort diese sich befindet. Die Wahrnehmung kann allerdings durch den Einsatz von Magie verhindert werden.

Tabelle a5.1: Fortsetzung: Positive besondere Eigenschaften

W%	Eigenschaft	Modifikation	Auswirkung
90	Lykanthropie	—	Der Held verwandelt sich in jeder Vollmondnacht des Mondes Lykanthro in ein Werwesen. Welche Art von Werwesen (z.B. Werwolf, Werbär usw.) wird bei der Charaktererschaffung festgelegt. Ob der Held das Werwesen bewusst steuern kann, entscheidet pro Vollmond eine gelungene Wi-Probe.
91	Nachtsicht	Sehen –1W6	Der Held ist in der Lage, selbst in fast völliger Dunkelheit zu sehen. Ein geringer Lichtschimmer reicht schon aus.
92	Geweberegeneration	—	Erleidet der Held eine Wunde so regeneriert er pro Kampfrunde 1 LE bis die Wunde geschlossen ist. Es bleiben keinerlei Narben. Jeder regenerierte Lebenspunkt kostet dem Helden einen Punkt körperlicher Ausdauer. Ist der Held körperlich erschöpft, so versagt die Geweberegeneration.
93	Gefühle lesen	Alle Rassenkenntnis +9 Eigene Rassenkenntnis +12	Der Held ist in der Lage, bei einem Gesprächsteilnehmer während einer lockeren Situation dessen Gefühle (z.B. Ehrlichkeit, Liebe, Hass) zu lesen.
94	Fotografisches Gedächtnis	Klugheit +1W6	Der Held ist in der Lage, Bilder, Texte usw. genau zu merken und sie seinen Fähigkeiten entsprechend wiederzugeben. Die meisten Helden mit dieser Besonderheit streben danach, möglichst gut malen/zeichnen zu können.
95	Midas Finger	—	Jede Person bzw. jeder Gegenstand, die vom Helden berührt werden (also auch seine Kleidung) verwandelt sich augenblicklich in Gold. Sind seine Hände durch goldene Handschuhe geschützt, so hat die Besonderheit keine Auswirkung mehr.
96	Gestaltwandlung	—	Der Held kann sich einmal pro Tag für 2W6 Minuten in ein lebendiges, ihm bekanntes Wesen mit all seinen Fähigkeiten verwandeln. Dazu legt er eine Kf-Probe ab. Die Verwandlung kostet ihm 15 gAP und 30 kAP.
97	Beherrscht einen Zauberspruch	—	Der Held beherrscht von Geburt an einen Magierzauberspruch (auswürfeln) und kann diesen einmal pro Tag anwenden, ohne gAP zu verlieren. Er braucht keinerlei sonstigen Magiekenntnisse zu besitzen.
98	Widerstand gegen Magie	—	Der Held ist von Natur aus nichtmagisch, besitzt also auch keine eigene Magie, kann also kein Zauberer sein. Jeder gegen ihn gerichtete Zauber zeigt allerdings dafür auch keinerlei Wirkung.
99	Blinde Wut	—	Verliert der Kämpfer während eines Kampfes mehr als die Hälfte seiner LE eines Körperteils, so erwacht seine blinde Wut. Sein Aw verdoppelt sich, sein Pw wird halbiert. Jeder Schaden, den er macht, wird um Kk/10 Punkte erhöht. Der Held kann den Kampf nicht abbrechen, solange noch Gegner vorhanden sind. Sind alle Gegner vernichtet, so muss er danach in jeder Kampfrunde eine Wahrnehmungsprobe (Se- und KI-Probe) ablegen. Gelingen beide, so lässt seine blinde Wut nach, schafft der Held die Probe nicht, so greift er seine Gefährten an.

Tabelle a5.1: Fortsetzung: Positive besondere Eigenschaften

W%	Eigenschaft	Modifikation	Auswirkung
100	Freundschaft mit einem Gott	—	Der Held ist mit einem Gott seiner Heimat befreundet. Dieser wird ihm in wichtigen Situationen zur Seite stehen. Der Gott kann zufällig ermittelt werden oder in Absprache mit dem SL selbst gewählt werden. Der Held beherrscht die vier universellen Weisheiten (s. Kap. 5.11.4) sowie zwei spezielle Weisheiten des Gottes. Unabhängig von seinem Ch-Wert kann der Held die Klasse „Prophet“ wählen, muss es aber nicht.

Tabelle a5.2: Negative besondere Eigenschaften

W%	Eigenschaft	Modifikation	Auswirkung
1-5	Schnarchen	—	Der Held schnarcht während er schläft extrem laut. Welche Auswirkungen sich für ihn und seine Gruppe ergeben, sollte der SL bestimmen.
6-10	Naivität	Rassenkenntnisse –10	Der Held glaubt einem Gesprächspartner ziemlich alles, außer ihm gelingt eine KI-Probe.
11-15	Höhenangst	Klettern –10 Balancieren –5	Der Held ist nicht in der Lage, schmale Brücken ohne Geländer usw. zu überqueren.
16-19	Totenangst	Im Kampf gegen Untote alle Kampfwerte halbiert	Der Held weigert sich, Gräfte und andere Bestattungsorte zu untersuchen, ebenso Särge und ähnliches.
20-23	Klaustrophobie	—	Der Held fühlt sich in engen Räumen unwohl und will sie schnellstmöglich verlassen.
24-27	Massenangst	Gassenwissen –5	Der Held fühlt sich zwischen Menschenmassen unwohl und meidet sie (z.B. Basare).
28-31	Goldgier	Feilschen –4	Der Held sieht etwas Wertvolles und will es unbedingt haben. Dabei scheut er keine Gefahr.
32-35	Jähzorn	Beredsamkeit –4	Der Held wird schnell wütend und greift dann um so schneller zur Waffe.
36-38	Panik	Kampfwerte werden halbiert, Zaubersprüche versagen	Verliert der Held mehr als die Hälfte seiner LP, so wird er hysterisch. Er beruhigt sich, nachdem eine Wi-Probe gelungen ist. Sie ist jede Kampfrunde möglich.
39-41	Farbenblindheit	Sehen –1W10	Der Spieler wählt sich zwei völlig unterschiedliche Farben aus, die dann sein Held nicht unterscheiden kann (z.B. blau und rot).
42-44	Schuldkomplexe	—	Der Held hat in seiner Jugend eine große Sünde begangen, die sein Gewissen nicht mehr ruhen lässt, bis er diese Schuld beglichen hat. Um was für eine Schuld es sich handelt, muss mit dem SL geklärt werden.
45-48	Minderwertigkeitskomplexe	Beredsamkeit –2 Wille –2W6	Der Held ist keine Führerpersönlichkeit und ordnet sich den Zielen der Gruppe in der Regel unter.
49-51	Arroganz	Beredsamkeit –5 Rassenkenntnisse –10	Der Held glaubt anderen überlegen zusein. Er ist nicht in der Lage die Leistungen anderer anzuerkennen.
52-53	Verfolgungswahn	—	Der Held fasst kein Vertrauen zu seinen Mitkämpfern und steht ihnen in einer ablehnenden Haltung gegenüber. Meistens verlässt solch ein Held eine Gruppe frühzeitig.
54-55	Pyromanie	—	Dem Helden juckt es dauernd in den Fingern, ein Feuer zu legen. In einer Gruppe kann sein Verlangen durch seine Mitkämpfer gebremst werden.
56-57	Kleptomanie	Taschendiebstahl +5	Der Held stiehlt bei günstigen Gelegenheiten beliebige Gegenstände. Häufig sind diese Gegenstände absolut nutzlos.

Tabelle a5.2: Fortsetzung: Negative besondere Eigenschaften

W%	Eigenschaft	Modifikation	Auswirkung
58-59	übersteigertes Redebedürfnis	—	Der Held ist in der Lage pausenlos zu reden und zieht damit unwillentlich den Zorn seiner Mitmenschen auf sich. Er redet auch in den unmöglichsten Situationen und ist immer felsenfest davon überzeugt, dass das was er den anderen mitteilt, sehr interessant und von allergrößter Wichtigkeit ist. Gelegentlich kommt es auch vor, dass er im für ihn typischen Redeschwall, ohne es zu bemerken, ihm anvertraute Geheimnisse verplappert.
60	Geiz	Wille +1W6 Charisma –1W6 Aussehen maximal „normal“	Der Held gibt immer möglichst wenig Geld aus, da er sich nur schwer von diesem trennen kann. Andere an seinem Vermögen teilhaben zu lassen kommt ihm nicht in den Sinn. Er wird nur dann viel Geld ausgeben, wenn es eine möglichst sichere Investition darstellt. Er legt keinerlei Wert auf Luxus, Bequemlichkeit und sein Aussehen.
61	Faulheit	Konstitution –1W10 Wille –1W10 max. ein frei wählbares Anfangstalent	Der Held wird versuchen jegliche körperliche und geistige Anstrengung zu vermeiden.
62	Schleimen I (sehr kalte, feuchte Hände...)	Charisma –W20, AGw, PGw, FGw –1	Der „Held“ hat immer kalte, feuchte, schleimige Handflächen, die beim Händedruck einen äußerst unangenehmen, ekelerregenden Eindruck beim Begrüßten hinterlassen. Außerdem steigert sich die Feuchtigkeit in aufregenden Situationen, so dass der „Held“ im Falle eines Kampfes die Waffen kaum festhalten kann...
63	Schleimen II (immer ins Gesicht gucken...)	Charisma –W10, Schlangenmensch +5	Der Held läuft immer gebückt, um in jeden Arsch in Reichweite hinein kriechen zu können, und das möglichst tieeeef! Dabei schwirrt er immer um die ausgewählten „Opfer“ herum und bietet sich bei ihnen bei jeder sich bietenden Gelegenheit an.
64	übersteigerte Höflichkeit	Etikette +5	Der Held ist zu allen Fremden ausgesprochen höflich, ohne Grund würde er niemals ein lautes oder ungehobelttes Wort über jemanden fallen lassen. Dabei geht der Held so weit, dass er die Leute teilweise mit seiner Höflichkeit und seinen perfekten Manieren ziemlich nervt.
65	Stottern	Charisma –1W10 Beredsamkeit –5	Der Held ist nicht in der Lage, ganze Sätze oder Worte fehlerfrei (das heißt, ohne zu stottern) zu sprechen.
66	Unverschämtheit	Wille +1W6 Charisma –2W10 Beredsamkeit +3	Der Held verhält sich anderen gegenüber häufig unverschämt und setzt alles daran, seine Ziele (oft mit verbaler Gewalt) durchzusetzen. Seine Dreistigkeit kennt dabei keine Grenzen.
67	Heimweh	—	Der Held bekommt schlimmes Heimweh, wenn er für mehr als ein Jahr seine Heimat verlassen hat. Kehrt er dann nicht zurück, so wird er krank, seine Werte für Wi und Kf sinken pro Monat um 10 Punkte.
68	Fernweh	—	Den Helden treibt es von zuhause fort, er strebt danach, die Welt zu sehen. Länger als 3 Monate hält es ihn an keinen Ort. Muss er doch einmal länger verweilen, so wird er unruhig, seine Kf sinkt jeden weiteren Monat um 2 Punkte.
69	Blähungen	Charisma –1W10	Nach dem Verzehr der unterschiedlichsten Hülsenfrüchten und anderer leckerer Dinge bekommt der Held Blähungen, die sich natürlich im ungünstigsten Fall lösen... Natürlich entscheidet der SL je nach Situation.

Tabelle a5.2: Fortsetzung: Negative besondere Eigenschaften

W%	Eigenschaft	Modifikation	Auswirkung
70	Putzsucht	—	Hat sich der Held erst einmal irgendwo häuslich niedergelassen (und sei es nur für einen Tag in der Herberge), so muss er dort aufräumen und alles nach seinem Geschmack herrichten. Da freuen sich die Mitstreiter...
71	Waschsucht	—	Der Held hat einen Zwang, sich bei passenden (und auch bei den unpassenden) Gelegenheiten zu waschen und seinen Körper aufs gründlichste zu reinigen. Vor allem während schmutziger Arbeiten und auf Reisen hört man ihn immer wieder jammern: „Mein Teint... Meine Frisur...“
72	Spielsucht	Glücksspiel +3	Der Held nutzt jede Gelegenheit, an einem Glücksspiel teilzunehmen. Er hört auf, wenn er hoch gewonnen oder alles verloren hat.
73	Größenwahn	Charisma +1W6 Verführungskunst +2	Der Held beansprucht eine Führungsrolle in seiner Gruppe und erwartet, dass alle ihm den gebührenden Respekt entgegenbringen.
74	Hypochondrie	—	Der Held hält sich für einen Kranken, sobald sich eine günstige Gelegenheit ergibt (z.B. Pflege durch hübschen Pfleger/Pflegerin, gutes Essen usw.) Außerdem meint er, durch jede Wunde müsse er sterben.
75	Schlafwandeln	—	Pro Nacht besteht eine 50%-ige Chance, dass der Held schlafwandelt. Die dadurch erwachsenden Auswirkungen seien dem SL überlassen.
76	Sorglosigkeit	—	Der Held agiert zumeist ohne sich erst lange Zeit Gedanken über die etwaigen Folgen seiner Handlungen zu machen.
77	Lebensmüdigkeit	—	Der Held stürzt sich ohne zu überlegen in die gefährlichsten Situationen. Im Kampf scheut er keinen Gegner, keine Gefahr ist ihm zu riskant.
78	Missgestaltetes Gliedmaß	—	Ein Arm oder ein Bein ist missgestaltet. Werden besondere Leistungen von diesem Körperteil verlangt (z.B. Rennen bei Bein oder Klettern beim Arm), so müssen die Proben vom SL modifiziert werden.
79	Schreib-/Leseschwäche	Sprachen lesen / schreiben niemals über 5, egal welche Sprache	Der Held kann sich auf die Handlungsabläufe beim Lesen und Schreiben nicht konzentrieren. Seine Schrift ist nahezu unleserlich, sein lautes Vorlesen stockend und langsam.
80	Drogensucht	—	Der Held ist von einem der Rauschkräuter abhängig und braucht täglich eine Portion. Bekommt er sie nicht, so bekommt er Entzugserscheinungen, also einen körperlichen Schock (siehe Tabelle d2).
81	Fettleibigkeit gepaart mit Fresssucht	Schnelligkeit –3W6, Gestalt mind. „breit“	Der Held ist fett. Seinen enormen Hunger kann er täglich nur durch mindestens zwei Portionen Proviant stillen. Bekommt er nicht genug zu essen, so sinkt sein Charismawert um 3W20 Punkte.
82	Allergie	—	Der Held ist gegen einen bestimmten Stoff allergisch, der bei der Charaktererschaffung festgelegt wird. Die Auswirkung der Allergie wird ebenso festgelegt (z.B. Niesen, Hautausschlag usw.)
83	Angst vor bestimmten Tieren	—	Der Held hat panische Angst vor diesen Tieren (z.B. Spinnen; die Tierart wird einmal bei der Charaktererschaffung festgelegt) und flüchtet sofort, wenn er welche sieht, die größer sind als ein Fingernagel.
84	Angst vor Gewittern	—	Der Held hat panische Angst vor Gewittern. Im Freien kauert er sich zu Boden und bewegt sich keinen Schritt weiter. In einem überdachten Raum kann er einfache Handlungen ausführen, solange es nicht zu laut donnert.

Tabelle a5.2: Fortsetzung: Negative besondere Eigenschaften

W%	Eigenschaft	Modifikation	Auswirkung
85	Gynophobie	Verführungskunst = 0	Der Held hat Angst vor dem anderen Geschlecht und geht keine „normalen“ Bindungen mit ihnen ein.
86	Angst vor Blut	Heilkunde (Wunden) < 6 Erste Hilfe < 8	Der Held ist nicht in der Lage, blutende Kameraden ärztlich zu versorgen, da er deren Blut nicht sehen kann, im Gegensatz zu seinem eigenen Blut.
87	Angst vor Wasser	Schwimmen < 4 Charisma –W10	Der Held hat Angst vor jeder Form von Wasser, außer natürlichen Niederschlägen. Er weigert sich leicht, in Boote einzusteigen, zu schwimmen oder sich auch nur zu waschen.
88	Angst vor Dunkelheit	—	Der Held hat panische Angst im Dunkeln und macht sofort Licht, wenn er sich bedroht fühlt. Abends schläft er nur an einem Lagerfeuer oder mit Licht.
89	Masochismus	—	Der Held empfindet durch eigenen Schmerz Lust und büßt deshalb durch jede Verletzung einen kAP weniger ein. Er liebt es zudem, sich in jedem Kampf zu stürzen.
90	Sadismus	Erste Hilfe –8 Foltern +3	Der Held empfindet durch den Schmerz seiner Gegner Lust und quält sie.
91	Pechvogel	Probe –5/–20 Verführungskunst +4	In kritischen Situationen bekommt der Held auf Erfolgswürfe einen Malus von 20 Punkten bei Eigenschaftsproben und 4 Punkten bei Talentproben. Dafür hat er mehr Glück beim anderen Geschlecht.
92	Albinismus	Charisma –2W6, Sehen –2W6	Der Held besitzt schneeweiße Haare, eine sehr helle Haut und rote Augen. Er hat Probleme mit direktem Sonnenlicht, er holt sich schnell einen Sonnenbrand. Anderen Menschen ist seine Erscheinung unheimlich.
93	Fallsucht	—	Bei besonderen Situationen (der SL entscheidet) besteht eine 50%-ige Chance, dass der Held einen epileptischen Anfall bekommt. Dadurch werden alle Werte halbiert.
94	Bluterkrankheit	—	Hat der Held eine offene Wunde, so muss diese innerhalb von 10 Minuten behandelt werden, sonst verliert er in jeder Minute W6 kAP und LE.
95	Travestie	Verkleiden +5	Der Held fühlt sich in der Kleidung des anderen Geschlechts wohler als in der typischen Kleidung und verkleidet sich dementsprechend.
96	Homosexualität	—	Hierzu muss nicht viel gesagt werden, denke ich. Fraglich ist sicherlich, ob die Homosexualität eine „negative“ Eigenschaft ist.
97	Alpträume	—	Pro Nacht besteht eine 25%-ige Chance, dass er einen Alptraum hat und davon schreiend aufwacht. Die weiteren Auswirkungen bestimmt der SL.
98	Gespaltene Persönlichkeit	—	Es existieren zwei Typen der gespaltenen Persönlichkeit: a) Der Held hat tagsüber eine andere Persönlichkeit, als nachts (z.B. gut und böse). Die genauen Formen der Persönlichkeiten werden bei der Charaktererschaffung festgelegt. b) Der Held besitzt eine Bauchrednerpuppe und hält diese für eine eigenständige Person. Diese Helden beherrschen die Kunst des Bauchredens.
99	Blindheit	Sehen = 0 Sm, Hö, Sp, Ri = 100, kein Kampf möglich	Diese Helden schließen sich immer einer Gruppe an und besitzen immer einen Blindenhund (einen Maranischen Königshund). Sie sind vollkommen blind und reisen durch die Welt, um ihre Krankheit zu heilen.
100	Feindschaft mit einem Gott	—	Der Held ist mit Gott seiner Heimat verfeindet. Dieser wird immer wieder zu schaden versuchen. Der Gott kann zufällig ermittelt werden oder in Absprache mit dem SL selbst gewählt werden.

A.5 Aussehen, Haar-, Augenfarbe, Gestalt, Größe, Gewicht, Alter und Schnelligkeit

Der Spieler kann seine Haar- und Augenfarbe frei wählen (immer in gewisser Abhängigkeit von der Rasse, siehe dort). Die Gestalt des Helden wird mit dem W% ausgewürfelt. Ist die Körperkraft größer als 80, so wird dieser Wert um 10 erhöht. Das Normalgewicht der Rasse des Helden wird **Tabelle a1** entnommen, ebenso wie seine Schnelligkeit. Beide Werte werden, wie in **Tabelle a6** beschrieben, modifiziert.

Tabelle a6: körperliche Gestalt

W%	Gestalt	Gewicht (männlich)	Gewicht (weiblich)	Schnelligkeit	Mod. für Würfelwurf: Aussehen
1–10	hager	–(W10+10)%	–(W10+15)%	+2	–6
11–30	schlank	–(W6+5)%	–(W10+10)%	+7	+10
31–60	normal	–	–(W6+5)%	+5	+10
61–80	kräftig	+(W10+5)%	–	+5	+5
81–95	breit	+(W10+10)%	+(W10+5)%	–5	–5
96–110	fett	+(2W20+20)%	+(2W20+20)%	–10	–20

Das Aussehen des Charakters (s. **Tabelle a7**) wird mit dem W% bestimmt, wobei der Spieler die Modifikation des Wurfes durch die körperliche Gestalt des Helden berücksichtigen muss (s. **Tabelle a6**). Gegebenenfalls muss der Würfel bei der Gewichtsmodifikation je nach Rasse ersetzt werden.

Tabelle a7: Aussehen

W%	Aussehen
–20 bis –10	extrem hässlich
–9 bis 0	sehr hässlich
1 bis 20	hässlich
21 bis 30	unscheinbar
31 bis 60	normal
61 bis 75	nett
76 bis 85	hübsch
86 bis 95	attraktiv
über 96	äußerst attraktiv

Das Alter eines Helden wird ebenso durch die Rasse modifiziert wie andere körperliche Werte in **Tabelle a1**. In der Tabelle wird das Anfangsalter des Helden angegeben. Pro erlernten Beruf muss dieses Alter um 2–5 Jahre erhöht werden. Bei Streitfragen entscheidet der Meister. Es steht dem Held natürlich frei, ein höheres Alter zu wählen, als errechnet wurde. Das Höchstalter unterschiedlicher Rassen ist nirgendwo festgelegt, bei den Rassenbeschreibungen werden jedoch in der Regel durchschnittliche Lebenserwartungen angegeben.

A.6 Beruf und Talente

Die Wahl eines Berufes hängt in der Hauptsache von der Herkunft ab. Dies betrifft sowohl den Stand als auch die regionale Herkunft (siehe weltabhängiges Regelwerk) des Helden. Auch die Rasse ist von Bedeutung. So üben Elfen keinen Beruf aus. Zwerge und Halblinge besitzen nur einige wenige Berufe.

Der Vorteil, einen Beruf zu haben, besteht in den Talenten, die man während der Ausbildung erlernt hat. Zudem besteht eine 20%-ige Chance, dass er über eine für seinen Beruf sinnvolle Grundausrüstung verfügt. Dieses können sowohl Werkzeuge, Materialien als auch Tiere sein. Woraus die Grundausrüstung letztendlich besteht, bestimmt der SL.

Auch andere Berufe sind jederzeit denkbar. Die Voraussetzungen legt dann der SL fest.

Tabelle a8: Berufe

Beruf	Stand*	Rassen	Talente
Apotheker	Bürger, Großbürger	I, K, L, M, P, S, W	Alchimie, Kräuterkunde, Rechnen
Astronom	Bürger, Großbürger	EH, I, K, L, M, P, V, W	Himmelskunde, Rechnen, Mathematik
Barbier	Volk, Bürger	H, I, K, L, M, T, Y, Z	Rassenkenntnis, Rhetorik
Bergführer	Volk (Land)	A, I, L, M, O, T, V, W, Z	Klettern, Balancieren, Springen
Bettler	Unfreier, Volk	I, M, O, S, W	Betteln, Rassenkenntnis
Bleicher	Unfreier, Volk	H, I, K, L, M, W	Pflanzenkunde, Nähen, Mineralogie
Böttcher	Volk, Bürger	H, I, K, L, M, P, W, Z	Holzbearbeitung, Metallurgie, Schmieden
Bote	Volk	B, C, EB, H, I, K, M, V, W	Laufen, Geländelauf, Reiten

* der Stand spielt nur dann eine Rolle, falls in der Rasse diese Stände überhaupt existieren

Tabelle a8: Berufe

Beruf	Stand*	Rassen	Talente
Brauer	Volk, Bürger	alle (a. T)	Zechen, Kräuterkunde, Pflanzenkunde
Dompteur	Unfreier, Volk (Land)	A, C, I, M, O, T	Tierdressur, Tierkunde, Reiten
Drescher	Unfreier, Volk (Land)	C, H, M, O, W	Balancieren, Kraftakt, Krafttraining, Wetterkunde
Drogenhändler	Volk (Stadt), Bürger, Großbürger	C, D, I, K, M, S, W, Y	Alchimie, Kräuterkunde, Rassenkenntnis, Tarnen
Falkner	Volk (Land), Adel	D, EH, I, M, V	Tierkunde, Abrichten
Fischer	Unfreier, Volk	A, B, D, I, K, L, M, S, W	Schwimmen, Wetterkunde, Rudern oder Segeln
Gastwirt	Volk	alle (a. B, T)	Rassenkenntnis, Rechnen
Gaukler	Unfreier, Volk (Stadt)	C, I, L, M, S, T, W	Balancieren, Akrobatik, Betteln, Geschichten erzählen oder Musizieren
Geisterbeschwörer	Unfreier, Volk, Bürger	alle (außer L, T)	Geisterbeschwörung
Gelehrter	Bürger, Großbürger, Adlige	C, EH, I, K, L, M, N, P, W	jede seiner Sprachen lesen / schreiben, eine zusätzliche Sprache, zwei beliebige Talente des Wissens
Gewürzhändler	Großbürger	C, D, H, I, K, L, M, O, S, W, Y	Feilschen, Rechnen, Kräuterkunde, Pflanzenkunde
Glücksspieler	alle	C, I, L, M, P, W, Z	Falschspiel, Rassenkenntnis, Tarnen, Waffenloser Kampf
Grobschmied	Volk (Land)	C, EB, EN, I, K, L, M, N, T, W, Z	Schmieden, Tierkunde
Hafenarbeiter	Unfreier, Volk (Stadt)	B, I, K, L, M, O, S, T, W	Rudern, Schwimmen
Hirte	Unfreier, Volk (Land)	alle	Tierkunde, Wetterkunde, Abrichten
Holzfäller	Unfreier, Volk (Land)	alle	Kraftakt, Holzverarbeitung, Zechen
Jäger	Unfreier, Volk (Land), Adel	A, B, C, D, EB, I, K, L, M, O, S, V, W, Y	Schleichen, Geländelauf oder Reiten, Spurensuche
Juwelier	Großbürger	C, EH, H, I, L, M, W, Z	Mineralogie, Schätzen
Kartograph	Bürger, Großbürger	C, EH, I, L, M, P, V, W, Z	Geographie, Malen / Zeichnen, Rechnen, Mathematik
Koch	Unfreier, Volk, Bürger	C, EB, H, I, K, L, M, O, S, V, W	Kochen, Kräuterkunde, Pflanzenkunde, Tierkunde
Krüger	Volk, Bürger	alle (a. B, O, T)	Rassenkenntnis, Rechnen, Pflanzenkunde
Kürschner	Volk (Land)	EB, EN, H, I, K, L, M, V, W	Lederverarbeitung
Kunstschmied	Volk, Bürger, Großbürger, Adel	A, C, EN, H, I, K, L, M, N, W, Z	Schätzen, Schmieden, Metallurgie, Mineralogie
Landwirt	Volk (Land)	C, EB, EN, H, I, K, L, M, T, W	Tierkunde oder Pflanzenkunde, Wetterkunde, Zechen
Medicus	Bürger, Großbürger	C, D, EB, EN, H, I, K, L, M, P, W, Y	Erste Hilfe, Heilkunde (Wunden), beliebige zusätzliche Heilkunde, Kräuterkunde
Minenarbeiter	Unfreier, Volk (Land)	I, L, M, N, Z	Orientierung (Dungeon), Mineralogie oder Metallurgie, Höhlenkunde
Musiker	Unfreier, Volk, Adel	A, C, EH, H, I, K, L, M, P, S, W, Y	Musizieren, Tanzen, Betteln oder Etikette
Rademacher	Volk	H, I, K, L, M, P, W, Z	Holzbearbeitung, Mechanik, Schmieden
Räuber	Unfreier, Volk (Land)	B, C, D, EN, I, L, M, O, T, V, Y	Waffenloser Kampf, Niederschlagen, Orientierung (Wildnis), Tarnen

* der Stand spielt nur dann eine Rolle, falls in der Rasse diese Stände überhaupt existieren

Tabelle a8: Berufe

Beruf	Stand*	Rassen	Talente
Rechtsanwalt	Bürger, Großbürger	K, L, M, P, W	Etikette, Rhetorik, Selbstbeherrschung
Rüstungsbauer	Volk, Bürger	A, EB, EN, I, K, L, M, N, V, W, Z	Lederverarbeitung, zwei spezielle Rüstungskunden, Schmieden, Schätzen
Schauspieler	Volk (Stadt), Bürger	C, EH, I, L, M, P, S, W	Schauspielerei, Geschichten erzählen, Betteln
Schlosser	Volk (Stadt)	A, EN, I, K, L, M, N, W	Schmieden, Schlösser öffnen
Schneider	Volk, Bürger	alle (a. S, T)	Nähen, Lederverarbeitung
Schreiber	Volk (Stadt), Bürger	C, EH, I, K, L, M, P, W	Zeichnen, jede seiner Sprachen lesen / schreiben, ein beliebiges Wissenstalent
Seemann	Volk, Bürger, Großbürger	B, I, L, M, S, W	Schwimmen, Wetterkunde, Himmelskunde, Segeln oder Rudern
Stallbursche	Unfreier, Volk (Land)	C, EB, EN, I, K, L, M, O, W	Reiten, Abrichten
Übersetzer	Volk (Stadt), Bürger	C, EH, H, I, K, L, M, P, W	jede seiner Sprachen lesen / schreiben, zwei zusätzliche Sprachen
Verkäufer	Volk, Bürger	C, H, I, K, L, M, S, W, Z	Feilschen, Rassenkenntnis
Waffenhändler	Bürger, Großbürger	C, I, K, L, M, W, Z	Feilschen, Schätzen, Rechnen, allgemeine Waffenkunde
Waffenschmied	Volk, Bürger, Großbürger	A, C, EN, I, K, L, M, N, W, Z	Schmieden, Metallurgie, zwei spezielle Waffenkunden, Schätzen
Weber	Unfreier, Volk	alle (a. S, T)	Pflanzenkunde, Tierkunde, Nähen,
Zimmermann	Volk	B, C, D, EB, EN, H, I, K, L, M, P, T, W, Y, Z	Holzverarbeitung, Malen / Zeichnen, Rechnen

* der Stand spielt nur dann eine Rolle, falls in der Rasse diese Stände überhaupt existieren

A.6.1 Talente und Talentwert

Nach der Wahl des Berufes legt man nun fest, welche Talente der Charakter erlernt hat. Er hat auf jeden Fall die Talente *erlernt*, die er in seinem Beruf kennen gelernt hat, siehe **Tabelle a8**. Dazu kommen die *rassischen* sowie sonstige *erlernte* Talente, die er durch seine Klasse erlernt hat.

Hat man bei seinen beliebigen Talenten eines gewählt, das eine Begabung erfordert, so muss man mit einem W% innerhalb der angegebenen Wahrscheinlichkeit bleiben. Gelingt dies nicht, so wird dies auf dem Charakterblatt vermerkt. Der Charakter muss sich nun ein anderes Talent besorgen. Wurde ein Talent gewählt, das einen Lehrmeister erfordert, so zählt dieses Talent doppelt, es kann also ein Talent weniger erlernt werden.

Nach dem Ermitteln aller rassischen sowie erlernten Talente berechnet man die Anfangswerte der Talente:

Hierbei berechnet man zuerst den Talent-Grundwert (TGw):

$$TGw = \frac{1.Eigenschaft}{30} + \frac{2.Eigenschaft}{60} \quad (\text{jeweils mathematisch runden}).$$

Der Anfangswert für *erlernte* Talente beträgt:

$$Talentwert(erlernt) = 2 \cdot TGw + 1W6.$$

Der Anfangswert für *rassische* Talente beträgt:

$$Talentwert(rassisch/kulturell) = TGw + 1W6.$$

In der Regel kann ein Talent bei der Charaktererschaffung nicht über 10 liegen! Folgende Regelung gilt: maximal 6 Punkte dürfen über dem Grenzwert von 10 Punkten liegen. Ob diese 6 Punkte bei einem Talent liegen oder auf sechs verschiedene Talente oder wie auch immer verteilt sind, kann der Spieler entscheiden. Müssen Talente verworfen werden, weil die 6 Punkte ausgeschöpft sind und noch mehr Talente über 10 liegen, so bekommt der Held für jeden Punkt, den er verliert, 5 Lernpunkte für dieses Talent gutgeschrieben.

Beispiel:

Unsere Heldin Scarlett hat bei der Charaktererschaffung fünf Talente, deren Talentwert größer als 10 ist:

Schleichen (13), Selbstbeherrschung (11), Taschendiebstahl (14), Glücksspiel (12) und Kochen (12). Als Diebin legt sie viel Wert auf Taschendiebstahl, sie belässt den Talentwert bei 14. Dadurch sind bereits 4 der 6 Punkte verbraucht. Die übrigen 2 Punkte gibt sie für Selbstbeherrschung und Glücksspiel aus. Dadurch hat sie den Talentwert 11 bei Selbstbeherrschung und bei Glücksspiel. Es verfallen somit 3 Punkte bei Schleichen, da sie das Talent auf 10 absenken muss und bekommt als Ausgleich $3 \cdot 5 = 15$ Lernpunkte für dieses Talent gutgeschrieben. Bei Glücksspiel verfällt ein Punkt (entspricht 5 Lernpunkten Gutschrift) und bei Kochen verfallen 2 Punkte (= 10 Lernpunkte Gutschrift).

Tabelle a9: Talente

Kampftalente

Talent	1./2. Eigenschaft	Gsg	rassisches/kulturelles Talent	Bemerkung
Ausfall	Kl / Ge	13		
Beidhändiger Kampf	Ge / Kk	(24)		erfordert Lehrmeister
Entwaffnen	Kl / Fi	18		
Fernkampf zu Pferd	Fi / Ge	14		Voraussetzung: Reiten
Finten	Kl / Ge	12		
Kampftaktik	Kl / Re	(27)		erfordert Lehrmeister
Kritischer Angriff	Kl / Kf	(20)		Reines Assasinentalent, Voraussetzung: Heilkunde (Wunden)
Meucheln	Kl / Fi	18	EN	Voraussetzung: Schleichen
Nahkampf zu Pferd	Re / Ge	12	O	Voraussetzung: Reiten
Niederschlagen	Ge / Kk	11	EN	
Ringkampf	Ge / Re	19		
Rundumschlag	Kk / Ge	13		
Schildangriff	Kk / Ge	22		
Totale Verteidigung	Kl / Re	17	H, W(P.)	

Körperbeherrschung

Talent	1./2. Eigenschaft	Gsg	rassisches/kulturelles Talent	Bemerkung
Akrobatik	Ge / Kf	13	A	
Balancieren	Ge / Kf	10	C, E, EB, EN, G, H, I, M, O, V	
Entfesseln	Ge / Fi	15	EN	Voraussetzung: Fesseln Wahrscheinlichkeit: 30%
Fallen	Ge / Re	10	B, E, EB, EN, F, G, H, I, M, O	
Fesseln	Fi / Ge	(11)	EN	erfordert Lehrmeister
Fitness	Ko / Wi	–		
Fliegen (Feen, Vingari)	Ge / Ko	12		Nur Feen und Vingari können fliegen!
Geländelauf	Ge / Re	10	B, EB, EN, P, W	kulturelles Talent je nach Region
Klettern	Ge / Kk	11	B, E, EB, G, I, M, N, V, Z	
Kraftakt	Wi / Kk	17		Wahrscheinlichkeit: 20%
Krafttraining	Kk / Wi	–		
Laufen	Ge / Ko	10	A, W(P.)	
Lautloser Flug (Vingari)	Kf / Ge	16	V	Das können nur die Vingari!
Reiten	Ge / Ch	14	Adel, O	kulturelles Talent je nach Region
Schlangenmensch	Ge / Kf	–		Wahrscheinlichkeit: 5%
Schleichen	Kf / Ge	11	B, E, EB, EN, G, H, I, M, O, W(F.)	
Schwimmen	Kk / Ko	10	A, B, E, G, H, I, K, L, M, P	kulturelles Talent je nach Region
Selbstbeherrschung	Wi / Kl	12	A, C, E, EB, EH, F, G, H, I, K, L, M, (N), O, P, U, V	Wahrscheinlichkeit (%) je nach Region
Skilaufen	Ge / Kf	12		kulturelles Talent je nach Region
Springen	Ge / Kk	10	A, B, E, EB, EN, G, H, I, M, O, P, V, W(F.), Z	
Tauchen	Ge / Ko	12		Voraussetzung Schwimmen

Fortsetzung: *Körperbeherrschung*

<i>Talent</i>	<i>1./2. Eigenschaft</i>	<i>Gsg</i>	<i>rassisches/kulturelles Talent</i>	<i>Bemerkung</i>
Verborgenes sehen	Se / Kl	13	W(F.), Z	Wahrscheinlichkeit: 15%
Vingariverwandlung	Wi / Kf	25	V	Talentwert immer ≤ Stufe des Helden
Winden	Ge / Kf	15		
Zechen	Ko / Wi	10	B, Z	Wahrscheinlichkeit: 75%

Wildnisleben

<i>Talent</i>	<i>1./2. Eigenschaft</i>	<i>Gsg</i>	<i>rassisches/kulturelles Talent</i>	<i>Bemerkung</i>
Angeln	Kf / Kl	10		
Höhlenkunde	Kl / Se	11	N, Z	
Fallen stellen	Fi / Kl	(16)	W(F.)	erfordert Lehrmeister
Nahrungssuche	Kl / Se	11	B, W	
Orientierung (Astralraum)	Kl / Wa	20	F	erfordert Astralwanderung
Orientierung (Dungeon)	Kl / Kf	18		Wahrscheinlichkeit: 60%
Orientierung (Stadt)	Kf / Ri	11	L	Wahrscheinlichkeit: 80%
Orientierung (Wildnis)	Kl / Se	11	B, EB, F, P, V, W(P.)	Wahrscheinlichkeit: 80%
Spurensuche	Kl / Se	(12)	W(F.)	erfordert Lehrmeister
Tarnen	Kl / Se	13	V	
Überleben im Dschungel	Kl / Se	13	regional, P	
Überleben im Gebirge	Kl / Ko	15	regional, T, N, V, (Z)	
Überleben im Sumpf	Kl / Se	15	regional, S	
Überleben im Wald	Kl / Ge	11	E, EB, F	
Überleben in der Tundra	Kl / Kf	13	regional	
Überleben in der Wüste	Kl / Wi	17	regional	

Wissen

<i>Talent</i>	<i>1./2. Eigenschaft</i>	<i>Gsg</i>	<i>rassisches/kulturelles Talent</i>	<i>Bemerkung</i>
Alchimie	Kl / Fi	(20)		Voraussetzung: Kräuterkunde und Kochen; erfordert Lehrmeister
Artefaktkunde	Kl / Se	(22)		erfordert Lehrmeister
Erste Hilfe	Kl / Fi	10	A	
Etikette	Kl / Ch	15	EH, L	
Geographie	Kl / Kl	11	U	
Geschichtswissen	Kl / Kl	10	U	
Götterwissen	Kl / Kl	14		
Heilkunde (Gifte)	Kl / Fi	17		Voraussetzung: je nach Giften: Kräuterkunde o. Tierkunde o. Mineralogie
Heilkunde (Krankheiten)	Kl / Ri	16		
Heilkunde (Psyche)	Kl / Ch	18		
Heilkunde (Wunden)	Kl / Fi	17		
Heraldik	Kl / Se	12	Adel, EH	
Himmelskunde	Kl / Kl	12	F, V, U, W(P.)	
Hypnose	Kl / Ch	(17)		erfordert Lehrmeister, Wahrscheinlichkeit: 20%
Kräuterkunde	Kl / Kl	14	F, W(P.)	
Magiekunde	Kl / Kl	23		
Mathematik	Kl / Wi	21		Voraussetzung: Rechnen
Meditation	Kf / Kl	(14)		erfordert Lehrmeister
Metallurgie	Kl / Se	12	N, U, Z	
Mineralogie	Kl / Se	12	N, U	
Pflanzenkunde	Kl / Kl	12	A, E, EB, EH, F, W(P.)	

Fortsetzung: *Wissen*

<i>Talent</i>	<i>1./2. Eigen-schaft</i>	<i>Gsg</i>	<i>rassisches/kultur-elles Talent</i>	<i>Bemerkung</i>
Rechnen	Kl / Kl	10	C, EH, G, H, I, L, M, P, U, Z	
Rüstungskunden	Kl / Se	10–25		Siehe Talentbeschreibung!
Runenanalyse	Kl / Kf	(17)		erfordert Thaumaturgen-Lehrmeister
Tierkunde	Kl / Kl	12	A, E, EB, EH, W(F.)	
Trophäenkunde	Kl / Kl	(15)		erfordert Lehrmeister
Waffenkunden	Kl / Se	10–25	N	Siehe Talentbeschreibung!
Wetterkunde	Kl / Kl	12	F, V	

Handel und Handwerk

<i>Talent</i>	<i>1./2. Eigen-schaft</i>	<i>Gsg</i>	<i>rassisches/kultur-elles Talent</i>	<i>Bemerkung</i>
Betteln	Ch / Kl	10		
Feilschen	Kl / Ch	11	Z	
Holzbearbeitung	Fi / Kf	(12)	P	erfordert Lehrmeister
Kochen	Fi / Sm	10		Wahrscheinlichkeit: 80 %
Lederverarbeitung	Kl / Sp	(12)		erfordert Lehrmeister
Mechanik	Fi / Kl	(17)	L, N, U	erfordert Lehrmeister
Nähen	Fi / Se	11		
Rudern	Kk / Sp	10		
Schätzen	Se / Sp	11	C, G, H, I, K, M, Z	
Schlittenfahren	Kf / Ge	12		
Schmieden	Kk / Fi	(12)	N, U	erfordert Lehrmeister
Segeln	Ge / Kl	11		
Töpfern	Fi / Sp	10		
Wagen lenken	Kf/Se	11		

Unterwelt

<i>Talent</i>	<i>1./2. Eigen-schaft</i>	<i>Gsg</i>	<i>rassisches/kultur-elles Talent</i>	<i>Bemerkung</i>
Beschatten	Kf / Kl	12	EN	Voraussetzung: Schleichen
Bestechen	Kl / Ch	16		
Etwas verstecken	Se / Kl	11		
Fallen entschärfen	Kl / Fi	16		
Fälschen	Fi / Kl	20		Voraussetzung: Malen / Zeichnen
Falschspiel	Fi / Ch	15		
Fassadenklettern	Ge / Fi	17		Voraussetzung: Klettern
Foltern	Kk / Fi	15	EN	
Giftkunde	Kl / Ri	(22)		erfordert Lehrmeister
Lügen	Kl / Kf	11	EN	
Mob aufwiegeln	Ch / Kl	14		Voraussetzung: Gassenwissen Wahrscheinlichkeit: 20%
Schlösser öffnen	Fi / Kl	17		
Taschendiebstahl	Fi / Sp	15		

Darstellung und Kommunikation

<i>Talent</i>	<i>1./2. Eigen-schaft</i>	<i>Gsg</i>	<i>rassisches/kultur-elles Talent</i>	<i>Bemerkung</i>
Abrichten	Wi / Ch	(17)	O	erfordert Lehrmeister und Tierkunde
Amazonenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	A	Wahrscheinlichkeit: 5%
Barbarenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	B	Wahrscheinlichkeit: 7%
Bekehren	Ch / Kl	10/ 22		Gsg 10 für Priester, 22 für Nichtpriester
Beredsamkeit	Kl / Ch	13		
Centaurenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	C	Wahrscheinlichkeit: 45%
Dunkelalbenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	D	Wahrscheinlichkeit: 1%
Elbenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	EB, EH, EN	Wahrscheinlichkeit: 5%

Fortsetzung: *Darstellung und Kommunikation*

Talent	1./2. Eigenschaft	Gsg	rassisches/kulturelles Talent	Bemerkung
Elementare Strukturen lesen	Kl / Sp	(24)		erfordert Lehrmeister, Wahrscheinlichkeit: 13%
Elfenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	E	Wahrscheinlichkeit: 20%
Feenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	F	Wahrscheinlichkeit: 1%
Gassenwissen	Kl / Hö	11		
Geisterbeschwörung	Wi / Kf	(14)		erfordert Lehrmeister, Wahrscheinlichkeit: 5%
Geschichten erzählen	Ch / Kl	11	EH	
Glücksspiel	Kl / Fi	12		Wahrscheinlichkeit: 75%
Großkopfkennntnis	Kl / Kl	(12/20)	G	Wahrscheinlichkeit: 40%
Halblingkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	H	Wahrscheinlichkeit: 35%
Ialviükennntnis	Kl / Kl	(12/20)	I	Wahrscheinlichkeit: 25%
Kelkurikennntnis	Kl / Kl	(12/20)	K	Wahrscheinlichkeit: 15%
Körpersprache lesen	Kl / Se	16		
Lehren	Ch / Kl	11		
Lemuryerkennntnis	Kl / Kl	(12/20)	L	Wahrscheinlichkeit: 5%
Lippenlesen	Kl / Se	18		
Malen / Zeichnen	Fi / Kf	11		
Menschenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	M	Wahrscheinlichkeit: 60%
Musizieren	Fi / Hö	10–25	EH	Schwierigkeitsgrad: Abhängig vom Instrument Wahrscheinlichkeit: 70%
Nephidenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	N	Wahrscheinlichkeit: 5%
Orkkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	O	Wahrscheinlichkeit: 40%
Pedrusianerkennntnis	Kl / Kl	(12/20)	P	Wahrscheinlichkeit: 5%
Rhetorik	Kl / Ch	13	EH, L	
Schauspielerei	Ch / Kf	12		
Singen	Hö / Kf	10	F	Wahrscheinlichkeit 60%
Sprache lesen/schreiben	Kl / Fi	(10–25)		Schwierigkeitsgrad Abhängig v. d. Sprache (s. Tab. d5)
Sprache sprechen	Kl / Hö	(10–25)		Schwierigkeitsgrad Abhängig v. d. Sprache (s. Tab. d5)
Stimmenimitation	Hö / Kf	21		Wahrscheinlichkeit: 50%
Szothkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	S	Wahrscheinlichkeit: 15%
Tanzen	Ge / Kf	11	EH	
Tierdressur	Wi / Ch	(15)		erfordert Lehrmeister und Tierkunde
Trollkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	T	Wahrscheinlichkeit: 20%
Uzurikennntnis	Kl / Kl	(12/20)	U	Wahrscheinlichkeit: 1%
Verführungskunst	Ch / Ch	11		Aussehen mind. „normal“
Verkleiden	Kl / Se	10		
Vingarikennntnis	Kl / Kl	(12/20)	V	Wahrscheinlichkeit: 2%
Worfinianerkennntnis	Kl / Kl	(12/20)	W	Wahrscheinlichkeit: 10%
Yektozikenntnis	Kl / Kl	(12/20)	Y	Wahrscheinlichkeit: 1%
Zeichensprache	Fi / Kl	16	P	
Zwergenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	Z	Wahrscheinlichkeit: 45%

Bei den Rassenkenntnissen gibt der erste Wert den Gsg für einen Angehörigen der Rasse an, der zweite Gsg gibt den Wert für Nichtangehörige an.

Steht der Gsg in Klammern, so wird ein Lehrmeister benötigt, um das Talent zu steigern. Für die Rassenkenntnisse wird nur dann ein Lehrmeister benötigt, wenn man nicht unter der Rasse lebt.

A.7 Angriff-, Parade- und Fernkampf-Grundwert sowie der Schadensbonus

Die für den Kampf wichtigen Werte AGw, PGw, FGw und SB werden in Abhängigkeit von den Eigenschaften bestimmt, siehe **Tabelle a3**. Aus der Summe der Eigenschaftsboni für AGw (Eigenschaften Ge, Re und Kl) ergibt sich der Angriff-Grundwert (AGw), aus der Summe der Eigenschaftsboni für PGw (Eigenschaften Ge, Re und Kl) der Parade-Grundwert (PGw). Der Fernkampf-Grundwert (FGw) resultiert aus allen Eigenschaftsboni der Eigenschaften Fi, Kf und Se.

A.8 Startausrüstung

Die persönliche Ausrüstung ist stark abhängig vom Beruf des Charakters. Ebenso spielt die regionale Herkunft, Rasse, Klasse und die soziale Schicht eine Rolle. Bei der individuellen Zusammenstellung der Startausrüstung sollte dies berücksichtigt werden. Hilfen sind in den jeweiligen Kapiteln angegeben, so findet man bei den Klassenbeschreibungen charakteristische Waffen und Rüstungen. Wie immer entscheidet der SL.

Die Qualität der Waffen und Rüstungen sollte der SL unter Berücksichtigung der sozialen Herkunft festlegen. Eine gute Möglichkeit, die Qualität eines Gegenstandes zu bestimmen besteht außerdem darin, den Spieler einen W%-Wurf machen zu lassen. Je höher dieser Wurf ausfällt, desto besser ist die Waffe (z.B. **besseres Material**). Bei einer 100 sollte der SL überlegen, ob der Gegenstand nicht sogar magisch ist...

Die Höhe des Startkapitals (SK, in Silberstücken) des Helden errechnet sich aus der sozialen Herkunft und der Klasse des Helden. Das Startkapital der Charakterklasse gilt Helden aus dem Volk. Für jede höhere Stufe der sozialen Herkunft wird es verdoppelt, für unfreie Helden wird das Startkapital geviertelt.

Die folgende Tabelle zeigt das Startguthaben eines Helden aus dem Volk. Selbstverständlich stellen die Werte in der Tabelle nur Richtwerte dar. Sollte der SL andere Startkapitale wollen, so sei ihm dies natürlich gestattet.

Tabelle a10-1: Startkapital (SK) eines Helden in Silberstücken

Klasse	SK	Klasse	SK	Klasse	SK	Klasse	SK
Abenteurer	2W10	Waldläufer	2W10	Druide	1W10	Priester	2W30
Ritter	4W30	Trophäenjäger	5W20	Hexe/Hexer	1W6	Ordenskrieger	1W30
Krieger	3W10	Schnitter	2W20	Schamane	1W6	Inquisitor	2W30
Berserker	1W6	Magier	2W20	Thaumaturg	2W20	Mönch	1W%
Bogenschütze	4W20	Illusionist	4W20	Stöckner	2W12	Prophet	1W%
Dieb	1W%	Händler	7W20	Nomagiker	5W20		
Glücksritter	1W%	Schmied	4W20	Astralmeister	4W10		
Assassine	4W30	Alchimist	4W20	Barde/Bannsänger	1W%		

Tabelle a10-2: Startkapital (SK) eines klasselosen Helden in Silberstücken

Rasse	SK	Rasse	SK	Rasse	SK	Rasse	SK
Elf	2W10	Elb	1W20	Fee	3W20	Uzuri	1W6

A.9 Geburtsdatum

Wie bestimme ich ein zufälliges Datum auf Orotia (z.B. **Geburtstag meines Charakters**)?

1. Schritt: Man ermittelt den Monat mit W10+W4, wobei die 0 auf dem W10 als Null gezählt wird.

W10+W4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Monats-name	Ziolke	Klinbo	Sammitü	Glefröt	Trowla	Böstwe	Vebera	Crewü	Jund	Zensch	Rierge	Versoll	Crinte

2. Schritt: Man ermittelt die Woche, indem man mit einem W4 würfelt.

3. Schritt: Jetzt ermittelt man mit dem W8 den richtigen Tag in der Woche.

B Stufenanstieg

Kapitelübersicht:

- B.1 Stufenanstiegsgrenzen
- B.2 Eigenschaftswerte
- B.3 Ausdauerpunkte
- B.4 Talentsteigerung
- B.5 Nachträgliches Erlernen einer Klasse
- B.6 Aufstieg innerhalb einer Gilde (Gildentitel)

B.1 Stufenanstiegsgrenzen

Die Stufenanstiegsgrenzen sind nicht für alle Helden gleich, sondern sie hängen ab von der Rasse und der Klasse. Um die benötigte Erfahrungspunktzahl (bEP) zum Stufenanstieg zu bestimmen, benutzt man folgende Formel:

$$bEP = (Klk + Rak) \cdot \frac{ST \cdot (ST+1)}{2}.$$

Die Abkürzung ST steht für die aktuelle Stufe des Helden. Die Klassenkonstante (Klk) finden sie in **Tabelle b1** und die Rassenkonstante (Rak) in **Tabelle b2**.

Tabelle b1: Klassenkonstante

Klasse	Klk
Abenteurer	0
Ritter	70
Krieger	50
Berserker	60
Bogenschützen	40
Diebe	40
Glücksritter	50
Assassinen	70
Waldläufer	60
Trophäenjäger	90
Schnitter	100
Magier	140
Illusionisten	130
Händler	60
Schmiede	70
Alchimisten	140
Druiden	130
Hexen/Hexer	130
Schamanen	120
Thaumaturgen	140
Stöckner	140
Nomagiker	130
Astralmeister	110
Barden	100
Bannsänger	70
Priester	60
Ordenskrieger	70
Inquisitoren	80
Mönche	40
Propheten	90

Tabelle b2: Rassenkonstante

Rasse	Rak
Amazonen	80
Barbaren	50
Centauren	70
Dunkelalben	180
Elfen	250
Baumelben	180
Hochelben	200
Nachtelben	190
Feen	220
Großköpfe	50
Halblinge	40
Iialvií	150
Kelkuris	70
Lemuryer	100
Menschen	50
Nephiden	50
Orks	60
Pedrusianer	60
Szoths	50
Trolle	150
Uzuri	230
Vingari	60
Worfinianer	40
Yektozi	90
Zwerge	100

Ein Beispiel soll die Berechnung verdeutlichen:

Scarlett ist eine menschliche Diebin der Stufe 1 (ST = 1). Sie möchte wissen, wie viele Erfahrungspunkte sie braucht, um Stufe 2 zu erreichen. Ihre Rak ist gleich 50, da sie menschlich ist, ihre Klassenkonstante als Diebin ist gleich 40. Somit ergibt sich für die benötigten Erfahrungspunkte (bEP):

$$\begin{aligned}
 bEP &= (Klk + Rak) \cdot \frac{ST \cdot (ST+1)}{2} \\
 &= (40 + 50) \cdot \frac{1 \cdot (1+1)}{2} \\
 &= 90 \cdot \frac{1 \cdot 2}{2} \\
 &= 90 \cdot 1 = 90.
 \end{aligned}$$

Einfach, gelle?

B.2 Eigenschaftswerte

Zum Steigern der Eigenschaftswerte benutzt man die **Tabelle b3**. Man würfelt dabei für jede Eigenschaft einzeln mit einem W%. Dabei bildet man zuerst die Differenz zwischen dem aktuellen und dem maximalen Eigenschaftswert und schaut entsprechend dem Würfelergebnis in der untenstehenden Tabelle nach. Steht dort eine Zahl, so wird diese dem aktuellen Wert hinzuaddiert. Stehen dort zwei Zahlen (mit „/“ getrennt), so wird mit der ersten Zahl der aktuelle und mit der zweiten Zahl der maximale Eigenschaftswert modifiziert.

Um gezielt eine bestimmte Eigenschaft steigern zu können, erhält jeder Charakter 5 Bonuspunkte, die er auf seine Haupteigenschaften verteilen darf. Die Verteilung muss er jedoch vor dem Steigern dem SL bekannt geben. Auch der Spielleiter kann Bonuspunkte für gute Aktionen verteilen, selbstverständlich kann er auch Punkte abziehen (natürlich nicht für erfolgreiche, sondern für wiederholt nicht gelungene Aktionen).

Im Laufe der Zeit entstanden zwei verschiedene Steigerungstabellen (**Tabelle b3.1 und b3.2**). Der SL sollte sich eine von beiden aussuchen und dabei bleiben.

Tabelle b3.1: Veränderungen der Eigenschaften

Wurf	Differenz zwischen dem aktuellen und dem maximalen Eigenschaftswert											Wurf
	0	1	2	3	4-5	6-7	8-10	11-15	16-20	21-30	> 30	
1	-4/-1	-3/-1	-2/-1	0/-1	0/-1	0/-1	0/-1	0/-1	0/-1	0/-1	0/-1	1
2-10	-3	-2	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	2-10
11-20	-2	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	11-20
21-30	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+2	21-30
31-40	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+2	+3	31-40
41-50	0	0	0	0	0	0	0	+1	+2	+3	+4	41-50
51-60	0	0	0	0	0	0	+1	+2	+3	+4	+5	51-60
61-70	0	0	0	0	0	+1	+2	+3	+3	+5	+6	61-70
71-80	0	0	0	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	71-80
81-90	0/+1	0	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	81-90
91-95	+1/+1	0/+1	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	91-95
96-99	+1/+2	+1/+1	+2/+1	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	96-99
100	+2/+2	+1/+2	+3/+1	+4/+1	+5/+1	+6/+1	+7/+1	+8/+1	+9/+1	+10/+1	+11/+1	100

Tabelle b3.2: Veränderungen der Eigenschaften

Wurf	Differenz zwischen dem aktuellen und dem maximalen Eigenschaftswert									Wurf
	0	1-2	3-5	6-10	11-20	21-35	36-50	51-70	> 70	
1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	1
2-5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2-5
6-25	0	0	0	0	0	1	2	2	4	6-25
26-50	0	0	0	0	1	2	3	4	6	26-50
51-70	0	0	0	1	2	3	4	6	8	51-70
71-80	0	0	1	2	3	4	6	8	10	71-80
81-90	0	1	2	3	4	6	8	10	13	81-90
91-95	0	1	3	4	5	8	10	13	17	91-95
96-99	0	2*	4*	5	6	10	13	17	22	96-99
100	1/+1	2/+1	4/+1	6/+1	8/+1	12/+1	17/+1	22/+1	28	100

* = Maximalwert kann nicht überschritten werden.

B.3 Ausdauerpunkte

Die Maximalwerte für körperliche und geistige Ausdauer werden bei jedem Stufenanstieg neu ausgewürfelt. Die Anzahl der Würfel wird für jede neue Stufe um einen erhöht, die Art der Würfel entnimmt man **Tabelle a4**. Ist der alte Wert höher als der neue, so gilt er weiterhin.

B.4 Talentsteigerung

Wie in **Kapitel 3.4**. erwähnt, ist es jederzeit innerhalb eines Abenteuers möglich, sein Talent zu steigern. Voraussetzung hierfür ist das Zugeständnis des SL, da Steigerungsversuche häufig den Spielfluss eines Abenteuers unterbrechen, und genügend Lernpunkte (s. o.).

Um ein erlerntes Talent zu steigern, würfelt der Spieler eine Talentprobe gegen dieses Talent. Gelingt die Probe **nicht (!)**, so steigt der Talentwert um einen Punkt. Soll ein nicht erlerntes Talent gesteigert werden, so muss gegen den doppelten Talentwert gewürfelt werden. Diese Probe darf ebenfalls nicht gelingen, damit der Talentwert steigt. Würfelt der Spieler eine 1, so steigt der Talentwert auf alle Fälle um einen Punkt an. Ein Talentwert über jedoch 20 ist nicht möglich.

Alternative:

Ist dem SL dieses System zu umständlich oder sträuben sich die Spieler, das Rollenspiel zu einer Punkt- und Listenverwaltung verkommen zu lassen, besteht die Möglichkeit, dass der SL nach Beendigung des Abenteuers angibt, bei welchen Talenten die Spieler einen oder mehrere Steigerungsversuche machen dürfen.

Tabelle b4: Talente (alphabetisch)

Talent	1./2. Eigen- schaft	Gsg	Stufenvoraussetzung zum Lernen			Kostenfaktor (Silberst.)	Dauerfaktor (halbe Tage)
			Tw 10	Tw 13	Tw 16		
Abrichten	Wi / Ch	(17)	5	8	12	15	1
Akrobatik	Ge / Kf	13	4	6	8	8	1
Alchimie	Kl / Fi	(20)	7	11	14	50	2
Amazonenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	8	10	11	10	2
Angeln	Kf / Kl	10	2	4	6	2	1
Artefaktkunde	Kl / Se	(22)	9	11	12	50	3
Ausfall	Kl / Ge	13	4	6	9	8	1
Balancieren	Ge / Kf	10	4	7	8	8	1
Barbarenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	5	7	8	12	2
Beidhändiger Kampf	Ge / Kk	(24)	6	9	11	35	1
Bekehren	Ch / Kl	10/22	5	8	10	20	1
Beredsamkeit	Kl / Ch	13	4	5	6	15	1
Beschatten	Kf / Kl	12	5	7	10	15	1
Bestechen	Kl / Ch	16	7	10	12	30	2
Betteln	Ch / Kl	10	3	4	5	2	1
Centaurenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	4	5	6	8	2
Dunkelalbenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	7	9	12	25	2
Elbenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	7	8	11	25	2
Elementare Strukturen lesen	Kl / Sp	(24)	10	11	12	45	3
Elfenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	6	8	10	20	2
Entfesseln	Ge / Fi	15	6	8	10	10	2
Entwaffnen	Kl / Fi	18	5	7	8	12	1
Erste Hilfe	Kl / Fi	10	2	3	4	Spende	1
Etikette	Kl / Ch	15	6	8	9	15	1
Etwas verstecken	Se / Kl	11	3	5	7	10	1
Fallen	Ge / Re	10	4	5	7	15	1
Fallen entschärfen	Kl / Fi	16	3	5	6	35	1
Fallen stellen	Fi / Kl	(16)	5	8	10	30	1
Fälschen	Fi / Kl	20	8	12	15	40	2
Falschspiel	Fi / Ch	15	8	11	13	30	1
Fassadenklettere	Ge / Fi	17	7	10	12	30	2
Feenenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	10	12	13	30	2
Feilschen	Kl / Ch	11	6	7	8	10	1
Fernkampf zu Pferd	Fi / Ge	14	5	9	12	20	2
Fesseln	Fi / Ge	(11)	7	8	9	15	1
Finten	Kl / Ge	12	4	6	7	8	1
Fitness	Ko / Wi	—	—	—	—	—	—
Fliegen (Feen, Vingari)	Ge / Ko	12	4	6	7	50	2
Foltern	Kk / Fi	15	10	11	12	35	2
Gassenwissen	Kl / Hö	11	2	3	5	6	1
Geisterbeschwörung	Wi / Kf	(14)	5	8	10	15	2
Geländelauf	Ge / Re	10	2	3	4	10	1
Geographie	Kl / Kl	11	2	3	4	30	1
Geschichten erzählen	Ch / Kl	11	2	4	6	10	1
Geschichtswissen	Kl / Kl	10	2	3	4	30	1
Giftkunde	Kl / Ri	(22)	7	11	14	50	2
Glücksspiel	Kl / Fi	12	6	9	11	10	1
Götterwissen	Kl / Kl	14	2	3	4	Spende	2
Großkopfkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	4	6	9	6	2
Halblingkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	—	—	—	7	2
Heilkunde (Gifte)	Kl / Fi	17	7	9	10	30	2
Heilkunde (Krankheiten)	Kl / Ri	16	6	7	8	30	2
Heilkunde (Psyche)	Kl / Ch	18	8	11	13	40	2
Heilkunde (Wunden)	Kl / Fi	17	5	7	9	30	2
Heraldik	Kl / Se	12	3	5	6	20	1
Himmelskunde	Kl / Kl	12	2	3	4	15	1
Höhlenkunde	Kl / Se	11	3	4	5	20	1

Fortsetzung: Talente (alphabetisch)

Talent	1./2. Eigen- schaft	Gsg	Stufenvoraussetzung zum Lernen			Kostenfaktor (Silberst.)	Dauerfaktor (halbe Tage)
			Tw 10	Tw 13	Tw 16		
Holzbearbeitung	Fi / Kf	(12)	5	8	11	15	1
Hypnose	Kl / Ch	(17)	7	10	14	40	2
Ialvikenntnis	Kl / Kl	(12/20)	6	9	10	15	2
Kampftaktik	Kl / Re	(27)	10	11	12	35	6
Kelkurikkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	8	9	11	22	2
Klettern	Ge / Kk	11	3	5	7	10	1
Kochen	Fi / Sm	10	2	3	4	15	1
Körpersprache lesen	Kl / Se	16	4	7	10	40	2
Kraftakt	Wi / Kk	17	7	8	10	5	3
Krafttraining	Kk / Wi	—	—	—	—	—	—
Kräuterkunde	Kl / Kl	14	2	3	5	30	1
Kritischer Angriff	Kl / Kf	(20)	10	12	13	20	2
Laufen	Ge / Ko	10	3	4	6	5	1
Lautloser Flug (Vingari)	Kf / Ge	16	5	7	9	10	4
Lederverarbeitung	Kl / Sp	(12)	5	8	10	25	1
Lehren	Ch / Kl	11	3	5	8	15	1
Lemuryerkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	10	12	13	35	2
Lippenlesen	Kl / Se	18	4	6	9	15	1
Lügen	Kl / Kf	11	6	9	12	15	1
Magiekunde	Kl / Kl	23	10	12	13	35	3
Malen / Zeichnen	Fi / Kf	11	4	7	9	10	1
Mathematik	Kl / Wi	21	6	7	8	25	3
Mechanik	Fi / Kl	(17)	5	6	8	40	3
Meditation	Kf / Kl	(14)	3	5	6	15	2
Menschenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	3	4	5	4	2
Metallurgie	Kl / Se	12	5	7	9	20	2
Meucheln	Kl / Fi	18	12	13	14	30	2
Mineralogie	Kl / Se	12	5	6	9	20	2
Mob aufwiegeln	Ch / Kl	14	10	13	14	50	1
Musizieren	Fi / Hö	10–25	2	3	4	15	1–4
Nähen	Fi / Se	11	2	3	4	5	1
Nahrungssuche	Kl / Se	11	3	5	6	20	1
Nahkampf zu Pferd	Re / Ge	12	4	8	11	15	2
Nephidenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	6	8	11	20	2
Niederschlagen	Ge / Kk	11	6	8	10	10	1
Orientierung (Astral- raum)	Kl / Wa	20	8	9	10	35	2
Orientierung (Dungeon)	Kl / Kf	18	9	10	11	45	3
Orientierung (Stadt)	Kf / Ri	11	3	5	6	10	2
Orientierung (Wildnis)	Kl / Se	11	2	4	6	15	2
Orkkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	3	4	5	6	2
Pedrusianerkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	8	10	12	20	2
Pflanzenkunde	Kl / Kl	12	5	7	9	15	1
Rechnen	Kl / Kl	10	4	5	7	20	1
Reiten	Ge / Ch	14	6	7	8	15	1
Rhetorik	Kl / Ch	13	6	8	9	30	2
Ringkampf	Ge / Re	19	5	7	10	40	2
Rudern	Kk / Sp	10	3	4	5	10	1
Rüstungskunden	Kl / Se	10–25	6	8	9	40	2
Runenanalyse	Kl / Kf	(17)	10	12	13	40	3
Rundumschlag	Kk / Ge	13	6	8	11	10	1
Schätzen	Se / Sp	11	2	3	5	10	1
Schauspielerei	Ch / Kf	12	3	4	5	10	1
Schildangriff	Kk / Ge	22	7	9	12	15	1
Schlangenmensch	Ge / Kf	—	—	—	—	—	—
Schleichen	Kf / Ge	11	3	5	7	8	1
Schlittenfahren	Kf / Ge	12	3	4	6	15	1
Schlösser öffnen	Fi / Kl	17	6	7	9	30	1

Fortsetzung: Talente (alphabetisch)

Talent	1./2. Eigen- schaft	Gsg	Stufenvoraussetzung zum Lernen			Kostenfaktor (Silberst.)	Dauerfaktor (halbe Tage)
			Tw 10	Tw 13	Tw 16		
Schmieden	Kk / Fi	(12)	5	6	8	20	2
Schwimmen	Kk / Ko	10	3	4	5	10	1
Segeln	Ge / Kl	11	3	4	5	20	1
Selbstbeherrschung	Wi / Kl	12	4	6	8	30	1
Singen	Hö / Kf	10	4	6	8	10	1
Skilaufen	Ge / Kf	12	5	6	8	15	1
Sprache lesen/schreiben	Kl / Fi	(10– 25)	3	4	5	abhängig v. d. Sprache	abhängig v. d. Sprache
Sprache sprechen	Kl / Hö	(10– 25)	3	4	5	abhängig v. d. Sprache	abhängig v. d. Sprache
Springen	Ge / Kk	10	5	6	8	5	1
Spurensuche	Kl / Se	(12)	6	7	9	15	1
Stimmenimitation	Hö / Kf	21	8	12	15	25	4
Szothkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	6	8	9	18	2
Tanzen	Ge / Kf	11	3	4	6	15	1
Tarnen	Kl / Se	13	5	6	8	10	1
Taschendiebstahl	Fi / Sp	15	8	11	13	40	2
Tauchen	Ge / Ko	12	4	5	7	15	1
Tierdressur	Wi / Ch	(15)	8	9	11	35	3
Tierkunde	Kl / Kl	12	5	7	9	20	1
Töpfern	Fi / Sp	10	4	6	8	10	1
Totale Verteidigung	Kl / Re	17	7	9	12	10	1
Trollkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	6	7	8	15	2
Trophäenkunde	Kl / Kl	(15)	6	9	12	30	2
Überleben im Dschungel	Kl / Se	13	3	5	6	30	3
Überleben im Gebirge	Kl / Ko	15	3	4	5	35	3
Überleben im Sumpf	Kl / Se	15	5	7	8	40	3
Überleben im Wald	Kl / Ge	11	2	4	5	20	3
Überleben in der Tundra	Kl / Kf	13	3	5	6	25	3
Überleben in der Wüste	Kl / Wi	17	5	6	8	30	3
Uzurikenntnis	Kl / Kl	(12/20)	13	16	18	90	5
Verborgenes sehen	Kl / Se	13	7	10	12	10	1
Verführungskunst	Ch / Ch	11	6	7	9	15	2
Verkleiden	Kl / Se	10	4	6	8	5	1
Vingarikenntnis	Kl / Kl	(12/20)	10	12	13	40	2
Vingariverwandlung	Wi / Kf	25	12	15	16	70	5
Waffenkunden	Kl / Se	10–25	6	7	9	30	2
Wagen lenken	Kf / Se	11	2	3	5	10	1
Wetterkunde	Kl / Kl	12	4	6	7	10	1
Winden	Ge / Kf	15	6	8	9	20	2
Worfinianerkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	5	7	8	15	2
Yektozikenntnis	Kl / Kl	(12/20)	11	12	13	65	2
Zechen	Ko / Wi	10	3	4	5	10	1
Zeichensprache	Fi / Kl	16	5	6	9	15	2
Zwergenkenntnis	Kl / Kl	(12/20)	4	6	7	8	2

Grundsätzlich können die Klassen, die ein Talent von Beginn an erlernt haben, von den Voraussetzungsstufen (s. Spalte: „Stufenvoraussetzung zum Lernen“) drei abziehen.

Beispiel: Ein Alchimist benötigt für den Tw 10 des Talent „Alchimie“ nicht die Erfahrungsstufe 7, wie oben angegeben, sondern nur die Stufe 4. Ab dem Tw 13 benötigt er dann die Erfahrungsstufe 8 usw.

Lehrmeister:

Talente, deren Gsg in Klammern steht, benötigen zum Talentwertanstieg immer einen Lehrmeister. Dabei kann der Lehrmeister sowohl eine Person sein als auch ein Buch (bei den Lehrbüchern wird deren Tw angegeben).

Sprachen:

Beherrscht ein Spieler eine Sprache überhaupt nicht (Tw = 0), so erhält er den Grundwert des Talent als Tw, wenn er einen Monat bei einem Volk oder einer Rasse gelebt hat, deren Muttersprache die zu erlernende Sprache ist und ihm eine Kl-Probe gelungen ist. Diese Probe kann Monat für Monat wiederholt werden.

Besitzt der Spieler bereits den Grundwert einer Sprache und will er diese steigern, so reicht es (neben dem normalen Lernen beim Lehrmeister) aus, bei einem Volk oder einer Rasse zu leben, deren Muttersprache die zu erlernende Sprache ist. In einem solchen Fall darf der Spieler pro Monat einen Steigerungsversuch machen. Liegt der Tw bei 10, so muss wiederum explizit ein Lehrmeister oder ein Buch zum Lernen vorhanden sein.

B.5 Nachträgliches Erlernen einer Klasse

Wie in **Kapitel 6.2** beschrieben kann ein Held unter besonderen Umständen seine Klasse wechseln.

Tabelle b5: Nachträgliches Erlernen einer Klasse

Klasse	Nachträgliches Erlernen möglich:	Dauer [Jahre]	Kosten [Gold]
Ritter	nein	–	–
Krieger	ja	1 bzw. 3	720 bzw. Armee
Berserker	nein	–	–
Bogenschützen	ja	3	–
Diebe	ja	½	180
Glücksritter	Ehemaliger Dieb	–	–
Assassinen	ja (1% Chance)	5	–
Waldläufer	nein	–	–
Trophäenjäger (ehemaliger Krieger oder Waldläufer)	ja	1	ab 4.000
Trophäenjäger (neu)	ja	3	ab 6.000
Magier	nein	–	–
Illusionisten	nein	–	–
Händler (Beruf Händler erlernt)	ja	½	ab 1.800
Händler (neu)	ja	2	ab 2.700
Schmiede (Beruf Schmied erlernt)	ja	½	ab 1.500
Schmiede (neu)	ja	3	ab 1.500
Alchimisten (Beruf Apotheker oder Juwelier erlernt)	ja	1	ab 1.500
Alchimisten (neu)	ja	4	ab 3.400
Druiden	ja	2½	–
Hexen/Hexer	nein	–	–
Schamanen	ja	2	–
Thaumaturgen	ja (s. Kap. 6.8)	1	–
Stöckner	ja	max. 3	–
Nomagiker	ja (s. Kap. 6.9)	3	–
Astralmeister	ja (s. Kap. 6.10)	4	–
Barden/Bannsänger	ja	2	–
Priester	ja	3	gesamtes Vermögen
Ordenskrieger	ja	2	gesamtes Vermögen
Inquisitoren	ja	2½	gesamtes Vermögen
Mönche	ja	ab 10	–

B.6 Aufstieg innerhalb einer Gilde (Gildentitel)

Die meisten Klassen sind in irgendeiner Form in Gilden oder ähnlichen Vereinigungen organisiert. Zur Verbesserung der Stimmung sollte der SL den Helden bei Erreichen einer Stufengrenze den neuen Gildentitel mitteilen.

Tabelle b6: Gildentitel

Klasse	Stufe 1-2	Stufe 3-4	Stufe 5-6	Stufe 7-8	Stufe 9-10	Stufe 11-12	Stufe 13-14	Stufe 15-16
Abenteurer	Gammler	Vagabund	Wanderer	Reisender	Pionier	Pilger	Meisternomade	Weltenbummler
Alchimisten	Stößer	Zubereiter	Mischer	Laborant	Organorg	Chemicus	Meisteralchimist	Merlin
Assassinen	Schelm	Beschatter	Beihelfer	Betäuber	Vergifter	Mörder	Meisterschelm	Bösewicht
Barden	Stimmer	Flöter	Zupfer	Streicher	Virtuose	Harmonist	Meisterbarde	Musikus
Berserker	Streiter	Schläger	Wüter	Zerhauer	Malmer	Vernichter	Meisterwüter	Zerstörer
Bogenschilden	Pfeilträger	Pfeilmacher	Scheibenschütze	Zielsucher	Jäger	Schnellschleier	Meisterschütze	Pfeilsalter
Diebe	Bote	Schleicher	Taschendieb	Betrüger	Räuber	Gauner	Meisterdieb	Kingpin
Druiden	Zweig	Ast	Baum	Pflanze	Tier	Naturspürer	Meisterdruide	Naturaler
Glücksritter	Glücks-kind	Spieler	Winder	Sucher	Trickser	Forscher	Meisterspieler	Überlebenskünstler
Händler	Putzer	Zähler	Wechsler	Feilscher	Krämer	Geldverleiher	Meisterhändler	Kaufmann
Illusionisten	Leuchte	Täuscher	Blender	Spiegler	Nebler	Doppler	Meisterillusionist	Vater Morgan
Inquisitoren	Folterknecht	Folterer	Scharfrichter	Anhörer	Geschworener	Richter	Großinquisitor	Gotteschand
Krieger	Wasserträger	Waffenputzer	Soldat	Offizier	Hauptmann	Waffenlehrer	Meisterkrieger	Heroe
Magier	Lehrling	Adept	Student	Mentor	Lehrer	Spruchbilder	Meistermagier	Erzmagier
Mönche	Schüler	Bruder	Sprecher	Meditant	Betvater	Vater	Meistermönch	Abt
Nomagiker	Lauscher	Betoner	Teurgist	Lenker	Namenfinder	Namensammler	Meister-nomagiker	Weiser der Namen
Ordenskrieger	Bannerträger	Bote	Wache	Verteidiger	Beschützer	Bewahrer	Meisterwächter	Protektor
Priester	Beter	Vorbeter	Hochbeter	Priester	Propst	Weihepriester	Hohepriester	Bischof
Propheten	Schreier	Verkünder	Mahner	Auserwählter	Gesegneter	Weiser	Hoheprophet	Heiliger
Ritter	Knappe	Wappenträger	Fußsoldat	Schwertkämpfer	Lanzier	Tunieritter	Meisteritter	Erster Ritter
Schamanen	Helfer	Vorbereiter	Trommler	Ritualtänzer	Deuter	Seher	Totemmeister	Beschwörer
Schmiede	Hand-langer	Schmiedegesell	Jungschmied	Schmied	Edelschmied	Hochschmied	Meisterschmied	Artefakter
Schnitter	Sämann	Jäter	Heubinder	Garbensetzer	Drescher	Kornbringer	Schnittmeister	Windernter
Stöckner	Schnitzer	Graveur	Ziselist	Bestöckter	Feinstöckner	Stöckwächter	Stöckmeister	Erzstöckner
Thaumaturgen	Novice	Runentalent	Runenleser	Runenzeichner	Runenvernichter	Kombinator	Runenmeister	Kreator
Trophäenjäger	Fellsammler	Knochen-sammler	Geweih-sammler	Herzsammler	Krallensammler	Schädel-sammler	Meistersamm-ler	Sternensammler
Waldläufer	Mitläufer	Spuren-sucher	Spurendeuter	Fährtenleser	Läufer	Schleicher	Meisterläufer	Waldmeister

Klasse	Stufe 1-3	Stufe 4-6	Stufe 7-9	Stufe 10-12	Stufe 13-15	Stufe 16-18	Stufe 19	Stufe 20
Hexen / Hexer	Aerica/-us	Terraca/-us	Hydroca/-us	Pyroca/-us	Vitaca/-us	Mortica/-us	Hexenmutter/-vater	Hohe Mutter/hohes Vater

C Kampftabellen

Tabelle c0: Der Kampfverlauf

Schritt	Tätigkeit
1.	Ermittlung von Aw und Pw aller am Kampf beteiligten: Aw = AGw + AWf + Boni/Mali des anzugreifenden Körperteils (AWf Angriffswaffe) Pw = PGw + PWf + Boni/Mali des zu verteidigenden Körperteils (PWf Paradowaffe) Die Boni/Mali des Körperteils können der Tabelle c2 („Gezielter Angriff“, siehe unten) entnommen werden. Außerdem müssen die Mali durch Rüstungen berücksichtigt werden!
2.	Kampfreihefolge ermitteln (höchster Reaktionswert beginnt usw.) Überraschungseffekt in der 1. Kampfrunde evtl. berücksichtigen
3.	Angreifer und Verteidiger würfeln mit einem W20 und addieren den Aw (Angreifer) bzw. Pw (Verteidiger) hinzu
4.	Vergleich der in 3. ermittelten Resultate: <u>1. Fall:</u> Angreiferwert liegt über dem Verteidigerwert Der Angreifer hat den Verteidiger (am gezielten Körperteil) getroffen und ermittelt nun seine Trefferpunkte, weiter bei Schritt 5. <u>2. Fall:</u> Angreiferwert ist kleiner oder gleich dem Verteidigerwert Der Verteidiger hat den Angriff pariert, Schritt 5. Wird übersprungen
5.	Ermittlung der Trefferpunkte: Abhängig von der Angriffswaffe des Angreifers werden die Trefferpunkte ermittelt und von der Lebensenergie (des gezielten Körperteils) sowie der körperlichen Ausdauer des Verteidigers abgezogen (Rüstungsschutz beachten!). Die Auswirkungen des Treffers werden danach ermittelt (Tod, Bewusstlosigkeit, schwere Verletzung usw.).
6.	Der nächste in der Kampfreihefolge startet seinen Angriff, weiter bei Schritt 3.
7.	Ein Kampf ist beendet, wenn der/die Gegner nicht mehr in der Lage ist/sind, weiterzukämpfen (durch Flucht, Aufgabe, Bewusstlosigkeit oder Tod).

Tabelle c1: Verteilung der Lebensenergie auf verschiedene Körperteile und Trefferwahrscheinlichkeit

W20 (Huma- noid)	W20 (Cen- taur)	W20 (Pedru- sianer)	W20 (Szoth)	W20 (Fee, Vingari)	Körperteil	Anteil der Lebensenergie
1 – 7	1 – 4	1 – 7	1 – 6	1 – 2	Brust	100 %
–	5 – 11	–	–	–	Rumpf	100%
–	–	–	–	3 – 6	Rechter Flügel	80%
–	–	–	–	7 – 10	Linker Flügel	80%
8 – 9	–	8 – 9	7 – 8	12 – 13	Rechtes Bein	66 %
10 – 11	–	10 – 11	19 – 10	14 – 15	Linkes Bein	66 %
12 – 17	12 – 13	12 – 16	11 – 15	16 – 17	Bauch	50 %
–	14 – 15	–	–	–	Rechte Beine	50 %
–	16 – 17	–	–	–	Linke Beine	50 %
18	18	17	16	18	Rechter Arm	33 %
19	19	18	17	19	Linker Arm	33 %
–	–	–	18 – 19	–	Schwanz	33 %
–	–	19	–	–	Rüssel	25 %
20	20	20	20	20	Kopf	20 %

Tabelle c2: Gezielter Angriff

Angegriffener Körperteil	Attacke (Aw) des Angreifers	Parade (Pw) des Verteidigers
Brust	—	—
Rumpf (Centaur)	—	–2
Rechter Flügel (Fee, Vingari)	–1	+4
Linker Flügel (Fee, Vingari)	–1	+4
Rechtes Bein	–4	–2
Linkes Bein	–4	–2
Bauch	–2	—
Rechte Beine (Centaur)	–3	–3
Linke Beine (Centaur)	–3	–3
Schildtragender Arm	–8	+6
Waffentragender Arm	—	+4
Schwanz (Szoth)	–3	–3
Rüssel (Pedrusianer)	–4	+4
Kopf	–6	+4

Tabelle c3.1: Glücklicher Treffer (Angreifer ist waffenlos oder besitzt „natürliche“ Waffen)

W20	Auswirkungen
1 – 3	Der Verteidiger ist überrascht. Er kann dem nächsten Schlag des Angreifers nur ausweichen.
4 – 6	Der Verteidiger verstaucht sich seinen Knöchel. Dadurch sinkt für die Dauer von 3W20 KR sein Attacke-, Parade- und Ausweichenwert jeweils um 3 Punkte.
7 – 10	Der Verteidiger fällt hin. Er braucht zwei KR, um aufzustehen. In diesem Zeitraum kann er nur ausweichen. Sollte der Verteidiger innerhalb der beiden KR selber treffen, so werden die Trefferpunkte um einen W6 reduziert.
11 – 12	Der Verteidiger stürzt. In den nächsten beiden KR kann er weder angreifen, parieren noch ausweichen.
13 – 15	Der Angreifer trifft eine ungeschützte Stelle. Dadurch wird ein zusätzlicher Schaden von W6 gegen das angegriffene Körperteil verursacht.
16 – 17	Der Verteidiger wird in seiner Sicht behindert. Er verliert 5 Punkte seines Attacke-, Parade- und Ausweichenwertes. Die Wiederherstellung der ursprünglichen Sichtverhältnisse erfordert W6 ungestörte KR.
18 – 19	Der Angreifer trifft einen bestimmten Körperteil, siehe Tabelle c1 . Wurde auf einen bestimmten Körperteil gezielt, so wird dieser getroffen. Dieser Körperteil wurde dann kritisch getroffen. Die Auswirkungen ergeben sich aus der Tabelle c7 .
20	Richtiges Glück; zweimal würfeln und sämtliche Ergebnisse kumulativ anwenden.

Tabelle c3.2: Glücklicher Treffer (Angreifer ist bewaffnet)

W20	Auswirkungen
1 – 4	Der Verteidiger wird komplett entwaffnet und braucht 2 KR, um eine Waffe wieder aufzuheben, bzw. 1 KR, um eine Ersatzwaffe zu ziehen.
5 – 7	Der Verteidiger verstaucht sich das waffenführende Körperteil. Dadurch sinkt sein Attacke- und Paradowert um jeweils 3 Punkte
8 – 11	Der Verteidiger ist überrascht und kann den nächsten Schlag des Angreifers nicht parieren, sondern höchstens ausweichen.
12	Die Waffe (falls vorhanden die Verteidigungswaffe) wird zerstört.
13 – 14	Die Waffe des Verteidigers wird beschädigt und verliert W10 Punkte ihrer Waffenqualität.
15 – 16	Die Rüstung des Verteidigers wird beschädigt und verliert W10 Punkte ihrer Rüstungsqualität.
17	Die Verteidigungswaffe (falls vorhanden) des Verteidigers wird beschädigt und verliert W10 Punkte ihrer Waffen- bzw. Schildqualität.
18 – 20	Der Angreifer trifft einen bestimmten Körperteil (außer Brust), siehe Tabelle c1 . Dieser Körperteil wurde dann kritisch getroffen, die Auswirkungen der Tabelle c8 entnommen.

Tabelle c4.1: Herausragende Verteidigung (Angreifer ist waffenlos oder besitzt „natürliche“ Waffen)

W20	Auswirkungen
1 – 3	Der Angreifer ist überrascht. Der Verteidiger hat einen Bonus von 4 Punkten auf seine nächste Attacke.
4 – 6	Der Angreifer verstaucht sich seinen Knöchel. Dadurch sinkt für die Dauer von 3W20 KR sein Attacke-, Parade- und Ausweichenwert jeweils um 3 Punkte.
7 – 8	Der Verteidiger hat die Möglichkeit zu fliehen, ohne dass der Angreifer in attackieren kann. Plant der Verteidiger keine Flucht, so erhält er einen Bonus von 4 Punkten auf seine nächste Attacke.
9 – 10	Der Angreifer ist abgelenkt. Alle Gegner greifen in der nächsten KR mit einem Bonus von 5 Punkten an.
11 – 12	Angreifer hat sich einen Muskel in einem bestimmten Körperteil gezerzt, siehe Tabelle c1 . Er verliert den nächsten Angriff und einen LP an dem ermittelten Körperteil. Zusätzlich sinkt sein Attacke-, Parade- und Ausweichenwert für die Dauer eines Tages jeweils um 2 Punkte.
13 – 16	Angreifer fällt hin. Er braucht zwei KR, um aufzustehen. In diesem Zeitraum kann er nur ausweichen. Sollte der Angreifer innerhalb der beiden KR selber treffen, so werden die Trefferpunkte um einen W6 reduziert.
16 – 17	Angreifer stürzt. In den nächsten beiden KR kann er weder angreifen, parieren noch ausweichen.
18 – 19	Angreifer wird in seiner Sicht behindert. Er verliert 5 Punkte seines Attacke-, Parade und Ausweichenwertes. Die Wiederherstellung der ursprünglichen Sichtverhältnisse erfordert W6 ungestörte KR.
20	Herausragendes Glück; zweimal würfeln und sämtliche Ergebnisse kumulativ anwenden.

Tabelle c4.2: Herausragende Verteidigung (Angreifer ist bewaffnet)

W20	Auswirkungen
1 – 3	Der Angreifer wird entwaffnet und braucht 2 KR, um die Waffe wieder aufzuheben, bzw. 1 KR, um eine Ersatzwaffe zu ziehen.
4 – 6	Der Angreifer verstaucht sich das waffenführende Körperteil. Dadurch sinkt sein Attacke- und Paradowert um jeweils 3 Punkte
7 – 9	Der Angreifer ist überrascht und kann den nächsten Schlag des Verteidigers nicht parieren, sondern höchstens ausweichen.
10 – 11	Der Angreifer verliert beinahe seine Angriffswaffe. Der Verteidiger hat einen Bonus von 4 Punkten auf seine nächste Attacke.
12 – 13	Der Verteidiger hat die Möglichkeit zu fliehen, ohne dass der Angreifer ihm in den Rücken fallen kann.
14 – 15	Die Waffe des Angreifers wird beschädigt und verliert W10 Punkte ihrer Waffenqualität.
16 – 17	Die Rüstung des Angreifers wird beschädigt und verliert W10 Punkte ihrer Rüstungsqualität.
18 – 20	Die Waffe des Angreifers wird beschädigt und verliert W10 Punkte ihrer Waffen- bzw. Schildqualität.

Tabelle c5.1: Attackepatzer (Angreifer ist waffenlos oder besitzt „natürliche“ Waffen)

W20	Auswirkungen
1 – 4	Der Angreifer verliert die Orientierung. In der nächsten KR kann er weder attackieren noch parieren, sondern nur ausweichen.
5 – 8	Der Angreifer fällt zu Boden. Er braucht zwei KR, um aufzustehen. In diesem Zeitraum kann er nur ausweichen. Sollte der Angreifer innerhalb der beiden KR selber treffen, so werden die Trefferpunkte um einen W6 reduziert.
9 – 12	Der Angreifer stürzt. In den nächsten beiden KR kann er weder angreifen, parieren noch ausweichen.
13 – 15	Der Angreifer hat sich einen Muskel in einem bestimmten Körperteil gezerzt, siehe Tabelle c1 . Er verliert den nächsten Angriff und einen LP an dem ermittelten Körperteil. Zusätzlich sinkt sein Attacke-, Parade- und Ausweichenwert für die Dauer eines Tages jeweils um 2 Punkte.
16 – 18	Der Angreifer behindert sich selbst in seiner Sicht. Er verliert 5 Punkte seines Attacke-, Parade und Ausweichenwertes. Die Wiederherstellung der ursprünglichen Sichtverhältnisse erfordert W6 ungestörte KR.
19	Der Angreifer trifft die nächste befreundete Spielfigur. Sollte keine in der Nähe stehen, so treten die Auswirkungen von 16-18 ein.
20	Richtiger Patzer; zweimal würfeln und sämtliche Ergebnisse kumulativ anwenden.

Tabelle c5.2: Attackepatzer (Angreifer ist bewaffnet)

W20	Auswirkungen
1 – 5	Beinaheverlust der Waffe, nächste KR nur Parade möglich.
6 – 10	Stolpern, in den nächsten zwei KR kein Angriff möglich.
11 – 14	Fallenlassen der Waffe. a) Bei Aufheben der Waffe zwei KR keine Attacke/Parade möglich; b) bei Ziehen einer Ersatzwaffe nur eine KR keine Attacke/Parade möglich oder c) waffenloser Kampf. Zusätzlich verliert die Waffe W6 Punkte ihrer Waffenqualität.
15 – 17	Verletzung durch die eigene Waffe, normale TP von der eigenen Lebensenergie subtrahieren.
18 – 19	Waffe wird beschädigt und verliert W20 Punkte der Waffenqualität.
20	Waffe zerbricht, Ersatzwaffe oder waffenloser Kampf, siehe 11 – 14.

Tabelle c6.1: Paradepatzer (Verteidiger ist waffenlos oder besitzt „natürliche“ Waffen)

W20	Auswirkungen
1 – 4	Der Verteidiger verliert die Orientierung. In der nächsten KR kann er weder attackieren noch parieren, sondern nur ausweichen.
5 – 8	Verteidiger fällt zu Boden. Er braucht zwei KR, um aufzustehen. In diesem Zeitraum kann er nur ausweichen. Sollte er innerhalb der beiden KR selber treffen, so werden die Trefferpunkte um einen W6 reduziert.
9 – 12	Der Verteidiger stürzt. In den nächsten beiden KR kann er weder angreifen, parieren noch ausweichen.
13 – 15	Verteidiger hat sich einen Muskel in einem bestimmten Körperteil gezerzt, siehe Tabelle c1 . Er verliert den nächsten Angriff und einen LP an dem ermittelten Körperteil. Zusätzlich sinkt sein Attacke-, Parade- und Ausweichenwert für die Dauer eines Tages jeweils um 2 Punkte.
16 – 17	Der Verteidiger behindert sich selbst in seiner Sicht. Er verliert 5 Punkte seines Attacke-, Parade und Ausweichenwertes. Die Wiederherstellung der ursprünglichen Sichtverhältnisse erfordert W6 ungestörte KR.
18 – 19	Hineinstolpern in die Waffe des Angreifers. Dadurch wird ein zusätzlicher Schaden von W6 gegen das angegriffene Körperteil verursacht.
20	Richtiger Patzer; zweimal würfeln und sämtliche Ergebnisse kumulativ anwenden.

Tabelle c6.2: Paradepatzer (Verteidiger ist bewaffnet oder benutzt ein Schild)

W20	Auswirkungen
1 – 5	Beinaheverlust der Waffe, in der nächsten KR keine Parade möglich.
6 – 9	Stolpern, in den nächsten zwei KR kein Angriff möglich.
10 – 13	Fallenlassen der Waffe. a) Bei Aufheben zwei KR keine Attacke/Parade möglich; b) bei Ziehen einer Ersatzwaffe nur eine KR keine Attacke/Parade möglich oder c) waffenloser Kampf. Zusätzlich verliert die Waffe 1W6 Punkte ihrer Waffenqualität.
14 – 15	Hineinstolpern in die Waffe des Angreifers, dadurch zusätzlicher Schaden von 1W6 gegen das angegriffene Körperteil. Die Rüstung verliert W10 Punkte ihrer Rüstungsqualität.
16 – 17	Waffe wird beschädigt und verliert W20 Punkte der Waffenqualität.
18 – 19	Verteidigungswaffe (falls vorhanden) wird beschädigt und verliert W20 Punkte ihrer Waffen- bzw. Schildqualität.
20	Waffe zerbricht. Ersatzwaffe oder waffenloser Kampf, siehe 10 – 13.

Tabelle c7: Fernkampfputzer

W20	Auswirkungen
1 – 5	Wurfwanne/Wurfgeschoss (Bolzen/Pfeil) fällt zu Boden. Bei Wurfwanne siehe 11 – 14.
6 – 10	Stolpern, in den nächsten zwei KR kein Angriff möglich.
11 – 14	Fallenlassen der Waffe. a) Bei Aufheben der Waffe zwei KR keine Attacke/Parade möglich; b) bei Ziehen einer Ersatzwanne nur eine KR keine Attacke/Parade möglich oder c) waffenloser Kampf. Zusätzlich verliert die Waffe W6 Punkte ihrer Waffenqualität.
15 – 17	Befreundete Person wird an der Brust/Rücken getroffen.
18 – 19	Waffe wird beschädigt und verliert W20 Punkte der Waffenqualität.
20	Waffe zerbricht, Ersatzwanne oder waffenloser Kampf, siehe 11 – 14.

Tabelle c8: Gezielte kritische Treffer

W%	Auswirkungen
1 – 40	Keine weiteren Auswirkungen
41 – 60	Der getroffene Körperteil ist geprellt und für 5 KR nicht mehr zu bewegen. Wurde der Kopf getroffen, so ist der Spieler für 5 KR benommen, seine AGw und PGw sinken jeweils um 5 Punkte. Die Eigenschaftswerte und Talentwerte werden je nach Situation vom SL vermindert.
61 – 80	Ein Nerv wurde getroffen. Für einen Tag ist der Körperteil außer Gefecht gesetzt. Wurde der Kopf verletzt, so tritt eine einstündige Bewusstlosigkeit ein (s. Tabelle d1).
81 – 90	Ein wichtige Blutbahn wurde durchtrennt. Wird der verletzte Körperteil nicht sofort behandelt, so verblutet der Verletzte innerhalb von 10 Minuten.
91 – 95	Ein Nerv wurde durchtrennt, so dass der Körperteil gelähmt wird. Wurde Brust oder Bauch verletzt, so wurde die Wirbelsäule in der entsprechenden Höhe beschädigt, der Getroffene ist querschnittsgelähmt. Bei einem Kopftreffer wurde eines der Sinnesorgane beschädigt, der entsprechende Wert der Wahrnehmungseigenschaft wird halbiert oder sinkt auf Null, je nach Sinnesorgan. Mit Hilfe von Magie kann eine Nervenverletzung geheilt werden.
96 – 99	Die Auswirkungen von 81–90 und 91–95 treten beide auf (siehe oben).
100	Ein Brust-, Bauch- oder Kopftreffer war leider tödlich. Bei einem Treffer der äußeren Extremitäten wurden diese vollständig abgetrennt, als weitere Folgen treten die aus 81–90 ein.

Tabelle c9.1: Fernkampfwaffentabellen

Name der Waffe	TP	Gew. in kg	FWf	SgF	Hq	Material
Armbrust	2W6+6	5,0	7	13	15	Holz/Eisen
Blasrohr	Gift	0,1	5	13	12	Holz
Bumerang	1W6+2	0,5 – 0,8	7	14	20	Holz
Improvisierter Wurf	je nach Ggst.	je nach Ggst.	7	9	–	Gegenstand
Kurzbogen	2W6	2,5	6	9	7	Holz/Leder
Langbogen	2W6+2	4,0	5	11	6	Holz/Leder
Reiterarmbrust	2W6+4	2,0	6	12	15	Holz/Eisen
Schleuder	1W6+1	0,1	7	11	10	Leder
Schwere Armbrust	3W6+4	12,0	4	13	20	Holz/Eisen
Wurfbeil	1W6+3	2,5	4	11	10	Holz/Eisen
Wurfdolch	1W6+1	0,55	6	8	20	Eisen
Wurfkeule	1W6+2	2,0	7	9	5	Holz
Wurfmesser	1W6	0,25	8	8	20	Holz/Eisen
Wurfspeer	1W6+6	4,0	7	10	5	Holz/Eisen
Wurfstern	1W6+1	0,5	9	13	20	Eisen

Tabelle c9.2: Pfeiltabelle

Pfeilarten	TP	Gew. in kg	Fw	SgF	Hq	Material
Blutpfeile (10 St.)	Gift	0.4	–2	—	—	Vogelknochen
Brandpfeile (10 St.)	Feuer	0.65	–5	—	—	Holz/Stoff
Elfenpfeile (10 St.)	–4	0.7	±0	—	—	Holz/Metall
Gespaltene Pfeile (10 St.)	+4	0.5	–1	—	—	Holz
Jagdpfeile (10 St.)	+0	0.5	±0	—	—	Holz
Klingenpfeile (10 St.)	+1	0.7	–3	—	—	Holz/Metall
Kriegspfeile (10 St.)	+1	0.6	–1	—	—	Holz/Metall
Sägezahnspfeile (10 St.)	s. Beschr.	0.4	–2	—	—	Fischbein

Tabelle c10.1: Zieltabelle für Wurfaffen, Bögen und Armbrüste
 Die Spalten „winzig“ bis „riesig“ geben die Größe des Ziels an.

Name der Waffe	Entfernungen	TP	winzig	sehr klein	klein	mittel	groß	riesig
Wurfmesser	2 – 5 m	+2	23	18	13	8	3	0
	6 – 10 m	+0	27	21	17	12	7	3
	11 – 15 m	–2	—	26	21	16	11	6
Wurfdolch	2 – 5 m	+2	23	18	14	9	4	0
	6 – 10 m	+1	26	21	17	12	7	0
	11 – 15 m	+0	30	25	20	15	9	1
	16 – 25 m	–2	—	28	22	16	10	4
Wurfkeule / improvisierter Wurf	2 – 5 m	+3	31	26	18	14	8	4
	6 – 10 m	+2	38	33	25	19	11	7
	11 – 15 m	+0	—	38	33	23	18	13
	16 – 25 m	+0	—	—	38	35	28	20
Wurfstern	2 – 5 m	+1	31	23	17	13	7	0
	6 – 10 m	+0	35	27	20	15	8	3
	11 – 15 m	–1	40	32	24	18	10	5
	16 – 25 m	–3	—	38	28	22	12	6
Wurfbeil	2 – 5 m	+3	27	21	16	9	6	0
	6 – 10 m	+2	30	23	18	13	8	0
	11 – 15 m	+0	—	28	20	15	10	2
	16 – 25 m	+0	—	—	25	17	12	4
Wurfspeer	2 – 5 m	+3	23	19	14	9	4	0
	6 – 10 m	+1	28	22	17	14	6	0
	11 – 15 m	+0	31	25	20	16	9	1
	16 – 25 m	–1	—	28	23	18	12	5
	26 – 40 m	–3	—	—	26	21	15	10
Bumerang	2 – 5 m	—	—	—	—	—	—	—
	6 – 10 m	—	—	—	—	—	—	—
	11 – 15 m	+0	—	31	29	27	23	21
	16 – 25 m	+1	—	—	31	29	25	23
	26 – 40 m	+1	—	—	33	31	27	25
	41 – 60 m	+2	—	—	—	33	29	27
	61 – 100 m	+2	—	—	—	35	31	29
Blasrohr	2 – 5 m	+0	17	13	9	7	4	0
	6 – 10 m	+0	21	17	13	10	5	0
	11 – 15 m	–1	27	23	18	14	7	2
Schleuder	2 – 5 m	+3	27	22	17	11	4	0
	6 – 10 m	+1	30	25	20	14	7	2
	11 – 15 m	+0	—	28	23	17	10	5
	16 – 25 m	–1	—	—	26	20	14	8
	26 – 40 m	–3	—	—	—	23	17	11
Kurzbogen	2 – 5 m	+2	19	15	11	7	2	0
	6 – 10 m	+1	21	17	13	8	3	0
	11 – 15 m	+0	23	19	15	10	5	1
	16 – 25 m	+0	26	21	17	13	8	2
	26 – 40 m	–1	30	25	20	15	10	5
	41 – 60 m	–3	—	28	23	18	13	9
Langbogen	2 – 5 m	+3	19	15	12	8	3	0
	6 – 10 m	+2	21	17	13	9	4	0
	11 – 15 m	+1	23	19	15	10	5	1
	16 – 25 m	+0	25	21	17	12	7	2
	26 – 40 m	+0	27	23	19	15	9	5
	41 – 60 m	–1	30	26	23	17	12	8
	61 – 100 m	–3	—	—	25	21	17	12
Reiterarmbrust	2 – 5 m	+3	19	15	11	7	2	0
	6 – 10 m	+1	20	16	12	8	3	0
	11 – 15 m	+0	22	18	15	9	4	0
	16 – 25 m	–1	24	20	17	12	7	2
	26 – 40 m	–3	27	22	19	14	9	5

Fortsetzung: Tabelle c10.1: Zieltabelle für Wurf Waffen, Bögen und Armbrüste

Name der Waffe	Entfernungen	TP	winzig	sehr klein	klein	mittel	groß	riesig
Armbrust	2 – 5 m	+3	18	14	11	7	2	0
	6 – 10 m	+2	19	16	12	8	3	0
	11 – 15 m	+1	21	17	14	10	4	0
	16 – 25 m	+0	25	21	17	12	7	1
	26 – 40 m	–1	27	23	19	14	9	4
	41 – 60 m	–2	—	27	23	19	12	7
	61 – 100 m	–3	—	—	26	22	15	9
Schwere Armbrust	2 – 5 m	+5	20	16	13	7	2	0
	6 – 10 m	+3	21	17	14	8	3	0
	11 – 15 m	+2	22	18	15	10	4	0
	16 – 25 m	+1	23	19	17	12	6	0
	26 – 40 m	0	25	21	18	14	8	2
	41 – 60 m	–1	27	23	20	17	12	5
	61 – 100 m	–2	—	27	23	20	14	9
	100 – 150 m	–3	—	—	27	24	18	12

Sich bewegende Ziele werden in folgende Kategorien unterteilt:

- Nicht bewegtes Ziel +0 (Bsp.: Stein, Leiche)
- Langsames Ziel +6 (Bsp.: gehende Person)
- Schnelles Ziel +12 (Bsp.: Reiter, sich verteidigende Person)
- Sehr schnelles Ziel +18 (Bsp.: fliegender Vogel, Auge eines sich bewegenden Menschen, sich verteidigende Person mit Schild)

Personen, die sich im **Kampf** befinden oder die **wissen**, dass auf sie geschossen wird, sind grundsätzlich **schnelle** Ziele. Benutzen sie zusätzlich ein **Schild**, so bilden sie ein **sehr schnelles** Ziel. In Streitfällen entscheidet wie immer der SL.

Tabelle c10 gilt für nicht bewegte Ziele. Ist das Ziel jedoch bewegt, so wird der Tabellenwert pro Bewegungskategorie (s. o.) um 6 Punkte erhöht.

Improvisierte Wurfgeschosse zählen immer als Wurfkeulen.

Tabelle c10.2: Zieltabelle für „spezielle“ Fernwaffen

Die Spalten „winzig“ bis „klein“ geben die Größe des Ziels an.

Name der Waffe	Entfernungen	TP	winzig	sehr klein	klein
Blendpulver (Chemikalien, Pfeffer ...)	1 – 2 m	Blendung 1W6/2 KR	18	15	11
Blendpulver (Sand, Asche ...)	1 – 2 m	Blendung 1 KR	18	15	11

Tabelle c11: Nahkampfwaffentabellen

1. Stumpfe Hieb Waffen

Name der Waffe	TP	Gew. in kg	Länge in cm	AWf erlernt	PWf erlernt	SgA	SgP	Hq	Material
Elementaristenhammer	1W6+2	2,0	25	3	0	4	13	6	Holz/Eisen
Ganzmetallhammer	1W6+6	9,0	70	7	1	2	13	15	Eisen
Kampfstab	1W6+1	3,0	180	5	7	3	8	8	Holz
Keule	1W6+3	3,5	100	7	1	1	10	5	Holz
Kriegshammer (Zwh)	2W6+5	13,0	100	6	1	3	12	12	Eisen
Stabkeule (Zwh)	2W6+2	6,0	150	6	1	2	11	4	Holz
Streithammer	1W6+5	6,0	60	7	1	2	12	7	Holz/Eisen
Streitkolben	1W6+5	5,5	60	8	1	1	10	11	Eisen
Trollkeule (Zwh)	3W6+1	12,0	200	5	0	2	12	3	Holz
Trollnagel (Zwh)	2W6+4	9,0	300	6	2	3	10	13	Eisen

2. Scharfe Hieb Waffen

Name der Waffe	TP	Gew. in kg	Länge in cm	AWf erlernt	PWf erlernt	SgA	SgP	Hq	Material
Entermesser	1W6+3	1,5	75	7	2	1	8	20	Eisen
Kriegspickel (Zwh)	2W6+1	3,5	130	5	1	3	11	8	Holz/Eisen
Krummsäbel	1W6+4	4,5	80	7	3	3	9	18	Eisen
Säbel	1W6+3	2,8	90	8	3	2	8	15	Eisen
Sichel	1W6+1	1,0	50	4	1	3	14	6	Holz/Eisen

3. Äxte, Beile

Name der Waffe	TP	Gew. in kg	Länge in cm	AWf erlernt	PWf erlernt	SgA	SgP	Hq	Material
Barbarenstreitaxt (Zwh)	2W6+6	13,0	120	6	1	2	14	12	Eisen
Beil	1W6+3	2,0	40	7	1	2	13	10	Holz/Eisen
Hellebarde (Zwh, Stg)	2W6+2	8,0	200	5	2	3	13	11	Holz/Eisen
Kriegsaxt	1W6+7	7,5	80	6	1	2	12	8	Eisen
Sense (Zwh, Stg)	2W6	3,5	160	6	1	3	13	5	Holz/Eisen
Streitaxt	1W6+6	6,0	80	7	1	2	12	9	Holz/Eisen
Trollstreitaxt (Zwh)	3W6+5	19,0	150	5	0	4	15	8	Eisen

4. Schwerter

Name der Waffe	TP	Gew. in kg	Länge in cm	AWf erlernt	PWf erlernt	SgA	SgP	Hq	Material
Bastardschwert (Zwh)	2W6+3	9,0	150	6	1	3	10	16	Eisen
Breitschwert	1W6+5	6,0	80	8	4	3	8	20	Eisen
Kurzschwert	1W6+3	3,3	50	7	2	2	9	20	Eisen
Langschwert	1W6+6	6,3	120	8	3	2	9	20	Eisen
Schwert	1W6+4	4,5	100	8	3	2	8	20	Eisen
Trollbeißer (Zwh)	3W6+4	16,0	250	6	1	3	14	18	Eisen
Zweihänder (Zwh)	2W6+4	11,0	180	6	1	2	12	20	Eisen

5. Stich Waffen

Name der Waffe	TP	Gew. in kg	Länge in cm	AWf erlernt	PWf erlernt	SgA	SgP	Hq	Material
Degen	1W6+3	1,6	100	8	5	2	9	5	Eisen
Dolch	1W6+1	0,5	30	5	0	3	12	20	Eisen
Dreizack (Stg)	1W6+4	4,8	140	6	3	2	10	7	Holz/Eisen
Kriegslanze (Stg)	1W6+3	12,0	250	4	–	4	–	12	Eisen
Messer	1W6	0,2	20	5	0	3	14	20	Holz/Eisen
Rapier (Ragie)	1W6+3	1,4	90	9	1	1	11	16	Eisen
Schwerer Dolch	1W6+2	0,8	40	6	1	2	11	18	Eisen
Speer (Stg)	1W6+5	3,2	200	5	2	1	9	5	Holz/Eisen
Spitzdolch	1W6+2	0,6	45	5	0	4	14	20	Obsidian
Stilett	1W6+2	0,4	50	6	0	4	15	15	Eisen

6. Kettenwaffen

Name der Waffe	TP	Gew. in kg	Länge in cm	AWf erlernt	PWf erlernt	SgA	SgP	Hq	Material
Kampfflegel (Zwh, Stg)	2W6+1	6,5	220	5	0	3	17	6	Holz/Eisen
Leichter Morgenstern	1W6+6	4,5	60	5	0	4	16	10	Holz/Eisen
Schwerer Morgenstern (Zwh)	1W6+10	9,0	120	4	0	5	18	14	Eisen

7. Spezialwaffen

Name der Waffe	TP	Gew. in kg	Länge in cm	AWf erlernt	PWf erlernt	SgA	SgP	Hq	Material
Kletterhaken	1W6	0,75	30	6	3	3	12	15	Seil/Eisen
Kletterhaken (geschleudert)	1W6+4	0,75	30	4	0	5	16	15	Seil/Eisen
Panzerstecher	1W6+3	4,0	120	6	3	3	11	15	Eisen
Peitsche	1W6+1	0,5	250	8	0	4	16	6	Holz/Leder
Schlagring	1W6	0,3	—	Faust	Faust	—	—	7	Eisen
Szlorock	1W6+3	s. c13	—	Schwanz	Schwanz	—	—	s. c13	Le- der/Metall
Totschläger	1W6+2	0,4	10	6	—	3	—	10	Leder/Eisen

8. Waffenloser Kampf

Name der „Waffe“	TP	Gew. in kg	Länge in cm	AWf erlernt	PWf erlernt	SgA	SgP	Hq	Material
Biss (Szoth)	1W6+2	—	—	6	0 (2)*	5	16	—	—
Faust	1W6–3	—	—	8	0 (2)*	3	13	—	—
Faust mit Handkralle	1W6	0,3	—	Faust	Faust	—	—	15	Leder/Eisen
Fuß	1W6–2	—	—	7	0	3	16	—	—
Fuß mit Fußkralle	1W6+1	0,3	—	Fuß	Fuß	—	—	6	Leder/Eisen
Klaue (Szoth, Vingari)	1W6–1	—	—	8	0 (2)*	3	14	—	—
Rüssel (Pedrusianer)	1W6+4	—	50	8	0 (2)*	4	15	—	—
Schwanz (Szoth)	1W6	—	80	2 (6)	0 (2)*	5	16	—	—

* Beim Biss, mit der Faust, dem Rüssel oder dem Schwanz kann nur ausgewichen werden, sonst muss Schaden für den Arm bzw. Kopf bzw. den Schwanz ermittelt werden, wenn durch den PWf erfolgreich verteidigt wurde.

Der AWf 6 bei Schwanz gilt dann, wenn der Gegner vom Szoth im Rücken gesehen wird.

Tabelle c12: *Schilde* und andere Verteidigungswaffen

Name des Schildes	Gew. in kg	Schutz	Behinderung	PWf erlernt	SgP	Hq	Material
Großschild	12,0	eine Körperseite	Ge –25, Re –25	9	7	20	Eisen
Handschild	2,5	Schildarm		3	4	10	Holz
Panzerarm	1,5	Hand, Unterarm		2	3	8	Eisenverstärktes Leder
Rundschild	6,0	Schildarm, Brust	Ge –5, Re –10	5	3	12	Holz, Leder, Eisen
Wappenschild	8,5	Schildarm, Brust, Bauch	Ge –15, Re –20	7	5	15	Eisen

Tabelle c12: *Schilde* und andere *Verteidigungswaffen*

Name der Verteidigungswaffe	TP	Gew. in kg	Länge in cm	AWf erlernt	PWf erlernt	SgA	SgP	Hq	Material
Hakendolch	1W6	0,3	15	3	4	5	14	12	Eisen
Parierdolch	1W6+1	0,6	35	5	3	3	6	15	Eisen
Zauberstab*	1W6–1	0,3	40	1	3	5	12	20	Holz, Kristall

* ein Magier würde seinen Zauberstab nur im äußersten Notfall als Waffe einsetzen. Bei einer durch die PWf des Zauberstabes gelungenen Parade besteht eine 10%-ige Chance, dass der Kristall an der Spitze des Stabes zerbricht. Der Kristall kann einen Schaden von maximal 4 Punkten verkraften (bei sehr harten Kristallen auch 8), dann zerbricht er.

Tabelle c13: Sensenschläge

Lernstufe	Name des Schlages	TP	AWf erlernt	PWf erlernt	SgA	SgP	Auswirkungen (A:) Bedingungen (B:)
0	Ernteschlag	2W6+1	6	0	3	16	A: Schlag wird von oben nach unten geführt. B: keine
0	Kleine Ernte	2W6+1	7	2	4	13	A: Schlag wird in Kniehöhe gegen Beine des Gegners geführt. B: keine
2	Sichelschwung	2W6+2	7	0	3	15	A: Schlag wird aus Kniehöhe hoch zur Körpermitte gezogen. B: In der vorherigen KR muss eine kleine Ernte gelungen sein.
4	Mähschlag	2W6+2	7	2	5	13	A: Schlag wird gegen die Beine geführt. B: In der vorherigen KR muss eine kleine Ernte oder ein Ernteschlag gelungen sein.
6	Kreisende Sense	2W6+3	8	2	3	14	A: Sensenblatt kreist in Brusthöhe des Gegners. B: keine
8	Betäubender Schlag	Ko-Probe	8	1	6	15	A: Mit dem Stiel der Sense wird der Kopf des Gegners attackiert; der Schnitter erhält keine Abzüge auf diesen gezielten Angriff gegen den Kopf, der Verteidiger den normalen Paradebonus. Bei einem Treffer muss der Gegner eine Ko-Probe bestehen, um nicht bewusstlos zu werden. B: keine
10	Große Ernte	3W6	6	0	4	16	A: Dieser Schlag wird immer als Rundumschlag gegen die Beine aller Gegner in Reichweite durchgeführt. Es wird keine Talentprobe „Rundumschlag“ benötigt. B: keine
12	Wirbelschild	—	—	8	—	8	A: Ein reiner Parierschlag, der gegen zwei (verschiedene) Gegner innerhalb einer KR eingesetzt werden kann. B: keine
14	Eisige Sense	3W6+2	4	0	5	13	A: Auf halber Körperhöhe (Bauch/Brust) wird dieser Schlag geführt. Macht der Schnitter mehr als 12 Schadenspunkte, so muss der Gegner eine Wi-Probe ablegen. Misslingt diese, so ist er für 1W6 KR vor Schreck erstarrt. B: In der vorherigen KR muss eine kreisende Sense gelungen sein.
16	Eisige Barriere	—	—	12	—	7	A: Der Schnitter wirbelt die Sense rasend schnell vor seinem Körper und wehrt alle aus 120°-Richtung heranfliegenden Wurfaffen und Geschosse ab. Hat die Wurfaffe ein Gewicht über 3.5 kg, so muss der Schnitter eine Kk-Probe machen um stehen zu bleiben. B: Eine KR Vorbereitungszeit; in dieser Zeit kann der Schnitter nur parieren.
18	Letzter Schnitt	(2W6)	3	0	12	18	A: In Kopfhöhe führt der Schnitter diesen Meisterschlag. Gelingt der Angriff, so trennt er dem Gegner den Kopf von den Schultern, wenn dieser weniger als 10 LE am Kopf hat. Bei Gegnern mit mehr als 10 LE am Kopf macht der Schnitter 2W6 (+ SB) Trefferpunkte. B: keine

Zur Erinnerung: Die Grundwerte einer Sense betragen:

Name der Waffe	TP	Gew. in kg	Länge in cm	AWf erlernt	PWf erlernt	SgA	SgP	Hq	Material
Sense (Zwh, Stg)	2W6	3.5	160	6	1	3	13	5	Holz/Eisen

Tabelle c14: Rüstungen

Die in den Tabellen verwendeten Abkürzungen haben folgende Bedeutungen:

Br = Brust, Ba = Bauch, Sc = Schädel, lA = linker Arm, rA = rechter Arm, Ar = Arm, lB = linkes Bein, rB = rechtes Bein, Be = Bein, Sw = Schwanz, gK = ganzer Körper ohne Schädel.

Nichtmetallrüstung	Gew. in kg	Schutz	Hq	Behinderung*	Material
Normale Kleidung	2,5	gK	10		Stoff, Leder
Leichte Lederrüstung	4,0	Br, Ba	15		Leder
Lederrüstung	5,0	Br, Ba	17	Ge –5	gehärtetes Leder
Schw. Lederrüstung	7,5	Br, BA	19	Ge –10, Re –5	Eisenverstärktes Leder
Lederkappe	0,5	Sc	10		Leder
Lederbeinschienen	1,0	Be	10		gehärtetes Leder
Lederarmschienen	0,8	Ar	12	Ge –5	gehärtetes Leder
Stulpenhandschuhe	0,4	Ar	12	Fi –5	Leder
Lederszlorock (Schwanzrüstung)	1,3	Sw	10		Leder, Dornen, Metallspitzen

Metallrüstung	Gew. in kg	Schutz	Hq	Behinderung*	Material
Kettenhemd	8,0	Br, Ba	12	Ge –15, Re –10	Eisen
Kettenrüstung	13,0	gK	13	Ge –20, Re –15, PGw –1	Eisen
Schuppenpanzer	15,0	Br, Ba	15	Ge –15, Re –20, AGw –1, PGw –1	Eisen
Brustharnisch	20,0	Br, Ba, Be	17	Ge –20, Re –20, AGw –1, PGw –2	Eisen
Plattenpanzer	25,0	Br, Ba	20	Ge –25, Re –25, AGw –2, PGw –3	Eisen
Ritterrüstung	46,0	gK	25	Ge –50, Re –40, Ko –20, AGw –5, PGw –5	Eisen
Helm	2,5	Sc	20	Re –15, Hö –10	Eisen
Metallbeinschienen	4,0	Be	15	Ge –10	Eisen
Metallarmschienen	3,0	Ar	15	Ge –20, PGw –1	Eisen
Stulpenhandschuhe	1,0	Ar	15	Fi –20	Eisenverstärktes Leder
Metallszlorock (Schwanzrüstung)	3,7	Sw	13	Ge –10	Eisenverstärktes Leder

Die für die einzelnen Rüstungen angegebenen Herstellungsmaterialien sind die gängigen, die bei einem Neukauf zu erwarten sind. Sonderanfertigungen aus anderen Materialien sind selbstverständlich möglich, kosten dann aber dementsprechend mehr.

* Jedes Kilogramm Rüstung über 4.0 kg vermindert den Schnelligkeitswert um 0.5 Punkte (z.B. **Brustharnisch: Gewicht 20 kg. Davon liegen 16 kg über 4 kg. Diese 16 kg vermindern den Wert der Schnelligkeit um $16 \cdot 0.5 = 8$ Punkte**).

Tabelle c15: Materialwerte für Waffen

Material	MwW	Gewichtsfaktor
Holz	0,3	–
Bronze	0,7	0,8
Obsidian	0,7	–
Silber	0,8	1,5
Gold	0,9	2,0
Eisen	1,0	1,0
Stahl	2,0	0,9
Zwergenstein	2,5	0,7
Damaszenerstahl	2,8	1,0
Zyklopenstahl	3,0	0,7
Dalmatinerstahl	3,5	1,2
Titanstahl	4,0	2,5
Uzuri-Stahl	4,5	1,0
Drachenkristall	5,0	0,5
Lichtmithrill	7,0	0,3
Mithrill	7,0	0,3
Adamid	8,0	0,5
Diamantium	10	0,5

Tabelle c16: Materialwerte für Rüstung

Material	MwR	Gewichtsfaktor
Normaler Kleiderstoff	0,3	–
Wattierter Kleiderstoff	0,5	–
Leder	1,0	–
Gehärtetes Leder	1,2	1,2
Holz	1,2	1,8
Bronze	1,4	0,8
Silber	1,6	1,5
Gold	1,7	2,0
Eisenverstärktes Leder	1,8	2,5
Eisen	2,0	–
Stahl	2,5	0,9
Zwergenstein	3,0	0,7
Ask`deryll	3,5	0,5
Uzuri-Stahl	3,7	1,0
Dalmatinerstahl	4,0	1,2
Drachenhaut	4,0	1,5
Wurmzahn	4,5	1,0
Lichtmithrill	5,0	0,3
Mithrill	5,0	0,3

Besteht eine Waffe nicht aus dem Eisen, Obsidian oder aus Holz (s. **Tabelle c11**), so verändert sich das Gewicht der Waffe um den in der Tabelle angegebenen Gewichtungsfaktor:

$$\text{Neues Gewicht} = \text{Altes Gewicht} \cdot \text{Gewichtungsfaktor} \quad (\text{matt thematisch runden})$$

Der Gewichtungsfaktor der Rüstungen bezieht sich immer auf die zugehörigen Rüstungstypen. So kann eine Lederrüstung nur durch gehärtetes Leder, eisenverstärktes Leder oder Drachenhaut ersetzt werden. Das Metall der Metallrüstungen kann nur durch ein entsprechend härteres Metall (auch Wurmzahn) als in **Tabelle c14** angegeben, ersetzt werden (Bsp.: Schuppenpanzer aus Eisen zu Schuppenpanzer aus Mithrill, jedoch nicht: Schuppenpanzer aus Eisen zu Schuppenpanzer aus Silber (wobei der SL in Streitfällen entscheiden kann, Bsp.: Zierrüstungen)).

Wie immer ist es ohne Probleme möglich, eigene Metallsorten zu erfinden. Der Kreativität des SL und der Spieler sei keine Grenze gesetzt.

Wichtig: Es sollte der Bezug zu den bestehenden Tabellen gewahrt bleiben. Zu starke Waffen und Rüstungen machen ein Rollenspiel unrealistisch!

D Verschiedene Tabellen

Tabelle d1: Körperschockprobe:

Art der Belastung	Ko-Probe-Erschwernis	Auswirkung bei erfolgreicher Ko-Probe	Auswirkung bei nicht erfolgreicher Ko-Probe
Treffer > ½ der LE des getroffenen Körperteils	0	Kein weiterer Schaden	Siehe Tabelle c8
Körperlicher Schock (pro Stunde eine Probe)	-20	Schock ist in dieser Stunde überwunden	Schockzustand bleibt bestehen, keine körperlich und geistig anstrengende Handlungen möglich (Kampf, Laufen, Lernen, Zaubern usw.)
Koma (pro Tag eine Probe), dauert maximal 7 Tage ohne (magische) Ernährung, danach Tod	+50	Erwachen an diesem Tag aus dem Koma, allerdings körperlicher Schock, s. o.	Komazustand bleibt bestehen, Held ist zu keiner Handlung fähig (Essen, Trinken, Gehen usw.)
Temperaturen > 90° C, Temperaturen < -40° C	+20	Verlust von 2W6 kAP	Verlust von 2W6 LP aller ungeschützten Körperteile, mit Metall bedeckte Körperteile erleiden 3W6 Schaden
Gift der Stufe I	+0	Giftwirkung wird gedrittelt	Schaden durch Gift (s. W-11)
Gift der Stufe II	+10	Giftwirkung wird gedrittelt	Schaden durch Gift (s. W-11)
Gift der Stufe III	+20	Giftwirkung wird gedrittelt	Schaden durch Gift (s. W-11)
Gift der Stufe IV	+30	Giftwirkung wird gedrittelt	Schaden durch Gift (s. W-11)
Gift der Stufe V	+40	Giftwirkung wird gedrittelt	Schaden durch Gift (s. W-11)
Gift der Stufe VI	+50	Giftwirkung wird gedrittelt	Schaden durch Gift (s. W-11)
Gift der Stufe VII	+60	Giftwirkung wird gedrittelt	Schaden durch Gift (s. W-11)
Gift der Stufe VIII	+70	Giftwirkung wird gedrittelt	Schaden durch Gift (s. W-11)
Gift der Stufe IX	+80	Giftwirkung wird gedrittelt	Schaden durch Gift (s. W-11)
Gift der Stufe X	+90	Giftwirkung wird gedrittelt	Schaden durch Gift (s. W-11)
Gift der Stufe XI	keine Probe	—	Schaden durch Gift (s. W-11)
Krankheit	siehe Krankheit	siehe Krankheiten (s. W-12)	siehe Krankheiten (s. W-12)

Tabelle d2: Gehirnschockprobe:

Art der Belastung	Wi-Probe-Erschwernis	Auswirkung bei erfolgreicher Wi-Probe	Auswirkung bei nicht erfolgreicher Wi-Probe
Geistiger Schock (pro Stunde eine Probe)	-20	Schock ist in dieser Stunde überwunden	Schockzustand bleibt bestehen, keine körperlich und geistig anstrengende Handlungen möglich (Kampf, Laufen, Lernen, Zaubern usw.)
Koma (pro Tag eine Probe), dauert maximal 7 Tage ohne (magische) Ernährung, danach Tod	+50	Erwachen an diesem Tag aus dem Koma, allerdings geistiger Schock, s. o.	Komazustand bleibt bestehen, Held ist zu keiner Handlung fähig (Essen, Trinken, Gehen usw.)
Panische Angst (pro Minute eine Probe, dann Wi-Probe jeweils um 5 Punkte erleichtert)	+25	Angstzustand ist überwunden, Held kann wieder normal handeln	Held wirft alle schweren (> 3 kg) und sperrigen Gegenstände fort und rennt so lange fort, bis Wi-Probe o.k.

Tabelle d3: Talent Meditation:

Meditations- stufe	Talentprobe- erschwer- nis	Regeneration gA / kA	Möglichkeit der Störung	Schaden
1	+0	+3 / +1	Leise, nicht monotone Geräusche, Wind	keiner
2	+1	+5 / +2	Laute Geräusche, Temperaturschwankungen	gA -10
3	+3	+8 / +4	Lärm, Berührungen, Feuchtigkeit, große Temperaturschwankungen	gA -15, Kf -15 (für 5 Minuten)
4	+5	+11 / +8	Leichter Schmerz, große Helligkeit	gA -20, Kf -25 (für 30 Minuten)
5	+7	+15 / +16	Mittlerer Schmerz, plötzliches lautes Geräusch	gA -25, kA -5, Kf -40 (für 30 Minuten)
6	+10	+20 / +25	Starker Schmerz	gA -30, kA -15, Kf = 5 (für 2 Stunden), geistiger Schock
7	+15	+30 / +35	Magie	geistiger Schock (Probe +15)

Sämtliche Möglichkeiten der Störungen, die in höheren Meditationsstufen wirksam sind, sind auch in den niedrigeren Stufen wirksam.

Tabelle d4: Musikinstrumente:

Instrument	Ge- wicht [kg]	Gsg *	Material	Instrument	Ge- wicht [kg]	Gsg *	Material
Akkordeon	1,5	18	(Holz, Leder, Stoff)	Holzflöten	0,25	11	(Holz)
Balalaika	1,2	15	(Holz, Darmsaiten)	Laute	0,45	14	(Holz, Darmsaiten)
Beinflöten	0,2	12	(Knochen)	Leier	0,55	16	(Holz, Darmsaiten)
Bongo	0,3	10	(Ton, Leder)	Mundharmonika	0,1	10	(Holz, Metall)
Dudelsack	0,6	22	(Holz, Leder, Stoff)	Panflöte	0,1	11	(Holz)
Geige	0,4	23	(Holz, Darmsaiten)	Pauke	1,5	10	(Holz, Leder)
Gitarre	0,5	16	(Holz, Darmsaiten)	Querflöte	0,15	17	(Holz)
Handharfe	0,2	15	(Holz, Darmsaiten)	Trommel	0,7	10	(Holz, Leder)
Harfe	2,0	16	(Holz, Darmsaiten)	Ukulele	0,35	14	(Holz, Darmsaiten)

* Gsg Musizieren (Abhängig vom Musikinstrument)

Tabelle d5: Wichtige Sprachen auf Orot

Sprache	Gsg sprechen	Gsg lesen / schrei- ben	Sprache	Gsg sprechen	Gsg lesen / schrei- ben
Khamsati-Dialekt (Barbarisch)	6	—	Pälsorta	4	5
Bawutisch	9	9	Pedrusianisch	—	5 / 18
Centauri	7	9	Roz-Kosch	8	6
Deborans (Rob)	3	4	Schahir	5	6
Empatheria (nur „sprechen“)	10	—	Ssritch	8	10
Esperati	8	11	Suchatisch	11	15
Fenya (Fee / Nichtfee)	5 / 18	—	Tell	5	7
Halvötisch	9	11	Tiersprache (nur sprechen)	13 / 35	—
Händlersprache (Halblin- gisch)	4	5	Trollisch (Troll / Nichttroll)	3 / 15	8
Kelkurisch	7	8	Tukron	7	4
Khamsati	6	11	Uzuro	5	5
Kryellegon	12	10	Vingarisch	9	17
Lemurysch	10	18	Wilgotisch	6	9
Lönnga (in Lön)	7	10	Yektozi	9	12
Lyrana	11	11	Zauberschrift (Visduma)	—	15
Nephidisch	7	7	Zeichensprache (nur „spre- chen“)	14	—
Orkisch	4	6			

E Der Orotä-Einkaufsführer

Bei allen Einträgen ist der Preis und ihre allgemeine Verfügbarkeit angegeben. Der vom Charakter gewünschte Gegenstand bzw. die gewünschte Leistung kann unter Berücksichtigung der Siedlungsgröße in Form einer prozentualen Wahrscheinlichkeit vom SL ermittelt werden. Hat ein Charakter kein Glück, so kann er es nach einer Woche erneut versuchen. Regionale Besonderheiten sollte der SL mitberücksichtigen - so werden Abenteurer in einer Bergbaugegend leicht eine Spitzhacke auftreiben können.

Sobald einmal feststeht, dass eine Sache oder eine Dienstleistung, die maximal *ungewöhnlich* ist, verfügbar ist, braucht für weitere Exemplare hiervon nicht erneut deren Vorhandensein ausgewürfelt werden, sofern der Abenteurer keine Massen hiervon einkauft. Seltene und sehr seltene Gegenstände werden i.d.R. nicht mehrfach vorhanden sein.

Die angegebenen Preise beziehen sich i.d.R. auf normale Qualität. Gegenstände/Dienstleistungen in guter Qualität sind bis zu 3 mal höher und Gegenstände/Dienstleistungen in herausragender Qualität bzw. von besonderer Exklusivität bis zu 10 mal höher als in der Tabelle angegeben. Schlechte Qualität ist für den halben Preis erhältlich. Die Spieler sollten darauf achten das eine soziale Stellung auch verpflichtend ist. So sollte der SL einen allzu sparsamen Adligen es durch die NPC spüren lassen, wenn er sich nicht seiner Stellung konform kleidet, ihm egal ist was er isst und in billigen Spelunken absteigt. De Facto sinkt dann sein Sozialstand und sein Ansehen bei seinen Standesgenossen.

Tabelle e1 :Verfügbarkeit

<i>Siedlung</i>	<i>Dorf (bis 300 EW)</i>	<i>Kleinstadt / Provinzstadt (300 – 2.000 EW)</i>	<i>Stadt (2.000 – 10.000 EW)</i>	<i>Großstadt / Metropole (über 10.000 EW)</i>
<i>Verfügbarkeit</i>				
Rarität	0%	0%	1%	2%
Sehr selten	1%	5%	10%	25%
Selten	3%	7%	15%	30%
Ungewöhnlich	5%	10%	25%	40%
Normal	10%	20%	35%	55%
Häufig	20%	35%	50%	80%
Alltäglich	35%	60%	70%	100%

Tabelle e2.1: Preise: Wurf- und Schusswaffen, Projektiler

<i>Waffe</i>	<i>Gew. [kg]</i>	<i>Preis [Silber]</i>	<i>Verfügbarkeit</i>	<i>Waffe</i>	<i>Gew. [kg]</i>	<i>Preis [Silber]</i>	<i>Verfügbarkeit</i>
Armbrust	5,0	> 250	Ungewöhnlich	Langbogen	4,0	70	Normal
Armbrustbolzen (10)	0,7	10	Ungewöhnlich	Reiterarmbrust	2,0	> 140	Selten
Blasrohr	0,1	2	Selten	Sägezahnpeile (10)	0,4	170	Selten
Blasrohrpeil	–	1	Selten	Schleuder	0,1	7	Alltäglich
Blutpeile (10)	0,4	70	Sehr selten	Schwere Armbrust	12,0	> 500	Selten
Brandpeile (10)	0,65	30	Ungewöhnlich	Wurfpeil	2,5	35	Normal
Elfenpeile (10)	0,7	140	Sehr selten	Wurfdolch	0,55	22	Normal
Gespalt. Pfeile (10)	0,5	150	Selten	Wurfkeule	2,0	15	Normal
Jagdpeile (10)	0,5	5	Häufig	Wurfmesser	0,25	5	Normal
Klingenpeile (10)	0,7	250	Selten	Wurfspeer	4,0	25	Normal
Kriegspeile (10)	0,6	40	Häufig	Wurfstern	0,5	10	Selten
Kurzbogen	2,5	40	Häufig				

Tabelle e2.2: Preise: Nahkampfwaffen

<i>Waffe</i>	<i>Gew. [kg]</i>	<i>Preis [Silber]</i>	<i>Verfügbarkeit</i>	<i>Waffe</i>	<i>Gew. [kg]</i>	<i>Preis [Silber]</i>	<i>Verfügbarkeit</i>
Barbarenstreitaxt	13,0	200	Ungewöhnlich	Panzerstecher	4,0	240	Selten
Bastardschwert	9,0	170	Normal	Peitsche	0,5	170	Ungewöhnlich
Beil	2,0	15	Häufig	Rapier (Ragie)	1,4 (1,3)	110 (>190)	Ungewöhnlich

Fortsetzung: Tabelle e2.2: Preise: Nahkampfwaffen

Waffe	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit	Waffe	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit
Breitschwert	6,0	140	Normal	Säbel	2,8	55	Normal
Degen	1,6	70	Normal	Schlagring	0,3	30	Häufig
Dolch	0,5	40	Häufig	Schwerer Dolch	0,8	55	Normal
Dreizack	4,8	130	Selten	Schwerer Morgenstern	9,0	160	Sehr selten
Elementaristenhammer	2,0	40	Selten	Schwert	4,5	100	Häufig
Enterhaken	0,3	50	Normal	Sense	3,5	15	Alltäglich
Entermesser	1,5	25	Normal	Sichel	1,0	6	Alltäglich
Ganzmetallhammer	9,0	80	Normal	Speer	3,2	25	Normal
Hellebarde	8,0	80	Normal	Spitzdolch	0,6	300	Normal
Kampfflegel	6,5	45	Normal	Stabkeule	6,0	40	Normal
Kampfstab	3,0	10	Alltäglich	Stilet	0,4	35	Normal
Keule	3,5	15	Häufig	Streitaxt	6,0	50	Normal
Kriegsaxt	7,5	95	Normal	Streithammer	6,0	45	Normal
Kriegshammer	13,0	110	Normal	Streitkolben	5,5	35	Normal
Kriegslanze	12,0	90	Normal	Totschläger	0,4	7	Ungewöhnlich
Kriegspickel	3,5	30	Ungewöhnlich	Trollbeißer	16,0	500	Selten
Krummsäbel	4,5	85	Normal	Trollkeule	12,0	65	Selten
Kurzschwert	3,3	65	Häufig	Trollnagel	9,0	85	Selten
Langschwert	6,3	140	Normal	Trollstreitaxt	19,0	450	Selten
Leichter Morgenstern	4,5	85	Selten	Zweihänder	11,0	350	Normal
Messer	0,2	5	Alltäglich				

Tabelle e2.3: Preise: Schilde und Verteidigungswaffen

Schild/Waffe	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit	Schild/Waffe	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit
Großschild	12,0	200	Normal	Parierdolch	0,6	100	Häufig
Hakendolch	0,3	180	Ungewöhnlich	Rundschild	6,0	65	Normal
Handschild	2,5	25	Häufig	Wappenschild	8,5	110	Ungewöhnlich
Panzerarm	1,5	50	Normal	Zauberstab	0,3	> 20	Selten

Tabelle e2.4: Preise: Rüstungen

Rüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit	Rüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit
Brustharnisch	20,0	850	Ungewöhnlich	Leichte Lederrüstung	4,0	80	Häufig
Helm	2,5	175	Normal	Metallarmschienen	3,0	200	Normal
Kettenhemd	8,0	950	Normal	Metallbeinschienen	4,0	240	Normal
Kettenrüstung	13,0	1.500	Normal	Metallstulpenhandschuhe	1,0	300	Ungewöhnlich
Lederarmschienen	0,8	35	Normal	Normale Kleidung	2,5	110	Alltäglich
Lederbeinschienen	1,0	45	Normal	Plattenpanzer	25,0	1.000	Ungewöhnlich
Lederkappe	0,5	10	Häufig	Ritterrüstung	46,0	5.000	Ungewöhnlich
Lederrüstung	5,0	160	Häufig	Schuppenpanzer	15,0	700	Selten
Lederstulpenhandschuhe	0,4	60	Häufig	Schwere Lederrüstung	7,5	340	Normal

Tabelle e3.1: Metalle und Legierungen

Metalle	Preis pro kg [Silber]	Verfügbarkeit	Legierungen	Preis pro kg [Silber]	Verfügbarkeit
Adamit	> 50.000	Rarität	Bauernstahl	> 80	Normal
Ask'deryll	s. Lemuryer	Rarität	Bronze	> 6	Alltäglich
Blei	8	Normal	Kulliger Erz	> 50	Selten
Chrom	10	Ungewöhnlich	Dalmatinerstahl	> 450	Selten
Diamantium	> 10.000.000 (unbezahlbar)	Rarität	Damaszenerstahl	> 150	Ungewöhnlich

Fortsetzung: Tabelle e3.1: Metalle und Legierungen

Metalle	Preis pro kg [Silber]	Verfügbarkeit	Legierungen	Preis pro kg [Silber]	Verfügbarkeit
Eisen	1	Alltäglich	Elementaristengold	> 10.000.000 (unbezahlbar)	Rarität
Gold	400	Alltäglich	Elementaristensilber	1.400	Sehr selten
Kupfer	8,3	Alltäglich	Messing	> 5	Alltäglich
Lichtmithrill	> 900.000	Rarität	Nomadensilber	> 300	Rarität
Mithrill	> 300.000	Sehr selten	Rotgold	> 320	Normal
Nickel	3	Normal	Stahl	> 100	Normal
Palladium	50.000	Rarität	Sternenstahl	> 4.000	Sehr selten
Platin	10.000	Sehr selten	Titanstahl	> 5.000	Sehr selten
Quecksilber	150	Selten	Uzuri-Stahl	s. Uzuri	Rarität
Silber	55,6	Alltäglich	Weißgold	450 (Silber), > 2.000 (Platin)	Normal
Titan	40.000	Rarität	Zwergenstein	> 250	Normal
Uzurit	s. Uzuri	Rarität	Zyklopenstahl	> 10.000	Selten
Zink	0,1	Alltäglich			
Zinn	0,3	Alltäglich			

Tabelle e3.2: Edelsteine und Kristalle

Edelstein / Kristall	Preis pro Karat [Silber]	Verfügbarkeit	Edelstein / Kristall	Preis pro Karat [Silber]	Verfügbarkeit
Achat	60	Häufig	Nachtschwarzer Amethyst	eig. Gilde: 1.000 Markt: 5.000	Selten
Amethyst	260	Selten	Obsidian	100	Selten
Aquamarin	210	Selten	Onyx	360	Selten
Azurit	180	Selten	Opal	600	Sehr selten
Bergkristall	35	Häufig	Perle	90	Selten
Bernstein	20	Alltäglich	Rosenquarz	250	Selten
Citrin	100	Selten	Rhodian	2.500	Sehr selten
Diamant	1.000	Sehr selten	Rubin	750	Sehr selten
Drachenkristall	5.000	Rarität	Saphir	800	Sehr selten
Horn des Einhorns	1.200	Rarität	Schwarzer Onyx	120	Selten
Jade	400	Selten	Smaragd	700	Sehr selten
Karneol	120	Selten	Topas	500	Selten
Lapislazuli	50	Häufig	Tyrkis	40	Häufig
Lapis Magica	100.000	Rarität	Wurmzahn	850	Sehr selten
Malachit	75	Häufig			
Morion	310	Selten			

Tabelle e4: Preise: Rund um die Herberge

Herbergspreise	Preis [Silber]	Verfügbarkeit	Herbergspreise	Preis [Silber]	Verfügbarkeit
Schlafsaal	2	Alltäglich	Frühstück	0,8	Alltäglich
Einzelzimmer	10	Normal	Mittagessen	1,5	Alltäglich
Doppelzimmer	7 p.P.	Häufig	Abendessen	0,8	Alltäglich
Suite	100	Selten	Gutes Mahl	4	Häufig
Pferdestall	1	Häufig	Exzellentes Mahl	10	Normal
Pferdefutter	0,5	Häufig	Bankett mit mehreren Gängen	25	Ungewöhnlich
			Bier / Wein (0.2 l)	0,1	Alltäglich

Tabelle e5: Dienstleistungen

Dienstleistung	Preis [Silber]	Verfügbarkeit	Medizinische Dienstleistung	Preis [Silber]	Verfügbarkeit
Haarschnitt	4	Alltäglich	Aderlass	10	Häufig
Kleiderwäsche	> 10	Häufig	Amputation	> 50	Normal
Rasur	1	Häufig	Heilkunde Wunden		Häufig
Vollbad (heiß)	10	Normal	Heilkunde Gifte		Ungewöhnlich
Bote (pro Gang)	5	Alltäglich	Heilkunde Krankheiten (je Tag)		Normal

Fortsetzung: Tabelle e5: Dienstleistungen

Dienstleistung	Preis [Silber]	Verfügbarkeit	Medizinische Dienstleistung	Preis [Silber]	Verfügbarkeit
Führer (Stadt)	25	Häufig	Heilkunde Psyche (je Woche)		Ungewöhnlich
Führer (außerhalb)	> 75	Normal	Visite (ohne Extraleistung)	20	Häufig
Handwerker (pro Tag)	40	Häufig	Wunden verbinden / versorgen	15	Häufig
Klageweib (pro Beerdigung)	20	Alltäglich			
Fackelträger (pro Nacht)	10	Alltäglich			
Fährmann (pro Person)	5	Normal			
Sänftenträger, 2 Mann (pro Gang)	50	Ungewöhnlich			
Schreiber (pro Brief)	50	Normal			

Tabelle e6: Preise: Was ein Held so braucht...

Ausrüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit	Ausrüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit
Angelhaken, Schnur	0,01	12	Häufig	Fackel	1,0	2	Alltäglich
Bärenfalle	12,0	30	Normal	Kerze	0,2	1	Alltäglich
Brecheisen	5,0	10	Normal	Lampenöl (1 l)	1,0	10	Alltäglich
Dietrich	0,2	250	Selten	Laterne (leer)	0,5	15	Normal
Eisennägel (100)	2,0	5	Häufig	Sturmlaterne	1,0	50	Ungewöhnlich
Fernrohr	1,5	> 100	Selten	Zunderkästchen	0,5	5	Normal
Feuerstein und Stahl	1,5	15	Häufig	Amphore (1 l)	2,5	2	Häufig
Fischernetz	15,0	20	Alltäglich	Eimer (10 l)	3,0	5	Alltäglich
Flaschenzug	10,0	50	Normal	Fass mit Deckel (30 l)	15,0	50	Alltäglich
Hammer	1,0	15	Häufig	Fass mit Deckel (5 l)	3,0	10	Alltäglich
Kletterhaken (10)	5,0	65	Ungewöhnlich	Fass mit Deckel (50 l)	30,0	80	Alltäglich
Kompass	0,5	400	Selten	Geldgürtel	0,1	25	Normal
Leiter (3m)	10,0	10	Alltäglich	Glasflasche	0,5	20	Ungewöhnlich
Lupe	0,5	500	Sehr selten	Holzbox	5,0	25	Normal
Säge	1,5	20	Häufig	Leinenbeutel	0,3	2	Alltäglich
Schaufel	2,0	25		Rucksack	0,5	10	Alltäglich
Seil (10 m)	2,0	10	Normal	Sack	1,0	5	Alltäglich
Sextant	1,5	150	Selten	Schultersack	1,5	10	Alltäglich
Skier	5,0	50	Ungewöhnlich	Wasser (5 l)	5,0	–	Alltäglich
Spiegel aus Kristall	2,0	1.000	Sehr selten	Decke	1,0	10	Alltäglich
Spiegel aus Metall	3,0	50	Normal	Schlafsack	3,0	40	Häufig
Spitzhacke	4,0	25	Normal	Zelt (2 Personen)	10,0	100	Häufig
Strickleiter (10 m)	10,0	40	Ungewöhnlich	Zelt (4 Personen)	25,0	150	Normal
Verbandszeug	0,5	70	Ungewöhnlich	Proviand (Tagesration)	0,5	1	Häufig
Vorhängeschloss	0,2	50	Ungewöhnlich				
Wetzstein	0,8	7	Häufig				
Zange	0,5	18	Häufig				

Tabelle e7: Kleidung

Ausrüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit	Ausrüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit
Adelskleidung	2,5	> 500	Ungewöhnlich	Mütze	0,5	10	Alltäglich
Brosche	0,1	20	Normal	Normale Kleidung	2,5	110	Alltäglich
Gewandnadel	0,1	20	Normal	Pelzumhang	5,0	200	Normal
Gürtel	0,5	10	Häufig	Reisemantel	4,0	100	Häufig
Handschuhe	0,5	50	Normal	Reitstiefel + Sporen	2,5	150	Ungewöhnlich
Hemd	0,5	40	Häufig	Robe	2,5	80	Normal
Hose	1,0	50	Alltäglich	Sandalen	0,5	20	Häufig
Hut	0,05	10	Alltäglich	Schuhe	1,5	50	Normal
Kapuze	0,5	10	Alltäglich	Stiefel	2,0	80	Normal
Kleid	2,5	150	Häufig	Wappenrock	2,0	250	Ungewöhnlich
Mantel	4,0	80	Alltäglich	Winterkleidung	5,0	200	Normal

Tabelle e8: Preise: Assassinienspielzeug

Ausrüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit	Ausrüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit
Alchemistische Blendbombe	0,2	500	Sehr selten	Handkrallen	1,0	60	Normal
Blendpulver	0,05	30	Selten	Kletterhaken	0,3	10	Normal
Dolchscheide	1,0	50	Selten	Säure: Gegen Metalle	0,2	150	Selten
Droge: Anti-Durst-Pille	0,01	100	Selten	Säure: Gegen organische Stoffe	0,2	250	Selten
Droge: Schmerz-resistenz	0,01	150	Sehr selten	Seil aus Frauenhaar	1,0	50	Selten
Fußangel	0,5	25	Normal	Türhaken	0,3	10	Normal
Fußkrallen	1,5	80	Normal				

Tabelle e9: Preise: Lesen & Schreiben

Ausrüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit	Ausrüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit
Buch	2,0	> 50	Ungewöhnlich	Schreibpinsel	0,01	10	Normal
Buch illuminiert	2,0	> 150	Selten	Siegelring	0,05	50	Ungewöhnlich
Feder und Tinte	0,02	25	Normal	Siegelwachs	0,01	10	Ungewöhnlich
Kreidestück	0,2	5	Häufig	Wasserdichte Lederhülle (10 Blatt)	0,5	15	Normal
Pergament (Blatt)	0,1	30	Normal	Zeichenkohle	0,2	2	Häufig
Alchimistenkoffer	1,0	25	Ungewöhnlich	Heiltrank (1W6)	0,25	150	Ungewöhnlich
Alchimistenset	5,0	250	Ungewöhnlich	Schamanenkräuter	0,1	30	Normal
				Wundsalbe (1W6)	0,05	165	Normal
Artefakt untersuchen	–	> 500	Selten				
Magie erspüren	–	> 50	Ungewöhnlich	Kräuterpflanzen	–	s. W-6.2	Je nach Pflanze/Region
				einfacher Tabak	0,01	2	Normal
Grimoire	> 1,0	> 1.000	Selten	Großes Ringelblatt	0,01	20	Ungewöhnlich
Kristallkugel (Hexe)	0,4	10.000	Sehr selten	Milde Hand	0,01	30	Selten
Zauberstab	0,3	> 20	Sehr selten	Junger Duft	0,01	30	Selten
Magierhandschuhe	0,4	600	Selten				
Magierrobe	1,5	400	Normal				
Zauberhut	0,5	280	Selten				

Tabelle e10: Preise: Tiere und Zubehör

Tier/ Ausrüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit	Tier/ Ausrüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit
Unerfahrenes Pferd	–	450	Häufig	Hund	–	> 150	Normal
Zugerittenes Pferd	–	550	Ungewöhnlich	Kamel	–	800	je nach Region
Streitross	–	750	Selten	Falke (nicht abgerichtet)	–	500	Selten
Führleine	0,2	15	Häufig	Falke (abgerichtet)	–	> 2.000	Sehr selten
Hufeisen + Beschlagen	–	15	Häufig	Kuh	–	250	Alltäglich
Packsattel	5,0	150	Häufig	Maultier		150	Häufig
Pferdedecke	0,7	25	Häufig	Esel		100	Alltäglich
Sattel	6,0	210	Häufig	Schaf		70	Alltäglich
Satteltasche	2,0	60	Häufig	Schwein		80	Alltäglich
Schabracke	5,0	100	Häufig	Ziege		70	Alltäglich
Zaumzeug	1,0	35	Häufig	Wagen	–	1.000	Normal

Tabelle e11: Preise: Trophäen

Trophäen intelligenzbegabter Wesen	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit	Trophäen von Tieren und anderen Bestien	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit
Barbarenschädel + Rückgrat	5,0	> 100	Selten	Borg (ausgestopft)	> 25,0	> 170	Selten
Centaurenhuf	0,8	40	Sehr selten	Hartschaligen-Blutkristall	> 0,5	> 650	Rarität
Dunkelalbenkristall	0,001	2.500	Rarität	Kristallit (lebendig)	0,4	> 2.500	Rarität
Dunkelalbenohren	0,01	55	Sehr selten	Kristallit (tot)	0,4	400	Rarität
Elbenohren	0,01	55	Sehr selten	Toadie (ausgestopft)	1,1	340	Rarität
Elfenohren	0,01	55	Sehr selten	Boakafangzahn	0,2	160	Rarität
Feenflügel	0,1	1.100	Rarität	Boakazungenleder	3,2	280	Rarität
Großkopfschädel	2,0	130	Selten	Hundegebiss	var.	TP · 4	Häufig
Ialviöhren	0,01	55	Sehr selten	Alligator (ausgestopft)	var.	LE · 10	Sehr selten
Ialviischädel + Rückgrat	4,5	70	Selten	Bärenkette	var.	> 45	Selten
Kekluriauge (krist.)	0,001	65	Rarität	Büffelhorn	var.	> 30	Häufig
Kekluriauge (frisch)	0,001	15	Rarität	Eidechsenleder	var.	> 20	Häufig
Lemuryerdruse	0,01	> 1.000	Rarität	Elefantenstoßzahn	var.	> 100	Selten
Menschenschädel + Rückgrat	4,6	70	Selten	Flusspferdeckzahn	var.	> 30	Sehr selten
Nephidenhaut (gegerbt)	3,0	230	Sehr selten	Nashorn gemahlen als Potenzmittel	0,2	> 400	Rarität
Nephidenhaut (unbehandelt)	4,5	50	Sehr selten	Nashorn als Trinkhorn	var.	> 230	Rarität
Orkschädel samt Gebiss	2,9	160	Selten	Löwenfell	4,6	> 350	Sehr selten
Pedrusianer-Rüssel samt Zahnscheibe	1,2	> 450	Rarität	Löwenpranke/ Löwengebiss	var.	> 45	Sehr selten
Szothschädel samt Gebiss	2,1	> 120	Sehr selten	Löwe (ausgestopft)	var.	> 800	Rarität
Szothschuppen (goldfarben)	0,1	> 2.000	Rarität	Panther-/Pumafell	3,6	> 150	Selten
Trollhorn	0,3	> 2.500	Rarität	Pantherpranke/ Panthergebiss	var.	> 15	Selten
Worfinianer-Knochenverwachsung	0,05	> 60	Sehr selten	Panther/Puma (ausgestopft)	var.	> 400	Sehr selten
Zwergennase	0,001	> 250	Selten				

Fortsetzung: Tabelle e11: Preise: Trophäen

Trophäen von Tieren und anderen Bestien	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit	Trophäen von übernatürlichen Wesen	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit
Tigerfell	5,2	> 300	Rarität	Basilisk (ausgestopft)	var.	> 1.200	Rarität
Tigerpranke/ Tigergebiss	var.	> 65	Rarität	Chimäre (ausgestopft)	var.	> 300	Sehr selten
Tiger (ausgestopft)	var.	> 1.000	Rarität	Drachenteile	var.	> 6.000	Rarität
Tigerinnereien	0,2	> 200	Rarität	Dryadenkleid	0,4	> 2.000	Rarität
Raubvogel (ausgestopft)	var.	> 150	Häufig	gebannter Djinn	1,0	> 4.600	Rarität
Raubvogelkrallen	0,4	> 10	Häufig	Horn des Einhorns	var.	1.200/K	Rarität
Schlangenleder	var.	> 30	Häufig	Haar des Einhorns	0,001	50	Rarität
Schlangenfangzähne	0,1	> 15	Häufig	Eisriesenfingernagel	0,001	350	Rarität
Schlangensuppe	0,3	2	Häufig	Gargylzunge	0,6	> 800	Sehr selten
Wildschweinkopf	2,2	> 40	Häufig	Ghulzahn	var.	> 885	Rarität
Wildschwein (ausgestopft)	var.	> 120	Häufig	Golemkristall und Schriftrolle	0,1	> 380	Sehr selten
Wolfsgebiss	var.	> 60	Häufig	Gorgonenkopf	2,0	13.000	Rarität
Trophäen von Untoten	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit	Greifenschreibfeder	0,02	950	Sehr selten
Geist in der Flasche	0,8	2.500	Rarität	Harpyienschwanzfedern	0,01	120	Sehr selten
Ghoulischer Seelenstein	0,001	4.200	Rarität	Heinzelmännlein (ausgestopft)	0,6	330	Selten
Mumienband	0,1	3.000	Rarität	Hydrablut (1 Liter)	1,1	5.000	Rarität
Seelenvampirzahn	0,001	> 1.000	Rarität	Koboldauge	0,001	1.200	Rarität
Todlosenkristallkugel	0,4	15.000	Rarität	Mantikor (ausgestopft)	770	7.200	Rarität
Vampirzahn	0,001	LE · 10	Sehr selten	Minotaurenhorn	2,5	5.800	Rarität
Trophäen von Urwesen	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Verfügbarkeit	Nymphenleder	var.	2.200/m ²	Rarität
Dämonenschädel	var.	—	—	Ogerschädel	4,4	540	Sehr selten
Engelfedern	0,2	—	—	Rokschädel samt Schnabel	2,5	1.800	Rarität
				Satyrhorn	0,7	470	Rarität
				Sirenenstimme	0,001	7.200	Rarität
				Sphinxherz	0,01	unbek.	Rarität
				Paar Spukaugen	0,001	2.300	Sehr selten
				Gebiss eines Werwesens	var.	LE · 15	Sehr selten
				Wurmzahnscheibe	3,0	850/kg	Sehr selten
				Zerberus (ausgestopft)	210	6.800	Rarität
				Zyklopenauge	0,02	420	Selten

Tabelle e13.1: Kräuter - Verwendung

Pflanze	Vor- kommen	Eigenschaften allgemein	Eigenschaften/ Verwendungs- gebiet	Art der Anwen- dung	Lagerzeit frisch	Lagerzeit getrocknet	Lagerzeit Fertigprodukt	Preis/ Preis- klasse
Aigeunzset	Orota	Nahrungsmittel	appetitstillend	1 Frucht pro Mahlzeit	3 Monate	-	-	
Aigeunzset	Orota	Heilkunde Krank- heiten	Behandlung von Jokelhaut	Früchte verarbeitet (siehe Text)	3 Monate	-	-	
Aldobrandini	Orota	Steigerung	erleichtert Meditation (+5)	Tee aus getrockne- tem Kraut	2 Tage	12 Monate	12 Monate	
Alliante	Orota	Heilkunde Gifte	Gegenmittel Perpignan	Trank	4 Tage	6 Monate	14 Monate	
Amorpher	Orota	-	Imitation anderer Pflanzen	-	-	-	-	
B'fGäste	Orota	Aussehen	Schönheitsmittel	Trank	-	-	-	
Badeli	Orota	Heilkunde Krankheiten	gegen Hautkrankheiten und Verwundungen	Salbe	1 Monat	6 Monate	13 Monate	
Badeli	Orota	Aussehen	Bleichen der Haut	Salbe	1 Monat	6 Monate	13 Monate	
Badeli	Orota	Aussehen	Kräftigung und Bleichen des Haares	Haarwasser	1 Monat	6 Monate	24 Monate	
Baldrian	Orota	Heilkunde Psyche	Schlafförderung	Tee	5 Tage	1 Jahr	1 Jahr	
Baldrian	Orota	Heilkunde Psyche	Beruhigung bei Schock	Umschläge	1 Tag	-	-	
Bartrein	Orota	Heilkunde Krankheiten / Hygiene	gründliche Reinigung eines Zwergenbartes	Paste	½ Tag	-	2 Wochen	
Bömarill	L'Feüd	Heilkunde Krankheiten / Schutz	Hautschutz gegen Sonnenein- strahlung und Hitzeeinwirkung	Tee aus Blüten	2 Tage	6 Monate	6 Monate (Tee)	
Bragency	Orota	Nahrungsmittel	Sättigungsmittel für eine Woche	Verzehr gek. Früchte	5 Tage	-	-	
Bragency	Orota	„Gift“	Muskellähmung	Verzehr roher Früchte	5 Tage	-	-	
Bugredo	L'Feüd	Schutz	Schutz gegen Mücken und Stechinsekten	Öl	10 Tage	-	13 Monate	
Cirmansens	Orota	„Gift“	Verlangen nach... (siehe Text)	Pollen einatmen	-	-	-	
Colmardo	Orota	Heilkunde	Linderung bei Insektenstichen oder Verbrennungen	Salbe	5 Tage	13 Monate	13 Monate	
Colmardo	Orota	Hygiene	Sterilisation von Wasser	getrockneter Stiel	5 Tage	13 Monate	-	
Debbegge	Orota	Steigerung	Astralblick	1 Pilz verzehren	4 Tage	13 Monate	-	
Demrerga	L'Feüd	Steigerung	50 gAP für magiebegabte	Trank	4 Tage	3 Monate	26 Monate	
Elting								
Farawei	Orota	Steigerung	Erhöhung der geistigen Kreativität	feingehackte Wurzeln essen	3 Tage	6 Monate	-	
Farawei	Orota	„Gift“	Malus von 30 auf alle Wa- werte	feingehackte Wurzeln essen	7 Tage	18 Monate	-	
Felmrđ	Orota	„Gift“	vorübergehende Verdummung	Verzehr von Wurzeln/Blättern	3 Tage	6 Monate	-	
Friedens- bringer	Orota	Heilkunde Psyche	Überwinden von Schock- zuständen	Inhalation des Dampfes	-	-	2 Wochen	
Friedens- bringer	Orota	„Droge“	euphorischer Glückszustand (suchtfördernd!)	Tabak	-	-	2 Wochen	
Friehkoal	Orota	Steigerung	Verbesserung Stimme	Trank	4 Tage	5 Monate	18 Monate	
Eknök	Orota	„Droge“	Lachanfalle	Beeren	2 Tage	-	-	
Eknök	Orota	Heilkunde Wunden	Wundheilung	Blätterbrei/ -salbe	5 Tage	1 Monat	-	
Eknök	Orota	„Gift“	Verzehr kann tödlich sein	Pflanzenteile	2 Tage	1 Monat	-	
Gägerbflog	Orota	Steigerung	Steigerung körperlicher Fähigkeiten	Massageöl	2 Tage	-	17 Monate	
Gauste	Orota	„Gift“	Größenwahn	an den Stacheln stechen	-	-	-	
Gliddip	Orota	Nahrungsmittel	Bienennahrung für leckeren Honig	Honig	-	-	4 Jahre	
Gülden- woath	Orota	„Gift“	Verhindert Lügen	Frucht oder Saft	8 Tage	-	14 Monate	
Haga	Orota	Steigerung/ Regenerierung	Regenerierung von LE und Steigerung von kAP	Trank	4 Tage	6 Monate	18 Monate	
Hworx	Orota	Heilkunde / Steigerung	gesundheitsfördernd steigert kAP u. gAP	Tee	3 Tage	1 Jahr	-	
Ibis	L'Feüd	Schutz	löscht Körpergeruch	Paste	1 Tag	12 Monate	Paste: 3 Tage	
Idethou	L'Feüd	Steigerung	vertreibt Müdigkeit	Tee	-	-	8 Monate	

Fortsetzung: Tabelle e13.1: Kräuter - Verwendung

Pflanze	Vor- kommen	Eigenschaften allgemein	Eigenschaften/ Verwendungs- gebiet	Art der Anwen- dung	Lagerzeit frisch	Lagerzeit getrocknet	Lagerzeit Fertigprodukt	Preis/ Preis- klasse
Isertebe								
Jatingen								
Jilüch								
Jorpe	Orota	Nahrungsmittel	Gewürz		2 Tage	5 Jahre		
Jorpe	Orota	Steigerung	Charisma steigt		2 Tage	5 Jahre	Öl: 1 Jahr	
Kalandel	L'Feüd	Schutz	gegen Stechinsekten	Rauch	3 Tage	13 Monate		
Kalandel	L'Feüd	Heilkunde Krankheiten	gegen Fußpilz	Salbe	3 Tage	13 Monate	13 Monate	
Kalandel	L'Feüd	Holzschutzmittel	gegen Holzwurmbefall	Milch unter der Rinde	9 Tage	-	-	
Knarks	Orota	Regenerierung	Regeneration körperlicher Ausdauer	Tee	6 Tage	3 Monate	4 Monate	
Knarks	Orota	Regeneration	Regeneration geistiger Ausdauer	Salbe/ Brei	6 Tage	1 Monat	2 Monate	
Knarks	Orota	Schlaf	wirkt einschläfernd	Blütentee	4 Tage	3 Wochen	2 Monate	
Kr'wöärte	Orota	Heilkunde Wunden	Schmerzlinderung bei Wunden	Tinktur oder Salbe	6 Tage	6 Monate	13 Monate	
Kr'wöärte	Orota	Heilkunde Wunden	Schmerzlinderung bei Wunden	Tinktur oder Salbe	6 Tage	6 Monate	13 Monate	
Krik	Orota	Heilkunde Wunden	sofortiges Stillen einer Blutung	Pflanzensaft	1 Tag	-	-	
Krik	Orota	Heilkunde Krankheiten	sofortigs Stillen von Durchfall	Blütenschleim trinken	1 Tag	-	-	
Krik	Orota	Aussehen/ Charisma	glatte Haut	Blütenschleim als Gesichtsmaske	2 Tage	-	-	
Lafarmit	L'Feüd: Lönn	Nahrungsmittel	Süßungsmittel	getrocknete Schoten	7 Tage	10 Jahre	-	
Leppep	L'Feüd: Tyth Morr	Steigerung/ Regenerierung	Regeneration nach körperlicher Anstrengung	Brei essen	16 Tage	lange	14 Monate	
Lüden	Orota	Aussehen	schöne Fingernägel	Öl	5 Tage	13 Monate	1 Jahr	
Lüden	Orota	Steigerung Kampf	kräftige Vingarikrallen	Öl	5 Tage	13 Monate	1 Jahr	
Luokque	Orota	Heilkunde Gifte	Gegengift bei Schlangenbissen	Nüsse einnehmen	18 Mona- te	18 Monate	-	
Mekobt	Orota	Heilkunde Krankheiten	Auswirkungen von Krankheiten aufgehoben	Blätter einnehmen	3 Tage	5 Monate	-	
Mekobt	Orota	Heilkunde Gifte	Auswirkung von Giften halbiert	Blätter einnehmen	3 Tage	5 Monate	-	
Mettau	L'Feüd	Heilkunde Psyche	Behandlung von Depressionen, Angstzuständen, geistiger Anstrengung, Schockzuständen	Tee	16 Tage	18 Monate	18 Monate	
Mosage								
Mröätüv	Orota	Steigerung	verbessert Stimme	Rauchen	2 Tage	18 Monate	18 Monate	
Müngsten	Orota	Aussehen	Haarwuchsmittel	Mus/Paste	8 Tage	-	10 Tage	
Neboch	L'Feüd	Heilkunde Wunden	beugt Entzündungen von Verletzungen vor	Blätter erwärmt auflegen	5Tage	-	-	
Noboh	L'Feüd	Schutz	vertreibt Geister und Untote	Blüten in kochendes Wasser geben und Wasser verdampfen lassen	2 Tage	18 Monate	6 Stunden	
Noirenhief	Orota	Nahrungsmittel	Gewürz	Verzehr der Blätter/Triebe	4 Tage	12 Monate	-	
Noirenhief	Orota	Heilkunde Wunden	gegen innere Verletzungen	Verzehr der Blätter/Triebe	4 Tage	12 Monate	-	
Oaligs	Orota	Steigerung	Überwinden von Müdigkeit	Tee aus den Beeren	5 Tage	8 Jahre	-	
Overuh, grün, gelb	Orota	Regenerierung	Regenerierung kAP	Trank	8 Tage	-	2 Jahre	
Overuh, grün, gelb	Orota	Heilkunde Psyche	nervenberuhigend	Trank	8 Tage	-	2 Jahre	
Overuh, grün, gelb	Orota	Steigerung	verbessert Erinnerung	Trank	8 Tage	-	2 Jahre	
Overuh, rot	Orota	„Gift“	Sprachverdreher	Trank	8 Tage	-	2 Jahre	
Perpignan	Orota	„Gift“	Wahrheitsdroge	Blütenstaub	4 Tage	6 Monate	1 Jahr	
Pinerolo	Orota	Heilkunde / Alchemie	Grundstoff für Öl, desinfizieren	Öl	6 Tage	-	3 Jahre	
Plexi, hell- blau	Orota	Heilkunde Krankheiten	Stärkung nach Krankheit	Saft	6 Tage	-	6 Monate	
Plexi, gelb	Orota	Heilkunde Psyche	gute Laune	frische Beeren	6 Tage	-	-	

Fortsetzung: Tabelle e13.1: Kräuter - Verwendung

Pflanze	Vor- kommen	Eigenschaften allgemein	Eigenschaften/ Verwendungs- gebiet	Art der Anwen- dung	Lagerzeit frisch	Lagerzeit getrocknet	Lagerzeit Fertigprodukt	Preis/ Preis- klasse
Plexi, violett	Orota	Heilkunde Krankheiten	fiebersenkend	Wein	6 Tage	-	10 Jahre	
Plexi, grün	Orota	Nahrungsmittel	dekorativ	frische Beeren	6 Tage	-	-	
Plexi, türkis	Orota	Heilkunde Krankheiten	gegen Zahnschmerzen	Beeren	6 Tage	14 Monate	-	
Plexi, rot	Orota	Heilkunde Psyche	schlaffördernd, Schutz vor Alpträumen	Beeren	6 Tage	14 Monate	-	
Plexi, dunkelblau	Orota	Nahrungsmittel	lässt Flüssigkeit sprudeln	Beeren in Flüssigkeit	6 Tage	14 Monate	-	
Plexi, orange	Orota	Aussehen	gegen Augenringe	Salbe	6 Tage	14 Monate	15 Monate	
Plexi, pink	Orota	Heilkunde Krankheiten	gegen Sodbrennen	frische Beeren	6 Tage	-	-	
Powti	L'Feüd	Magieschutz	Schutz gegen Magie	Amulett				
Powti	L'Feüd	Nahrungsmittel	Geschmacksverstärker	Zugabe Speisen				
Quigenza	Orota	Heilkunde	Schmerzen lindern	Frucht roh od. gekocht	12 Tage	-	-	
Quigenza	Orota	Steigerung	erhöhtes Redebedürfnis	Frucht roh o. gekocht	12 Tage	-	-	
Quigenza	Orota	Steigerung	erhöhtes Redebedürfnis	Frucht roh o. gekocht	12 Tage	-	-	
Quigenza	Orota	Rauschmittel	siehe Text	siehe Text	12 Tage	16 Monate	-	
Reladamm	L'Feüd	Heilkunde	Salbengrundlage	Salbe	10 Tage	-	4 Jahre	
Reperdirme	L'Feüd	?	Wohlfühlen Menschenkenntnis sinkt siehe Text	Tee aus Blüten	4 Tage	17 Monate	-	
Rieljéde	Orota	Regeneration	siehe Text	Verzehr gek. Früchte	4 Tage	12 Monate	-	
Rote Wre- lau	Orota	Steigerung	belebend, steigert kAP und Kf	Trank	5 Tage	14 Monate	2 Jahre	
Schatten- kelch	L'Feüd, Kham- sati	Heilkunde Psyche, Droge	Potenzsteigernd	Wurzelpulver	-	-	10 Monate	
Schatten- kelch	L'Feüd, Kham- sati	Aussehen/ Charisma	Mundgeruch verschwindet	Blätterttee	-	-	15 Monate	
Schatten- kelch	L'Feüd, Kham- sati	Nahrungsmittel	stark Durst löschend	Blütentee	-	-	16 Monate	
Schliekontle	Orota	Gift	Wa -20, Kf -40, Wi -40	getr. Beeren essen	6 Tage	16 Monate	-	
Sollinger	L'Feüd, Süd	Steigerung	Nachtsicht	Augentropfen	6 Tage	-	8-13 Mona- te	
Stefjogd	Orota	„Gift“	erzeugt Juckreiz bei Zwergenbart	Pulver	6 Tage	12 Monate	-	
Tarascon	Orota	Heilkunde Wunden	Behandlung von Bisswunden	Blätter auflegen oder Salbe	2 Tage	6 Monate	1 Jahr	
Tnarb	Seloc	Meditation	Meditation +W6 für 10 Min.	Blätter				
Tnarb	Seloc	Meditation	Meditation +W3 für 5 Min.	Blätterttee				
Tnarb	Seloc	Meditation	Meditation +3W6 für 30 Min.	Konzentrat				
Udofer	Orota	Hilfsmittel	Erzeugen von Licht		4 Tage	8 Monate	-	
Verwattin								
Wächtef	L'Feüd	Regenerierung / Steigerung	steigert kAP und gAP (siehe Beschreibung)	Trank	5 Tage	13 Monate	1 Jahr	
Worringen	Orota	Nahrungsmittel	sättigt	Essen des behandelten Pilzes	1 Tag	-	8 Wochen	
Worringen	Orota	Magieschutz	Schutz gegen Magie	Essen des behandelten Pilzes	1 Tag	-	8 Wochen	
Worringen	Orota	„Gift“	Magenverstimmung und Hautausschläge	sieh Text	1 Tag	-	8 Wochen	
Worfins süßer Hauch	Orota	Schamanismus	Meditation der höchsten Stufe	Verbrennen der Kerne und Einat- men des Rauches	3 Monate	6 Monate	-	
Worfins süßer Hauch	Orota	Nahrungsmittel	2 Beeren sättigen einen Tag lang	Beeren	5 Tage	-	-	
Wrattle	L'Feüd	Steigerung	steigert Kf	Saft/Trank	16 Tage	-	7 Monate	
Xing Mars								
Yastunish								
Zagoon								

Tabelle e13.2: Kräuter - Sammelkalender

Pflanzennamen in Teil	Kontinent/ Land	Anspruch an Klima und Umgebung	Dauer der Suche [h]	Portionen	1 Ziolk	2 Klinbo	3 Sammrü	4 Glefröt	5 Trowla	6 Böstwe	7 Vebera	8 Crevü	9 Jund	10 Zensh	11 Rierge	12 Versoll	13 Crite
Aigeunzet	Orota	warm/mild; Wald	1W4	5W10						B	B	B		FX	FX		
Aldobrandini	Orota	warm, regenarm; Wiese, Feld, Wald	3W4	4W6						BX	BX	BX					
Alliante	Orota	warm, regenarm; Wiese, Feld, Wald	3W4	1W6				BX	BX	BX	BX	X	X				
Amorpher	Orota	überall	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Arnika	Orota	gemäßigtes Klima	3W6	1W4							B						
B'fGäste	Orota	Gebirge min. 2500 m hoch	sehr lange	eine					B				F				
Badeli	Orota	trocken; Hänge, Feldwege	1W6	1W6			X	BX	BX	B	B			X	X	X	
Baldrian	Orota	feucht	1W4	2W4				B	B	X	X	X	X	X	X		
Bartrein	Orota	sonnig; Wald, Wiese, Wegränder	2W6	2W6				BX	BX	BX	X	X					
Berkerkerpilz	Orota/ Nord	Losungsstellen von Bären	2W6	2W20								X	X	X	X		
Birke	Orota	fast überall	max. 1	-			B	B		F	F						
Bömarill	L'Feüd	Wiesen, Wegränder	2W4	4W10				B	BX	BX	BX	X	X				
Bragency	Orota	mild/kühl; Wald oder Feld	1W6	2W6 Früch- te					B	B	BX	X	X				
Brennessel	Orota	überall	1W3	4W20				B	B	B	B						
Bugredo	L'Feüd	überall	1W6	4W10	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Bur-Kaktus	Seloc	Ufer des Nakret	5W20	-													
Cirmansens	Orota	sonnig, trocken; Feld- und Wegränder, Waldlichtungen	6W6	1W6				P					P				
Colmardo	Orota	Wald: Baumstümpfe	2W6	a) 1W10 b) 2W10						X	X	X					
Debbegge	Orota	Wiesen- u. Wegränder	2W6	2W6								X	X	X	X		
Demrerga	L'Feüd	fast überall, Volllycantro	4W6	3W4				X	X	X	X	X	X	X	X		
Edelweiß	Orota	Gebirge	sehr lange	eine						B							
Eiche	Orota	bis 800 m, nicht zu trocken	1W3	-					B								
Eknök	Orota	feucht, gemäßigt warm	4W10	1W4				B	B	BX	X	X	X	FX	FX	X	
Elting																	
Farawei	Orota	sonnig, trocken	2W6	3W6						B	X	X	X	X	X		
Felmrđ	Orota	warm o. mild o. kühl	3W4	3W4			X	B	B	X	X	X	X	X			
Feuerdorn	Orota	Garten- und Heckenpflanze	1W4	-				B			F	F	F	F			
Fliegenpilz	Orota	feucht, Wald	2W4	6W6								X	X	X			
Friedens- bringer	Orota	feucht	*	-	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Friehkoal	Orota	heiß/warm; Schmarotzer an Laubbäumen	2W6	1W10				BX	BX	BX	X	X					
Gägerblfog	Orota	Wald	3W4	1W6			B	B			X	X	X				
Gauste	Orota	Buschwerk, Grasland	3W100	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Gliddip	Orota	Wald-, Feldränder	*	-	*	*	*	*	B*	B*	*	*	*	*	*	*	*
Granatapfel- strauch	Orota	feucht	3W6	1W% Früchte			B			FX	X	X	X				
Grauer																	
Sumfpling	Orota	Sumpf	5W6	1								X	X				
Güldenwoath	Orota	trocken, Ödland, Wüste	4W4	3W6			*	*					FX				
Haga	L'Feüd	Wiese, Heide, Moor	1W4	1W4			B	B					FX	FX	FX		
Hworx	Orota	trocken, warm	2W4	3W10						X							
Ibis	L'Feüd	Wasserpflanze: Fluss- ufer, Teiche, Gräben	2W4	1W4			X	X	X				X	X	X		
Idethou	L'Feüd	überall	1W6	2W20					BX	BX	X			X	X		
Isertebe																	
Jatingen																	
Jilüch																	
Jorpe	Orota		1W4	2W10				BX	BX	BX							

Fortsetzung: Tabelle e13.2: Kräuter - Sammelkalender

Pflanzennamen in Teil	Kontinent/ Land	Anspruch an Klima und Umgebung	Dauer der Suche [h]	Portionen	1 Ziolk	2 Klinbo	3 Sammrü	4 Glefröt	5 Trowla	6 Böstwe	7 Vebera	8 Crevü	9 Jund	10 Zensh	11 Rierge	12 Versoll	13 Crite
Kalandel	L'Feüd	Wald	3W4	3W10				B	BX	BX	X						
Kartoffel	Orota	wild: in gemäßigten Höhenlagen	5W10	2W10				B	B	B	B	BF X	FX	FX			
Knallerbse	Orota	bevorzugt trockene Steppengebiete	1W6	-			B	B	B	B	B	F	F	F	F	F	
Knarks	Orota	Nadelwälder	1W4	2W6	X	X	X	X	X	BX	BX	BX	X	X	X	X	X
Knochenblüte	Orota	*	3W6	2W10+10	*		*		*		*		*		*		*
Kr'wöarte	Orota		1W4	1W10			X	X	X	BX	BX	X	X	X	X	X	
Krik	Orota	Herbst/Frühjahr feucht, Sommer trocken	1W6	1W4	X	X	X	X	X	X	BX	X	X	X	X	X	X
Kubis-Ranke	Seloc	Dschungel	3W10	eine Ranke				X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Kürbis	Orota	*	5W20	ein Kürbis				B	B	B							
Lafarmit	L'Feüd, allgemein	Wald	5W10	3W10				B	B				FX				
Lafarmit (Lönn)	L'Feüd, Lönn	Wald	1W4	5W10				B	B				FX				
Leppep	L'Feüd: Tyth Morr	Tyth Morr	2W4	2W6				B	B			F	FX				
Liebesapfel- baum	Orota	gemäßigt	3W6	1W%				B				FX	X				
Lüden	Orota	Gebirge	1W4	Früchte für Öl für 12 Tage				B	BX	X	X						
Luokque	Orota	Mischwald	2W6	2W10			B	B				FX					
Mahagoni	Seloc	Dschungel	2W4	-	BF	BF	BF	BF	BF	BF	BF	BF	BF	BF	BF	BF	BF
Mekobt	Orota	schattig, feucht	2W4	1W4			X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Mettau	L'Feüd	trocken, sandig/ steinig	1W4	2W6				BX	BX								
Mistel	Orota	Halbschmarotzer Laub- u. Nadelbäume	1W3	3W6				B	B				F	F	F		
Mosage																	
Mröätuw	Orota		1W4	1W4 kg			BX	BX	BX	BX	BX	BX	BX		F	F	F
Müngsten	Orota	feucht, schattig	1W4	2W6				B	B			FX	FX				
Neboch	L'Feüd	Gebirge: karg, steinig, schattig	1W4	1W4			X	X	BX	BX	X	X	X	X	X	X	
Noboh	L'Feüd	sonnig: satte Wiese	1W6	1W% g				BX	BX	BX							
Noirenhiel	Orota	warm, regenreich	2W6	2W6			BX	X	X	X	X	X	X	X			
Oaligs	Orota	Gebirge	2W4	1W10				B		FX	FX	FX					
Olive	Orota	warm, küstennah	3W6	3W%		B			FX	X		B			FX	X	
Overuh	Orota	Wasserpflanze: Ge- wässer mit niedriger Fließgeschwindigkeit	3W4	2W4			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Perpignan	Orota	Sumpf, Moor	2W6	1W4				BX	BX	BX	BX	BX	BX				
Pinerolo	Orota	Laubwald	1W4	1W6			X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Plexi	Orota	überall, das reinste Unkraut	je Farbe 1W4	je 1W4				B	B	B				FX	FX	FX	
Powti	L'Feüd	Wald- u. Wegränder	1W4	3W6				BX	BX	BX	BX	X	X				
Quigenza	Orota	heiß, feucht	je 1W4+2	je 1W4				BX	BX	BX	BF	BF	FX	FX			
Reladamm	L'Feüd	Wiesen, Weiden, Waldlichtungen	1W4	2W6			X	BX	X	X	X	X	FX	X	X	X	
Reperdirme	L'Feüd	sonnig: steinig	1W6	1W6				BX	BX			F					
Rieljéde	Orota	schattig: waldnah	1W4	1W6					X	B	X	B					
Rose	Seloc	warm, gemäßigt	-	-					B	B	B	B	F	F			
Rote Wrelau	Orota		1W6	1W6			X	BX	BX	BF	BF	BF	FX	X	X	X	
Schattenkelch	L'Feüd/ Khamsati	feucht, Wald	4W6	1W4				X	BX	BX	BX	X	X				
Schlehdorn	Orota, Mitte	gemäßigt, sonnig	3W6	5W10	X			B			F				X	X	X
Schleierkraut	Orota	trocken, Gebirge oder Trockenmauern	5W6	-						B	B	B	BF	F			
Schliekontle	Orota	heiß, trocken; sandig	1W4	2W4						B		FX	FX				
Schlüssel- blume	Orota	Wald- u. Wegränder, Trockenwiesen	5W10	1W4				BX	BX		F						
Schnee- glöckchen	L'Feüd/ Khamsati	Gärten, Wald- u. Wegränder	2W6	1W4	B	B	F										
Sollinger	L'Feüd, Süden	Wald, Wiese	1W4	1W4				B	B	B		FX	FX	FX	FX		

Fortsetzung: Tabelle e13.2: Kräuter - Sammelkalender

Pflanzenname in Teil	Kontinent/ Land	Anspruch an Klima und Umgebung	Dauer der Suche [h]	Portionen	1 Ziölke	2 Klinbo	3 Sammrü	4 Glefröt	5 Trowla	6 Böstwe	7 Vebera	8 Crewü	9 Jund	10 Zensch	11 Rierge	12 Versoll	13 Crinte
Spinnenkraut	L'Feüd	Sumpfggebiet	3W6	-									B				
Stefjogd	Orota	sonnig, Wiese	1W6	1W4			BX	BX	BX	BX	BF X	BF X	F	F			
Sumpfdotter- blume	Orota	Sumpfggebiet	2W6	-					B	B	B						
Tarascon	Orota	Feld, Wald, Wegesrand	1W4	2W4			X	X	X	BX	BX	BX	BX	X	FX	F	
Tnarb	Orota	trocken	2W4	2W4		X	X	X	X	X	X	X	X				
Udofer	Orota	Gebirge: Kletterprobe!	1W4	2W4				B					FX				
Verwattin																	
Vierblattklee	Orota	versteckte Wiesen oder Waldlichtungen															
Wächtef	L'Feüd	Trockensavanne	1W4	1W4					B	B	B		FX	FX			
Walarisbaum	Tyth	Dschungel	5W10	*	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Tarroch																	
Walderdbeere	Orota	Wald	3W6	2W20 Früchte					B	BF X	BF X	BF X	FX				
Wasserlilie	Orota	stehendes Süßwasser	2W10	-				B			F	F					
Wicke	L'Feüd	gemäßigtes Klima	2W4	-							B	B					
Wilder	L'Feüd	Wildwiesen und Klostergärten	3W6	1W4					X	X	X	X	X	X			
Thymian																	
Wildrose	Orota	Gartenpflanze	2W4	1W6					B			FX	X	X			
Worfins süßer	Orota	dunkle Wälder, Ort eines Todes	3W10+10	1W20						B				FX			
Hauch				Früchte													
Worringen	Orota	Wald	1W4	1W6								X	X	X	X	X	X
Wrattle	L'Feüd	heiß, trocken, Ödland, Wüste	2W6	1W6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Xing Mars																	
Yastunish																	
Zagoon																	

Abkürzungsverzeichnis:

X = Sammelzeit

B = Blütezeit

P = Pollenflugzeit

F = Fruchtezeit (Erntezeit für reife Früchte)

* = siehe Beschreibung der Pflanze (**Kap. W-10 bis W-11.1**)

F Zaubertabellen

Tabelle f1: Zauberpater (für Gildenzauberer)

W%	Auswirkungen
1 – 40	Keine weiteren Auswirkungen
41 – 60	Der Zauberer kann die magischen Energien nicht fokussieren und verliert die Gewalt über sie. Sie entladen sich innerhalb des für den Zauber typischen Körperteils des Zauberers (Kopf bei Spruchzaubern, Hand bei Gestenzaubern, Kopf und Hand bei Rituszaubern). Am betroffenen Körperteil verliert der Zauberer die für den Zauber eingesetzten gAP geteilt durch 5 an Lebenspunkten. Hier wird mathematisch gerundet. Gegen solche Patzer schützen sich viele Zauberer durch entsprechende Zauberrüstung und Handschuhe (siehe magische Rüstungen im Kap. W-15.5).
61 – 80	Der Zauberer kann sich nicht richtig konzentrieren und wirkt in der Hektik einen anderen Zauber wie denjenigen, den er ausführen wollte. Der SL bestimmt aus dem Grimoire des Zauberers, welcher Zauber stattdessen gesprochen wurde. Der Zauberer verliert die entsprechenden gAP des Zaubers. Hat er nicht genügend geistige Ausdauer oder kennt er nur einen Zauber, so tritt die Auswirkung 41–60 in Kraft.
81 – 85	Der Zauberer vertauscht einige der magischen Kraftlinien, wodurch der eigentliche Effekt des Zaubers umgekehrt wird (Opfer wird gestärkt statt geschwächt, geheilt statt verwundet etc.). Die Stärke des Zaubers ändert sich durch den Patzer nicht. Lässt sich der Zauber nicht sinnvoll invertieren, so tritt automatisch die Auswirkung 41–60 in Kraft.
86 – 90	Der Zauberer zielt in der Hektik auf das falsche Opfer und trifft stattdessen eine befreundete Spielfigur. Dieses erleidet die volle Wirkung des Zaubers. Ist dieses nicht möglich, so tritt 41–60 in Kraft.
91 – 95	Der Zauberer öffnet ungewollt ein kleines Portal in die ersten beiden dunklen bzw. hellen Sphären (Chance: 50 zu 50 hell/dunkel). Der SL kann entscheiden, ob ein Wesen dieses Portal benutzt und in unmittelbarer Nähe des Zauberers erscheint (z.B. Dämonendiener, Seele usw.). Sollte diese Auswirkung nicht möglich sein, erleidet der Zauberer die Auswirkung 41–60.
96 – 99	Der Zauberer verzaubert sich selbst. Bei Bereichszaubern bildet der Zauberer den Mittelpunkt des Zielbereichs. War der Zauberer eh Ziel des Zaubers, so hat er Glück im Unglück. Bei Beherrschungszaubern auf ein anderes Ziel verliert der Zauberer für die Wirkungsdauer des Zaubers die Kontrolle über sich und wird dadurch handlungsunfähig. Lässt sich dieser Patzer nicht sinnvoll anwenden, so tritt die Auswirkung 41–60 ein.
100	Der Zauberer wird durch die magischen Auren von übernatürlichen Wesen oder magischen Gegenständen abgelenkt. Sämtliche Energie des Zaubers fließt in diese Gegenstände bzw. Wesen. Für jeden magischen Gegenstand innerhalb der Entfernung von 5 m um den Zauberer muss eine Stabilitätsprobe abgelegt werden. Würfelt der Besitzer mit dem W% über die eingesetzten gAP des Zauberers, wobei zu den gAP die Ausbrennwahrscheinlichkeit (AbW) des Gegenstandes hinzuzählt wird, so bleibt der Gegenstand heil. Liegt der Wurf unter gAP + AbW, so wurde der Gegenstand durch den Zauber zerstört oder unbrauchbar gemacht. Zu den magischen Gegenständen gehören übrigens auch Zauberstäbe, Grimoires, magische Roben, etc. pp. Übernatürliche Wesen verlieren durch den un gelenkten Energiestoß für gAP geteilt durch Lebensenergie Sekunden das Bewusstsein.

Tabellen f2: Zauber der Gildenmagie

Die Abkürzungen stehen für folgende Informationen:

SpS: Spruchstufe (**s. Kap. 5.2.5**)

gAP-Verlust: Kosten des Zaubers in gAP (**s. Kap. 5.2.7**)

Art: B = Blutmagie, S = Spruch, G = Geste, R = Ritus, M = Mentaler Zauber (**s. Kap. 5.2.10**)

Zd: Zauberdauer: Zeit in KR, die der Zauberer zum Ausführen des Zaubers benötigt (**s. Kap. 5.2.10**)

Rw: Reichweite: maximale Entfernung des Zaubersziels vom Zauberer

Wd: Wirkungsdauer: Zeitspanne, in der welcher Zauber Auswirkungen auf das Ziel hat

Wb: Wirkungsbereich: Zielobjekt des Zaubers

Beherrschungsmagie

Name des Zaubers	SpS	gAP-Verlust	Art	Zd [KR]	Rw	Wd	Wb
Al Haruns Rüstungsverbesserung	1–7	12 pro SpS	G	2	unmittelbar	1 Kampf	1 Rüstungsteil
Anna Allokams Liebreiz	1–7	15 pro SpS	R	15	unmittelbar	SpS Tage	1 Person
Crosos Lähmung	3	16 pro 10 min	G	1	Sichtweite	s. Kosten	1 Wesen
Crosos Schlafzauber	2	8 pro 10 min	G	1	Sichtweite	s. Kosten	1 Wesen
Crosos Weckruf	4	25+	G	1	unmittelbar	permanent	1 Wesen
Dents Philosophenglück	4	21	S	1	Blickkontakt	–	1 Wesen
Egoenz' Konfusion	4	15 pro KR	G	1	Sichtweite	s. Kosten	1 Wesen
Elfenblick	2	15 pro 6 h	S	1	Blickkontakt	s. Kosten	1 Wesen
Escadors Gedächtnisklau	5	10 pro h	R	6	Blickkontakt	s. Kosten	1 Gedächtnis
Gergumals Höllenpein	3	15	G	1	5 m	1W6 KR	1 Wesen
Grünbarts Beherrschung von Tieren	2	8 pro Befehl	S	1	Sichtweite	–	1 Tier
Helderdals Bremsklotz	3	30	G	1	Sichtweite	1W6 KR	1 Wesen
Kalimars Besänftigungszauber	3	15	G	1	Sichtweite	5 Min.	1 Wesen
Lady Bogreds Starker Arm	1–7	16 pro SpS	G	1	unmittelbar	10 Min.	1 Wesen
Manders Wahrheitszauber	5	20	S	1	Blickkontakt	1 Stunde	1 Wesen
Mayans Befehl	3	18	S	1	Hörweite	1 Min.	1 Person
Mayans Geas-Zauber	7	235	R	30	unmittelbar	s. Beschr.	1 Person
Retlops Exorzismus	1–7	s. Beschreibung	R	10	unmittelbar	permanent	1 Person
Swiwcofs magischer Tiefschlaf	3	12	G	1	unmittelbar	1 Stunde	1 Person
Swiwcofs Traum	4	16	R	25	1 km	1 Traum	1 Person
Szrohntnahks Antidepressivum	2	20	S	1	Blickkontakt	24 h	1 Wesen
Weiche, Leben!	1–7	7 pro SpS	S	1	SpS in m	3 KR	Lebewesen
Xanthors böses Starren	4	10	G	1	Blickkontakt	1 Stunde	1 Wesen
Xanthors große Panik	4	20	G	1	5 m Umkreis	10 Min.	1 Wesen
Xanthors kleiner Auftrag	4	12	G	1	unmittelbar	–	1 Person

Bewegungsmagie

Name des Zaubers	SpS	gAP-Verlust	Art	Zd [KR]	Rw	Wd	Wb
Astralsprung	3	25	R	16	–	–	eigene Person
Beschleunigte Telekinese	4	10 pro m/s	G	1	3 m	–	Sichtweite
Die Blockade des Kartof	3	10 pro min	G	1	10 m	–	3 m Kreis
Die schwebende Scheibe des Klingsor	3	30 je h + zus. Tragkraft	R	8	–	s. Kosten	–
Eelinas Finger	1	7	G	1	10 m	10 sec	Größe e. Handfläche
Elfenblitz	3	15	S	1	unmittelbar	5 Min.	1 Person
Gegenstandherbeirufung	1	15	R	5	10 m	1 Stunde	Gegenstand + Person
Jurigios Kurzstreckenteleportation	3	24	S	1	5 m	sofort	1 Person
Mareks kontrollierte Bewegung im entmaterialisierten Zustand	5	12 pro sec	S	1	–	–	eigene Person
Meab Em Pus Teleportationsruf	7	120 pro 100 km	S	1	–	sofort	vom Sehen her bekannte Person
Nekators Teleportationskreis	3	20	R	18	1 km	6 Stunden	eigene Person
Perents magischer Dietrich	2	2 – 10	G	1	unmittelbar	sofort	1 Schloss
Perents magisches Schloss	1–7	5 pro Tag und Stufe	R	2	unmittelbar	–	1 Schlüssel
Stors Bannkreis	1	5 pro min	G	1	10 m	–	3 m Kreis
Telekinese	4	1 · 50 g · sec	G	1	3m	–	Sichtweite
Teleportation	4	28 · # Pers. · km	R	3	–	sofort	–

Blutmagie

Name des Zaubers	SpS	gAP-Verlust	Art	Zd [KR]	Rw	Wd	Wb
Bluthund	2	120	B	20	–	–	1 Wesen
Blutfontäne	6	75	B	2	10 m Umkreis	–	Wesen i. Umkr.
Blutrüstung	4	35	B	15	bei Berührung	permanent	1 Person
Bluttransfusion	7	200	B	30	bei Berührung	permanent	Totes Wesen

Hellsichtmagie

Name des Zaubers	SpS	gAP-Verlust	Art	Zd [KR]	Rw	Wd	Wb
Adlerauge	2	4	S	1	unmittelbar	1 Stunde	1 Person
Bilibos Fallenblick	1	10 p. 10 sec	S	1	Sichtbereich	s. Kosten	Fallen im Sichtbereich
Bilibos Geheimtürenblick	1	8 p. 10 sec	S	1	Sichtbereich	s. Kosten	Geheimtüren im Sichtbereich
Gaznoks Gedankenblick	4	18	G	1	Blickkontakt	ab 20 sec	1 Person
Hernands Astralblick	3	10	G	1	5 m Umkreis	10 sec	eigene Person
Kasiphs Alarm	1	20	R	4	beliebig	6 Stunde	5 m ²
Kasiphs Siegel	1	15	S	1	–	1 Woche	1 Gegenstand
Lebensspur	5	20	S	1	–	1 Min.	Umkreis von 30 m
Luchsohr	2	4	S	1	unmittelbar	1 Stunde	1 Person
Modilanis Personenfinder	4	30 gAP	R	8	100 km	–	1 Person
Perents Wandblick	2	1 pro 20 cm	G	1	–	30 sec	–
Schauen entfernter Orte	5	15 pro km	R	4	–	30 sec	–
Soridos Empathie	5	15	M	1	2 m	30 sec	1 Person
Stormgards Landkarte	4–7	40+15 p. SpS	G	2	–	5 Min.	–
Trulions Echsensicht	4	24	S	1	unmittelbar	1 Stunde	1 Person
Trulions Sehen im Nebel	2	18+5 p. Min.	S	1	–	s. Kosten	eigene Person
Trulions Zwergensicht	3	12	S	1	unmittelbar	1 Stunde	1 Person
Wolfsnase	2	4	S	1	unmittelbar	1 Stunde	1 Person

Illusionsmagie

Name des Zaubers	SpS	gAP-Verlust	Art	Zd [KR]	Rw	Wd	Wb
Anos Augentrug	1–7	2 pro SpS & Betrachter	G	1	–	10 Min.	s. Kosten
Anos Bewegte Illusion	5	2 pro Betrachter	G	1	10 m Umkreis	s. Ausgangs-illusion	s. Kosten
Anos Geräuschillusion	1–7	2 pro SpS & Hörenden	G	1	–	10 Min.	s. Kosten
Anos Geruchs- und Geschmackstäuschung	1–7	2 pro SpS & Betrachter	G	1	–	10 Min.	s. Kosten
Anos Täuschung der Tastsinne	1–7	2 pro SpS & Betrachter	G	1	–	10 Min.	s. Kosten
Die Spiegelung des Gut van Dutts	4	30 pro Illusion & Minute	R	2	Sichtbereich	s. Kosten	eigene Person
Ennos illusorische Lähmung	1–7	10 pro SpS	G	1	SpS in Meter	SpS · 10 s	1 Person
Ettis Krids falsche Falle	3	10+	G	1	50 m	10 Min. +	–
Ettis Krids falsche Spur	4	30	R	4	2–3 km	1 Tag	–
Garboks Feuerwand	2	20 pro Stunde	S	1	Sichtbereich	s. Kosten	3·2·1 m
Garboks Illusionsbestie	7	7 pro KR & Betrachter	R	2	Sichtbereich	s. Kosten	s. Kosten
Garboks Illusionskrieger	5	5 pro KR & Betrachter	R	2	Sichtbereich	s. Kosten	s. Kosten
Garboks Pfeilhagel	4	25	S	1	Sichtbereich	sofort	begrenzter Ort
Lyranthias Illusion der Unsichtbarkeit	3	15 pro Minute	S	1	–	s. Kosten	eigene Person
Maihebs Illusion	1–7	8 pro SpS	G	1	10 m Umkreis	1 Stunde	–
Molins Skelett	1	18 pro Minute	G	1	Sichtbereich	s. Kosten	1 Person
Sofres Maskerade	3	20 pro Minute	G	1	–	s. Kosten	eigene Person
Sofres Stimmenimitator	2	15 pro Minute	S	1	–	s. Kosten	eigene Stimme
Vargantes Fernillusion	6	18 pro km & Minute	R	10	–	s. Kosten	–
Vargantes Geländeillusion	1–7	60+10·SpS	R	30	s. Beschreibung	30 Min.	–

Kampfmagie

Name des Zaubers	SpS	qAP-Verlust	Art	Zd [KR]	Rw	Wd	Wb
Al Haruns Eisenhaut	2	25+	G	1	3 m	15 KR+	1 Person
Al Haruns Steinschild	5	45	G	1	1 m	1 Kampf	–
Berolams Kriegsschrei	4	27	S	1	Hörweite	2 KR	alle Hörenden
Berolams reißender Hosengurt	3	21	S	1	unmittelbar	5 KR	1 Person mit Hose
Berolams unsichtbare Kleider	5	35	R	2	unmittelbar	7 KR	1 Person und Zuschauer
Firaks Blendung	1	8	G	1	5 m	3 KR	1 Wesen
Firaks Brandbombe	4	30	R	2	Wurfweite	s. Beschr.	2m×2m Quadrat
Firaks Feuerball	5	30	R	2	10 m	sofort	4 m Kreis
Firaks Flammenschwert	2	8 pro KR	G	1	unmittelbar	s. Kosten	eigene Metallwaffe
Firaks Kugelblitz	4	20	G	1	5 m	5 KR	alle die hinsehen
Gezieltes magisches Geschoss	3	24	G	1	5 m	sofort	1 Wesen
Hävticks Flammenangriff	5	12 pro Gegner	G	1	Sichtbereich	sofort	Wesen im Sichtbereich
Jurigios magischer Schild	3	12	G	1	5 m	1 KR	1 Person
Ka Tumsaws sicheres Auge	5	50	G	1	unmittelbar	2 KR	1 Geschoss
Magisches Geschoss	1	8	G	1	5 m	sofort	1 Wesen
Myrrdhins Geistesblitz	6	65	S	1	7 m Umkreis	–	Wesen im Umkreis
Rostrunts Knochenschwäche	5	45	G	1	bei Berührung	sofort	1 Lebewesen
Säkavis Metallhitze	3	7 pro KR	G	1	bei Berührung	s. Kosten	1 Metallwaffe
Uzaks Astralblitz	2	12	G	1	5 m	sofort	1 Astralwesen
Xanthors Todeswolke	7	55+25 p. KR	R	4	10 m	s. Kosten	Wesen in der Wolke

Kommunikationsmagie

Name des Zaubers	SpS	qAP-Verlust	Art	Zd [KR]	Rw	Wd	Wb
Balisewitschs Verständigung mit dem Unbelebten	3	30	S	1	unmittelbar	1 Frage	1 unbelebter Gegenstand
Balisewitschs Verständigung mit Pflanzen	3	20	S	1	unmittelbar	1 Frage	1 Pflanze
Balisewitschs Verständigung mit Tieren	3	10	S	1	unmittelbar	1 Frage	1 Tier
Ethephalos' Gespräch mit Tieren	4	3/6 pro Wort	M	1	50 m Umkreis	–	1 Tier
Ethephalos' magisches Gespräch	3	2/4 pro Wort	M	1	50 m Umkreis	–	1 Person
Ethephalos' stumme Botschaft	2	12	M	1	1 km	10 Worte	1 Person
Modilanis Hilferuf	5	21	M	1	100 km	3 Worte	1 Person
Stormgards Lauschangriff	2	12 pro Minute	S	1	20 m	s. Kosten	1 Gespräch
Stormgards Lesen von Fremdsprachen	4	10 + Gsg je 30 Wörter	S	1	unmittelbar	–	1 Text
Stormgards Schreiben von Fremdsprachen	4	10 + Gsg je 30 Wörter	S	1	unmittelbar	–	1 Text
Stormgards Verstehen von Fremdsprachen	4	10 + Gsg pro Minute	S	1	unmittelbar	s. Kosten	1 Sprache
Zuharads astrale Botschaft	3	5 pro Wort	M	1	unmittelbar	sofort	1 Person
Zuharads astrales Lesen	2	5 pro 10 s	M	1	Sichtfeld	s. Kosten	Schrift
Zzashi'dhai Ibn Alhus' Todesschrei	1	77	S	1	1000 km	sofort	alle Magier

Metamagie

Name des Zaubers	SpS	gAP-Verlust	Art	Zd [KR]	Rw	Wd	Wb
Chrostis Kristallverzauberung	SpS + 1	15 + Zauber	R	24	unmittelbar	beliebig	ein kristalliner Gegenstand / Zauber
Gildeons Antimagie	1–7	25 pro SpS	S	1	5 m Umkreis	1 Stunde	alle Zauber
Gildeons Gebietsentzauberung	1–7	50 pro SpS	R	3	5 m Umkreis	sofort	alle Zauber
Gildeons Magiedetektor	2	10	S	1	Sichtfeld (5 m)	1 Sekunde	–
Gildeons Schutz vor Magie	4	25	R	6	unmittelbar	1 Stunde	1 Person
Gildeons Zauberauflösung	–	5-fache des Zielzaubers	R	18	unmittelbar	sofort	ein Zauber
Händlers Magieespür	1	5	S	1	Sichtfeld (1 m)	1 Sekunde	–
Iluaks Kristallsalze	SpS	10 + Zauber	R	8	unmittelbar	beliebig	ein Kristall / Zauber
Jahn van Bawuls Kristallanalyse	–	s. Beschreibung	R	60	unmittelbar	sofort	ein verzauberter Kristall
Magisches Artefakt herstellen	7	50 + Zauber	R	33	unmittelbar	s. Beschr.	ein metallischer Gegenstand / Zauber
Natans Befreiung von einem Zauber	6	3-fache des Zielzaubers	R	12	unmittelbar	sofort	ein Zauber
Natans Hauch des Bösen	1	12	G	1	Sichtfeld	10 sec	–
Rebus Bestimmung der Herkunft der Magie	3	8	R	3	unmittelbar	sofort	1 Zauber bzw. magischer Gegenstand
Rebus gezielte Zauberzertrümmerung	SpS	s. Beschreibung	R	20	unmittelbar	sofort	ein Zauber
Rebus Magieanalyse	4	8	R	6	unmittelbar	sofort	1 Zauber bzw. magischer Gegenstand
Zauberkraftvereinigung	s. Bes.	> 4	R	2	unmittelbar	sofort	1 Zauber
Zauberschutz	5	50 pro SpS	R	8	unmittelbar	permanent	1 Zauber bzw. magischer Gegenstand
Zottelbarts Erkennen von Metallen	2	8 pro Metall (+ 15)	R	6	10 m	15 Min.	Metalle

Nekromantie

Name des Zaubers	SpS	gAP-Verlust	Art	Zd [KR]	Rw	Wd	Wb
Blimforts Schutzkreis	2	10 pro Minute	S	1	5 m Umkreis	s. Kosten	Untote
Einfache Elementarbeschwörung der Gilde des Feuers zu Nimoke	2	48	R	3	–	10 Min.	1 Elementarwesen
Große Elementarbeschwörung der Gilde des Feuers zu Nimoke	6	78	R	12	–	2 Min.	1 Großes Elementarwesen
Kalims Geisterbefragung	2	15 pro Minute	R	6	10 m Umkreis	s. Kosten	1 Geist
Kalims Geisterbeschwörung	3–7	ab 40	R	60	–	s. Beschr.	1 Geist
Larboraks finstere Beschwörung	7	150	R	2	–	10 KR	–
Larboraks niedere Beschwörung	5	50+35 p. Min.	R	24	–	s. Kosten	übernatürliches Wesen
Peritels Befragung eines Toten	7	70	R	180	–	10 Min.	1 Verstorbener
Peritels Kontakt mit der Totenwelt	5	30	R	60	–	max. 5 Min.	1 Verstorbener
Peritels Moment des Todes	2	18	R	6	unmittelbar	sofort	1 Leiche
Skelett beleben	4	> 9	R	4	unmittelbar	permanent	1 Skelett
Skelett kontrollieren	5	2 pro Stunde	R	2	beliebig	s. Kosten	1 belebtes Skelett
Untote erspüren	1	8	S	1	10 m Umkreis	sofort	Untote
Urwesen erspüren	7	34	S	1	1 km Umkreis	sofort	Urwesen
Zzashi'dhai Ibn Alhus' Totentanz	2	25 pro Skelett	R	6	unmittelbar	5 Min.	Skelette

Verwandlungsmagie

Name des Zaubers	SpS	qAP-Verlust	Art	Zd [KR]	Rw	Wd	Wb
Al Djabbars Wasseratmung	2	25	S	1	–	30 Min.	eigene Person
Al Djabbars Wasserweg	4	12 pro m	R	6	–	1 Min.	–
Alhosos Körperstarre	5	15	S	1	unmittelbar	1 Stunde	1 Lebewesen
Alhosos Todesstarre	5	40	R	10	–	< 2 Tage	eigene Person
Äustfrohsys Leim	4	18	G	1	unmittelbar	1 Stunde	1 Gegenstand
Bentlins Reinigung	1	8 pro kg	G	1	unmittelbar	permanent	s. Kosten
Die Körperentschlackung der Paluk-sea	4	10 pro Giftstufe	G	1	unmittelbar	sofort	–
Dölz Dampfhämmer	1	10	G	1	unmittelbar	10 Min.	1 stumpfe Waffe
Dostanjeks Bewahrungszauber	3	17	R	15	bB	7 Stunden	1 Gegenstand
Elfenspur	1	12 pro Wesen	S	1	unmittelbar	1 Stunde	s. Kosten
Entmaterialisierung	5	18 pro s	G	1	–	s. Kosten	eigene Person
Ergets vergrößerte Ausdauer	1	> 1	S	1	unmittelbar	2 Min.	1 Person
Feranosias Eiswand	3	35	G	1	unmittelbar	ca. 1 h	–
Feranosias Eisenwand	4	55	G	1	unmittelbar	1 Stunde	–
Feranosias Materialwandlung	3	16	R	28	unmittelbar	5 Min.	1 Gegenstand
Ferros Rostbehandlung	3	s. Beschr.	R	16	unmittelbar	permanent	1 Metallgegenstand
Firaks brennender Gegenstand	2	18	G	1	unmittelbar	1 Stunde	1 Gegenstand < 3 m ²
Firaks Feuerfalle	6	45	R	12	–	permanent	s. Beschreibung
Firaks Feuerfunke	1	8	G	1	3 m Umkreis	–	–
Firaks Feuerschutz	3	20 pro Person	G	1	unmittelbar	5 Min.	s. Kosten
Fulgorns Feuerverstärker	3	s. Beschr.	G	1	unmittelbar	1 Stunde	Flamme
Fultus Schlangenkörper	4	24	G	1	–	4 Min.	eigene Person
Fultus Tiergestalt	5	15 · Größe[m]	R	6	–	10 Min.	eigene Person
Fultus Tierschrumpfung	5	33	R	5	unmittelbar	10 Min.	1 Tier
Füxycs Helligkeit	2	6	S	1	–	10 Min.	4 m Umkreis
Füxycs Lichtermeer	3	16	S	1	10×10 m	3 Min.	alle Sehenden
Füxycs Lichtgestalt	1	12	S	1	Sichtweite	5 KR	eigene Person
Grünbarts Nebel	5	30	S	1	–	5 Min.	10 m Umkreis
Grünbarts Regenguß	5	16 pro 5 min	S	1	–	s. Kosten	1 km Umkreis
Grünbarts Sturm	5	12 pro 5 min	S	1	–	s. Kosten	–
Grünbarts Sturmbanner	6	50	S	1	–	sofort	1 Sturm
Kalims Erschaffung eines Golems	7	100	R	18	–	permanent	1 Golem
Liúfômës Härte	6	20	G	1	3 Meter	10 Min.	1000 cm ³
Liúfômës Leichtigkeit	1	10	G	1	unmittelbar	1 Stunde	1 Gegenstand
Liúfômës Schmelze	6	20	G	1	3 Meter	10 Min.	1000 cm ³
Liúfômës Schwere	2	15	G	1	unmittelbar	1 Stunde	1 Gegenstand
Mauerzertrümmerung	4	ab 30 pro m ³	R	10	2 Meter	sofort	s. Kosten
Nafets Ekcolks Stille	2	6 pro m Umkreis	S	1	–	5 Min.	s. Kosten
Niripsas magische Kur	3	5 pro Stufe der Krankheit und Tag	S	1	unmittelbar	s. Kosten	1 Person
Palukseas magische Wundsalbe	2	3 pro LE	R	2	unmittelbar	sofort	1 Wunde
Pflanzenwandlung	2–4	> 10	R	12	unmittelbar	permanent	1 Pflanze
Quawis Fäulnis	1	8	S	1	unmittelbar	permanent	Nahrung
Quawis Pflanzenverdorren	2	14	S	1	unmittelbar	flexibel	1 Pflanze
Resamos Waffenzetrümmerung	4	s. Beschreibung	G	1	10 m	sofort	1 Waffe
Schmiedes scharfe Schneide	2	30	G	1	unmittelbar	1 Stunde	1 Waffe
Schmiedes Unzerbrechlichkeit	1	15	G	1	unmittelbar	10 Min.	1 Waffe
Wenabaris' Sauklaue	1	5	G	1	unmittelbar	1 Woche	1 Text
Wenabaris' Unsichtbarkeitszauber	3	17	G	1	unmittelbar	10 Min.	eigene Person
Woorgs Alterungszauber	3	beliebig	R	8	unmittelbar	sofort	1 Gegenstand
Woorgs Entmaterialisierung	4	4 pro kg und min	R	12	unmittelbar	s. Kosten	1 Gegenstand oder Lebewesen
Woorgs ewige Entmaterialisierung	6	77	R	16	unmittelbar	permanent	1 Gegenstand
Woorgs Rostfinger	2	8	G	1	unmittelbar	1 Stunde	1 Gegenstand (Metall)
Woorgs Verfall des Körpers	6	50	R	5	unmittelbar	> 1 Woche	1 Person
Zlempirs Dunkelheit	2	4 pro m Umkreis	S	1	–	10 Min.	s. Kosten

Tabelle f3: Magische Handlungen des Druiden

Name der Handlung	Katalysator	gAP-Verlust	Wd	Rw
Beherrschung von Pflanzen	Blüte der zu bezaubernden Pflanze	30	5 Min.	5 m
Beherrschung von Tieren	Haar/Feder/Schuppe des zu bezaubernden Tieres	50	5 Min.	5 m
Blättersturm	Laub beliebiger Bäume	2	KR	10 m
Blitze schleudern	Herz eines Zitteraales	Stufe	0,1 Sekunden	200 m
Chamäleonhaut	Haut eines Chamäleons	5	5 Min.	selbst
Druidenholz	Samen des bestimmten Holzes	12	2 Stunden	B
Erntesege	Handvoll Mist	1	1 Jahr	10 qm
Explosion	Kerne des Granatapfels	5	3 Sekunden	2 m
Fernblick	Adlerauge	8	1 Minute	1 km
Fesseln	Wurzel einer Kubis-Ranke	6	1 Minute	Wurf
Flammenkreis	Augen eines Feuersalamanders	2	5 Min.	selbst
Fressgier	Kuckucksei	8	10 Min.	Wurf
Gestalt wandeln	Verpuppter Schmetterling	22	Stufe·5 Min.	selbst
Hauch des Sommers	Eckzahn eines Zerberus	5	10 Min.	15 m
Hauch des Winters	Eckzahn eines Schneewolfes	5	10 Min.	15 m
Hitzeschutz	Haut eines Feuersalamanders	10	5 Min.	selbst
Hören von Fernem	Ohr eines Luchses	22	10 Min.	s. Zauber
Illusionen erkennen	Sporen des Fliegenpilzes	5	6 KR	Kreis
Insektenschwarm	Königin des Insektenvolkes	20	10 Min.	50 m
Jucken	Frucht der Wildrose	15	5 KR	4 m
Kälteschutz	Fell eines Schneehasen	10	5 Min.	selbst
Kleber	10g Bienenhonig	12	1 Tag	bB
Kommunikation mit Pflanzen	Blüte der Pflanzenart	50	3 Min.	2 m
Kommunikation mit Tieren	Haar/Feder/Schuppe der Tierart	s. Beschreibung	3 Min.	2 m
Kräutersegen	Getrocknete Kräuter	11	ewig	bB
Lebewesen erspüren	Kopf einer Fledermaus	5	10 s	30 m
Lichtkreis	Glühwürmchen	2	10 Min.	15 m
Mahlzeit	Verschiedene Pflanzenreste	28	ewig	bB
Nahrung erkennen	Zu untersuchende Nahrung	2	ewig	bB
Ruf des Einhorns	Haar aus dem Schweif eines Einhorns	50	1 Tag	abgel. Ort
Schattenkämpfer	Wilder Thymian	s. Beschreibung	1 KR	8 m
Schild	Zerriebener Panzer einer Sumpfschildkröte	3	10 KR	3 m
Schlangenbann	Kopf einer Kobra	10	5 Min.	1 m
Schmerz lindern	Weidenrinde	5	½ Tag	bB
Schmücken	Blüte einer Rose	10	1 Stunde	bB
Seil	Stück einer Liane	1/m	30 Min.	bB
Spinnennetz	Tarantel	35	5 Min.	5 m
Sprung	Grashüpfer	14	1 Minute	selbst
Spuren verwischen	Ast einer Eberesche	13	20 Min.	bB
Stärken	Kralle eines Grizzly-Bären	7	1 Stunde	bB
Sumpf	Zerpulverte Sumpfdotterblume	49	5 Min.	10 m
Rindenhaut	Eichenrinde	3	1 KR	selbst
Rundumsicht	Eintagsfliege	20	10 Min.	selbst
Über Eis und Schnee gehen	Krallen eines Eisbären	6	5 Min.	selbst
Über Wasser wandeln	Wasserläufer	15	5 Min.	selbst
Unter Wasser atmen	Beliebiger lebendiger Fisch	2	1 Minute	selbst
Verführen	Liebesapfel	25	1 Tag	selbst
Vergiften	Kopf der schwarzen Mamba	25	s. Zauber	10 m
Verlangsamen	Schnecke	8	10 KR	10 m

Fortsetzung Tabelle f5: Magische Handlungen des Druiden

Name der Handlung	Katalysator	gAP-Verlust	Wd	Rw
Verständigung stören	Schwanzfedern einer Harpyie	20	sofort	50 m
Versteinern	Schlange von Haupt einer Meduse	75	sofort	25 m
Weitsprung	Froschschenkel	10	5 Min.	selbst

Die oben stehende Tabelle ist für den schnellen Überblick der gängigsten Druidenzauber gedacht. Unter gAP-Verlust ist der Verlust an geistiger Ausdauer gemeint, der bei einmaliger Ausführung einer magischen Handlung auftritt. Manche Handlungen können in ihrer Dauer verlängert werden. Wie hoch der Verlust bei einer solchen Verlängerung der Handlung ist, muss jeweils den einzelnen Beschreibungen der Handlung entnommen werden. Unter Handlungsdauer ist eine Zeit angegeben, die bedeutet, wie lange solch eine Handlung wirkt. Das Ausführen einer Handlung dauert in der Regel eine Kampfrunde. Die Reichweite gibt an, in welcher maximalen Entfernung die Handlung noch wirkt. „B“ bedeutet, dass das Ziel vom Druiden berührt werden muss, „selbst“ meint, dass die Handlung nur auf den Druiden selbst angewendet werden kann.

Tabellen f4: Flüche der Hexe/des Hexers

Luftflüche

Name des Fluchs	Kf-Probe	gAP-Verlust	Rw	Wb	Wd	Md
Ritt auf dem Besen: Ritt	+0	3 pro km	–	selbst	–	3 s
Ritt auf dem Besen: Rückkehr	2 Proben	6 pro km	20 km	Besen	–	3 s
Windraub	+6	6 pro Wesen	–	Sichtweite	30 s	1 s
Sturmwind	+12	12	–	30 m Kegel	3 min	18 s
Atemnot	+18	15 pro Wesen	12 m	1 Wesen	Ko·2 s	6 s
Windmeisterschaft	+30	18	–	4 km Umkreis	1 h	15 s
Wirbelwind	+36	24	–	3–12 m Umkreis	3 min	30 s

Erdflüche

Name des Fluchs	Kf-Probe	gAP-Verlust	Rw	Wb	Wd	Md
Felsblock	+9	6	6 m	3·3·3 m	6 h	6 s
Erdenritt	+15	12	–	1 m Umkreis	1 h	30 s
Erdbeben	+18	15	–	600 m Umkreis	1 h	60 s
Gesteinswandel	+24	18	–	ein Stein	24 h	60 s
Brückenschlag	+30	24	–	300 m	3 h	6 min
Versteinern	+42	36	bB	1 Wesen	–	1 s

Wasserflüche

Name des Fluchs	Kf-Probe	gAP-Verlust	Rw	Wb	Wd	Md
Wassermeisterschaft	+6	6	–	1 Objekt o. Wesen	1 h	18 s
Nebel	+12	9	–	66 m Umkreis	6 min	30 s
Wasserwandlung	+15	12	5 m	variabel	–	15 s
Wasserstrahl	+18	18	5 m	–	60 s	15 s
Hagel	+24	24	99 m	30 m Umkreis	2 min	30 s
Vereisen	+36	30	bB	1 Wesen	–	1 s

Feuerflüche

Name des Fluchs	Kf-Probe	gAP-Verlust	Rw	Wb	Wd	Md
Feuerschutz	+12	9	–	selbst	3 min	3 s
Feuermeisterschaft	+15	12	30 m	3 m Kreis	3 min	18 s
Flammenkreis	+24	18	–	3 – 9 m Umkreis	30 min	15 s
Hexenfeuer	+30	24	30 m	–	150 s	9 s
Feuerregen	+36	30	100 m	60 m Kreis	60 s	30 s
Explosion	+48	42	Kk/3 m	8 m Kreis	–	1 s

Lebensflüche

Name des Fluchs	Kf-Probe	gAP-Verlust	Rw	Wb	Wd	Md
Heilen	+0	s. Beschreibung	bB	1 Wesen	–	15 s
Erkennen von Leben	+12	9	–	30 m Umkreis	120 s	30 s
Grüne Hand	+18	12	bB	–	120 s	18 s
Gefährtegang	+30	30	–	selbst	–	30 s
Liebesfluch	+42	36	–	1 Wesen	–	1 h
Macht über Lebewesen	+60	alle	15 m	1 Wesen	–	30 s

Todesflüche

Name des Fluchs	Kf-Probe	gAP-Verlust	Rw	Wb	Wd	Md
Bannen des Todes	+24	alle	–	selbst	–	6 h
Totentanz	+30	24 bzw. 30	–	1 Wesen	–	1 h
Pestklaue	+36	30	bB	1 Wesen	–	60 s
Todesfluch	+42	12+3:SP	30 m	1 Wesen	–	15 s
Macht über Leben	+48	s. Beschreibung	6 m	1 Wesen	9 s	9 s
Wiederbelebung	+54	s. Beschreibung	bB	1 Wesen	–	30 min

Tabelle f5: Rituale der Schamanen

<i>Name</i>	<i>gAP-Verlust</i>	<i>Kf-Probe</i>	<i>Wd</i>	<i>Rw</i>	<i>Art</i>	<i>Schamane</i>
Astralblick	5	+0	10 s	Sichtweite	G	alle
Astralgang	15	+0	beliebig	beliebig	K	alle
Astralsuche	10	+0	–	–	G	alle
Totemsprache	15	+5	10 min	selbst	G	alle
Borgen	35	+20	1 h	im Kreis	K	alle
Diener des Windes	50	+25	1 h	–	K	alle
Totemverwandlung	25	+20	1 h	selbst	K	alle
Wundheilung	2 pro LE	+5 pro LE	–	im Kreis	K	Bär
Vergiftung aufheben	15 + 10·Giftstufe	+10 pro Giftstufe	–	im Kreis	K	Bär
Krankheit heilen	> 15	je nach Krankheit	–	im Kreis	K	Bär
Knochenbrüche heilen	> 20	je nach Bruch	–	im Kreis	K	Bär
Schock aufheben	15	+0	–	im Kreis	K	Bär
Angstzustände beenden	25	+25	–	im Kreis	K	Bär
Koma aufheben	35	+50	–	im Kreis	K	Bär
Stark wie ein Büffel	30	+0	2 h	selbst	K	Büffel
Ruf der Büffel	40	+2 pro Tier	3 min	10 km Umkreis	K	Büffel
Magischer Sinn	35	+25	–	im Kreis	K	Büffel
Wittern von Gefahr	45	+10	15 min	50 m Umkreis	G	Büffel
Sehen der Zukunft	60	+40	–	selbst	K	Büffel
Katzenauge	5	+0	2 h	selbst	K	Katze
Freier Fall	15	+0/+20	20 min	selbst	G	Katze
Gegenstand verschwinden lassen	10	+0	ein Tag	unmittelbar	G	Katze
Verborgenes entdecken	20	+20	2 h	Sichtbereich	K	Katze
Schleichgang	15	+0	1 h	selbst	K	Katze
Ruf der Hunde	20	+2 pro Hund	10 min	Umgebung	K	Hund
Magische Barriere	s. Beschreibung	+0	5 min	5 m Halbkugel	G	Hund
Ritualstörung	15	+0	10 min	Umgebung	G	Hund
Apportierung	35	+0	5 min	Sichtbereich	G	Hund
Geisterhund	20	+0	5 min / 5 KR	–	K	Hund
Tollwut	15	+0	10 KR	selbst	K	Hund
Adlerauge	5	+0	2 h (am Tag)	selbst	K	Adler
Fliegen wie ein Adler	20	+0	5 min (am Tag)	selbst	K	Adler
Stolz des Adlers	25	+0	1 h	selbst	K	Adler
Adlerkrallen	18	+20	ein Kampf	selbst	K	Adler
Adlerschrei	ab 15	+10	–	Hörweite	G	Adler
Adlerhorst	35	+25	eine Nacht	im Kreis	K	Adler
Erstarren	15	+0	beliebig	selbst	G	Alligator
Alligatorhaut	20	+20	ein Kampf	selbst	K	Alligator
Tauchen	35	+30	1 h	selbst	G	Alligator
Schlag des Schwanzes	30	+40	ein Kampf	selbst	K	Alligator
Alligatorkraft	15 pro Person	+0	30 min	im Kreis	K	Alligator
Alligatorbiss	45	+40	4 min	selbst	K	Alligator
Eulenaugen	5	+0	2 h	selbst	K	Eule
Hören wie eine Eule	15	+0	1 h (nachts)	selbst	K	Eule
Fliegen wie eine Eule	20	+0	5 min (nachts)	selbst	K	Eule
Rundumblick	25	+20	2 h	selbst	G	Eule
Sonar	25	+10	30 min	selbst	K	Eule

Fortsetzung Tabelle f5: Rituale der Schamanen

<i>Name</i>	<i>gAP-Verlust</i>	<i>Kf-Probe</i>	<i>Wd</i>	<i>Rw</i>	<i>Art</i>	<i>Schamane</i>
Ruf der Ratten	20	+1 pro Ratte	10 min	Umkreis	K	Ratte
Bringer der Pest	15	+0	20 min	selbst	K	Ratte
Grau wie die Nacht	25	+25	15 min	selbst	G	Ratte
Rattenloch	40	+20	5 min	bB	K	Ratte
Anpassung	10 pro h	+0	s. Kosten	im Kreis	K	Ratte
Grenzenlose Sauberkeit	30	+5 pro Objekt	–	im Kreis	K	Waschbär
Fallen entdecken	25	+0	–	Sichtbereich	G	Waschbär
Fallen entschärfen	50	+40	–	im Kreis	K	Waschbär
Schnelligkeit	50	+0	1 h	selbst	G	Waschbär
Kampflust	25	+0	ein Kampf	selbst	K	Waschbär
Ruf der Raben	20	+1 pro Rabe	10 min	Umkreis	K	Rabe
Fliegen wie ein Rabe	20	+0	5 min	selbst	K	Rabe
Verkleidung	15	+0	4 h	–	K	Rabe
Verwandlung	25	+0	4 h	–	K	Rabe
Klauen wie ein Rabe	35	+0	–	10 km	K	Rabe
Körperteilregeneration	> 40	+50	–	selbst	K	Eidechse
Zunge	40	+0	2 min	3 m	G	Eidechse
Unsichtbarkeit	45	+30	15 min	selbst	K	Eidechse
Sonnenbad	0	+0	max. einmal pro Tag	selbst	K	Eidechse
Amphibie	15	+0	1 h	selbst	K	Eidechse
Hypnose	35	+0	ein Tag	Sichtweite	G	Schlange
Schlangenbann	40	+Wi (Opfer)	1 min	Blickkontakt	G	Schlange
Schlangengift heilen	25	+10 pro Giftstufe	–	im Kreis	K	Schlange
Vergiften	25 + 10·Giftstufe	+0	ein Kampf	bB	K	Schlange
Schlängeln	20	+25	3 min	selbst	K	Schlange
Ruf der Fledermäuse	20	+1 pro Fledermaus	10 min	Umkreis	K	Fledermaus
Fliegen wie eine Fledermaus	20	+0	5 min	selbst	K	Fledermaus
Blutdurst	15 pro Person	+10 pro Person	5 min	im Kreis	K	Fledermaus
Echolot	8	+0	3 min	selbst	G	Fledermaus
Fledermaus-schwingenmantel	38	+35	10 min	selbst	K	Fledermaus
Anbetung des Mondes	25	+0	10 min	Hörweite	K	Wolf
Ruf der Wölfe	20	+2 pro Wolf	10 min	Umgebung	K	Wolf
Schutz des Rudels	40	+0	1 h	im Kreis	K	Wolf
Fangbiss	50	+30	nach Treffer	nach Treffer	G	Wolf
Augen des Wolfes	20	+0	1 h	selbst	K	Wolf

Unter Art des Rituals ist G=geistig und K=körperlich gemeint. Die Kf-Probe muss um den bei „Kf-Probe“ stehenden Wert erschwert werden.

Tabelle f6: Die Runen der Thaumaturgen:

Osla-Runen

<i>Osla-Runen</i>	<i>Fi-Probe</i>	<i>Osla-Runen</i>	<i>Fi-Probe</i>	<i>Osla-Runen</i>	<i>Fi-Probe</i>
Humanoide	+30	Minerale	+30	Gegenstand	+15
Tiere	+30	Rasse	+15	Metall	+15
Pflanzen	+30	Klasse	+15	Holz	+15
Elemente	+30	Beruf	+15	Mineral	+15
Gegenstände	+30	Tier	+15	Rune	+15
Metalle	+30	Pflanze	+15		
Hölzer	+30	Element	+15		

Vejla-Runen

<i>Vejla-Runen</i>	<i>Vejla-Runen</i>	<i>Vejla-Runen</i>	<i>Vejla-Runen</i>	<i>Vejla-Runen</i>	<i>Vejla-Runen</i>
Antipathie	Fliegen	Geschmack	Nicht	Vergessen	Wachen
Durchsichtig- keit	Fühlen	Heilung	Öffnen	Vergrößern	
Essen	Furcht	Lange	Schlaf	Verkleinern	
Fallen	Gehen	Laufen	Schließen	Verletzung	
Farbe	Geruch	Mut	Sympathie	Viel	

Tabelle f7: Worte der Macht des Nomagikers:

<i>Wort der Macht</i>	<i>gAP-Verlust</i>	<i>Wort der Macht</i>	<i>gAP-Verlust</i>	<i>Wort der Macht</i>	<i>gAP-Verlust</i>
Altere	5 pro sec	Lies	1 pro Wort	Trink	25
Bekämpfe	23 pro KR	Musiziere	3 pro min	Unterstütze	5 pro min
Bleibe	15 pro min	Nimm	15	Verstehe	2 pro Wort
Erhole	1 pro kAP	Öffne	45	Wache	14 pro h
Fliege	1 pro kg (je 10 m)	Renne	75 pro h	Widerstehe	6 pro Punkt RS
Gehe	45 pro h	Schlafe	15 pro 10 sec	Zerbreche	8 pro LE
Heile	8 pro LE	Schreib	1 pro Wort	Viel	Kosten · 2
Hole	85 pro h	Steigere	3 pro Punkt	Wenig	Kosten ÷ 2
Iß	25	Suche	65 pro h	Nicht	Kosten bleiben

Tabellen f8: Die Zaubерlieder des Bardens:

Negative Emotionen

<i>Das Lied...</i>	<i>Kf-Probe</i>	<i>gAP-Verlust</i>	<i>Wd</i>	<i>Das Lied...</i>	<i>Kf-Probe</i>	<i>gAP-Verlust</i>	<i>Wd</i>
der Angst	+15	30	5 KR	der Scham	+20	30	10 KR
der Depression	+15	20	5 KR	der Sinnlosigkeit	+24	40	14 KR
der Einsamkeit	+17	20	10 KR	der Trauer	+10	15	20 KR
des Ekels	+20	35	10 KR	der Wut	+13	15	3 KR
der Furcht	+20	35	10 KR	des Zorns	+15	20	5 KR
des Hasses	+15	25	5 KR				

Positive Emotionen

<i>Das Lied...</i>	<i>Kf-Probe</i>	<i>gAP-Verlust</i>	<i>Wd</i>	<i>Das Lied...</i>	<i>Kf-Probe</i>	<i>gAP-Verlust</i>	<i>Wd</i>
der Freude	+15	15	5 KR	der Kampfeswut	+20	30	10 KR
der Geborgen- heit	+0	10	1 Nacht	der Liebe	+15	20	5 KR
des Glücks	+0	20	1 Aktion	der Sinnlichkeit	+10	25	20 KR
der Interesse	+20	25	10 KR	der Tapferkeit	+17	15	7 KR

Tabellen f9: Die Wunder der Götter:

1. Wunderzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Entdecken von Gift	Gottvertrauen	Kleine Wundheilung	Segen
Entdecken von Lebewesen	Herstellen von Elementen	Nahrungswunder	Verschmelzung mehrerer Wunder
Entdecken von Magie	Immunität gegen Kälte/Hitze	Schutz vor Illusionen	Wundersame Helligkeit

2. Wunderzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Astrale Strukturen sehen	Göttlicher Schutz	Nebel	Sprachen verstehen
Botschaft	Göttliche Stille	Regeneration	Spuren von Magie entdecken
Entdecken von Urwesen	Heilige Waffe	Schutz vor Frevel	
Fallen entdecken	Heilige Rüstung	Schutz vor Gildenzauberei	
Gegengift	Lähmung	Sonnenhitze oder Eiskälte	

3. Wunderzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Artefakt zerstören	Göttliches Heilen von Gebrechen	Himmlicher Segen	Zauberspiegel
Gegenstand wiederfinden	Göttliche Hilfe	Sonnenlicht	
Göttlicher Feuerschutz	Göttlicher Stromschlag	Sprechen mit Tieren	

4. Wunderzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Göttliche Erweckung	Hexenprobe (...)	Tiere besänftigen	Warnender Fingerzeig
Göttliche Haut	Magier bannen	Totenstarre	
Göttlicher Schutz vor weltlicher Magie	Schutz vor Untoten	Untote erschaffen	

5. Wunderzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Astralwechsel	Göttliche Infusion	Magie analysieren	
Blitzableiter	Lähmung aufheben		

6. Wunderzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Götterblitz	Heilung schwerster Gebrechen	Schutz vor Urwesen	

7. Wunderzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Massenheilung	Unverwundbarkeit	Zauberkundigen bannen	

8. Wunderzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Beseitigen von jeglicher Magie	Erwecken aus dem Koma	Himmliches Licht	

9. Wunderzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Artefakt analysieren			
Warnende Worte			

10. Wunderzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Herbeirufung eines Engels			

11. Wunderzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Wiederauferstehung von den Toten			

12. Wunderzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder

Tabelle f10: Die Frevel der Verderber

1. Frevelzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Schwarzes Gebet	Kraftverzehrung		

2. Frevelzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Dunkelheit	Unterwerfung		

3. Frevelzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Schrecken	Verachtung		

4. Frevelzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Mauer der Dunkelheit	Qualen		

5. Frevelzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Gegenwart des Bösen	Verfluchtes Land		

6. Frevelzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Schwarzer Wind	Schwäche		

7. Frevelzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Schwarzer Schlaf			

8. Frevelzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Lebensverzehrung			

9. Frevelzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Mantel der Furcht			

10. Frevelzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder
Ausdauerentzug			

11. Frevelzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder

12. Frevelzyklus

Wunder	Wunder	Wunder	Wunder

Tabelle f11: Magische Talente der Elfen und Dunkelalben

<i>Name</i>	<i>Rasse</i>	<i>1./2. Eigen- schaft</i>	<i>gAP-Ver- lust = Gsg</i>	<i>Rw</i>	<i>Wb</i>	<i>Wd</i>
Ablenkung	E	Kf / Ch	8	unmittelbar	1 Wesen	1 Gespräch
Abrichten	E	Kf / Ch	3	unmittelbar	1 Tier	s. Beschr.
Adlerauge	E/D	Kf / Se	10	1 km	Sichtbereich	1 min
Bannerstarrung	E	Kf / Wi	15	Sichtbereich	1 Wesen	5 min
Bleibender Eindruck	E	Kf / Ch	12	Hörbereich	Zuhörer	1 Tag
Brandpfeil	E/D	Kf / Kf	3	bB	1 Pfeil	1 min
Eleganter Abgang	E	Kf / Ch	14	Hörbereich	Zuhörer	1 min
Empathie	E	Kf / Ch	12	unmittelbar	1 Wesen	1 min
Erster Eindruck	E	Kf / Ch	5	unmittelbar	1 Wesen	permanent
Gefühle erzeugen	E	Kf / Ch	16	unmittelbar	1 Wesen	1 h
Geisterbann	E	Kf / Wi	14	10 m Umkreis	niedere Untote	5 min
Geistesgegenwart	E	Kf / Re	18	–	selbst	10 min
Geländelauf	E/D	Kf / Ge	2	–	selbst	5 min
Gift erspüren	E	Kf / Ri o. Sm	12	unmittelbar	Nahrung, Luft	–
Heilen	E/D	Kf / Kf	3 p. LE/10	bB	1 Wunde	–
Holzhaut	E/D	Kf / Ko	17	–	selbst	10 min
Kälte ertragen	E/D	Kf / Wi	8	–	selbst	20 min
Klettern	E	Kf / Ge	4	–	selbst	10 min
Kompasspfeil	E/D	Kf / Kl	6	bB	1 Pfeil	10 s
Lautloser Gang	E	Kf / Ge	10	–	selbst	10 min
Lebensblick	E	Kf / Kl	20	10 m Umkreis	Lebewesen	1 min
Lippenlesen	E/D	Kf / Se	5	Sichtbereich	1 Wesen	1 min
Löwenherzen	E/D	Kf / Wi	15	bB	1 Wesen	10 min
Luftgang	E	Kf / Kf	20	–	selbst	2 min
Magie aufheben	E	Kf / Kl	15	unmittelbar	1 Zauber	–
Magieespür	E	Kf / Kl	1	unmittelbar	Magie	–
Magische Botschaft	E	Kf / Kl	5	1 km	1 Wesen	–
Magische Markierung	E	Kf / Kl	6	bB	–	1 Monat
Magische Tierkunde	E	Kf / Se	8	Sichtbereich	1 Tier	–
Magisches Spurenlesen	E/D	Kf / Se	7	Sichtbereich	–	–
Meditation	E/D	Kf / Kf	10	–	selbst	1 h
Mentale Tierkontrolle	E/D	Kf / Wi	15	bB	1 Tier	1 h
Pfeile einsammeln	E/D	Kf / Se	6	Sichtbereich	Pfeile	–
Reinigendes Feuer	E	Kf / Kl	14	bB	1 Tagesration	–
Sanfter Fall	E/D	Kf / Kf	12	–	selbst	1 min
Sicherer Schuss	E/D	Kf / Se	3 p. Pkt/8	–	selbst	30 s
Springen	E	Kf / Ge	3	–	selbst	1 min
Sprint	E/D	Kf / Ge	6	–	selbst	1 min
Tarnung	E/D	Kf / Kl	3	–	selbst	1 h
Temperatur verändern	E	Kf / Kf	20	5 m Umkreis	–	10 min
Tier besänftigen	E	Kf / Wi	9	unmittelbar	1 Tier	–
Tierfreundschaft	E	Kf / Ch	6	unmittelbar	1 Tier	1 h
Untrüglicher Blick	E	Kf / Kl	18	–	selbst	10 min
Vertreibung Übernatürlicher Wesen	E	Kf / Wi	45	20 m Umkreis	3 Übernatürliche Wesen	–

Die Spalte Rasse gibt an, ob auch Dunkelalben das magische Talent kennen (D steht für Dunkelalb, E für Elf)

Tabelle f13: Blumenzauber der Feen

<i>Name des Blumenzaubers</i>	<i>Katalysator</i>	<i>Wd</i>	<i>Rw</i>
Astralkreis	Schlüsselblumenpollen	–	bB
Bannkreis	Knochenblütenpollen	5/20/60 min	s. Beschr.
Blumenkreis	Beliebiger Blumenpollen	–	Pollenkreis
Feenkraftkreis	Kartoffelpollen	2 min	bB
Feuerkreis	Feuerdornpollen	–	Pollenkreis
Freundekreis	Birkenpollen	5 min	Pollenkreis
Friedenskreis	Mistelpollen	1 min	Pollenkreis
Glückskreis	Vierblattklee-Pollen	–	bB
Heilkreis	Krikpollen	1 Tag	bB
Hypnosekreis	Kürbispollen	10 min	Sichtkontakt
Kältekreis	Schneeglöckchenpollen	1 Tag	bB
Lähmkreis	Spinnenkrautpollen	2 min	Pollenkreis
Lautkreis	Knallerbsenpollen	1 min	Pollenkreis
Liebeskreis	Rosenpollen	1 Tag	Pollenkreis
Rettungskreis	Edelweißpollen	2 KR	bB
Riesenillusionskreis	Schleierkrautpollen	2 min	bB
Ruhekreis	Schlehdornpollen	1 min	Pollenkreis
Schlafkreis	Baldrianpollen	10 min	Pollenkreis
Schlingkreis	Kubis-Rankenpollen	–	Pollenkreis
Schutzkreis	Eichenpollen	2 min	bB
Stärkekreis	Mahagonipollen	5 min	bB
Tarnkreis	Olivenbaumpollen	1 h	Pollenkreis
Tierfreundkreis	Wickenpollen	10 min	Pollenkreis
Trockenkreis	Wassperlilienpollen	1 min	Pollenkreis
Wachstumskreis	Brennnesselpollen	–	bB
Wärmekreis	Arnikapollen	1 Tag	bB
Wasserkreis	Bur-Kaktuspollen	–	unmittelbar

Pro Erfahrungsstufe kann eine Fee einen weiteren Blumenzauber erlernen.

G Abkürzungsverzeichnis

Abkürzung	Bedeutung
aEP	alte Erfahrungspunkte
AbW	Ausbrennwahrscheinlichkeit
AGw	Angriff-Grundwert
ALp	Lernpunkt für Angriff
Aw	Angriffswert
AWf	Angriff-Waffenfertigkeit
bB	bei Berührung
bEP	benötigte Erfahrungspunkte
Ch	Charisma
Egw	Eigenschaftswert
EP	Erfahrungspunkte
FGw	Fernkampfgrundwert
Fi	Fingerfertigkeit
Fw	Fernkampfwert
FWf	Fernkampf-Waffenfertigkeit
gA	geistige Ausdauer
gAP	geistige Ausdauer-Punkte
Ge	Gewandtheit
GP	Glaubenspunkte
Gsg	Grundschwierigkeitsgrad der Talente
Hö	Hören
Hq	Herstellungsqualität
kA	körperliche Ausdauer
kAP	körperliche Ausdauer-Punkte
Kf	Konzentrationsfähigkeit
Kk	Körperkraft
Kl	Klugheit
Klk	Klassenkonstante
Ko	Konstitution
KR	Kampfrunde
LE	Lebensenergie
Lp	Lernpunkt
Md	Erschaffungsdauer der magisch. Aktion
MF	Magiefertigkeit
MFS	Magiefertigkeitsstufe
MwR	Materialwert Rüstungen
MwW	Materialwert Waffen (auch Schilde)
PGw	Parade-Grundwert
PLp	Lernpunkt für Parade
Pw	Paradewert

Abkürzung	Bedeutung
PWf	Parade-Waffenfertigkeit
Rak	Rassenkonstante
Re	Reaktion
Ri	Riechen
RQ	Rüstungsqualität
RS	Rüstungsschutz
Rw	Reichweite der magischen Aktion
SB	Schadensbonus
Se	Sehen
SgA	Schwierigkeitsgrad-Angriff
SgF	Schwierigkeitsgrad-Fernkampf
SgP	Schwierigkeitsgrad-Parade
SK	Startkapital
SL	Spielleiter
Sn	Schnelligkeit
Sp	Spüren
SpS	Spruchstufe eines Zaubers
SQ	Schildqualität
ST	Stufe
Stg	Stangenwaffe
TGw	Talent-Grundwert
TP	Trefferpunkte
Tw	Talentwert
Wb	Wirkungsbereich der magischen Aktion
Wd	Wirkungsdauer der magischen Aktion
Wi	Wille
WQ	Waffenqualität
Zs	Zauberschwierigkeit
Zwh	Zweihandwaffe
W4	4-seitiger Würfel
W6	6-seitiger Würfel
W8	8-seitiger Würfel
W10	10-seitiger Würfel
W12	12-seitiger Würfel
W20	20-seitiger Würfel
W30	30-seitiger Würfel
W%	100-seitiger Würfel

Die Abkürzungen für die einzelnen Rassen und Völker können am besten **Tabelle a1** entnommen werden. In der Regel gilt aber: *Erster Buchstabe der Rassen- bzw. Volksbezeichnung gleich Abkürzungsbuchstabe.*

H Tabellenverzeichnis

a1	Auswirkung der Rasse bzw. der Volkszugehörigkeit.....	A-1	c13	Rüstungen.....	C-33
a2	Soziale Herkunft (W%).....	A-3	c14	Materialwerte für Waffen.....	C-33
a3	Auswirkung der Eigenschaften.....	A-4	<u>c15</u>	<u>Materialwerte für Rüstungen.....</u>	<u>C-33</u>
a4	Voraussetzung für unterschiedliche Klassen, Auswirkungen auf kA- und gA-Basis.....	A-5	d1	Körperschockprobe.....	D-35
a5.1	Positive besondere Eigenschaften.....	A-6	d2	Gehirnschockprobe.....	D-35
a5.2	Negative besondere Eigenschaften.....	A-9	d3	Talent Meditation.....	D-36
a6	körperliche Gestalt.....	A-12	d4	Musikinstrumente.....	D-36
a7	Aussehen.....	A-13	d5	Sprachen auf Orot.....	D-36
a8	Berufe.....	A-13	d6.1	Preise: Wurf- und Schusswaffen, Projektile.....	D-37
a9	Talente.....	A-15	d6.2	Preise: Nahkampfwaffen.....	D-37
a10	Startkapital (SK) eines Helden in Silberstücken.....	A-19	d6.3	Preise: Schilde und Verteidigungswaffen..	D-37
b1	Klassenkonstante.....	B-20	d6.4	Preise: Rüstungen.....	D-37
b2	Rassenkonstante.....	B-20	d6.5	Preise: In der Herberge oder Badehaus.....	D-38
b3	Veränderungen der Eigenschaften.....	B-21	d6.6	Preise: Was ein Held so braucht.....	D-38
b4	Talente (alphabetisch).....	B-22	d6.7	Preise: Was kostet es... Magie, Kräuter usw.	D-38
<u>b5</u>	<u>Nachträgliches Erlernen einer Klasse.....</u>	<u>B-25</u>	d6.8	Preise: Tiere und Zubehör.....	D-38
c0	Der Kampfverlauf.....	C-26	<u>d6.9</u>	<u>Preise: Für den SL.....</u>	<u>D-39</u>
c1	Verteilung der Lebensenergie auf verschiedene Körperteile und Trefferwahrscheinlichkeit.....	C-26	e1	Ermittlung des MFS.....	E-40
c2	Gezielter Angriff.....	C-26	e2	Modifikation der Magiefertigkeiten für Magier.....	E-40
c3	Glücklicher Treffer.....	C-27	e3	Zauber der Gildenmagie.....	E-40
c4	Herausragende Verteidigung.....	C-27	e4	Magische Handlungen des Druiden.....	E-46
c5	Attackepatzer.....	C-27	e5	Flüche der Hexe/des Hexers.....	E-48
c6	Paradepatzer.....	C-27	e6	Rituale der Schamanen.....	E-49
c7	Fernkampfpatzer.....	C-28	e7	Die Runen der Thaumaturgen.....	E-51
c8	Gezielte kritische Treffer.....	C-28	e8	Worte der Macht des Nomagikers.....	E-51
c9.1	Fernkampfwaffentabelle.....	C-28	e9	Die Zauberlieder des Barden.....	E-51
c9.2	Pfeiltabelle.....	C-28	e10	Die Wunder der Götter.....	E-52
c10	Zieltabelle.....	C-29	e11	Die Frevel der Verderber.....	E-53
c11	Nahkampfwaffentabellen.....	C-31	e12	Magische Talente der Elfen und Dunkelalben.....	E-55
c12	Schilde und andere Verteidigungswaffen..	C-32	<u>e13</u>	<u>Blumenzauber der Feen.....</u>	<u>E-56</u>
			G	Tabellenverzeichnis.....	G-58

I Index

Wie oft hat jeder nachgegeben:

Detlef

<>

<>

<

Stefan

<>

Noch zu bearbeitende Punkte:

Waffenlos gegen bewaffnet

Einheitliche Zeitschiene (Jahreszahlen?!)

Namen der Götter:

Orotan: mächtigster Gott, Namensgeber (s. Nomagiker) ✓

Toran: Kriegsgott, (s. Berserker, Drusland) ⇒ STEPHAN

Lumenall: Lichtgott (s. Ritterorden von Chavitall, Sibatan) ⇒ DIRK

Hidunis: Gott der Schrift (s. Kelkuris) ✓

Telpet: Herrschaftsgott (s. Kelkuris) ✓

Fraia: Fruchtbarkeitsgöttin (s. Kelkuris) ✓

Szlawallah: Gott des Wassers, der Feuchtigkeit und des Sumpfes (s. Szoths) ⇒ KAY ✓

Szazia: Göttin der Fruchtbarkeit und des Geleges (s. Szoths) ⇒ KAY ✓

Burreon: Gott der Worfinianer (stierköpfig, s. Worfinianer) ✓

Wurk: Gott der Worfinianer (waschbärenköpfig, s. Worfinianer) ✓

Soralia: Gott der Worfinianer (schlangenköpfig, s. Worfinianer) ✓

Yektora: oberste Göttin und Jagdgöttin (s. Yektozi) ⇒ TATJANA

Ognior: oberster Gott und Gott des Feuers (s. Zwerge) ⇒ STEFAN ALEF

Lemor, Nordan, Modina, Orbakan und Phylla: fünf Hauptgötter der Lemuryer (s. Lemuryer) ⇒ DIRK

Ava: einzige Göttin der Amazonen (s. Amazonen, Gorgonen) ⇒ TATJANA ✓

Asad: Gott des Lichtes, der Ordnung und der Sonne (s. Phönix, Sphinx) ⇒ STEPHAN ✓

Sybonthia: Quellgöttin in Danamas (s. Magie der Götter) ⇒ DETLEF

Predanor: Kriegsgott in Ilgisfurt in Kullig (s. Inquisitoren) ⇒ DETLEF

Lea Caes: Heilgöttin in Slöja (s. Karte Slöja → Kullig) ✓

Sherada: Göttin der Heilung, Gastfreundschaft und Fruchtbarkeit (s. Tiafla → Emje) ✓

Vithar: Gott der Luft und der Ordnung (s. Tiafla → Emje) ✓

Destir: Schicksalsgöttin (s. Tiafla → Emje) ✓

Wyramfar: Gott der Seefahrt und der Meere (s. Tiafla → Emje) ✓

Namen der Verderber:

Worfin: Verderber der Worfinianer, Exmagier (s. Worfinianer) ✓

Leviathan: bei Seefahrern gefürchtet (s. Sirenen) ⇒ STEFAN ALEF

Figris: Gegenspieler von Asad (s. Phönix, Sphinx) ⇒ STEPHAN ✓

...für
Anna,

Juliana und
Maria...