

Stufen und Aktionswürfel

Stufe	Aktionswürfel	Wert
1	W4-2	0
2	W4-1	1-3
3	W4	4-6
4	W6	7-9
5	W8	10-12
6	W10	13-15
7	W12	16-18
8	2W6	19-21
9	W8+W6	22-24
10	W10+W6	25-27
11	W10+W8	28-30
12	2W10	31-33
13	W12+W10	34-36
14	W20+W4	37-39
15	W20+W6	40-42
16	W20+W8	43-45
17	W20+W10	46-48
18	W20+W12	49-51
19	W20+2W6	52-54
20	W20+W8+W6	55-57
21	W20+W10+W6	58-60
22	W20+W10+W8	61-63
23	W20+2W10	64-66
24	W20+W12+W10	67-69
25	W20+W10+W8+W4	70-72
26	W20+W10+W8+W6	73-75
27	W20+W10+2W8	76-78
28	W20+2W10+W8	79-81
29	W20+W12+W10+W8	82-84
30	W20+W10+W8+2W6	85-87
31	W20+W10+2W8+W6	88-90
32	W20+W10+3W8	91-93
33	W20+2W10+2W8	94-96
34	W20+3W10+W8	97-99
35	W20+W12+2W10+W8	100-102
36	2W20+W10+W8+W4	103-105
37	2W20+W10+W8+W6	106-108
38	2W20+W10+2W8	109-111
39	2W20+2W10+W8	112-114
40	2W20+W12+W10+W8	115-117

Mindestwürfe für Klettern

Hindernis	Mindestwurf
Baum	3
Mast	7
Mauer mit Vorsprüngen	9
Felsige Klippe	12
Senkrechter, glatter Fels	15

Erfolgsgrade

Schwierigk.	Leicht	Durchschn.	Schwer	Sehr schwer	Heroisch
Erfolgsgrad	Schlecht	Durchschn.	Gut	Hervorr.	Außergew.
3	1	3	6	8	10
4	1	4	7	10	12
5	1	5	9	11	14
6	2	6	10	13	17
7	2	7	12	15	19
8	3	8	13	16	20
9	4	9	14	18	22
10	5	10	15	19	24
11	5	11	17	21	25
12	6	12	18	22	27
13	6	13	20	24	29
14	7	14	21	26	32
15	8	15	22	27	33
16	8	16	24	29	35
17	9	17	25	30	37
18	10	18	26	32	38
19	11	19	27	33	39
20	12	20	28	34	41
21	13	21	29	35	42
22	13	22	31	37	44
23	14	23	32	38	45
24	15	24	33	40	47
25	16	25	34	41	48
26	17	26	35	42	49
27	18	27	36	43	51
28	18	28	38	45	52
29	18	29	40	47	54
30	20	30	40	47	55
31	21	31	41	48	56
32	22	32	42	49	58
33	23	33	43	51	59
34	23	34	45	53	62
35	24	35	16	53	62
36	25	36	47	55	64

Sichtweiten

Bedingungen	Große Entfernung	Mittlere Entfernung	Geringe Entfernung
Tageslicht	750	200	20
Dämmerung	500	125	15
Leichter Nebel	250	75	10
Starker Nebel	10	5	2
Leichter Regen	350	175	15
Starker Regen	100	50	10
Nacht mit Mondlicht	200	60	15
Nacht ohne Mondlicht	30	15	5

Projekttilwaffen

Waffe	Preis	Sch	St	Gew	Gr	Gering	Mittel	Groß
Armbrust	100	5	13	6	5	2-50	51-175	176-275
Blasrohr	2	1	1	10 U	1	1-2	3-4	5-6
Elfisch. Kriegsbogen	200	5	13	4	5	1-40	41-200	201-300
Köcher	2	-	-	3	-	-	-	-
Kurzbogen	15	3	10	3	3	1-25	26-80	81-120
Langbogen	60	4	13	4	5	2-40	51-100	101-220
Leichte Armbrust	50	4	10	5	4	2-50	51-125	125-200
Schleuder	3	2	7	2	2	2-15	16-40	41-100
Trollschleuder	15	4	15	3	4	2-25	26-60	61-100
Windlingbogen	25	3	5	14 U	2	2-25	26-80	80-100
15 Armbrustbolzen	20	-	-	3	-	-	-	-
15 Bolzen für LA	15	-	-	3	-	-	-	-
20 Kriegsbogenpfeile	25	-	-	7	-	-	-	-
20 Kurzbogenpfeile	5	-	-	5	-	-	-	-
20 Langbogenpfeile	10	-	-	7	-	-	-	-
20 Windlingpfeile	5	-	-	8 U	-	-	-	-
10 Nadeln	1	-	-	8 U	-	-	-	-

Schilder

Schild	Preis	Phys	Myst	Gew	Beh	Bruchschw.
Farnschild	22	1	2	5	1	16
Holzschild	15	3	0	10	1	19
Kristallschild	150	3	3	15	2	18
Reiterschild	20	3	0	8	1	19
Rundschild / Buckler	5	1	0	5	0	17
Turmschild / Ritterschild	50	5	0	15	2	21

Rüstungen

Rüstung	Preis	Phys.	Myst.	Gewicht	Beh.
Blutkiesel	300	5	3	-	1
Farngeflecht	125	2	3	15	0
Fellrüstung	50	5	1	25	1
Gehärtetes Leder	40	5	0	20	1
Gestepptes Leder	20	4	0	20	0
Gestepptes Tuch	2	2	0	3	0
Kettenpanzer	180	7	0	40	3
Kristallringrüstung	500	4	4	45	2
Kristallschuppenpanzer	12000	7	7	90	5
Lebendige Kristallrüstung	1100	6	3	-	2
Lederrüstung	10	3	0	15	0
Obsidianerhaut	100	3	1	20	0
Ringpanzer	110	6	0	30	2
Schuppenpanzer	3000	9	0	60	4

Magie neutralisieren

Kreis	MW	Kreis	MW
1	7	9	18
2	9	10	20
3	10	11	21
4	12	12	22
5	13	13	24
6	14	14	25
7	15	15	26
8	17		

Fallschaden

Höhe in Ellen	Höhe in Schritt	Schaden
5-10	2-3	2
11-20	4-6	6
21-30	7-10	15
31-50	11-16	15 (2x)
51-100	17-33	20 (2x)
101-150	34-50	25 (2x)
151-250	51-83	25 (3x)
251-400	84-134	30 (3x)
401-600	135-201	30 (4x)
601+	202+	30 (5x)

Attributwertkosten

Wert	Kosten	Wert	Kosten
2	+3	11	6
3	+2	12	8
4	+1	13	10
5	0	14	13
6	1	15	16
7	2	16	19
8	3	17	21
9	4	18	23
10	5		

Brandschaden

Größe des Feuers	Schadensstufe
Fackel	4 (bei Berührung)
Kleines Lagerfeuer	6 (bei Berührung)
Großes Lagerfeuer	8 (bei Berührung)
Häuserbrand	10
Waldbrand	12

Barrierewerte

Material	RS	LP
Holz, <2 Zoll dick	7	20
Holz, >2 Zoll dick	9	30
Steinmauer, vermörtelt	12	45
Steinblöcke	20	85
Höhle, natürlicher Fels	30	150

Legendenstatus

Legenpunkte	Leg.status
10000	1
40000	2
160000	3
640000	4
2560000	5

Steigern von Attributen

Attribut	LP
1	800
2	1300
3	2100
4	3400
5	5500

Steigern von Fertigkeiten

Rang	LP
1	200
2	300
3	500
4	1300
5	2100
6	3400
7	8900
8	14400
9	23300
10	37700

Lehrkosten

Kreis d. Lehrers	Kosten
2	200
3	300
4	500
5	800
6	1000
7	1500
8	2000
9	2500
10	3500
11	5000
12	7500
13	10000
14	15000
15	20000

Lichtquellen

Lichtquelle	Radius in Ellen
Kerze	10
Fackel	30
Lagerfeuer	50
Laterne	100

Steigern von Talenten

Talentrang	1-4	5-8	9-12	13-15
1	100	200	300	500
2	200	300	500	800
3	300	500	800	1300
4	500	800	1300	2100
5	800	1300	2100	3400
6	1300	2100	3400	5500
7	2100	3400	5500	8900
8	3400	5500	8900	14400
9	5500	8900	14400	23300
10	8900	14400	23300	37700
11	14400	23300	37700	61000
12	23300	37700	61000	98700
13	37700	61000	98700	159700
14	61000	98700	159700	258400
15	98700	159700	258400	418100

Aufstiegsbedingungen

Kreis	Anzahl Talente	Auf Rang	ein Talent aus Kreis
2	5	2	1
3	6	3	2
4	7	4	3
5	8	5	4
6	9	6	5
7	10	7	6
8	11	8	7
9	12	9	8
10	13	10	9
11	14	11	10
12	15	12	11
13	16	13	12
14	17	14	13
15	18	15	14

Brandschaden

Größe des Feuers	Schadensstufe
Fackel	4 (bei Berührung)
Kleines Lagerfeuer	6 (bei Berührung)
Großes Lagerfeuer	8 (bei Berührung)
Häuserbrand	10
Waldbrand	12

Situationsbedingte Modifikatoren

Situation	Angriff	Wid. (K/M)
Toter Winkel	+2 Stufen	-
Dunkelheit	-3 Stufen	-
Bedrängt	-2 Stufen	-
Niedergeschlagen	-3 Stufen	-3
Überraschung	Nicht möglich	-3

Rassenfähigkeiten

Rasse	Fähigkeit
Elf	Nachtsicht
Mensch	Vielseitigkeit
Obsidianer	Verwundungsschwelle +3, Stärkeminimum. 15 Natürliche Panzerung von +3
Ork	Nachtsicht
Troll	Infrarotsicht, Stminimum 11, Zähigkeit mind. 11
T'skrang	Schwanzattacke
Windling	Astralsicht, Flugfähigkeit, Körp. Wid. +2, Stärkemaximum 11
Zwerg	Infrarotsicht (bis 250 Meter)

Karmatabelle

Rasse	Karma	Kosten	Anfänglich	Maximal
Elf	W6	10	5	25
Mensch	W8	6	10	40
Obsidianer	W4	10	5	20
Ork	W8	7	10	40
Troll	W4	10	6	20
T'skrang	W6	8	5	25
Windling	W10	5	15	60
Zwerg	W6	10	6	25

Laufmodifikatoren

Rasse	Modifikator
Elf	Geschicklichkeit +1
Mensch	Geschicklichkeit
Obsidianer	Geschicklichkeit -3
Ork	Geschicklichkeit +2
Troll	Geschicklichkeit
T'skrang	Geschicklichkeit
Windling	Laufen: Geschicklichkeit -8, Fliegen: Geschicklichkeit +2
Zwerg	Geschicklichkeit -2

Modifikatoren für die einzelnen Rassen

Rasse	Ge	St	Zä	Wa	Wi	Ch	Gesamt
Elf	+2	0	-2	+1	+1	+1	+3
Mensch	0	0	0	0	0	0	0
Obsidianer	-2	+6	+4	-1	0	-1	+6
Ork	-1	+3	+1	0	-2	-1	0
Troll	0	+4	+2	-1	+1	0	+6
T'skrang	+1	0	+1	0	0	+1	+3
Windling	+1	-4	-3	+1	0	+2	-3
Zwerg	0	+2	+3	0	0	-2	+3

Geschwindigkeiten

Fortbewegungsmittel	Meilen pro Tag
Luftschiff	300
Pferd	35 - 40
Fuß	25
Flussboot	100
Karawane	20 - 30

Durchschauen und Anzweifeln

Zauberrang	Durchsch.	Anzw.
1	15	7
2	16	8
3	18	9
4	19	10
5	21	11
6	22	12
7	24	13
8	26	14
9	27	15
10	29	16
11	30	17
12	32	18
13	33	19
14	34	20
15	35	21

Nahrung und Übernachtung

Trockenproviant	10
Zwergenproviant	25
Mahlzeit	3K – 50
Bier	5K – 2
Glas Wein	1K – 1
Flasche Wein	5K – 5
Schlaftsaal	1K
Billige Herberge (öffentlich)	5K
Billige Herberge (privat)	1
Kaufmannsherberge	
Einzelbett (privat)	3
Einzelbett, Bad (privat)	5
Gildenherberge	
Bett, Bad	8
mit Sicherheitsschloss	12
Luxusherberge	
Bett, Bad	25
mag. Annehmlichk.	40
mit Bediensteten (ohne Trinkgeld)	55

Tränke und Exiere

Erholungstrank	50
Gesundungstrank	500
Heiltrank	300
Kelias Gegengift	300
Kelix Breiumschlag	50
Widerstandstrank	75
Wiederbelebungs-salbe	600

Attribute und Charakteristika

Attributswert	Wid.	Laufleistung	Hebe-/Traglast	Verw.	Bew.	Tod	Erh.-proben	Myst. Rüstung
1	2	25/13	20/10	3	10	19	½	0
2	3	28/14	30/15	4	11	20	½	0
3	3	30/15	40/20	4	13	22	1	0
4	4	31/16	50/25	5	14	23	1	0
5	4	35/18	65/30	5	15	24	1	0
6	4	38/19	75/35	6	17	26	1	0
7	5	40/20	85/40	6	18	27	1	0
8	5	43/22	100/50	7	19	28	2	0
9	6	48/24	115/60	7	21	30	2	0
10	6	50/25	135/70	8	22	31	2	0
11	7	54/27	160/80	8	24	32	2	1
12	7	57/29	185/90	9	26	34	2	1
13	7	60/30	210/105	9	27	35	2	1
14	8	65/33	250/125	10	28	36	3	2
15	8	70/35	290/145	10	29	38	3	2
16	9	75/38	310/165	11	31	39	3	2
17	9	80/40	400/200	11	32	40	3	3
18	10	85/42	460/230	12	34	42	3	3
19	10	90/45	540/270	12	35	43	3	3
20	10	100/50	630/315	13	36	44	4	4
21	11	110/55	735/360	13	39	46	4	4
22	11	120/60	860/430	13	40	47	4	4
23	12	130/65	1000/500	14	41	48	4	5
24	12	140/70	1160/580	14	43	50	4	5
25	13	150/75	1350/675	15	44	51	4	5
26	13	160/80	1580/790	15	45	52	5	6
27	13	170/85	1840/920	15	47	54	5	6
28	14	180/90	2150/1075	16	48	55	5	6
29	14	200/100	2500/1200	16	49	56	5	7
30	15	220/110	2900/1450	17	51	58	5	7

Wurfaffen

Waffe	Preis	Schaden	Stärke	Gewicht	Größe	Gering	Mittel	Groß
Bola	10	3	4	1	2	2-15	16-25	26-35
Dolch	8 K	2	9	1	1	2-5	6-10	11-15
Falkenklaue	125	4	9	2	3	2-25	26-80	81-125
Flugdolch	25	2	12	12 Unzen	1	2-15	16-40	41-75
Netz	15	-	9	5	6	1-2	3-4	5-6
Öl, brennende Flasche	6	5	5	8 Unzen	3	2-10	11-20	21-30
Speer	3	4	5	4	4	2-15	16-40	41-100
Windlingnetz	15	-	4	2	2	1-2	3-4	5-6
Windlingspeer	45	2	4	8 Unzen	2	2-15	16-40	41-75
Wurfaxt	25	3	5	3	3	2-15	16-25	26-40
Wurfdolch	2	2	12	12 Unzen	1	2-10	11-20	21-30
Wurfpfeile	5 K	1	5	2 Unzen	1	1-3	4-6	7-9

Weitere Kosten

Dienstleistung	Preis
Bibliothek in einer großen Stadt	25
Bibliothek von Throal	20
Bote (innerhalb der Stadt)	5
Bote (von Stadt zu Stadt)	30 – 75
Karawane (pro Person und Tag)	3 – 5
Flussboot (pro Person und Tag)	5
Luftschiff (pro Person und Tag)	10

Nahkampfwaffen

Waffe	Preis	Schaden	Stärke	Gew.	Größe
Breitschwert	25	5	9	3	3
Dolch	8 K	2	5	1	1
Dreizack	25	5	11	7	3
Dreschflegel	35	5	10	8	3
Handaxt	12	4	10	2	2
Hellebarde	150	8	15	12	6
Kampfstab	5	2	5	4	5
Keule	2	3	7	3	2
Kurzschwert	16	4	5	2	2
Lanze	150	5	15	10	6
Messer	3 K	1	4	10 U	1
Morgenstern	40	6	13	8	4
Peitsche (Ge>6)	10	3	7	1	3
Speer	3	4	11	4	4
Stangenwaffen	100-175	8	15	12	6
Streitaxt	35	6	13	5	4
Streithammer	125	7	15	7	5
Streitkolben	20	4	9	5	3
Totschläger	1	1	2	8 U	1
Trollschild	50	6	13	6	4
Zweihänder	125	7	15	7	5
Zwergenschwert	6	3	7	2	2