

Talente (alphabetisch)

Talent	Bereich	I./2. Eigenschaft	Gsg	Bemerkung	Kostenfaktor (Silberst.)	Dauerfaktor (Halbe Tage)
Abrichten	Darstellung	Wi / Ch	(17)	erfordert Lehrmeister und Tierkunde	15	1
Akrobatik	Körperb.	Ge / Kf	13	erfordert Lehrmeister sowie Kräuterkunde und Kochen	8	1
Alchimie	Wissen	KI / Fi	(20)	erfordert Lehrmeister	50	2
Amazonenkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 5%	10	2
Angeln	Wildnisl.	Kf / KI	10		2	1
Artefaktkunde	Wissen	KI / Se	(22)	erfordert Lehrmeister	50	3
Ausfall	Kampf	KI / Ge	13		8	1
Balancieren	Körperb.	Ge / Kf	10		8	1
Barbarenkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 7%	12	2
Beidhändiger Kampf	Kampf	Ge / Kk	(24)	erfordert Lehrmeister	35	1
Bekehren	Darstellung	Ch / KI	(20/22)	Gsg 10 für Priester, Gsg 22 für Nichtpriester	20	1
Beredsamkeit	Darstellung	KI / Ch	13		15	1
Beschatten	Unterwelt	Kf / KI	12	Voraussetzung: Schleichen	15	1
Bestechen	Unterwelt	KI / Ch	16		30	2
Betten	Handel	Ch / KI	10		2	1
Centaurkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 45%	8	2
Dunkelabenkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 1%	25	2
Elfenkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 5%	25	2
Elementare Strukturen lesen	Darstellung	KI / Sp	(24)		45	3
Elfenkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 20%	20	2
Entfesseln	Körperb.	Ge / Fi	15	Voraussetzung: Fesseln, Wahrscheinlichkeit: 30%	10	2
Entwaffnen	Kampf	KI / Fi	18		12	1
Erste Hilfe	Wissen	KI / Fi	10		Spende	1
Etikette	Wissen	KI / Ch	15		15	1
Etwas verstecken	Unterwelt	Se / KI	11		10	1
Fallen	Körperb.	Ge / Re	10		15	1
Fallen entschärfen	Unterwelt	KI / Fi	16		35	1
Fallen stellen	Wildnisl.	Fi / KI	(16)	erfordert Lehrmeister	30	1
Fälschen	Unterwelt	Fi / KI	20	Voraussetzung: Malen / Zeichnen	40	2
Fälschspiel	Unterwelt	Fi / Ch	15		30	1
Fassadenkletterei	Unterwelt	Ge / Fi	17	Voraussetzung: Klettern	30	2
Feenkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 1%	30	1
Feischen	Handel	KI / Ch	10		10	1
Fernkampf zu Pferd	Kampf	Fi / Ge	14	Voraussetzung: Reiten	20	2
Fesseln	Körperb.	Fi / Ge	(11)	erfordert Lehrmeister	15	1
Finten	Kampf	KI / Ge	12		8	1
Fitneß	Körperb.	Ko / Wi	-		-	-
Fliegen (Feen, Vingari)	Körperb.	Ge / Ko	12	nur für Feen oder Vingari	50	2
Fotern	Unterwelt	Kk / Fi	15		35	2
Gassenwissen	Darstellung	KI / Hö	11		6	1
Geisterbeschwörung	Darstellung	Wi / Kf	(14)	erfordert Lehrmeister, Wahrscheinlichkeit: 5%	15	2
Geländelauf	Körperb.	Ge / Re	10		10	1
Geographie	Wissen	KI / KI	11		30	1
Geschichten erzählen	Darstellung	Ch / KI	11		10	1
Geschichtswissen	Wissen	KI / KI	10		30	1
Giftkunde	Unterwelt	KI / Ri	(22)	erfordert Lehrmeister, Voraussetzung: Kräuterkunde/Tierkunde	60	3
Gütertessen	Wissen	KI / KI	14		10	1
Glücksspiel	Wissen	KI / Fi	12	Wahrscheinlichkeit: 75%	Spende	2
Großkopfkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/22)	Wahrscheinlichkeit: 40%	6	2
Halblingkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/22)	Wahrscheinlichkeit: 35%	7	2
Heilkunde (Gifte)	Wissen	KI / Fi	17	Voraussetzung: Kräuterkunde/Tierkunde	30	2
Heilkunde (Krankheit)	Wissen	KI / Ri	16		30	2
Heilkunde (Psyche)	Wissen	KI / Ch	18		40	2
Heilkunde (Wunden)	Wissen	KI / Fi	17		30	2
Heraldik	Wissen	KI / Se	12	„soziales“ Talent für menschlichen Adel	20	1
Himmelskunde	Wissen	KI / KI	12		15	1
Höhlenkunde	Wildnisl.	KI / Se	11		20	1
Holzbearbeitung	Handel	Fi / Kf	(12)	erfordert Lehrmeister	15	1
Hypnose	Wissen	KI / Ch	(17)	erfordert Lehrmeister, Wahrscheinlichkeit: 20%	40	2
Iliavikenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 25%	15	2
Kelkurkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 15%	22	2
Klettern	Körperb.	Ge / Kk	10		10	1
Kochen	Handel	Fi / Sm	10	Wahrscheinlichkeit: 80%	15	1
Körpersprache lesen	Darstellung	KI / Se	16		40	2
Kraftakt	Körperb.	Wi / Kk	17	Wahrscheinlichkeit: 20%	5	3
Krafttraining	Körperb.	Kk / Wi	-		-	-
Kräuterkunde	Wissen	KI / KI	14		30	1
Kritischer Angriff	Kampf	KI / Kf	(20)	erfordert Lehrmeister, Voraussetzung: Heilkunde (Wunden)	20	2
Laufen	Körperb.	Ge / Ko	10		5	1
Lautloser Flug (Vingari)	Körperb.	Kf/Ge	16	nur für Vingari	10	4
Lederverarbeitung	Handel	KI / Sp	(12)	erfordert Lehrmeister	25	1
Lehren	Darstellung	Ch / KI	11	erfordert Lehrmeister	15	1
Lemuryerkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 5%	35	2
Lippenlesen	Darstellung	KI / Se	18		15	1
Lügen	Unterwelt	KI / Kf	11		15	1
Magiekunde	Wissen	KI / KI	23		35	3
Malen / Zeichnen	Darstellung	Fi / Kf	11		10	1
Mathematik	Wissen	KI / Wi	21	Voraussetzung: Rechnen	25	3
Mechanik	Handel	Fi / KI	(17)	erfordert Lehrmeister	40	3
Meditation	Wissen	Kf / KI	(14)	erfordert Lehrmeister	15	2
Menschenkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 60%	4	2
Metallurgie	Wissen	KI / Se	12		20	2
Meucheln	Kampf	KI / Fi	18	Voraussetzung: Schleichen	30	2
Mineralogie	Wissen	KI / Se	12		20	2
Mob aufwiegeln	Unterwelt	Ch / KI	14	Voraussetzung: Gassenwissen, Wahrscheinlichkeit: 20%	50	1
Musizieren	Darstellung	Fi / Hö	10-25	Schwierigkeitsgr. Abhängig v. Instrument, Wahrscheinlichkeit: 70%	15	1-4
Nähen	Handel	Fi / Se	11		5	1
Nahrungssuche	Wildnisl.	KI / Se	11		20	1
Nahkampf zu Pferd	Kampf	Re / KI	12	Voraussetzung: Reiten	15	2
Nephtidenkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 5%	20	2
Niederschlagen	Kampf	Ge / Kk	11		10	1
Orientierung (Astralraum)	Wildnisl.	KI / Wa	20	erfordert Astralwanderung	35	2
Orientierung (Dungen)	Wildnisl.	KI / Kf	18	Wahrscheinlichkeit: 60%	45	3
Orientierung (Stadt)	Wildnisl.	Kf / Ri	11	Wahrscheinlichkeit: 80%	10	2
Orientierung (Wildnis)	Wildnisl.	KI / Se	11	Wahrscheinlichkeit: 80%	15	2
Orkkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 40%	6	2
Pedrusianerkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 5%	20	2
Pflanzenkunde	Wissen	KI / KI	12		15	1
Rechnen	Wissen	KI / KI	10		20	1
Reiten	Körperb.	Ge / Ch	14	soziales Talent für menschlichen Adel	15	1
Rhetorik	Darstellung	KI / Ch	13		30	2
Ringkampf	Kampf	Ge / Re	19		40	2
Rudern	Handel	Kk / Sp	10		10	1
Rüstungskunden	Wissen	KI / Se	10-25	siehe Talentbeschreibung!	40	2
Rumenanalyse	KI / Kf	(17)	erfordert Thaumaturgen-Lehrmeister	40	3	
Rundumschlag	Kampf	KI / Ge	13		10	1
Schätzen	Handel	Se / Sp	11		10	1
Schauspielerlei	Darstellung	Ch / Kf	12		10	1
Schildangriff	Kampf	Kk / Ge	22		15	1
Schlangemensch	Körperb.	Ge / Kf	-	Wahrscheinlichkeit: 5%	-	-
Schleichen	Körperb.	Kf / Ge	11		8	1
Schlittenfahren	Handel	Kf / Ge	12		15	1
Schlösser öffnen	Unterwelt	Fi / KI	17		30	1
Schmieden	Handel	Kk / Fi	(12)	erfordert Lehrmeister	20	2
Schwimmen	Körperb.	Kk / Ko	10	„rassisches“ Talent je nach Geburtsort	10	1

Talent	Bereich	I./2. Eigenschaft	Gsg	Bemerkung	Kostenfaktor (Silberst.)	Dauerfaktor (Halbe Tage)
Singen	Darstellung	Hö / Kf	10	Wahrscheinlichkeit: 60%	10	1
Skilaufen	Körperb.	Ge / Kf	12	kulturelles Talent je nach Region	15	1
Sprache	Darstellung	KI / Fi	(10-25)	Schwierigkeitsgr. abhängig v. d. Sprache	abhängig v. d. Sprache	abhängig v. d. Sprache
hoheschreiben	Darstellung	KI / Fi	(10-25)	Schwierigkeitsgr. abhängig von Sprache, bei Erf = 3	abhängig v. d. Sprache	abhängig v. d. Sprache
Sprache sprechen	Darstellung	KI / Hö	(10-25)	Schwierigkeitsgr. abhängig von Sprache, bei Erf = 3	abhängig v. d. Sprache	abhängig v. d. Sprache
Springen	Körperb.	Ge / Kk	10		5	1
Spurenuche	Wildnisl.	KI / Se	(12)	erfordert Lehrmeister	15	1
Szothkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 15%	18	2
Tanzen	Darstellung	Ge / Kf	11		15	1
Tarnen	Wildnisl.	KI / Se	13		10	1
Taschendiebstahl	Unterwelt	Fi / Sp	15		40	2
Tauchen	Körperb.	Ge / Ko	12	Voraussetzung Schwimmen	15	1
Tierdressur	Darstellung	Wi / Ch	(15)	erfordert Lehrmeister und Tierkunde	35	3
Tierkunde	Wissen	KI / KI	12		20	1
Totale Verteidigung	Kampf	KI / Re	17		10	1
Trolokenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 20%	15	2
Überleben im	Wildnisl.	KI / Se	13	regional	30	3
Überleben im Gebirge	Wildnisl.	KI / Ko	15	regional	35	3
Überleben im Sumpf	Wildnisl.	KI / Se	15	regional	40	3
Überleben im Wald	Wildnisl.	KI / Ge	11	regional	20	3
Überleben in der Tundra	Wildnisl.	KI / Kf	13	regional	25	3
Überleben in der Wüste	Wildnisl.	KI / Wi	17	regional	30	3
Verborgenes sehen	Körperb.	KI / Se	13	Wahrscheinlichkeit: 15%	10	1
Verführungskunst	Darstellung	Ch / Ch	11	Aussehen mind. „normal“	15	2
Verkleiden	Darstellung	KI / Se	10		5	1
Vingarikenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 2%	40	2
Vingariverwandlung	Körperb.	Wi / Kf	25	Talentwert immer ≤ Stufe des Helden	70	5
Waffenkunde	Wissen	KI / Se	10-25	siehe Talentbeschreibung!	30	2
Wetterkunde	Wissen	KI / KI	12		10	1
Winden	Körperb.	Ge / Kf	15		20	2
Worfmanerkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 10%	15	2
Yktozkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 1%	65	2
Zeichen	Körperb.	Ko / Wi	10	Wahrscheinlichkeit: 75%	10	1
Zeichensprache	Darstellung	Fi / KI	16		15	2
Zwergenkenntnis	Darstellung	KI / KI	(12/20)	Wahrscheinlichkeit: 45%	8	2

Auswirkungen der Eigenschaftswerte

akt. Egv	Kk	Ge	Fi	Ko	Re	KI	Wi	Kf	Se
1-10	SB -1	AGw=3, PGw=4	FGw=2	KA -10	AGw -2, PGw -1	AGw -1, PGw -1	KA -5, gA -5	FGw -2, gA -10	FGw -3
11-40	-	AGw=4, PGw=5	FGw=2	KA -5	AGw -1, PGw -1	AGw -1, PGw -1	-	FGw -1, gA -5	FGw -1
41-60	-	AGw=5, PGw=6	FGw=3	-	PGw +1	-	-	-	-
61-70	SB +1, LE +1	AGw=5, PGw=6	FGw=3	LE +1	PGw +1	-	-	-	-
71-80	SB +2, LE +1	AGw=6, PGw=7	FGw=4	KA +5, LE +2	PGw +2	AGw +1, PGw +1	-	FGw +1, gA +5	-
81-90	SB +3, LE +1	AGw=6, PGw=7, FGw +1	FGw=4	KA +8, LE +3	PGw +2	AGw +1, PGw +1	KA +5, gA +5	FGw +1, gA +10	FGw +1
91-100	SB +4, LE +2	AGw=6, PGw=7, FGw +2, SB +1	FGw=5	KA +10, LE +4	PGw +2	AGw +1, PGw +1	KA +10, gA +5	FGw +2, gA +15	FGw +2
101-110	SB +5, LE +2	AGw=7, PGw=8, FGw +2, SB +2	FGw=6	KA +12, LE +5	AGw +1, PGw +3	AGw +2, PGw +2	KA +15, gA +10	FGw +3, gA +20	FGw +2
111-120	SB +6, LE +3	AGw=7, PGw=8, FGw +3, SB +2	FGw=7	KA +15, LE +6	AGw +1, PGw +3	AGw +2, PGw +2	KA +15, gA +10	FGw +3, gA +25	FGw +3
121-130	SB +7, LE +3	AGw=8, PGw=9, FGw +3, SB +3	FGw=8	KA +20, LE +7	AGw +1, PGw +4	AGw +3, PGw +3	KA +20, gA +15	FGw +4, gA +30	FGw +3
131-140	SB +8, LE +4	s.o.	FGw=9	KA +25, LE +8	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.
141-150	SB +9, LE +4	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.
> 150	+10, LE +5	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.

Gezielter Angriff

Angegriffener Körperteil	Angriff (Aw) des Angreifers	Parade (Pw) des Verteidigers
Brust	-	-
Rumpf (Centaur)	-	-2
Rechter Flügel (Fee, Vingari)	-	+4
Linker Flügel (Fee, Vingari)	-1	+4
Rechtes Bein	-4	-2</

86 bis 95
über 96

attraktiv
äußerst attraktiv

Glücklicher Treffer

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 Paraderwert 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 c7 entnommen.

Herausragende Verteidigung

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 Paraderwert 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 Verteidigungswaffe (falls vorhanden) des Angreifers wird beschädigt und verliert W10 Punkte ihrer Waffen- bzw. Schildqualität.

Attackepatzer

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.

Paradepatzer

W20	Auswirkungen
1 – 5	Beinaheverlust der Waffe, in der nächsten KR keine Parade möglich.
6 – 9	Stolpern, in den nächsten 2 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 W16 Punkte ihrer Waffenqualität.
14 – 15	Hinestolpern in die Waffe des Angreifers, dadurch zusätzlicher Schaden von W6 gegen das angegriffene Körperteil. Die Rüstung verliert W10 Punkte ihrer Rüstungsqualität.
16 – 17	Waffe wird beschädigt und verliert W20 Punkte des 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.

Fernkampfpatzer

W20	Auswirkungen
1 – 5	Wurfwaffe/Wurfgeschöß (Bolzen/Pfeil) fällt zu Boden. Bei Wurfaffe 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 Ersatzwaffe 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, Ersatzwaffe oder waffenloser Kampf, siehe 11 – 14.

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 Betroffene 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 bei einem Treffer der äußeren Extremitäten wurden diese vollständig abgetrennt, als weitere Folgen treten die aus 81–90 ein.

Zauberpatzer (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 (z.B. Kopf bei Gedankenzaubern , Hand bei Gestanzubern usw.). Am betroffenen Körperteil verliert der Zauberer die für den Zauber eingesetzten gAP geteilt durch 5 an Lebenspunkte. Hier wird mathematisch gerundet. Gegen solche Patzer schützen sich viele Zauberer durch entsprechende Zauberhüte 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 Kräfte, 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 Ausbreitungsreichweite (ABW) des Gegenstands 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 ungelentkten Energiestrom für gAP geteilt durch Lebensenergie Sekunden das Bewußtsein.

Fernkampfwaffentabelle

Name der Waffe	TP	Gew. in kg	Länge in cm	AWF erlernt	PWF erlernt	SgA	SgP	Hq	Material
Armbrust	2W6+6	5,0	7	13	15				Holz/Eisen
Bisrohr		0,1	5	13	12				Holz
Improvisierter Wurf	je nach Ggst.	je nach Gegenstand	7	9	–				je nach Wurfgegenstand
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
Wurfstein	1W6+1	0,5	9	13	20				Eisen

Stumpfe Hiebaffen

Name der Waffe	TP	Gew. in kg	Länge in cm	AWF erlernt	PWF erlernt	SgA	SgP	Hq	Material
Elementarsteinhammer	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

Scharfe Hiebaffen

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
Stichel	1W6+1	1,0	50	4	1	3	14	6	Holz/Eisen

Ätze, Beile

Name der Waffe	TP	Gew. in kg	Länge in cm	AWF erlernt	PWF erlernt	SgA	SgP	Hq	Material
Barbarenreitaxt (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
Hellesbarde (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
Senne (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

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

Stichaffen

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
Stilet	1W6+2	0,4	50	6	0	4	15	15	Eisen

Kettenaffen

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

Spezialaffen

Name der Waffe	TP	Gew. in kg	Länge in cm	AWF erlernt	PWF erlernt	SgA	SgP	Hq	Material
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. e13	–	Schwanz	Schwanz	–	–	43	Leder/Metall
Totschläger	1W6+2	0,4	10	6	–	3	–	10	Leder/Eisen

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	–	–
Fuß	1W6–2	–	–	7	0	3	16	–	–
Klaue (Vingari)	1W6–1	–	–	8	0 (2)	3	14	–	–
Rissel (Pedrusianer)	1W6+4	–	50	8	0 (2)	4	15	–	–
Schwanz (Szoth)	1W6	–	80	2 (6)	0 (2)	5	16	–	–

Schilder

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			

Nichtmetallrüstungen

Rüstung	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
Schwere 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
Lederarmbrust	0.8	Ar	12	Ge -5	gehärtetes Leder
Stulpenhandschuhe	0.4	Ar	12	Fi -5	Leder
Ledersorlock	1.3	Sw	10		Leder, Dornen, Metallsitzen

Metallrüstungen

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	17	Ge -15, Re -20, AGw -1, PGw -1	Eisen
Brustharnisch	20.0	Br, Ba, Be	20	Ge -20, Re -20, AGw -1, PGw -2	Eisen
Plattenpanzer	25.0	Br, Ba	23	Ge -25, Re -25, AGw -2, PGw -3	Eisen
Ritterrüstung	46.0	gK	28	Ge -50, Re -40, Ko -20, AGw -5, PGw -5	Eisen
Helm	2.5	Sc	20	Re -15, Ho -10	Eisen
Metallbeinschienen	4.0	Be	17	Ge -10	Eisen
Metallarmbrust	3.0	Ar	17	Ge -20, PGw -1	Eisen
Stulpenhandschuhe	1.0	Ar	15	Fi -20	Eisenverstärktes Leder
Metallsorlock	3.7	Sw	13	Ge -10	Eisenverstärktes Leder

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
Damascenerstahl	2.8	1.0
Zyklopentahl	3.0	0.7
Titanstahl	4.0	2.5
Drachenkristall	5.0	0.5
Lichtmithrill	7.0	0.3
Mithrill	7.0	0.3
Adamid	8.0	0.5
Diamantium	10.0	0.5

Materialwerte für Rüstungen

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
Drachenhaut	4.0	1.5
Wurmwurm	4.5	1.0
Lichtmithrill	5.0	0.3
Mithrill	5.0	0.3

Zieltabelle

Name der Waffe	Entfernungen	TP	wünzig	sehr klein	klein	mittel	groß	riesig
Wurfmesser	2-5 m	+2	20	15	10	5	0	0
	6-10 m	+0	24	19	14	9	4	0
	11-15 m	+2	24	23	18	13	8	3
Wurfdolch	2-5 m	+2	20	15	11	6	1	0
	6-10 m	+1	23	18	14	9	4	0
	11-15 m	+0	27	22	17	12	6	0
Wurfwurf	6-10 m	+2	25	25	19	13	7	1
	11-15 m	+0	28	23	15	11	5	1
	16-25 m	+0	35	30	22	16	8	3
Wurfwurf	6-10 m	+0	35	30	20	15	10	5
	11-15 m	+0	35	30	20	15	10	5
	16-25 m	+0	35	30	20	15	10	5
Wurfwurf	2-5 m	+1	28	20	14	10	4	0
	6-10 m	+0	32	24	17	12	5	0
	11-15 m	-1	37	29	21	15	7	2
Wurfheil	6-10 m	-3	35	25	19	9	4	0
	11-15 m	+3	24	18	13	8	3	0
	16-25 m	+2	27	20	15	10	5	0
Wurfspeer	6-10 m	+3	20	16	11	6	1	0
	11-15 m	+1	25	19	14	11	3	0
	16-25 m	+0	28	22	17	12	6	0
Blasrohr	6-10 m	-1	25	20	15	9	2	0
	11-15 m	-3	25	20	15	9	2	0
	26-40 m	-3	25	20	15	9	2	0
Schleuder	2-5 m	+0	14	6	4	1	0	0
	6-10 m	+0	18	14	10	7	2	0
	11-15 m	-1	24	20	15	11	4	0
Kurzbogen	2-5 m	+3	24	19	14	8	1	0
	6-10 m	+1	27	22	17	11	4	0
	11-15 m	+0	27	25	20	14	7	2
Reiterarmbrust	6-10 m	-1	23	17	11	5	2	0
	11-15 m	-3	23	17	11	5	2	0
	26-40 m	-3	23	17	11	5	2	0
Langbogen	2-5 m	+3	16	12	8	4	0	0
	6-10 m	+2	18	14	10	6	1	0
	11-15 m	+0	20	16	12	7	1	0
Reiterarmbrust	16-25 m	+1	22	18	14	9	3	0
	26-40 m	+0	24	20	16	12	5	2
	41-60 m	-1	27	23	20	14	9	5
Armbrust	61-100 m	-3	22	18	14	9	5	2
	2-5 m	+3	15	11	8	4	0	0
	6-10 m	+2	16	13	9	5	0	0
Schwere Armbrust	11-15 m	+1	18	14	10	6	1	0
	16-25 m	+1	22	18	14	9	4	0
	26-40 m	-1	24	20	16	11	6	1
Schwere Armbrust	41-60 m	-1	24	20	16	11	6	1
	61-100 m	-2	24	20	16	11	6	1
	100-150 m	-3	24	20	16	11	6	1

Sich bewegendes 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.: fliegende Vogel, Auge eines sich bewegendes Menschen, sich verteidigende Person mit Schild)

Personen, die sich im Kampf befinden oder die Wunde, 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.

Table 610 gilt für nicht bewegte Ziele. Ist das Ziel jedoch bewegt, so wird der Tabellenwert pro Bewegungskategorie (s. o.) um 6 Punkte erhöht.

Pfeile

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.)	-	0.7	+0	---	---	Holz/Metall
Gespaltene Pfeile (10 St.)	-	0.5	-1	---	---	Holz
Jagd Pfeile (10 St.)	+4	0.5	+0	---	---	Holz
Klingenpfeile (10 St.)	+1	0.7	-3	---	---	Holz/Metall
Kriegspfeile (10 St.)	+1	0.6	-1	---	---	Holz/Metall
Sägezahn Pfeile (10 St.)	s. Beschr.	0.4	-2	---	---	Fischbein

Preise und Gewichte: Schuß- und Wurfaffen, Projekteile

Waffe	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Waffe	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Waffe	Gew. [kg]	Preis [Silber]
Armbrust	5.0	>250	Jagd Pfeile (10)	0.5	5	Schwere Armbrust	12.0	>500
Armbrustbojen (10)	0.7	10	Klingenpfeile (10)	0.7	250	Wurfdolch	2.5	35
Blasrohr	0.1	2	Kriegspfeile (10)	0.5	40	Wurfwurf	0.55	22
Blasrohrpfeil	-	1	Kurzbogen	2.5	40	Wurfwurf	2.0	15
Blutpfeile (10)	0.4	70	Langbogen	4.0	70	Wurfwurf	0.25	5
Brandpfeile (10)	0.65	30	Reiterarmbrust	2.0	>140	Wurfwurf	4.0	25
Elfenpfeile (10)	0.7	140	Sägezahn Pfeile (10)	0.4	170	Wurfwurf	0.5	10
Gespalt. Pfeile (10)	0.5	150	Schleuder	0.1	7			

Preise und Gewichte: Nahkampfwaffen

Waffe	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Waffe	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Waffe	Gew. [kg]	Preis [Silber]
Barbarenstreitaxt	13.0	200	Kriegshammer	13.0	110	Sense	3.5	15
Bastardschwert	9.0	170	Kriegslanze	12.0	90	Sichel	1.0	6
Beil	2.0	15	Kriegspickel	3.5	30	Speer	3.2	25
Breitschwert	6.0	140	Krummsäbel	4.5	85	Spitzdolch	0.6	300
Degen	1.6	70	Kurzschwert	3.3	65	Stabkelle	6.0	40
Dolch	0.5	40	Langschwert	6.3	140	Stilet	0.4	35
Dreizack	4.8	130	Leichter Morgenstern	4.5	85	Streitaxt	6.0	50
Elementaristenhammer	2.0	40	Messer	0.2	5	Streithammer	6.0	45
Enterhaken	0.3	50	Panzerstecher	4.0	240	Streichkolben	5.5	35
Entermesser	1.5	25	Peitsche	0.5	170	Trottschläger	0.4	7
Ganzmetallhammer	9.0	80	Rapier	1.4	110	Trollbeißer	16.0	500
Hellebarde	8.0	80	Säbel	2.8	55	Trollkelle	12.0	65
Kampfflegel	6.5	45	Schlagring	0.3	30	Trollnagel	9.0	85
Kampfstab	3.0	10	Schwerer Dolch	0.8	55	Trollstreitaxt	19.0	450
Keule	3.5	15	Schwerer Morgenstern	9.0	160	Zweihänder	11.0	350
Kriegsaxt	7.5	95	Schwert	4.5	100			

Preise und Gewichte: Schilde und Verteidigungswaffen

Schild/Waffe	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Schild/Waffe	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Schild/Waffe	Gew. [kg]	Preis [Silber]
Großschild	12.0	200	Panzerarm	1.5	50	Wappenschild	8.5	110
Hakenbolch	0.3	180	Panzerdolch	0.6	100	Zauberstab	0.3	>20
Handschild	2.5	25	Rundschild	6.0	65			

Preise und Gewichte: Rüstungen

Rüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Rüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Rüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]
Brustharnisch	20.0	950	Lederrüstung	5.0	160	Metallsorlock	3.7	690
Helm	2.5	75	Lederstulpenhandschuhe	0.4	60	Normale Kleidung	2.5	110
Kettenhemd	8.0	750	Ledersorlock	1.3	110	Plattenpanzer	2.5	1000
Kettenrüstung	13.0	1500	Leichte Lederrüstung	4.0	80	Ritterrüstung	46.0	5000
Lederarmbrust	0.8	35	Metallarmbrust	3.0	200	Schuppenpanzer	15.0	700
Lederbeinschienen	1.0	45	Metallbeinschienen	4.0	240	Schwere Lederrüstung	7.5	240
Lederkappe	0.5	10	Metallstulpenhandschuhe	1.0	300			

Preise und Gewichte: Dienstleistungen

Ware/ Dienstleistung	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Ware/ Dienstleistung	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Ware/ Dienstleistung	Gew. [kg]	Preis [Silber]
Schlafsaal	-	2	Frühstück	-	0.8	Haarschnitt	-	4
Einzelzimmer	-	10	Mittagessen	-	1.5	Kleiderwärche	-	>10
Doppelzimmer	-	7 p.P.	Abendessen	-	0.8	Rasur	-	1
Suite	-	10 p.P.	Bier / Wein (0.2 l)	-	0.1	Volbad (heiß)	-	10

Preise und Gewichte: allgemeine Ausrüstung

Ausrüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Ausrüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Ausrüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]
Angelhaken, Schnur	0.01	12	Kletterhaken (10)	5.0	65	Seil (10 m)	2.0	10
Brecheisen	5.0	10	Lampenöl (1 l)	1.0	10	Spitzhacke	4.0	25
Decke	1.0	10	Laterne (leer)	0.5	15	Strickleiter (10 m)	10.0	40
Dietrich	0.2	250	Leinenbeutel	0.3	2	Verbandzeug	0.5	70
Eisennägel (100)	2.0	5	Pergament (Blatt)	0.1	30	Wasser (5 l)	5.0	-
Fackel	1.0	2	Proviant (Tagesration)	0.5	1	Wasserschlauch (5 l)	1.0	15
Feder und Tinte	0.02	25	Rucksack	0.5	10	Wetzstein	0.8	7
Feuerstein und Stahl	1.5	15	Säge	1.5	20	Zunderkästchen	0.5	5
Geldgürtel	0.1	25	Schaukel	2.0	25			
Hammer	1.0	15	Schlafsack	3.0	40			

Preise und Gewichte: Für Magier, Heiler usw.

Ausrüstungsteil/ Dienstleistung	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Ausrüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]	Ausrüstungsteil	Gew. [kg]	Preis [Silber]
Alchemistenkoffer	1.0	25	Grimoire	>1.0	>1.000	Heiltrank (1W6)	0.25	150
Alchemistenstet	5.0	250	Kristallkugel (Hexe)	0.4	10.000	Schamankrüter	0.1	30
Artefakt untersuchen	-	>500	Zauberstab	0.3	>20	Wundsalbe (1W6)	0.05	165
Magie erspüren	-	>50						

Edelsteine & Kristalle

W%	Name	Vorkommen	Kosten [SS/Karat]	edler - halbedler - magischer Kristall	Speicherbare Zauber p. Karat	Bemerkungen
1-5	Achat	häufig	60	—	1/20	wechselnde Färbung
6-8	Amethyst	selten	260	Edelstein	1/2	violett
9-11	Aquamarin	selten	210	Edelstein	1/2	marinblau
12-14	Azurit	selten	180	—	1/10	Himmelblau
15-20	Bergkristall	häufig	35	Halbedelstein	1/40	farblos klarer Quarz
21-30	Bernstein	sehr häufig	20	—	1/100	fossiles Harz, gelb bis braun
31-33	Citrin	selten	100	Halbedelstein	1/15	gebannter gelbfarbiger Quarz
34	Diamant	sehr selten	1.000	Edelstein	5	farblos, sehr hart
35	Drachenkristall	sehr selten	5.000	—	2	Drachentränen (grün-blau glänzend), mit Magie formbar, sehr hart
36	Horn des Einhorn	sehr selten	1.200	—	6	elfenbeinfarbenes, gedrehtes Horn des Einhorn
37-39	Jade	selten	400	Edelstein	1	grün
40-42	Karneol	selten	120	Halbedelstein	1/22	rot gefärbter Achat
43-50	Lapislazuli	häufig	50	—	1/5	tieflau und undurchsichtig
51	Lapis Magica	extrem selten	100.000	magisch	100	wechselnd
52-60	Malachit	häufig	75	Halbedelstein	1/30	grün
61-63	Morion	selten	310	Halbedelstein	1/19	fast schwarzer Quarz
-	Nachtschwarzer Amethyst	—	eigene Gilde: 1.000 Markt: 5.000	magisch	1	tiefschwarz, magische Züchtung
64-66	Obsidian	selten	100	—	1/50	schwarz
67-69	Onyx	selten	360	Halbedelstein	1/3	schwarz
70	Opal	sehr selten	600	Edelstein	2	farblos bis gelb und durchsichtig
71-73	Perle	selten	90	—	1/10	weiß, rosafarben oder schwarz
74-76	Rosequarz	selten	250	Halbedelstein	1/20	rosa Quarz
77	Rhodian	sehr selten	2.500	Edelstein	10	farblos oder schwarz, sehr hart
78	Rubin	sehr selten	750	Edelstein	3	rot
79	Saphir	sehr selten	800	Edelstein	3	blau
80-82	Schwarzer Onyx	selten	120	—	1/15	schwarz gefärbter Achat
83	Smaragd	sehr selten	700	Edelstein	3	grün
84-86	Topas	selten	500	Edelstein	1	goldgelb
87-90	Turkis	häufig	40	—	1/35	dunkelblau
100	Wurmzahn	sehr selten	850	—	-	grauweiße Zahnscheibe eines Wurms

Metalle

W%	Name	Vorkommen	Kosten [SS/kg]	Edel - Unedel - Magisch	Verlängerung: Wirkungsdauer [pro Gew.-%]	Bemerkungen
1	Adamit	seltenst	ab 500.000	Magisch	6 h	sehr hart, schwarz glänzend, mit Magie schmelzbar
2-4	Ask'deryll	selten	s. Lemurys	Magisch	3 h	sehr hart, bläulich glänzend, mit Magie schmelzbar, sehr leicht
5-9	Blei	selten	8	Halbedel	-	sehr weich, graublau matt, giftig
10-14	Chrom	selten	10	Unedel	1 min	hart, spröde, silberglänzend, schwer schmelzbar
15	Diamantium	nur in Spuren	ab 10.000.000	Magisch	12 h	härtestes Metall, blutrot glänzend, mit Magie schmelzbar
16-45	Eisen	sehr häufig	1	Unedel	-	relativ weich, spröde, silberweiß glänzend, leicht rostend, leicht schmelzbar
46-50	Gold	selten	400	Edel	10 min	sehr weich, rötlich gelb glänzend, sehr gut schmelzbar
51-62	Kupfer	selten	8,3	Halbedel	-	relativ weich, zäh, hellrot glänzend
63	Lichtmithrill	extrem selten	ab 900.000	Magisch	120 min	wie Mithrill, jedoch unsichtbar, nur mit Magieespür zu entdecken, mit Magie schmelzbar
64	Mithrill	extrem selten	ab 300.000	Magisch	120 min	sehr hart, silberglänzend, sehr rein, mit Magie schmelzbar
65-67	Nickel	selten	3	Halbedel	-	zäh, silberweiß stark glänzend
68-69	Palladium	sehr selten	50.000	Edel	15 min	relativ weich, silberhell, schwer schmelzbar
70-71	Platin	sehr selten	10.000	Edel	30 min	relativ hart, grau weiß, schwer schmelzbar, sehr rein
72	Quecksilber	selten	150	Unedel	-	flüssig, silberweiß glänzend, giftig
73-80	Silber	selten	55,6	Edel	5 min	weich, dehnbar, weißglänzend, leicht schmelzbar
81	Titan	sehr selten	40.000	Edel	1 min	hart, silberweiß glänzend, schmelzbar
82-89	Zinn	häufig	0,1	Halbedel	-	hart, bläulichweiß glänzend
90-100	Zinn	sehr häufig	0,3	Halbedel	-	weich, silberweiß glänzend

Gifte

Name	Giftstufe	Art des Giftes	Wirkung	Kosten/Dosis [Silber]
Arsen	XI	Nahrungsgift	tödlich	1.000
Baldrian	III	Wundgift	offene Wunde heilt für 5 Tage nicht	125
Berserkerpilz	V	Nahrungsgift	-2W% kAP, hoher Wasserverlust (s. Beschr.)	8
Blei	III	Nahrungsgift	Ko -5 pro Woche	8
Chlor	VI	Atemgift	-1W6 LE Kopf/Brust/Bauch etc.	15.000
Drabarter Erde	VI	Atemgift / Kontaktgift	Atemgift: Hustenanfall, handlungsunfähig (s. Beschr.) Kontaktgift: Körperteil verfärbt sich gelb, Ch -W6	660 Kullig, 1.300 sonst
Eknök	IV	Nahrungsgift	tödlich / gelb verfärbter Stuhlgang	750
Fliegenpilz	IV	Nahrungsgift	Krämpfe / Halluzinationen, für 5 h handlungsunfähig	200
Gorgonengift	V	Wundgift / Nahrungsgift	-2W6 LE bei Verwundung; -1W6 LE (Bauch) und eine Stunde handlungsunfähig bei Verspeisen	1.450
Grauer Sumpfling	VIII	Kontaktgift	-1W6 LE, -1W10 kAP	650
Knarke	III	Nahrungsgift	2-3 h Tiefschlaf	90
Manikorgift	VI	Wundgift	-3W6 LE bei Verwundung	1.800
Pfeilgift des Riesenschneckenfrosches	VII	Wundgift	-5 LE bei Verwundung, Wundbrand (s. Kap. W-12)	550
Quecksilber	V	Atemgift	Kl, Kf und Re -5 pro Stunde	150
Rogies Groß	XI	Wundgift	Kritischer Schaden bei Verwundung (s. Tabelle c8)	s. Beschr.
Rakhauch	V	Atemgift	2W6 KR gelähmt	1.950
Schwarze Nesselqualle	III	Kontaktgift	tödlich	3.500
Speikobragift	II	Kontaktgift	6 KR gelendet, 12 KR sprachlos	50 Nomaden
Sautzha-Echsengift	I	Wundgift	2W20 Sekunden Lähmung bei Verwundung	200 sonst 280 Sozths, 500 sonst 2.500
Visdomer Sud	IX	Kontaktgift	-2W% gAP	2.000
Walarispaste	VIII	Kontaktgift	permanente Lähmung des betroffenen Körperteils	Handel Orks, > 2.000 sonst

Gehirnschocktable

Art der Belastung	Wi-Probe-Erschweris	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.

Körperschocktable

Art der Belastung	Ko-Probe-Erschweris	Auswirkung bei erfolgreicher Ko-Probe	Auswirkung bei nicht erfolgreicher Ko-Probe
Treffer > 1/2 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 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	keine Probe	Schaden durch Gift (s. W-11)
Krankheit	s. Krankheit	siehe Krankheiten (s. W-12)	siehe Krankheiten (s. W-12)

Meditation

Meditationsstufe	Talentprobe-Erschweris	Regeneration gA / kA	Möglichkeit der Störung	Schaden
1	+0	+3 / +1	Leise, nicht monotone Geräusche, Wind	keiner
2	+1	+5 / +2	Lauter 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 -20 (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)

Rassentabelle

Rasse / Volk	Eigenschaftswerte	LE	kA-Basis	gA-Basis	Größe [cm]	Normalgewicht [kg]	Startalter	Sn
Amazonen (A)	*	*	3W+10	3W+10	*	*	*	*
Barbar (B)	Kk+20, Kl-20	+1	3W+10	3W+10	3W20+15	Größe-95	12	25+2W20
Centaur (C)	Kk+10, Ge-20, Fi+20, Re-10, Wi-20, Kf+20, Se+20	-	4W+20	2W+10	3W20+20	Größe+500	5	40+5W20
Dunkelalb (D)	Kk+5, Re+10, Wi-10, Kf-10, Se+20	-3	2W+10	2W+20	3W20+17	Größe-110	100	25+2W20
Elf (E)	Ge+10, Fi+20, Ko-30, Kk-10, Se+20, Hb+20, Kf+10, Kl+10, Wi-20	-5	2W+5	3W20+40	3W20+16	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	-3	2W+10	2W20+20	3W20+16	Größe-120	30	35+2W20
Hochehb (EH)	Kk-25, Ge+10, Fi+25, Ko-20, Kl+15, Wi-15, Kf+15, Se+20, Sp+10	-7	1W+5	3W20+30	3W20+16	Größe-120	55	30+2W20
Nachtelb (EN)	Kk-15, Ge+15, Fi+25, Ko-35, Kl+10, Wi-20, Kf+10, Se+20, Sp+10	-5	2W+5	2W20+30	3W20+17	Größe-120	18	40+2W20
Fee (F)	Kk-30, Ge+30, Ko-20, Re+20, Ch+50	-10	1W6	2W30+10	1W6+16	1 kg + 1W6-100 g	56	70+4W20 1W6 Luft/Boden 2W20+10
Großkopf (G)	Kk-30, Fi+10, Ko-20, Kl+20, Wi+10, Kf-10, Hb-20	-2	2W+10	3W+20	2W20+13	Größe-100	18	2W20+10
Halbing (H)	Kk-30, Ge+20, Fi+30, Sm+10, Ri+10, Re+20	-	3W+5	3W+10	2W20+80	Größe-40	20	20+W20
Halviv (I) = Halbef	Kk-5, Ge+5, Fi+10, Ko-15, Kl+5, Wi-10, Kf+5, Se+10, Hb+10	-2	2W+10	3W+20	3W20+15	Größe-110	30	25+2W20
Kelkuri (K)	Kk+20, Fi+30, Re-20, Kl-30, Se+20, Hb-10	+3	3W+15	2W+5	3W20+18	Größe-150	14	30+3W20
Lemuryer (L)	Kk-15, Ko-15, Re+20, Kl+10, Kf+10, Ri-10	-	2W+5	3W+10	1W20+18	Größe-120	30	30+2W20
Mensch (M)	—	-	3W+10	3W+10	3W20+14	Größe-100	14	20+2W20
Nephide (N)	Ge-20, Fi+20, Ko+30, Re-10, Wi-10, Kf-10, Sp-40	-	4W+5	2W+5	2W20+14	Größe-30	16	5+W20
Ork (O)	Kk+30, Ge-10, Fi-20, Ko+30, Re-10, Kl-10, Wi+10, Kf-15, Fi+40, Ko-20, Re+20, Wi-20, Kf-20, Sp+30	+5	4W+10	1W+5	3W20+15	Größe-80	11	15+2W20
Pedrusianer (P)	Kk-10, Ko+10, Se-10, Ri-10, Hb-20, Sm+40	-	3W+5	3W+5	3W20+13	Größe-100	23	10+3W20
Soth (S)	Kk+60, Ge-20, Fi-30, Re-20, Kl-60, Wi+20, Kf-20, Se-40, Hb+10, Ri+30	+20	5W+50	1W	7W20+25	Größe-50	20	40+3W20
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	+1	3W+15	1W+5	3W20+15	Größe-100	14	Tag: 25+2W20 Nacht: 40+2W20 25+2W20 Luft/Boden
Worfianer (W) = Fleischfresser W(F)	abhängig vom Tieranteil, Kl-20	+2	4W+10	2W+10	3W20+14	Größe-100	10	15+3W20
Pflanzenfresser W(P)	Kk-10, Ge+20, Ko-10, Re+30, Kl-10, Wi-10, Kf-10, Se+10, Hb+20	-	2W+10	3W+10	3W20+16	Größe-120	19	35+2W20
Yektotzi (Y)	Ko+40, Ge-20, Wi+30, Re-20, Ri-30, Se-20	+10	5W+10	3W+5	2W20+10	Größe-20	50	10+W20

abhängig von der Rasse der Amazonen

kA-/gA-Basiswürfeltabelle der Klassen

Klasse	kA-Basis	gA-Basis	Klasse	kA-Basis	gA-Basis
Abenteurer	W6	W6	Alchimisten	W10	W12
Ritter	W30	W8	Druiden	W8	W12
Krieger	W30	W6	Hexen/Hexer	W6	W20
Berserker	W30	W4	Schamannen	W10	W12
Bogenschnitz	W12	W12	Thaumaturg	W20	W20
Diebe	W10	W12	Nomagier	W10	W20
Glücksritter	W12	W12	Astralmeister	W8	W30
Assassinen	W12	W20	Barden / Bannsänger	W10	W10
Waldläufer	W20	W8	Priester	W8-W10	W10-W20
Magier	W6	W30	Ordenskrieger	W20-W30	W8-W10
Illusionisten	W6	W30	Inquisitoren	W12-W20	W10-W20
Händler	W8	W10	Mönche	W12-W20	W12-W20
Schmiede	W30	W10			

