

Alle AD&D – Tabellen



Nachdem meine Tabellen ohne Quellenangaben an einigen Orten wieder aufgetaucht sind (adandd.ch zum Beispiel) und ich aber keine Lust habe, mich darüber zu ärgern, veröffentliche ich dieses Dokument nun mit deutlich sichtbaren Quellenhinweisen. Wäre nett gewesen, dass die entsprechenden Kopisten das selber erledigt hätten.

Spielertabellen.....	5
Spielleitertabellen.....	35
Schatztabellen.....	60

Inhaltsverzeichnis

Spielertabellen.....	5
Tabelle 1: Stärke.....	5
Tabelle 2: Geschicklichkeit.....	5
Tabelle 3: Konstitution.....	6
Tabelle 4: Intelligenz.....	7
Tabelle 5: Weisheit.....	7
Tabelle 6: Charisma.....	8
Tabelle 7: Grenzwerte der Attribute nach Rassen.....	8
Tabelle 8: Modifikation der Attribute nach Rassen.....	8
Tabelle 9: Konstitutionszuschläge auf RW für Gnome, Halblinge und Zwerge.....	8
Tabelle 10: Durchschnittsgrößen und -gewichte.....	9
Tabelle 11: Alter.....	9
Tabelle 12: Auswirkungen des Alters.....	9
Tabelle 13: Mindestwerte der Attribute.....	9
Tabelle 14: Erfahrungsstufen für Krieger.....	10
Tabelle 15: Anzahl der Angriffe für Krieger.....	10
Tabelle 16: Anhänger für Kämpfer.....	10
Tabelle 17: Verfügbare Zauber für Paladine.....	11
Tabelle 18: Fähigkeiten der Waldläufer.....	11
Tabelle 19: Anhänger für Waldläufer.....	11
Tabelle 20: Erfahrungsstufen der Magier und Zauberkundigen.....	12
Tabelle 21: Verfügbare Zauber für Magier.....	12
Tabelle 22: Bedingungen für Spezialisten.....	12
Tabelle 23: Erfahrungsstufen der Priester.....	13
Tabelle 24: Verfügbare Zauber für Priester.....	13
Tabelle 25: Erfahrungsstufen der Spitzbuben.....	14
Tabelle 26: Grundwerte der Diebesfertigkeiten.....	14
Tabelle 27: Modifikation der Diebesfähigkeiten nach Rassen.....	14
Tabelle 28: Modifikation der Diebesfähigkeiten nach Geschicklichkeit.....	14
Tabelle 29: Modifikationen der Diebesfähigkeiten nach Rüstung.....	14
Tabelle 30: Mehrfacher Schaden bei hinterhältigem Angriff.....	15
Tabelle 31: Anhänger für Diebe.....	15
Tabelle 32: Verfügbare Zauber für Barden.....	15
Tabelle 33: Bardenfähigkeiten.....	15
Tabelle 34: Fertigkeitpunkte.....	16
Tabelle 35: Mehrfachangriffe für Spezialisten.....	16
Tabelle 36: Vorkenntnisse.....	16
Tabelle 37: Fertigkeiten nach Gruppen. <i>Allgemein</i>	17
Tabelle 37: Fertigkeiten nach Gruppen. <i>Krieger</i>	17
Tabelle 37: Fertigkeiten nach Gruppen. <i>Magier</i>	17
Tabelle 37: Fertigkeiten nach Gruppen. <i>Priester</i>	18
Tabelle 37: Fertigkeiten nach Gruppen. <i>Spitzbuben</i>	18
Tabelle 38: Fertigkeiten nach Klassen.....	18
Tabelle 39: Modifikationen für Spuren lesen.....	18
Tabelle 40: Bewegungstempo beim Verfolgen von Spuren.....	19
Tabelle 41: Waffenherstellung.....	19
Tabelle 42: Münzwerte.....	19
Tabelle 43: Anfängliches Vermögen.....	19
Tabelle 44: Ausrüstung. <i>Nahrungsmittelvorrat</i>	20
Tabelle 44: Ausrüstung. <i>Tagesmahlzeiten und Unterkunft</i>	20
Tabelle 44: Ausrüstung. <i>Dienstleistungen</i>	20
Tabelle 44: Ausrüstung. <i>Kleidung</i>	21
Tabelle 44: Ausrüstung. <i>Tiere</i>	21
Tabelle 44: Ausrüstung. <i>Transportmittel</i>	22
Tabelle 44: Ausrüstung. <i>Rüstungen</i>	22
Tabelle 44: Ausrüstung. <i>Geschirr und Sattelzeug</i>	22
Tabelle 44: Ausrüstung. <i>Verschiedenes</i>	23
Tabelle 45a,b: Waffen. <i>Schwerter</i>	24

Tabelle 45a,b: Waffen. <i>Dolche und Messer</i>	24
Tabelle 45a,b: Waffen. <i>Wuchtwaffen</i>	24
Tabelle 45a,b: Waffen. <i>Fernkampfwaffen</i>	25
Tabelle 45a,b: Waffen. <i>Sonstige Waffen</i>	25
Tabelle 45a,b: Waffen. <i>Stangenwaffen</i>	26
Tabelle 46: Rüstungswerte.....	26
Tabelle 47: Belastung der Charaktere.....	27
Tabelle 48: Belastung und Bewegung.....	27
Tabelle 49: Belastung und Bewegung bei Tieren.....	27
Tabelle 50: Fassungsvermögen von Gepäckstücken.....	28
Tabelle 51: Modifikationen für Trefferwürfe.....	28
Tabelle 52: Waffenwirkungen und Rüstungstypen.....	28
Tabelle 53: ETW0 für die Charaktere der 1. bis 20. Stufe.....	29
Tabelle 53a: ETW0 für die Charaktere der 20. bis 40. Stufe.....	29
Tabelle 54: Verbesserung des ETW0.....	29
Tabelle 55: Grundmodifikationen der Initiative.....	29
Tabelle 56: Zusatzmodifikationen der Initiative.....	29
Tabelle 57: Rüstungsmodifikationen beim Ringkampf.....	30
Tabelle 58: Ergebnisse von Faust- und Ringkämpfen.....	30
Tabelle 59: Abzüge für Deckung und Tarnung.....	30
Tabelle 60: Rettungswürfe für Charaktere.....	31
Tabelle 61: Das Vertreiben von Untoten.....	32
Tabelle 62: Sichtweiten.....	32
Tabelle 63: Lichtquellen.....	33
Tabelle 64: Bewegungsfaktoren nach Rasse.....	33
Tabelle 65: Erfolgchancen beim Klettern.....	33
Tabelle 66: Modifikationen beim Klettern.....	33
Tabelle 67: Geschwindigkeit beim Klettern.....	34
Spielleitertabellen.....	35
Spielleiter – Tabelle 1: Charaktere nach Methode I.....	35
Spielleiter – Tabelle 2: Charaktere nach Methode II.....	35
Spielleiter – Tabelle 3: Charaktere nach Methode III.....	35
Spielleiter – Tabelle 4: Charaktere nach Methode IV.....	35
Spielleiter – Tabelle 5: Charaktere nach Methode V.....	35
Spielleiter – Tabelle 6: Charaktere nach Methode VI.....	35
Spielleiter – Tabelle 7: Stufenbegrenzung nach Rasse.....	35
Spielleiter – Tabelle 8: Bonusstufen nach Hauptattribut.....	35
Spielleiter – Tabelle 9: Höchststufen für neue Rassen.....	36
Spielleiter – Tabelle 10: Trefferpunkte auf Stufe 0.....	36
Spielleiter – Tabelle 22: Lebenshaltungskosten für Spielercharaktere.....	36
Spielleiter – Tabelle 11: zulässige Rasse.....	37
Spielleiter – Tabelle 13: Rettungswürfe.....	37
Spielleiter – Tabelle 15: Zulässige Rüstungen.....	37
Spielleiter – Tabelle 12: Kampfkraft.....	37
Spielleiter – Tabelle 14: Trefferwürfel.....	37
Spielleiter – Tabelle 16: Zulässige Waffen.....	37
Spielleiter – Tabelle 17: Trefferpunkte jenseits der 9. Stufe.....	37
Spielleiter – Tabelle 20: Beschränkungen.....	37
Spielleiter – Tabelle 18: Zusatzfähigkeiten.....	37
Spielleiter – Tabelle 19: Durchschnittliche Diebesfertigkeiten.....	38
Spielleiter – Tabelle 21: Benötigte Erfahrungspunkte.....	38
Spielleiter – Tabelle 23: Ausrüstung nach Epochen.....	39
Spielleiter – Tabelle 24: Schlösser.....	40
Spielleiter – Tabelle 25: Pferde.....	40
Spielleiter – Tabelle 26: Eigenarten von Pferden.....	40
Spielleiter – Tabelle 27: Ungewöhnliche Metallrüstungen.....	40
Spielleiter – Tabelle 28: Trefferpunkte von Gegenständen.....	41
Spielleiter – Tabelle 29: Rettungswürfe für Gegenstände.....	41
Spielleiter – Tabelle 30: Fassungsvermögen von Zauberbüchern.....	41
Spielleiter – Tabelle 31: Erfahrungspunktwerte von Monstern.....	41
Spielleiter – Tabelle 32: Modifikationen des EP-Wertes.....	42
Spielleiter – Tabelle 33: Häufige Einzelprämien.....	42

Spielleiter – Tabelle 34: Einzelprämien nach Klasse.....	43
Spielleiter – Tabelle 35: Modifikationen für Trefferwürfe.....	43
Spielleiter – Tabelle 36: Waffenwirkungen und Rüstungstypen.....	43
Spielleiter – Tabelle 37: Verbesserung des ETW0.....	43
Spielleiter – Tabelle 38: ETW0 für die Charaktere der 1. bis 20. Stufe.....	44
Spielleiter – Tabelle 38a: ETW0 für die Charaktere der 20. bis 40. Stufe.....	44
Spielleiter – Tabelle 39: ETW0 für Monster.....	44
Spielleiter – Tabelle 40: Grundmodifikationen der Initiative.....	44
Spielleiter – Tabelle 41: Zusatzmodifikationen der Initiative.....	44
Spielleiter – Tabelle 42: Rüstungsmodifikationen beim Ringkampf.....	45
Spielleiter – Tabelle 43: Ergebnisse von Faust- und Ringkämpfen.....	45
Spielleiter – Tabelle 44: Abzüge für Deckung und Tarnung.....	45
Spielleiter – Tabelle 45: Ergebnisse von Wurfgeschossen mit Streuwirkung.....	45
Spielleiter – Tabelle 46: Rettungswürfe für Charaktere.....	46
Spielleiter – Tabelle 47: Das Vertreiben von Untoten.....	47
Spielleiter – Tabelle 48: Trefferwürfel gegen Immunität.....	47
Spielleiter – Tabelle 49: Moralwerte.....	47
Spielleiter – Tabelle 50: Modifikationen für Moralwürfe.....	48
Spielleiter – Tabelle 51: Giftarten.....	48
Spielleiter – Tabelle 52: Rettungswürfe für Gebäude.....	48
Spielleiter – Tabelle 53: Schuss- und Wurfaffen im Reiterkampf.....	48
Spielleiter – Tabelle 54: Begegnungstabelle im 2-20 System.....	49
Spielleiter – Tabelle 55: Verliesebenen.....	49
Spielleiter – Tabelle 56: Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit von Begegnungen in der Wildnis.....	49
Spielleiter – Tabelle 57: Modifikationen für Überraschungswürfe.....	50
Spielleiter – Tabelle 58: Begegnungsentfernung.....	50
Spielleiter – Tabelle 59: Reaktionen auf Begegnungen.....	50
Spielleiter – Tabelle 60: Berufe von NSC.....	51
Spielleiter – Tabelle 60: Berufe von NSC (Fortsetzung).....	52
Spielleiter – Tabelle 61: Fachgebiete von Gelehrten.....	53
Spielleiter – Tabelle 62: Modifikationen für Nachforschungen.....	53
Spielleiter – Tabelle 63: Zeitbedarf für Nachforschungen.....	53
Spielleiter – Tabelle 64: Militärische Berufe.....	53
Spielleiter – Tabelle 65: Übliche Löhne.....	54
Spielleiter – Tabelle 66: Europäische Titel.....	54
Spielleiter – Tabelle 67: Asiatische Titel.....	54
Spielleiter – Tabelle 68: Geistliche Titel.....	54
Spielleiter – Tabelle 69: Kosten für Zaubereinsatz durch NSC.....	55
Spielleiter – Tabelle 71: Dauerhafte Veränderungen der Moral.....	55
Spielleiter – Tabelle 70: Allgemeine Charakterzüge.....	56
Spielleiter – Tabelle 72: Abgestufte Dunkelheit.....	57
Spielleiter – Tabelle 73: Auswirkungen des Geländes auf die Bewegung.....	57
Spielleiter – Tabelle 74: Geländefaktoren bei Überlandreisen.....	57
Spielleiter – Tabelle 75: Geländefaktoren bei Überlandreisen.....	57
Spielleiter – Tabelle 76: Bewegung von Booten.....	58
Spielleiter – Tabelle 77: Schiffstypen.....	58
Spielleiter – Tabelle 78: Modifikationen für Seereisen.....	58
Spielleiter – Tabelle 79: Wetterbedingungen nach Jahreszeiten.....	58
Spielleiter – Tabelle 80: Modifikationen für Luftreisen.....	59
Spielleiter – Tabelle 81: Wahrscheinlichkeit des Verirrrens.....	59
Spielleiter – Tabelle 82: Modifikationen der Verirrungswahrscheinlichkeit.....	59
Spielleiter – Tabelle 83: Gehörschärfe nach Rassen.....	59
Schatztabellen.....	60
Spielleiter-Tabelle 84: Schätze ein Lagerstätten.....	60
Spielleiter-Tabelle 85: Edelsteintabelle.....	60
Spielleiter-Tabelle 86: Abweichende Werte von Edelsteinen.....	60
Spielleiter-Tabelle 87: Werte von Kunstgegenständen.....	61
Spielleiter-Tabelle 88: Magische Gegenstände.....	61
Spielleiter-Tabelle 89: Zaubertränke und -öle.....	61

Spielertabellen

Tabelle 1: Stärke							
Attributwert	Trefferchance	Schadensmodifikation	Zulässige Traglast in Pfund	Stemmvermögen in Pfund	Türen öffnen	Stangen verbiegen	Bemerkungen
1	-5	-4	1	3	1	0 %	
2	-3	-2	1	5	1	0 %	
3	-3	-1	5	10	2	0 %	
4-5	-2	-1	10	25	3	0 %	
6-7	-1	Keine	20	55	4	0 %	
8-9	Normal	Keine	35	90	5	1 %	
10-11	Normal	Keine	40	115	6	2 %	
12-13	Normal	Keine	45	140	7	4 %	
14-15	Normal	Keine	55	170	8	7 %	
16	Normal	+1	70	195	9	10 %	
17	+1	+1	85	220	10	13 %	
18	+1	+2	110	255	11	16 %	
18 / 01-50	+1	+3	135	280	12	20 %	
18 / 51-75	+2	+3	160	305	13	25 %	
18 / 76-90	+2	+4	185	330	14	30 %	
18 / 91-99	+2	+5	235	380	15 (3)	35 %	
18 / 00	+3	+6	335	480	16 (6)	40 %	
19	+3	+7	485	640	16 (8)	50 %	Hügelriese
20	+3	+8	535	700	17(10)	60 %	Steinriese
21	+4	+9	635	810	17(12)	70 %	Frostriese
22	+4	+10	785	970	18(14)	80 %	Feuerriese
23	+5	+11	935	1.130	18(16)	90 %	Wolkenriese
24	+6	+12	1.235	1.440	19(17)	95 %	Sturmriese
25	+7	+14	1.535	1.750	19(18)	99 %	Titan

Tabelle 2: Geschicklichkeit			
Attributwert	Reaktionsmodifikation	Fernwaffenmodifikation	Ausweichmodifikation
1	-6	-6	+5
2	-4	-4	+5
3	-3	-3	+4
4	-2	-2	+3
5	-1	-1	+2
6	0	0	+1
7-14	0	0	0
15	0	0	-1
16	+1	+1	-2
17	+2	+2	-3
18	+2	+2	-4
19	+3	+3	-4
20	+3	+3	-4
21	+4	+4	-5
22	+4	+4	-5
23	+4	+4	-5
24	+5	+5	-6
25	+5	+5	-6

Tabelle 3: Konstitution

Attributwert	Trefferpunkte	Körperlicher Schock	Wieder - erweckung	RW gegen Gift	Regeneration
1	-3	25 %	30 %	-2	Keine
2	-2	30 %	35 %	-1	Keine
3	-2	35 %	40 %	0	Keine
4	-1	40 %	45 %	0	Keine
5	-1	45 %	50 %	0	Keine
6	-1	50 %	55 %	0	Keine
7	0	55 %	60 %	0	Keine
8	0	60 %	65 %	0	Keine
9	0	65 %	70 %	0	Keine
10	0	70 %	75 %	0	Keine
11	0	75 %	80 %	0	Keine
12	0	80 %	85 %	0	Keine
13	0	85 %	90 %	0	Keine
14	0	88 %	92 %	0	Keine
15	+1	90 %	94 %	0	Keine
16	+2	95 %	96 %	0	Keine
17	+2 (+3)	97 %	98 %	0	Keine
18	+2 (+4)	99 %	100 %	0	Keine
19	+2 (+5)	99 %	100 %	+1	Keine
20	+2 (+5)	99 %	100 %	+1	1 / 6 Phasen
21	+2 (+6)	99 %	100 %	+2	1 / 5 Phasen
22	+2 (+6)	99 %	100 %	+2	1 / 4 Phasen
23	+2 (+6)	99 %	100 %	+3	1 / 3 Phasen
24	+2 (+7)	99 %	100 %	+3	1 / 2 Phasen
25	+2 (+7)	100 %	100 %	+4	1 / 1 Phase

Zuschläge in Klammern bei den Trefferpunkten gelten nur für Krieger.

Tabelle 4: Intelligenz					
Attributwert	Anzahl der Sprachen	Höchster Zaubergrad	Chance, Zauber verstehen	Höchstzahl von Zaubern pro Grad	Immunität gegen Illusionen des...
1	0	-----	-----	-----	-----
2	1	-----	-----	-----	-----
3	1	-----	-----	-----	-----
4	1	-----	-----	-----	-----
5	1	-----	-----	-----	-----
6	1	-----	-----	-----	-----
7	1	-----	-----	-----	-----
8	1	-----	-----	-----	-----
9	2	4	35 %	6	-----
10	2	5	40 %	7	-----
11	2	5	45 %	7	-----
12	3	6	50 %	7	-----
13	3	6	55 %	9	-----
14	4	7	60 %	9	-----
15	4	7	65 %	11	-----
16	5	8	70 %	11	-----
17	6	8	75 %	14	-----
18	7	9	85 %	18	-----
19	8	9	95 %	Alle	1. Grades
20	9	9	96 %	Alle	2. Grades
21	10	9	97 %	Alle	3. Grades
22	11	9	98 %	Alle	4. Grades
23	12	9	99 %	Alle	5. Grades
24	15	9	100 %	Alle	6. Grades
25	20	9	100 %	Alle	7. Grades

Tabelle 5: Weisheit			
Attributwert	Modifikation gegen magische Angriffe	Zusätzliche Zauber nach Grad (Priester)	Chance, dass Zauber versagt
1	-6	-----	80 %
2	-4	-----	60 %
3	-3	-----	50 %
4	-2	-----	45 %
5	-1	-----	40 %
6	-1	-----	35 %
7	-1	-----	30 %
8	0	-----	25 %
9	0	0	20 %
10	0	0	15 %
11	0	0	10 %
12	0	0	5 %
13	0	1. Grad	0 %
14	0	1. Grad	0 %
15	+1	2. Grad	0 %
16	+2	2. Grad	0 %
17	+3	3. Grad	0 %
18	+4	4. Grad	0 %
19	+4	1. Grad + 4. Grad	0 %
20	+4	2. Grad + 4. Grad	0 %
21	+4	3. Grad + 5. Grad	0 %
22	+4	4. Grad + 5. Grad	0 %
23	+4	1. Grad + 6. Grad	0 %
24	+4	5. Grad + 6. Grad	0 %
25	+4	6. Grad + 7. Grad	0 %

Tabelle 6: Charisma			
Attributwert	Höchstzahl der Gefolgsleute	Grundloyalität	Reaktionsmodifikation
1	0	-8	-7
2	1	-7	-6
3	1	-6	-5
4	1	-5	-4
5	2	-4	-3
6	2	-3	-2
7	3	-2	-1
8	3	-1	0
9-11	4	0	0
12	5	0	0
13	5	0	+1
14	6	+1	+2
15	7	+3	+3
16	8	+4	+5
17	10	+6	+6
18	15	+8	+7
19	20	+10	+8
20	25	+12	+9
21	30	+14	+10
22	35	+16	+11
23	40	+18	+12
24	45	+20	+13
25	50	+20	+14

Tabelle 7: Grenzwerte der Attribute nach Rassen					
Attribut	Elfen	Gnome	Halbelfen	Halblinge	Zwerge
ST	3 / 18	6 / 18	3 / 18	7 / 18*	8 / 18
GE	6 / 18	3 / 18	6 / 18	7 / 18	3 / 17
KO	7 / 18	8 / 18	6 / 18	10 / 18	11 / 18
IN	8 / 18	6 / 18	4 / 18	6 / 18	3 / 18
WE	3 / 18	3 / 18	3 / 18	3 / 17	3 / 18
CH	8 / 18	3 / 18	3 / 18	3 / 18	3 / 17
* Für Halblingskämpfer wird keine besondere Stärke ausgewürfelt! Sie heißt maximal 18.					

Tabelle 8: Modifikation der Attribute nach Rassen		
Rasse	Positive Modifikation	Negative Modifikation
Elf	Geschicklichkeit +1	Konstitution -1
Gnom	Intelligenz +1	Weisheit -1
Halbling	Geschicklichkeit +1	Stärke -1
Zwerg	Konstitution +1	Charisma -1

Tabelle 9: Konstitutionszuschläge auf RW für Gnome, Halblinge und Zwerge	
Konstitutionswert	Zuschlag auf Rettungswürfe
4-6	+1
7-10	+2
11-13	+3
14-17	+4
18-19	+5

Tabelle 10: Durchschnittsgrößen und -gewichte				
Rasse	Größe in cm		Gewicht in Pfund	
	Grundwert*	Modifikation	Grundwert*	Modifikation
Elfen	138/125	2W12	90/70	3W10
Gnome	95/90	2W8	72/68	5W4
Halbelfen	150/145	3W10	110/85	3W12
Halblinge	80/75	4W10	52/48	5W4
Menschen	150/148	5W10	140/100	6W10
Zwerge	108/103	2W12	130/105	4W10
* Frauen sind für gewöhnlich kleiner und leichter als Männer, daher sind die Werte doppelt				

Tabelle 11: Alter				
Rasse	Anfangsalter		Höchstalter	
	Grundwert*	Modifikation	Grundwert*	Modifikation
Elfen	100	5W6	350	4W100
Gnome	60	3W12	200	3W100
Halbelfen	15	1W6	125	3W20
Halblinge	20	3W4	100	1W100
Menschen	15	1W4	90	2W20
Zwerge	40	5W6	250	2W100

Tabelle 12: Auswirkungen des Alters						
Rasse	Mittleres Alter (½ Grundhöchstalter)		Hohes Alter (⅓ Grundhöchstalter)		Ehrwürdiges Alter (Höchstalter)	
	ST -1	IN +1	ST -2	KO -1	ST -1	KO -1
	KO -1	WE +1	GE -2	WE +1	GE -1	WE +1
Elfen	175 Jahre		233 Jahre		350 Jahre	
Gnome	100 Jahre		133 Jahre		200 Jahre	
Halbelfen	62 Jahre		83 Jahre		125 Jahre	
Halblinge	50 Jahre		67 Jahre		100 Jahre	
Menschen	45 Jahre		60 Jahre		90 Jahre	
Zwerge	125 Jahre		167 Jahre		250 Jahre	

Tabelle 13: Mindestwerte der Attribute						
Charakterklasse	ST	GE	KO	IN	WE	CH
Kämpfer	9	-----	-----	-----	-----	-----
Paladin	12	-----	9	-----	13	17
Waldläufer	13	13	14	-----	14	-----
Zauberkundiger	-----	-----	-----	9	-----	-----
Magierspezialist	Je nach Schule (Tabelle 22)					
Kleriker	-----	-----	-----	-----	9	-----
Druide	-----	-----	-----	-----	12	15
Dieb	-----	9	-----	-----	-----	-----
Barde	-----	12	-----	13	-----	15

Tabelle 14: Erfahrungsstufen für Krieger			
Stufe	Kämpfer	Paladin/Waldläufer	TW (W10)
1	0	0	1
2	2.000	2.250	2
3	4.000	4.500	3
4	8.000	9.000	4
5	16.000	18.000	5
6	32.000	36.000	6
7	64.000	75.000	7
8	125.000	150.000	8
9	250.000	300.000	9
10	500.000	600.000	9 +3
11	750.000	900.000	9 +6
12	1.000.000	1.200.000	9 +9
13	1.250.000	1.500.000	9 +12
14	1.500.000	1.800.000	9 +15
15	1.750.000	2.100.000	9 +18
16	2.000.000	2.400.000	9 +21
17	2.250.000	2.700.000	9 +24
18	2.500.000	3.000.000	9 +27
19	2.750.000	3.300.000	9 +30
20	3.000.000	3.600.000	9 +33

Tabelle 15: Anzahl der Angriffe für Krieger	
Erfahrungsstufe	Anzahl der Angriffe
1-6	1 pro Runde
7-13	3 in 2 Runden
Ab 13	2 pro Runde

Tabelle 16: Anhänger für Kämpfer					
1W100 Anführer		1W100 Truppen der Stufe 0		1W100 Haustruppe	
01-40	Kämpfer der 5. Stufe mit Plattenpanzer, Schild und <i>Streitaxt</i> +2	01-50	20 Reiter mit Ringpanzer, Schild, 3 Wurfspießen, Langschwert und Handbeil; 100 Fußknechte mit Schuppenpanzer, Stangenwaffe (Nach Wahl des Spielers) und Keule.	01-10	10 Ritter: Kämpfer der ersten Stufe mit Feldharnisch, großem Schild, Lanze, Breitschwert, Morgenstern, schwerem Streitroß mit vollem Roßpanzer.
41-75	Kämpfer der 6. Stufe mit Plattenpanzer, <i>Schild</i> +1, <i>Speer</i> +1 und <i>Dolch</i> +1	51-75	20 Fußknechte mit Schienenpanzer, Morgenstern und Handbeil, 60 Fußknechte mit Lederpanzer, Pike und Kurzschwert.	11-20	10 Elfen Kämpfer / Zauberkundige der ersten Stufe mit Kettenhemd, Langschwert, Langbogen und Dolch.
76-95	Kämpfer der 6. Stufe mit <i>Plattenpanzer</i> +1, Schild, <i>Speer</i> +1, <i>Dolch</i> +1 sowie ein Kämpfer, 3. Stufe mit Schienenpanzer, Schild und Weitschußarmbrust.	76-90	40 Fußknechte mit Kettenhemd, schwerer Armbrust und Kurzschwert, 20 Fußknechte mit Kettenhemd, leichter Armbrust und Kriegsgabel.	21-30	15 Waldläufer der 1. Stufe mit Schuppenpanzer, Schild, Langschwert, Speer und Langbogen
96-99	Kämpfer der 7. Stufe mit <i>Plattenpanzer</i> +1, <i>Schild</i> +1, <i>Breitschwert</i> +2 und einem schweren Streitroß mit <i>Hufeisen der Geschwindigkeit</i>	91-99	10 Reiter mit Kettenhemd, Schild, Lanze, Bastardschwert und Streitkolben, 20 Reiter mit Schuppenpanzer, Schild, Lanze, Langschwert und Streitkolben, 30 Reiter mit beschlagenem Lederwams, Schild, Lanze und Langschwert	31-40	20 Berserker: Kämpfer der zweiten Stufe mit Lederpanzer, Schild, Streitaxt, Breitschwert und Dolch (Berserker erhalten +1 auf Treffer- und Schadenswürfe)
00	Nach Wahl des Spielleiters	00	Nach Wahl des Spielleiters	41-65	20 Scharfschützen: Kämpfer der ersten Stufe mit beschlagenem Lederwams, Langbogen oder Armbrust (+2 auf die Trefferwürfe)
Es wird ein Prozentwurf auf jede der drei Untertabellen ausgeführt, um den Anführer der Truppen, die Art und Zahl der Waffenknechte sowie die Haustruppe zu bestimmen. Besser ist es allerdings, wenn sich die Haustruppe via Abenteuer findet.				66-99	30 Kämpfer der ersten Stufe mit Plattenpanzer, großem Schild, Speer und Kurzschwert
				00	Nach Wahl des Spielleiters

Tabelle 17: Verfügbare Zauber für Paladine					
Stufe des Paladins	----- Zauberstufe	Priesterzauber* nach Grad			
		1. Grad	2. Grad	3. Grad	4. Grad
9	1	1	-----	-----	-----
10	2	2	-----	-----	-----
11	3	2	1	-----	-----
12	4	2	2	-----	-----
13	5	2	2	1	-----
14	6	3	2	1	-----
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	2	1
17	9**	3	3	3	1
18	9**	3	3	3	1
19	9**	3	3	3	2
20	9**	3	3	3	3
* Priesterzauber nur aus dem Kampf-, Heil oder Schutzzyklus ** höchste erreichbare Anzahl verfügbarer Zauber					

Tabelle 18: Fähigkeiten der Waldläufer						
Stufe des Waldläufers	Im Schatten verstecken	Leise bewegen	Zauberstufe	Verfügbare Zauber		
				1. Grad	2. Grad	3. Grad
1	10 %	15 %	-----	-----	-----	-----
2	15 %	21 %	-----	-----	-----	-----
3	20 %	27 %	-----	-----	-----	-----
4	25 %	33 %	-----	-----	-----	-----
5	31 %	40 %	-----	-----	-----	-----
6	37 %	47 %	-----	-----	-----	-----
7	43 %	55 %	-----	-----	-----	-----
8	49 %	62 %	1	1	-----	-----
9	56 %	70 %	2	2	-----	-----
10	63 %	78 %	3	2	1	-----
11	70 %	86 %	4	2	2	-----
12	77 %	94 %	5	2	2	1
13	85 %	99 %*	6	3	2	1
14	93 %	99 %*	7	3	2	2
15	99 %*	99 %*	8	3	3	2
16	99 %*	99 %*	9*	3*	3*	3*
* Höchster zu erreichender Wert						

Tabelle 19: Anhänger für Waldläufer					
1W100	Anhänger	1W100	Anhänger	1W100	Anhänger
01	Baumhirte *	39-41	Kämpfer (Elf)	62-65	Rabe
02-11	Braunbär	42-43	Kämpfer (Gnom)	66-71	Raubkatze*
12	Dieb (Halbling)	44-45	Kämpfer (Halbling)	72	Satyr*
13	Dieb (Mensch)	46-53	Kämpfer (Mensch)	73-82	Schwarzbär
14-15	Druide	54	Kämpfer / ZAK (Elf)*	83-87	Waldläufer (Halbelf)
16-25	Falke	55-59	Kleriker (Mensch)	88-97	Werbär od. Wertiger*
26	Feenkobold *	60	Pegasus *	98	Wichtel *
27-38	Hund oder Wolf	61	Pferdegreif	99	Waldläufer (Mensch)
00	Nach Wahl des Spielleiters	* Falls der Waldläufer einen solchen Anhänger bereits hat: erneut würfeln.			

Tabelle 20: Erfahrungsstufen der Magier und Zauberkundigen					
Stufe	Erfahrungspunkte	TW (W4)	Stufe	Erfahrungspunkte	TW (W4)
1	0	1W4	11	375.000	10W4 +1
2	2.500	2W4	12	750.000	10W4 +2
3	5.000	3W4	13	1.120.000	10W4 +3
4	10.000	4W4	14	1.500.000	10W4 +4
5	20.000	5W4	15	1.875.000	10W4 +5
6	40.000	6W4	16	2.250.000	10W4 +6
7	60.000	7W4	17	2.625.000	10W4 +7
8	90.000	8W4	18	3.000.000	10W4 +8
9	135.000	9W4	19	3.375.000	10W4 +9
10	250.000	10W4	20	3.750.000	10W4 +10

Tabelle 21: Verfügbare Zauber für Magier									
Stufe d. Magiers	Verfügbare Zauber nach Grad								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
2	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
3	2	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
4	3	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
5	4	2	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
6	4	2	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
7	4	3	2	1	-----	-----	-----	-----	-----
8	4	3	3	2	-----	-----	-----	-----	-----
9	4	3	3	2	1	-----	-----	-----	-----
10	4	4	3	2	2	-----	-----	-----	-----
11	4	4	4	3	3	-----	-----	-----	-----
12	4	4	4	4	4	1	-----	-----	-----
13	5	5	5	4	4	2	-----	-----	-----
14	5	5	5	4	4	2	1	-----	-----
15	5	5	5	5	5	2	1	-----	-----
16	5	5	5	5	5	3	2	1	-----
17	5	5	5	5	5	3	3	2	-----
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

Tabelle 22: Bedingungen für Spezialisten				
Schule	Spezialist	Zulässige Rassen	Mindestwerte	Gegensätzliche Schulen
Bannzauber	Bannwirker	Mensch	WE 15	Veränderung, Illusionen
Herbeirufung / Beschwörung	Beschwörer	Mensch, Halbelf	KO 15	Große Erkenntniszauber, Anrufung/Hervorrufung
Illusionen	Illusionist	Mensch, Gnom	GE 16	Anrufung/Hervorrufung, Bannzauber und Nekromantie
Nekromantie	Nekromant	Mensch	WE 16	Illusionen, Verzauberung/Bezauberung
Große Erkenntniszauber	Seher	Alle	WE 16	Herbeirufung/Beschwörung
Anrufung / Hervorrufung	Thraumaturg	Mensch	KO 16	Herbeirufung/Beschwörung, Verzauberung/Bezauberung
Veränderung	Wandler	Mensch, Halbelf	GE 15	Bannzauber, Nekromantie
Verzauberung / Bezauberung	Zauberer	Mensch, Elf, Halbelf	CH 15	Nekromantie, Anrufung/Hervorrufung

Tabelle 23: Erfahrungsstufen der Priester			
Stufe	Kleriker	Druide	TW (W8)
1	0	0	1W8
2	1.500	2.000	2W8
3	3.000	4.000	3W8
4	6.000	7.500	4W8
5	13.000	12.500	5W8
6	27.000	20.000	6W8
7	55.000	35.000	7W8
8	110.000	60.000	8W8
9	225.000	90.000	9W8
10	450.000	125.000	9W8 +2
11	675.000	200.000	9W8 +4
12	900.000	300.000	9W8 +6
13	1.125.000	750.000	9W8 +8
14	1.350.000	1.500.000	9W8 +10
15	1.575.000	3.000.000	9W8 +12
16	1.800.000	3.500.000	9W8 +14
17	2.025.000	500.000*	9W8 +16
18	2.250.000	1.000.000*	9W8 +18
19	2.475.000	1.500.000*	9W8 +20
20	2.700.000	2.000.000*	9W8 +22

* Erreicht ein Oberster Druide weitere 500.000 EP steigt er weiter auf und er gewinnt weitere Fähigkeiten hinzu, allerdings gewinnt er keine Zauber mehr gemäß Tabelle 24

Tabelle 24:Verfügbare Zauber für Priester							
Stufe des Priesters	Verfügbare Zauber nach Grad						
	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
2	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
3	2	1	-----	-----	-----	-----	-----
4	3	2	-----	-----	-----	-----	-----
5	3	3	1	-----	-----	-----	-----
6	3	3	2	-----	-----	-----	-----
7	3	3	2	1	-----	-----	-----
8	3	3	3	2	-----	-----	-----
9	4	4	3	2	1	-----	-----
10	4	4	3	3	2	-----	-----
11	5	4	4	3	2	1	-----
12	6	5	5	3	2	2	-----
13	6	6	6	4	2	2	-----
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16***	7	7	7	6	4	3	1
17***	7	7	7	7	5	3	2
18***	8	8	8	8	6	4	2
19***	9	9	8	8	6	4	2
20***	9	9	9	8	7	5	2

* Zauber des 6. Grades werden nurmehr an Priester mit mindestens der Weisheit 17 gewährt
 ** Zauber des 7. Grades werden nurmehr an Priester mit mindestens der Weisheit 18 gewährt
 *** Erreicht ein Druide Stufe 16, so gewinnt er weitere Fähigkeiten hinzu, allerdings keine Zauber mehr.

Tabelle 25: Erfahrungsstufen der Spitzbuben		
Stufe	Erfahrungspunkte	TW (W6)
1	0	1W6
2	1.250	2W6
3	2.500	3W6
4	5.000	4W6
5	10.000	5W6
6	20.000	6W6
7	40.000	7W6
8	70.000	8W6
9	110.000	9W6
10	160.000	10W6
11	220.000	10W6 +2
12	440.000	10W6 +4
13	660.000	10W6 +6
14	880.000	10W6 +8
15	1.100.000	10W6 +10
16	1.320.000	10W6 +12
17	1.540.000	10W6 +14
18	1.760.000	10W6 +16
19	1.980.000	10W6 +18
20	2.200.000	10W6 +10

Tabelle 26: Grundwerte der Diebesfertigkeiten		Tabelle 27: Modifikation der Diebesfähigkeiten nach Rassen				
Diebesfähigkeit	Grundwert	Elfen	Gnome	Halbelfen	Halblinge	Zwerge
Taschendiebstahl	15%	+5%	-----	+10%	+5%	-----
Schlösser öffnen	10%	-5%	+5%	-----	+5%	+10%
Fallen finden/entschärfen	05%	-----	+10%	-----	+5%	+15%
Leise bewegen	10%	+5%	+5%	-----	+10%	-----
Im Schatten verstecken	05%	+10%	+5%	+5%	+15%	-----
Geräusche hören	15%	+5%	+10%	-----	+5%	-----
Wände erklimmen	60%	-----	-10%	-----	-15%	-10%
Sprachen lesen	0%	-----	-----	-----	-5%	-5%

Tabelle 28: Modifikation der Diebesfähigkeiten nach Geschicklichkeit										Tabelle 29: Modifikationen der Diebesfähigkeiten nach Rüstung		
Stufe / Diebesfähigkeit	9	10	11	12	13-15	16	17	18	19	Ohne Rüstung	Elfen-Kettenhemd*	Be-schl. Wam-s
Taschendiebstahl	-15%	-10%	-5%	----	----	----	+5%	+10%	+15%	+5%	-20%	-30%
Schlösser öffnen	-10%	-5%	----	----	----	+5%	+10%	+15%	+20%	----	-5%	-10%
Fallen finden / entschärfen	-15%	-10%	-5%	----	----	----	----	+5%	+10%	----	-5%	-10%
Leise bewegen	-20%	-15%	-10%	-5%	----	----	+5%	+10%	+15%	+10%	-10%	-20%
Im Schatten verstecken	-10%	-5%	----	----	----	----	+5%	+10%	+15%	+5%	-10%	-20%
Geräusche hören	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-5%	-10%
Wände erklimmen	----	----	----	----	----	----	----	----	----	+10%	-20%	-30%

* Barden (und nur sie) erleiden zusätzlich -50% wenn sie normale (keine elfischen) Kettenhemden, Lamellen-, Ring- oder Schuppenpanzer tragen

Tabelle 30: Mehrfacher Schaden bei hinterhältigem Angriff	
Stufe des Diebes	Schadensfaktor
1-4	X2
5-8	X3
9-12	X4
13 und später	X5

Tabelle 31: Anhänger für Diebe		
1W100	Anhänger	Erfahrungsstufe
01-05	Elf, Dieb	1-6
06-07	Elf, Dieb/Kämpfer/Zauberkundiger	1-3
08-10	Elf, Dieb/Zauberkundiger	1-4
11-16	Gnom, Dieb	1-6
17-19	Gnom, Dieb/Illusionist	1-4
20-22	Gnom, Dieb/Kämpfer	1-4
23-27	Halbelf, Dieb	1-6
28-30	Halbelf, Dieb/Kämpfer	1-4
31-33	Halbelf, Dieb/Kämpfer/Zauberkundiger	1-3
34-38	Halbelf, Dieb	1-8
39-42	Halbelf, Dieb/Kämpfer	1-6
43-90	Halbelf, Dieb	1-8
91	Mehrklassiger Mensch, Dieb / andere Klasse (Nach Wahl des Spielleiters)	1-8/1-4
92-96	Zwerg, Dieb	1-6
99	Zwerg, Dieb/Kämpfer	1-4
00	Anderer (nach Wahl des Spielleiters)	-----

Tabelle 32: Verfügbare Zauber für Barden						
Stufe des Barden	Verfügbare Zauber nach Grad					
	1	2	3	4	5	6
1	----	----	----	----	----	----
2	1	----	----	----	----	----
3	2	----	----	----	----	----
4	2	1	----	----	----	----
5	3	1	----	----	----	----
6	3	2	----	----	----	----
7	3	2	1	----	----	----
8	3	3	1	----	----	----
9	3	3	2	----	----	----
10	3	3	2	1	----	----
11	3	3	3	1	----	----
12	3	3	3	2	----	----
13	3	3	3	2	1	----
14	3	3	3	3	1	----
15	3	3	3	3	2	----
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3

Tabelle 33: Bardenfähigkeiten			
Wände erklimmen	Geräusche hören	Taschendiebstahl	Sprachen lesen
50%	20%	10%	5%

Tabelle 34: Fertigungspunkte

Gruppe Klasse	Waffenfertigkeiten		Abzug	Andere Fertigkeiten	
	Anfängliche	Zusätzliche		Anfängliche	Zusätzliche
Krieger	4	3. Stufe	-2 auf AW	3	3. Stufe
Magier	1	6. Stufe	-5 auf AW	4	3. Stufe
Priester	2	4. Stufe	-3 auf AW	4	3. Stufe
Spitzbuben	2	4. Stufe	-3 auf AW	3	4. Stufe

Tabelle 35: Mehrfachangriffe für Spezialisten

Stufe	Nahkampf – Waffe	Leichte Armbrust	Schwere Armbrust	Wurfdolch	Wurfpfeil	Andere Fernwaffen
1-6	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	3/2
7-12	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	2/1
Ab 13	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2

Tabelle 36: Vorkenntnisse

1W100	Vorkenntnisse als:	Fähigkeiten
01-06	Bauer	Grundlagen der Landwirtschaft
07-08	Bergmann	Steinarbeiten, Prüfen von Metall
09-10	Bogenbauer / Pfeilschärfer	Herstellung, Reparatur und Begutachtung von Bögen und Armbrüsten
11-14	Fallensteller / Pelztierjäger	Grundlagen der Waidmannskunst und Abhäuten
15-18	Fischer	Handhabung von Netzen und kleineren Booten, Schwimmen
19-21	Fuhrmann	Umgang mit Zugtieren, Wagenreparaturen
22-24	Gerber	Abhäuten von Tieren, Gerben
25-27	Händler	Schätzen gewöhnlicher Waren
28-33	Holzfäller	Wald- und Holzkunde
34-38	Jäger	Grundlagen der Waldkunde und des Fährtenlesens, Zerlegen von Tieren
39-40	Juwelier	Schätzen von Edelsteinen und Schmuck
41-42	Kunstmaler / Zeichner	Kartenzeichnen, Schätzen von Kunstgegenständen
43-45	Maurer	Steinmetzarbeiten
46-47	Navigator	Astronomie, Segeln, Schwimmen, Navigation
48-49	Rüstungsmacher	Herstellung, Reparatur und Begutachtung von Rüstungen
50-51	Schiffbauer	Holzarbeiten, Segeln
52-54	Schneider / Weber	Weben, Nähen, Sticken
55-56	Schreiber	Lesen, Schreiben, Rechnen
57-59	Seemann	Segeln, Schwimmen
60-62	Spieler	Beherrschung diverser Glücksspiele
63-66	Stallknecht	Umgang mit Tieren
67-69	Tischler/Zimmermann	Holzarbeiten, Schnitzerei
70-71	Waffenschmied	Herstellung, Reparatur und Begutachtung von Waffen
72-85	Keine Vorkenntnisse	Keine verwertbaren Vorkenntnisse
86-00	Zweimal würfeln	Bei 86-00 erneut würfeln

Tabelle 37: Fertigkeiten nach Gruppen. <i>Allgemein</i>			
Fertigkeit	Punkte Kosten	Probe	Mod
Alarmbereitschaft	1	WE	0
Bergbau	2	WE	-3
Braukunst	1	IN	0
Etikette	1	CH	+1
Feuer machen	1	WE	-1
Fischen	1	WE	-1
Geräuschanalyse	1	IN	+1
Gerberei / Sattellei	1	IN	0
Heraldik	1	CH	-3
Holzarbeiten	1	ST	0
Kochen	1	IN	0
Künstertalent	1	WE	0
Landwirtschaft	1	IN	0
Nähen / Schneidern	1	GE	-1
Orientierungssinn	1	WE	+1
Pflanzenkunde	1	IN	0
Pilzkunde	1	IN	-4
Reiten (am Boden)	1	WE	+3
Reiten (in der Luft)	2	WE	-2
Schmiedekunst	1	ST	0
Schustern	1	GE	0
Schwimmen	1	ST	0
Seemannschaft	1	GE	+1
Seilkunst	1	GE	0
Singen	1	CH	0
Sprache (lebende)	1	IN	0
Steinarbeiten	1	ST	-2
Tanzen	1	GE	0
Tiere abrichten	1	WE	0
Tiere führen	1	WE	-1
Umgangsformen	1	CH	0
Überzeugen	1	CH	0
Töpferei	1	GE	-2
Wappenkunde	1	IN	0
Weben	1	IN	-1
Wetterkunde	1	WE	-1

Tabelle 37: Fertigkeiten nach Gruppen. <i>Krieger</i>			
Fertigkeit	Punkte Kosten	Probe	Mod
Ausdauer	2	KO	0
Beeindrucken	1	CH	+1
Bergsteigen	1	----	----
Blind kämpfen	2	----	----
Bogen / Pfeile schnitzen	1	GE	-1
Dauerlauf	1	KO	-6
Fallen stellen	1	IN	-1
Jagen	1	WE	-1
Kampftaktik	1	IN	-1
Militärgeschichte	2	IN	+1
Navigation	1	IN	-2
Rüstungsmacher	2	IN	-2
Schmelzer	1	IN	-1
Spiele	1	CH	0
Spuren lesen	2	WE	0
Tierkunde	1	IN	0
Überleben	2	IN	0
Waffen schmieden	3	IN	-3
Wagen lenken	1	GE	+2
Tabelle 37: Fertigkeiten nach Gruppen. <i>Magier</i>			
Fertigkeit	Punkte- kosten	Probe	Mod
Altertumskunde	1	IN	-1
Astrologie	2	IN	0
Baumeister	2	IN	-3
Dämonologie	2	IN	+1
Diabolismus	2	IN	+1
Edelsteine schleifen	2	GE	-2
Kräuterkunde	2	IN	-2
Lesen und schreiben	1	IN	+1
Navigation	1	IN	-2
Religionskunde	1	WE	0
Runenkenntnis, elfisch	1	IN	+1
Runenkenntnis, Zauber-	1	IN	+1
Runenkenntnis, zwergisch	1	IN	+1
Sprache (alte)	1	IN	0
Wissenschaften	2	IN	-2
Zauberkunde	1	IN	-2

Tabelle 37: Fertigkeiten nach Gruppen. <i>Priester</i>				Tabelle 37: Fertigkeiten nach Gruppen. <i>Spitzbuben</i>			
Fertigkeit	Punkte Kosten	Probe	Mod	Fertigkeit	Punkte Kosten	Probe	Mod
Altertumskunde	1	IN	-1	Altertumskunde	1	IN	-1
Astrologie	2	IN	0	Balancieren	1	GE	0
Baumeister	2	IN	-3	Bauchreden	1	IN	-2
Heilkunde	2	WE	-2	Beeindrucken	1	CH	-1
Kräuterkunde	2	IN	-2	Betteln	1	CH	0
Lesen und schreiben	1	IN	+1	Blind kämpfen	2	----	----
Lokalgeschichte	1	CH	0	Edelsteine schleifen	2	GE	-2
Musikinstrument	1	GE	-1	Einpacken	1	GE	+1
Navigation	1	IN	-2	Fallen stellen	1	GE	-1
Religionskunde	1	WE	0	Fälschung	1	GE	-1
Runenkenntnis, elfisch	1	IN	+1	Geräuschimitation	2	GE	-1
Runenkenntnis, Zauber-	1	IN	+1	Informieren	1	IN	+1
Runenkenntnis, zwergisch	1	IN	+1	Jonglieren	1	GE	-1
Seelenheiler	1	WE	-2	Lippenlesen	2	IN	-2
Sprache (alte)	1	IN	0	Lokalgeschichte	1	CH	0
Wissenschaften	2	IN	-2	Musikinstrument	1	GE	-1
Zauberkunde	1	IN	-2	Observieren	1	GE	-3
				Schätzen	1	IN	0
				Spiele	1	CH	0
				Springen	1	ST	0
				Stimmen imitieren	1	CH	0
				Tiergeräusche	1	WE	+1
				Turnen	1	GE	0
				Verkleidung	1	CH	-1
				Wahrsagen	1	CH	+2

Tabelle 38: Fertigkeiten nach Klassen	
Charakterklasse	Fertigkeitsgruppen
Kämpfer	Allgemein, Krieger
Paladin	Allgemein, Krieger, Priester
Waldläufer	Allgemein, Krieger, Magier
Kleriker	Allgemein, Priester
Druide	Allgemein, Krieger, Priester
Zauberkundiger	Allgemein, Magier
Illusionist	Allgemein, Magier
Dieb	Allgemein, Spitzbuben
Barde	Allgemein, Krieger, Magier, Spitzbuben

Tabelle 39: Modifikationen für Spuren lesen	
Gelände	Mod.
Weicher oder schlammiger Boden	+4
Dichtes Unterholz, Ranken oder Schilf	+3
Staub mit gelegentlichen Spuren	+2
Normaler Boden, Holzfußboden	0
Felsboden oder flaches Wasser	-10
Je 2 Wesen in der verfolgten Gruppe	+1
Je 12 Stunden nach Entstehung der Spur	-1
Je Stunde Regen, Schnee oder Hagel	-5
Schlechte Beleuchtung (Mond/Sterne)	-6
Verfolgte Gruppe versucht, Spuren zu verwischen	-5

Tabelle 40: Bewegungstempo beim Verfolgen von Spuren	
Erfolgschance	Bewegungstempo
1-6	$\frac{1}{4}$ des Normalwertes
7-14	$\frac{1}{2}$ des Normalwertes
Ab 15	$\frac{3}{4}$ des Normalwertes

Tabelle 41: Waffenherstellung		
Waffe	Fertigungszeit	Materialkosten
Armbrust, leichte	15 Tage	5 SM
Armbrust, schwere	20 Tage	10 SM
Dolch	05 Tage	2 SM
Handbeil	05 Tage	5 SM
Kriegsgabel, Dreizack	20 Tage	10 SM
Kurzschwert	20 Tage	5 SM
Langschwert	30 Tage	10 SM
Pfeilspitze	1-2 pro Tag	1 KM
Speer, Lanze	04 Tage	4 SM
Streitaxt	10 Tage	10 SM
Zweihänder	45 Tage	2 GM

Tabelle 42: Münzwerte					
Münze	Gegenwert				
	KM	SM	EM	GM	PM
Kupfermünze	1	0,1	0,02	0,01	0,002
Silbermünze	10	1	0,2	0,1	0,02
Elektrum Münze	50	5	1	0,5	0,1
Goldmünze	100	10	2	1	0,2
Platinmünze	500	50	10	5	1

Tabelle 43: Anfängliches Vermögen		
Charaktergruppe	Anfängliches Vermögen	
Krieger	5W4	x10 Goldmünzen
Magier	(1W4+1)	
Priester *	3W6	
Spitzbuben	2W6	
* Priester dürfen ihr Geld nur zur Anschaffung von Ausrüstung und Vorräten verwenden. Wenn sie ihren Einkauf beendet haben, geht der Rest des Geldes bis auf 2 oder drei Goldmünzen an ihre Kultgemeinschaft zurück. Priester können nichts von ihrem anfänglichen Vermögen verleihen.		

Tabelle 44: Ausrüstung. Nahrungsmittelvorrat			Tabelle 44: Ausrüstung. Tagesmahlzeiten und Unterkunft		
Ware	Menge	Preis	Ware	Menge	Durchschnittspreis
<i>Essen</i>			Bier	Liter	5 KM
Bohnen	Pfund	4 KM	Brot	Laib	5 KM
Brot	Laib	5 KM	Dünnbier	Liter	1 KM
Butter	Pfund	2 SM	Festmahl	Pro Person	10 GM
Eier	100 Stück	8 SM	Fleisch	1 Mahlzeit	1 SM
	2 Dutzend	2 SM	Hafer und Streu für Pferde	Pro Tag	5 SM
Erbsen	Pfund	7 KM	Honig	1 Fässchen	5 SM
Feigen	Pfund	3 SM	Käse	Laib	4 SM
Feuerholz	Für 1 Tag	1 KM	Eigene Latrine zum Zimmer	Monat	2 GM
Gans	Ganzes Tier	4 SM	Karge Mahlzeiten	Tag	1 SM
Getreide, Gerste	Pfund	1 SM	Einfache Mahlzeiten	Tag	3 SM
Getreide, Roggen	Pfund	6 KM	Gute Mahlzeiten	Tag	5 SM
Getreide, Weizen	Pfund	4 KM	Suppe, gut	Teller	5 KM
Gewürze	Pfund <i>Exotische</i>	15 GM	Unterkunft, einfach	Tag	5 SM
	Pfund <i>Seltene</i>	2 GM	Unterkunft, einfach	Woche	3 GM
	Pfund <i>Ausgefallene</i>	1 GM	Unterkunft, armselig	Tag	5 KM
Grobzucker	Pfund	1 GM	Unterkunft, armselig	Woche	2 SM
Hartwurst	Stück	3 SM	Wein, einfacher	Krug	2 SM
Honig	0,25l Krug	5 SM	Zimmer in der Stadt, einfach	Monat	20 GM
Huhn	Ganzes Tier	6 KM	Zimmer in der Stadt, armselig	Monat	6 SM
Kartoffeln	Pfund	5 SM	Tabelle 44: Ausrüstung. Dienstleistungen		
Käse, hart	1 Laib	2 KM	Ware	Bemerk.	Preis
Käse, edel	1 Laib	4 SM	Arztbesuch, Aderlass		3 GM
Käse, Schaf	1 Laib	2 SM	Bad		3 KM
Kräuter	Pfund	5 KM	Bad, mit Massage		6 SM
Linsen	Pfund	7 KM	Bad, mit Massage und Konkubine		5 GM
Mehl, Gerste	Pfund	2 SM	Bibliothekar, Suchanfrage	speziell	2 GM
Mehl, Roggen	Pfund	12 KM	Bote in der Stadt		1 SM
Mehl, Weizen	Pfund	8 KM	Führer durch die Stadt		2 SM
Nüsse	Pfund	1 GM	Fuhrknecht mit Wagen		1 SM
Pökelfleisch	Fäßchen	3 GM	Klageweib		2 SM
Reis	Pfund	2 SM	Konkubine, billiges Flittchen		2 SM
Rosinen	Pfund	2 SM	Konkubine, einfache Hure		2 GM
Salz	Pfund	1 SM	Konkubine, Edelnutte		10 GM
Salzheringe	100 Stück	1 GM	Laternen-/ Fackelträger		1 SM
Trockennahrung	Für eine Woche	10 GM	Medikus		3 GM
Wachtel	Ganzes Tier	1 SM	Ortskundiger Führer		2 SM
<i>Getränke</i>			Schreiber		2 SM
Apfelwein	1000l Fass	8 GM	Spielmann		3 GM
Bier, dunkel	1000l Fass	20 GM	Stallbursche		1 SM
Bier, dünn	1000l Fass	5 GM	Wäsche		1 KM
Bier, hell	1000l Fass	10 GM			
Bier, Pils	1000l Fass	30 GM			
Bier, Weizen	1000l Fass	50 GM			
Wein, gut	1000l Fass	200 GM			
Wein, gut	10l Fass	2 GM			
Wein, einfach	1000l Fass	100 GM			
Wein, einfach	10l Fass	1 GM			
Wein, billig	1000l Fass	50 GM			
Wein, billig	10l Fass	5 SM			

Tabelle 44: Ausrüstung. <i>Kleidung</i>			
Ware	Durchschnitts- preis	Ware	Durchschnittspreis
Brosche, einfach	10 GM	Robe, bestickte, Seide	20 GM
Brosche, edel	50 GM	Robe, samt	80 GM
Fäustlinge, Wolle	3 SM	Sandalen	5 KM
Fäustlinge, Pelz	4 GM	Schärpe	2 SM
Gewandnadel	6 GM	Scheide, Schwert	4 GM
Gürtel, einfach, Leder	3 SM	Scheide, Dolch	2 GM
Gürtel, mit Schmuck verzierter	3 GM	Scheide, Messer	2 GM
Handschuhe, Bogenschütze	5 GM	Scheide, Zweihänder	5 GM
Handschuhe, Leder	1 GM	Schuhe, Stoff	1 GM
Handschuhe, Samt	15 GM	Schuhe, Leder	5 GM
Hemd, Leinen	8 KM	Seidenjacke	80 GM
Hemd, Wolle	8 SM	Stiefel für Reiter	3 GM
Hemd, Seide	2 GM	Stiefel, weiche	1 GM
Hose, Leinen	1 SM	Strümpfe, Leinen	1 KM
Hose, Wolle	5 SM	Strümpfe, Wolle	2 GM
Hose, Leder	2 GM	Toga, grob, Leinen	8 KM
Hose, Seide	5 GM	Toga, Seide	2 GM
Hut, Filz	1 SM	Tunika, Leinen	8 SM
Hut, Filz mit Feder	3 SM	Tunika, Seide	6 GM
Kleid, Leinen	12 SM	Umhang aus Wolle	3 SM
Kleid, Seide	12 GM	Umhang aus einfachem Leinen	5 SM
Kleid, Samt	24 GM	Umhang aus gutem Tuch	8 SM
Kleid, außergewöhnlich	50 GM	Umhang aus Pelz	50 GM
Köcher, Pfeile (40 Stk.)	8 SM	Umhang, Samt	80 GM
Köcher, Bolzen (20 Stk.)	1 GM	Waffenrock	6 SM
Mütze, Wolle	1 SM	Wappenmantel	6 SM
Mütze, Fell	5 SM	Weste, Wolle	3 SM
Mütze, Samt	5 GM	Weste, Leder	5 SM
Mütze, Stoff	3 SM	Weste, Seide	9 SM
Robe, einfache, Leinen	9 SM	Weste, Samt	2 GM

Tabelle 44: Ausrüstung. <i>Tiere</i>			
Tier	Durchschnitts- preis	Tier	Durchschnittspreis
Brieftaube	100 GM		
Eber	10 GM	Perlhuhn	2 KM
Arbeitselefant	200 GM	Pfau	5 SM
Kriegselefant	500 GM	Leichtes Streitross	150 GM
Esel oder Maultier	8 GM	Mittleres Streitross	225 GM
Falke, abgerichtet	1.000 GM	Schweres Streitross	400 GM
Gans	5 KM	Reitpferd	75 GM
Großkatze, abgerichtet	5.000 GM	Zugpferd	200 GM
Jagdhund	17 GM	Pony	30 GM
Kampfhund	20 GM	Rebhuhn	5 KM
Wachhund	25 GM	Schaf	2 GM
Huhn	2 KM	Schwan	5 SM
Kalb	2 KM	Schwein	3 GM
Kamel	50 GM	Singvogel	10 SM
Kapaun	3 KM	Stier	20 GM
Katze	1 SM	Taube	1 KM
Kuh	10 GM	Widder	4 GM
Ochse	15 GM	Ziege	1 GM

Tabelle 44: Ausrüstung. <i>Transportmittel</i>		Tabelle 44: Ausrüstung. <i>Rüstungen</i>		
Transportmittel	Durchschnittspreis	Rüstungstyp	Durchschnittspreis	Gewicht
Corrach	500 GM	Bänderpanzer	200 GM	35
Drakkar	25.000 GM	Bronzepanzer	400 GM	45
Dromone	15.000 GM	Feldharnisch	2.000 GM	60
Floß oder kleines Boot	100 GM	Helm, <i>Beckenhaube</i>	8 GM	5
Flußbarke	500 GM	Helm, <i>Topfhelm</i>	30 GM	10
Galleone	50.000 GM	Kettenhemd	75 GM	40
Große Galeere	30.000 GM	Lamellenpanzer	120 GM	35
Kleines Kanu	30 GM	Lederpanzer	5 GM	15
Kriegskanu	50 GM	Lederrüstung	15 GM	30
Karavelle	10.000 GM	Lederwams, beschlagener	20 GM	25
Knarr	3.000 GM	Plattenpanzer	600 GM	50
Kogge	10.000 GM	Prunkharnisch	4.000 – 10.000 GM	70
Küstenfahrer	5.000 GM	Ringpanzer	100 GM	30
Einfache Kutsche	150 GM	Schienenpanzer	80 GM	40
Verzierte Kutsche	7.000 GM	Schild, Tartsche	1 GM	3
Langschiff	10.000 GM	Schild, Kleiner Schild	3 GM	15
Rad für Kutsche oder Wagen	5 GM	Schild, Normaler Schild	7 GM	10
Einfaches Ruder	2 GM	Schild, Langschild	10 GM	15
Galeerenruder	10 GM	Schuppenpanzer	120 GM	40
Sänfte	100 GM	Wattierter Waffenrock	4 GM	10
Segel	20 GM			
Reisewagen	200 GM			
Streitwagen	500 GM			

Tabelle 44: Ausrüstung. <i>Geschirr und Sattelzeug</i>			
Ware	Variante	Durchschnittspreis	Gewicht
	Gebiss und Zaumzeug	15 SM	3
	Falknerhandschuh	5 GM	2
	Führleine	5 KM	*
	Hufeisen und Beschlagen	1 GM	10
Joche	Für Ochsen	3 GM	20
	Für Pferde	5 GM	15
Rosspanzer	Kettenpanzer	500 GM	70
	Lamellenpanzer, halber	500 GM	45
	Lamellenpanzer, voll	1.000 GM	70
	Leder- oder wattierter Panzer	150 GM	60
	Harnisch, Teil	5.000 GM	70
	Harnisch, voller	20.000 GM	85
	Schuppenpanzer, halber	500 GM	50
	Schuppenpanzer, voller	1.000 GM	75
	Wattierter Panzer, halber	100 GM	25
Sättel	Packsattel	5 GM	15
	Reitsattel	10 GM	35
	Satteldecke	3 SM	4
Satteltaschen	Große	4 GM	8
	Kleine	3 GM	5
	Wagengeschirr	2 GM	10
* Diese Gegenstände wiegen sehr wenig. Zehn Stück davon wiegen ein Pfund			

Tabelle 44: Ausrüstung. Verschiedenes					
Ware	Preis	Gewicht	Ware	Preis	Gewicht
Abakus	1 GM	1	Lampenöl (pro Flasche)	6 KM	1
Angelhaken	1 SM	-----	Papier (pro Blatt)	2 GM	-----
Besteck, Eisen	5 SM	1	Papyrus (pro Blatt)	8 SM	-----
Besteck, Holz	8 KM	*	Parfüm (pro Fläschchen)	5 GM	*
Beutel (3 Pfund Traglast)	3 KM	*	Pergament (pro Blatt)	1 GM	-----
Decke, warme	5 SM	3	Pfanne, Eisen	5 SM	2
Diebeswerkzeug	30 GM	1	Poliertuch	1 KM	*
Eimer	5 SM	3	Prisma	50 GM	*
Fackel	1 KM	1	Rucksack	2 GM	2
Fässchen (10l)	2 GM	30	Rüstungsfett (10 Anwendungen)	5 GM	2
Fernrohr	1.000 GM	1	Großer Sack	2 SM	½
Feuerstein und Stahl	5 SM	*	Kleiner Sack	5 KM	*
Fischernetz, 3x3m	4 GM	5	Sanduhr	25 GM	1
Flaschenzug	5 GM	5	Schlafsack	5 GM	2
Futtermal für Karte oder Schriftrolle	8 SM	½	Schleifset, Edelsteine	5 GM	2
Glasflasche (1l)	10 GM	*	Schleifset, Holz	1 GM	2
Glocke	1 GM	-----	Schleifset, Metall	3 GM	2
Große Gürteltasche	1 GM	1	Schleifset, Stein	2 GM	2
Kleine Gürteltasche	7 SM	½	Gutes Schloss	100 GM	1
Gürteltasche, Heiler	6 GM	5	Simple Schloss	20 GM	1
Heiliger Gegenstand	25 GM	*	Seife (pro Pfund)	5 SM	1
Kerze	1 KM	*	Hanfseil, 15m	1 GM	20
Dicke Kette (pro Meter)	12 GM	9	Seideseil, 15m	10 GM	8
Dünne Kette (pro Meter)	9 GM	3	Siegelring oder Petschaft	5 GM	*
Große Kiste	2 GM	25	Signalpfeife	8 SM	*
Kleine Kiste	1 GM	10	Kleiner Spiegel aus Metall	10 GM	*
Kletterhaken (pro Stück)	3 KM	½	Kleiner Spiegel aus Glas	100 GM	*
Kohlestifte (5 Stück)	5 KM	*	Steigeisen (Paar)	4 GM	2
Großer Korb	3 SM	1	Tagebuch, 50 Seiten, Papier	100 GM	1
Kleiner Korb	5 KM	*	Teller, Holz	4 KM	1
Kreide	1 KM	*	Teller, Eisen	6 SM	2
Blendlaterne	12 GM	3	Tinte (pro Fläschchen)	8 GM	*
Große Laterne	150 GM	50	Topf, eisener	5 SM	2
Einfache Laterne	7 GM	2	Truhe, klein	1 GM	10
Leinwand (pro m²)	4 SM	1	Truhe, groß	2 GM	25
Leiter (3m)	5 KM	20	Truhe, mit Eisen beschlagen	25 GM	40
Musikinstrument, Dudelsack	80 GM	2	Tuch, einfach (10m²)	7 GM	10
Musikinstrument, Fidel	120 GM	1	Tuch, fein (10m²)	50 GM	10
Musikinstrument, Flöte, Elfenbein	5 GM	*	Tuch, beste Qualität (10 m²)	100 GM	10
Musikinstrument, Flöte, Holz	5 SM		Vergrößerungsglas	100 GM	*
Musikinstrument, Harfe, Elfen	500 GM	6	Waage, Händler	2 GM	1
Musikinstrument, Harfe, Hand	15 GM	4	Wachs, Siegel- oder Kerzen- (pro Pfund)	1 GM	1
Musikinstrument, Harfe, Stand	100 GM	10	Waffenfett (10 Anwendungen)	1 GM	1
Musikinstrument, Horn, Jagd	7 GM	1	Wasseruhr	1.000 GM	200
Musikinstrument, Horn, Zerg	200 GM	8	Weinschlauch (2l)	8 SM	1
Musikinstrument, Orgel	100 GM	100	Wetzstein	2 KM	1
Musikinstrument, Trommel	5 GM	2	Wurfanker	8 SM	4
Musikinstrument, Trompete	10 GM	1	Großes Zelt	25 GM	20
Nähnadel und Faden	5 SM	-----	Kleines Zelt	5 GM	10
Öl: Griechisches Feuer (pro Flasche)	10 GM	2	Pavillon	100 GM	50

Tabelle 45a,b: Waffen. <i>Schwerter</i>							
Waffe	Schaden	Reich- weite	Größe	Gewicht	Wirkung	Initiative	Preis
Bastardschwert (1H)	1W8/1W12	N	M	10	K	6	25 GM
Bastardschwert (2H)	2W4/2W8	N	M	10	K	8	25 GM
Breitschwert	2W4/1W6+1	N	M	8	K	5	12 GM
Khopesh	2W4/1W6	N	M	7	K	9	10 GM
Krummsäbel	1W8/1W8	N	M	4	K	5	15 GM
Kurzschwert	1W6/1W8	N	K	3	S	3	10 GM
Langschwert	1W8/1W12	N	M	4	K	5	15 GM
Zweihänder	1W10/3W6	N	G	15	K	10	50 GM
Drusus	1W6+1/1W8+1	N	K	3	S	3	50 GM
Säbel	1W6/1W8	N	M	4	K	5	12 GM
Katana (1H)	1W10/1W12	N	M	6	K/S	4	100 GM
Katana (2H)	2W6/2W6	N	M	6	K/S	4	100 GM
Wakizashi	1W8/1W8	N	M	6	K/S	3	50 GM
Degen	1W6+1/1W8+1	N	M	5	K/S	4	17 GM
Rapier	1W6+1/1W8+1	N	M	4	S	4	15 GM
Schwertstock	1W6 / 1W4	N	M	4	S	4	90 GM
Tabelle 45a,b: Waffen. <i>Dolche und Messer</i>							
Waffe	Schaden	Reich- weite	Größe	Gewicht	Wirkung	Initiative	Preis
Dolch	1W4/1W3	N	K	1	S	2	2 GM
Hirschfänger	1W4/1W3	N	K	1	S	2	2 GM
Messer	1W3/1W2	N	K	0,5	S/K	2	5 SM
Cestus	1W4/1W3	N	K	2	K	2	1 GM
Sai	1W4/1W2	N	K	2	S	2	5 SM
Main-Gauche	1W4/1W3	N	K	2	S/K	2	3 GM
Stilett	1W3/1W2	N	K	0,5	S	2	5 SM
Steindolch	1W3/1W2	N	K	1	S	2	2 SM
Knochendolch	1W2/1W2	N	K	1	S	2	1 SM
Steinmesser	1W2/1W2	N	K	0,5	S/K	2	5 KM
Knochenmesser	1W2/1W2	N	K	0,5	S/K	2	3 KM
Tabelle 45a,b: Waffen. <i>Wuchtwaffen</i>							
Waffe	Schaden	Reich- weite	Größe	Gewicht	Wirkung	Initiative	Preis
Bo	1W6/1W4	N	G	4	W	4	2 KM
Bauernspieß	1W6/1W6	N	G	4	W	4	---
Flegel f. Fußvolk	1W6+1/2W4	N	M	15	W	7	15 GM
Flegel f. Reiter	1W4+1/1W4+1	N	M	5	W	6	8 GM
Keule	1W6/1W3	N	M	3	W	4	---
Kriegshammer	1W4+1/1W4	N	M	6	W	4	2 GM
Morgenstern	2W4/1W6+1	N	M	12	W	7	10 GM
Streitkolben (F)	1W6+1/1W6	N	M	10	W	7	8 GM
Streitkolben (R)	1W6/1W4	N	M	6	W	6	5 GM
Streithammer (F)	1W6+1/2W4	N	M	6	W	7	8 GM
Streithammer (R)	1W4+1/1W4	N	M	4	W	5	7 GM
Nunchaku	1W6/1W6	N	M	3	W	3	1 GM
Streitaxt	1W8/1W8	N	M	7	K	7	5 GM
Schlegel	2W4/1W10	N	G	10	W	9	5 GM
Handbeil	1W6/1W4	N	M	5	K	4	1 GM

Tabelle 45a,b: Waffen. Fernkampfwaffen							
Waffe	Schaden	Reichweite	Größe	Gewicht	Wirkung	Initiative	Preis
Handarmbrust	---	(1): 2/4/6	K	3	---	5	300 GM
Handbolzen	1W3/1W2	---	K	0,1	S	---	1 GM
Leichte Armbrust	---	(1): 6/12/18	M	7	---	7	35 GM
Schwere Armbrust	---	(1/2): 8/16/24	M	14	---	10	50 GM
Leichter Bolzen	1W4/1W4	---	K	0,1	S	---	1 SM
Schwerer Bolzen	1W4+1/1W6+1	---	K	0,1	S	---	2 SM
Kurzbogen	---	(2/1): 5/10/15	M	2	---	7	30 GM
K-Kurzbogen	---	(2/1): 5/10/18	M	2	---	6	75 GM
Langbogen (F)	---	(2/1): 7/14/21	G	3	---	8	75 GM
Langbogen (K)	---	(2/1): 5/10/17	G	3	---	8	75 GM
K-Langbogen (F)	---	(2/1): 6/12/21	M	3	---	7	100 GM
K-Langbogen(K)	---	(2/1): 4/8/17	M	3	---	7	100 GM
Flugpfeil	1W6/1W6	---	K	0,1	S	---	3 SM/12
Kriegspfeil	1W8/1W8	---	K	0,1	S	---	6 SM/12
Daikyupfeil	1W8/1W6	---	M	0,1	S	---	2 SM/6
Blasrohr	---	(2/1): 1/2/3	G	2	---	5	5 GM
Pfeil mit Haken	1W3 /1W2	---	K	0,1	S	---	1 SM
Nadel	1/1	---	K	0,1	S	---	2 KM
Schleuder (K)	---	(1): 5/10/20	K	0,1	---	6	5 KM
Schleuder (S)	---	(1): 4/8/16	K	0,1	---	6	5 KM
Stabschleuder(K)	---	(2/1): 3/6/9	M	2	---	11	2 SM
Stabschleuder (S)	---	(2/1): 3/6/9	M	2	---	11	2 SM
Schleuderstein	1W4/1W4	---	K	0,5	W	---	0
Schleuderkugel	1W4+1/1W6+1	---	K	0,5	W	---	1 KM
Wurfbeil	1W6/1W4	(1): 1/2/3	M	5	K	4	1 GM
Wurfdolch	1W4/1W3	(2/1): 1/2/3	K	1	S	2	2 GM
Wurfhammer	1W4+1/1W4	(1): 1/2/3	M	6	W	4	2 GM
Wurfmesser	1W3/1W2	(2/1): 1/2/3	K	0,5	S	2	5 SM
Wurfpfeil	1W3/1W2	(3/1): 1/2/4	K	0,5	S	2	5 SM
Wurfspeer	1W6/1W6	(1): 2/4/6	G	2	S	4	5 SM
Bola	1W3/1W2	(1): 3/6/9	M	2	W	8	5 SM
Daikyu	---	(2/1): 7/14/21	G	3	---	7	100 GM
Dreizack (1H)	1W4+1/1W6+1	(1): 0/1/2	G	5	S	7	15 GM
Kette	1W4+1/1W4	(1): 0,5/1/2	G	3	W	5	5 SM
Lasso	---	(1): 1/2/3	G	3	---	10	5 SM
Netz	---	(1): 1/2/3	M	10	---	10	5 GM
Shuriken	1W4/1W4	(2/1): 2/4/6	K	1	S	2	3 SM
Stilett	1W3/1W2	(2/1): 1/2/3	K	0,5	S	2	5 SM
Tabelle 45a,b: Waffen. Sonstige Waffen							
Waffe	Schaden	Reichweite	Größe	Gewicht	Wirkung	Initiative	Preis
Geißel	1W4/1W2	N	K	2	---	5	1 GM
Harpune	2W4/2W6	(1): 1/2/3	G	6	S	7	20 GM
Leichte Lanze	1W6/1W8	N	G	5	S	6	6 GM
Mittlere Lanze	1W6+1/2W6	N	G	10	S	7	10 GM
Schwere Lanze	1W8+1/3W6	N	G	15	S	8	15 GM
Tunierlanze	1W3-1/1W2-1	N	G	20	S	10	20 GM
Peitsche	1W2/1	N	M	2	---	8	1 SM
Sichel	1W4+1/1W4	N	K	3	K	4	6 SM
Entenschnabel	1W4/1W3	N	K	2	S	2	5 KM
Gaffel/Haken	1W4/1W3	N	K	2	S	2	5 KM
Hakenhand	1W4/1W3	N	K	2	S	2	2 GM

Tabelle 45a,b: Waffen. Stangenwaffen							
Waffe	Schaden	Reichweite	Größe	Gewicht	Wirkung	Initiative	Preis
Ahlspieß	1W6/1W12	N	G	12	S	13	5 GM
Bartaxt	2W4/2W6	N	G	12	K	9	7 GM
Gabelsense	1W8/1W10	N	G	9	S/K	8	8 GM
Glefe	1W6/1W10	N	G	8	K	8	6 GM
Hakensense	1W4/1W4	N	G	8	S/K	9	10 GM
Hellebarde	1W10/2W6	N	G	15	S/K	9	10 GM
Helmbarde	2W4/2W4	N	G	15	S/K	10	8 GM
Helmbarte	2W4/2W4	N	G	12	K	10	5 GM
Knebelspieß	2W4/2W4	N	G	7	S	8	6 GM
Korseke	1W6+1/2W6	N	G	7	S	8	5 GM
Kriegsgabel	1W8/2W4	N	G	7	S	7	5 GM
Kriegssense	1W6/1W8	N	G	7	S/K	8	5 GM
Luzerner Hammer	2W4/1W6	N	G	15	S/W	9	7 GM
Partisane	1W6/1W6+1	N	G	8	S	9	10 GM
Rabenschnabel	1W8/1W6	N	G	10	S/W	9	8 GM
Rossschinder	2W4/1W10	N	G	15	S/K	10	7 GM
Schwertbeil	2W4/2W6	N	G	10	S/K	9	10 GM
Stangenbeil	2W4/1W8	N	G	8	K	8	5 GM
Dreizack	2W4/2W6	N	G	5	S	7	15 GM
Fangeisen	---	N	G	8	---	7	30 GM
Speer	1W6/1W8	N	M	5	S	6	8 SM
Sense	1W6+1/1W8	N	M	8	S/K	8	5 GM
Naginata	1W8/1W10	N	G	10	S	7	8 GM
Tetsubo	1W8/1W10	N	G	7	W	7	2 GM

Tabelle 46: Rüstungswerte	
Rüstungstyp	RK-Wert
Ohne Rüstung	10
Nur mit einem Schild	9
Lederpanzer, wattierter Waffenrock	8
Lederpanzer, wattierter Waffenrock <i>und Schild</i>	7
Beschlagenes Lederwams, Ringpanzer	
Beschlagenes Lederwams, Ringpanzer <i>und Schild</i>	
Lamellenpanzer, Schuppenpanzer, Lederrüstung	6
Lamellenpanzer, Schuppenpanzer, Lederrüstung <i>und Schild</i>	5
Kettenhemd	
Kettenhemd <i>und Schild</i>	4
Bänderpanzer, Bronzepanzer, Schienenpanzer	
Bänderpanzer, Bronzepanzer, Schienenpanzer <i>und Schild</i>	
Plattenpanzer	3
Plattenpanzer <i>und Schild</i>	2
Feldharnisch	
Feldharnisch <i>und Schild</i>	
Prunkharnisch	1
Prunkharnisch <i>und Schild</i>	0

Tabelle 47: Belastung der Charaktere						
ST-Wert	keine	leichte	mäßige	schwere	äußerste	Höchstlast
2	0-1	2	3	4	5-6	6
3	0-5	6	7	8-9	10	10
4-5	0-10	11-13	14-16	17-19	20-25	25
6-7	0-20	21-29	30-38	39-46	47-55	55
8-9	0-35	36-50	51-65	66-80	81-90	90
10-11	0-40	41-58	59-76	77-96	97-110	110
12-13	0-45	46-69	70-93	94-117	118-140	140
14-15	0-55	56-85	86-115	116-145	146-170	170
16	0-70	71-100	101-130	131-160	161-195	195
17	0-85	86-121	122-157	158-193	194-220	220
18	0-110	111-149	150-188	189-227	228-255	255
18/01-50	0-135	136-174	175-213	214-252	253-280	280
18/51-75	0-160	161-199	200-238	239-277	278-305	305
18/76-90	0-185	186-224	225-263	264-302	303-330	330
18/91-99	0-235	236-274	275-313	314-352	353-380	380
18/00	0-335	336-374	375-413	414-452	453-480	480

Tabelle 48: Belastung und Bewegung												
ST-Wert	Grund-BF	Veränderter Bewegungsfaktor										
	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	1
2	1	-----	2	-----	-----	3	-----	-----	4	-----	-----	5
3	5	-----	6	-----	7	-----	-----	8	-----	9	-----	-----
4-5	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
6-7	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	53
8-9	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	89
10-11	40	46	52	58	64	70	76	82	88	94	100	106
12-13	45	53	61	69	77	85	93	101	109	117	125	133
14-15	55	65	75	85	95	105	115	125	135	145	155	165
16	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180
17	85	97	109	121	133	145	157	169	181	193	205	217
18	110	123	136	149	162	175	188	201	214	227	240	253
18/01-50	135	148	161	174	187	200	213	226	239	252	265	278
18/51-75	160	173	186	199	212	225	238	251	264	277	290	303
18/76-90	185	198	211	224	237	250	263	276	289	302	315	328
18/91-99	235	248	261	274	287	300	313	326	339	352	365	378
18/00	335	348	361	374	387	400	413	426	439	452	465	478

Tabelle 49: Belastung und Bewegung bei Tieren			
Tierart	Grund-BF	² / ₃ des BF	¹ / ₃ des BF
Elefant	0-500	501-750	751-1.000
Hund	0-015	16-20	21-30
Jak	0-220	221-330	331-440
Kamel	0-330	331-500	501-660
Maultier	0-250	251-375	376-500
Ochse	0-220	221-330	331-440
Pony	0-170	171-255	256-340
Reitpferd	0-180	181-270	271-360
Streitroß, leicht	0-170	171-255	256-340
Streitroß, mittel	0-220	221-330	331-440
Streitroß, schwer	0-260	261-390	391-520
Zugpferd	0-260	261-390	391-520

Tabelle 50: Fassungsvermögen von Gepäckstücken		
Art	Belastbarkeit	Maße (in cm)
Große Gürteltasche	8	15 x 20 x 05
Kleine Gürteltasche	5	10 x 15 x 05
Großer Korb	20	60 x 60 x 60
Kleiner Korb	10	30 x 30 x 30
Rucksack	50	90 x 60 x 30
Großer Sack	30	60 x 60 x 30
Kleiner Sack	15	30 x 30 x 20
Große Satteltasche	20	30 x 30 x 15
Kleine Satteltasche	20	30 x 30 x 15
Große Truhe	100	90 x 60 x 60
Kleine Truhe	40	60 x 30 x 30

Tabelle 51: Modifikationen für Trefferwürfe	
Situation	Mod.
Angreifer steht oberhalb des Gegners	+1
Angriff von hinten	+2
Fernkampf über mittlere Entfernung	-2
Fernkampf über große Entfernung	-5
Verteidiger ist aus dem Gleichgewicht	+2
Verteidiger ist benommen / am Boden	+4
Verteidiger ist unsichtbar	-4
Verteidiger schläft / wird festgehalten	*
Verteidiger wurde überrascht	+1
* Wird der Verteidiger in dieser Lage angegriffen, so trifft ihn der Angriff automatisch und richtet den üblichen Schaden an. Findet kein Kampf statt, so kann das bewegungslose Opfer getötet werden.	

Tabelle 52: Waffenwirkungen und Rüstungstypen			
Waffentyp	Klinge	Spitze	Wucht
Bänderbanzer	-2	0	-1
Bronzepanzer	-2	0	+2
Feldharnisch	-3	-1	0
Kettenhemd	-2	0	+2
Lamellenpanzer	-1	-1	0
Lederpanzer	0	+2	0
Lederrüstung	0	+2	0
Lederwams, beschlagen	-2	-1	0
Plattenpanzer	-3	0	0
Prunkharnisch	-4	-3	0
Ringpanzer	-1	-1	0
Schienenpanzer	0	-1	-2
Schuppenpanzer	0	-1	0
Wattierter Waffenrock	0	+2	0

Tabelle 53: ETW0 für die Charaktere der 1. bis 20. Stufe																				
Stufe	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Krieger	20	19	18	17	16	15	15	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01
Magier	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14
Priester	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	08	08
Spitzbuben	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11

Tabelle 53a: ETW0 für die Charaktere der 20. bis 40. Stufe																				
Stufe	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Krieger	00	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Magier	14	13	13	13	12	12	12	10	10	10	09	09	09	08	08	08	07	07	07	06
Priester	08	06	06	06	04	04	04	02	02	02	00	00	00	02	02	02	04	04	04	06
Spitzbuben	10	10	09	09	08	08	07	07	06	06	05	05	04	04	03	03	02	02	01	01

Tabelle 54: Verbesserung des ETW0	
Gruppe	Verbesserung Punkte/Stufe
Krieger	1/1
Magier	1/3
Priester	2/3
Spitzbuben	1/2

Tabelle 55: Grundmodifikationen der Initiative	
Umstand	Modifikation
Unter Wirkung des Zaubers <i>Hast</i>	-2
Unter Wirkung des Zaubers <i>Verlangsamen</i>	+2
Oberhalb des Gegners stehend	-1
Auf Abwehr eines Sturmangriffs vorbereitet	-2
In flachem Wasser oder auf rutschigem Grund stehend	+2
In tiefem Wasser stehend	+4
In fremder Umgebung *	+6
Behindert (verheddert, festgehalten, kletternd)	+3
* Das gilt für Situationen, in denen die Gruppe sich in einer völlig fremden Umgebung aufhält, zum Beispiel ohne einen magischen Ring der Handlungsfreiheit unter Wasser schwimmt.	

Tabelle 56: Zusatzmodifikationen der Initiative	
Umstand	Modifikation
Angriff mit einer Waffe	Initiativefaktor der Waffe
Odemwaffe	+1
Einsatz eines Zaubers	Zeitaufwand
Größe des Wesens	Gilt nur bei Monstern mit natürlichen Waffen. Bei Monstern, die Waffen verwenden, ist der Initiativefaktor der Waffe zu verwenden.
Winzig	0
Klein	+3
Mittelgroß	+3
Groß	+6
Übergroß	+9
Riesig	+12
Angeborene mag. Fähigkeit	+3
Magische Gegenstände	Der hier angegebene Wert ist nur dann zu verwenden, wenn in der Beschreibung des Gegenstandes nichts anderes steht.
Einzelstück	+3
Trank	+4
Ring	+3
Rute	+1
Schriftrolle	Zeitaufwand des Zaubers
Stab	+3
Stecken	+2

Tabelle 57: Rüstungsmodifikationen beim Ringkampf		
	Rüstung	Mod.
	Beschlagenes Lederwams	-1
	Kettenhemd, Ringpanzer, Schuppenpanzer	-2
	Bänderpanzer, Schienenpanzer, Plattenpanzer	-5
	Feldharnisch	-8
	Prunkharnisch	-10

Tabelle 58: Ergebnisse von Faust- und Ringkämpfen				
W20	Faustkampf	Schaden	K.o. - Chance	Ringkampf
20+	Schwinger	2	10%	Ausheber*
19	Glückstreffer	0	1%	Armgriff
18	Genickschlag	1	3%	Tritt
17	Nierenschlag	1	5%	Beinsteller
16	Streifschlag	1	2%	Oberarmgriff
15	Gerade	2	6%	Armklammer*
14	Aufwärtshaken	1	8%	Beingriff
13	Haken	2	9%	Beinklammer*
12	Nierenschlag	1	5%	Schulterwurf
11	Haken	2	10%	Augenquetscher
10	Streifschlag	1	3%	Oberarmgriff
9	Doppelschlag	1	10%	Beinklammer*
8	Aufwärtshaken	1	9%	Doppelnelson*
7	Doppelschlag	2	10%	Schulterwurf
6	Gerade	2	8%	Augenquetscher
5	Streifschlag	1	3%	Tritt
4	Genickschlag	2	5%	Atemklammer*
3	Haken	2	12%	Augenquetscher
2	Aufwärtshaken	2	15%	Doppelnelson*
1	Glückstreffer	0	2%	Beingriff
1-	Schwinger	2	25%	Ausheber*

* Dieser Griff kann von einer Runde zur nächsten gehalten werden, bis er gesprengt wird (Augenquetscher od. Wurf)

Tabelle 59: Abzüge für Deckung und Tarnung		
Ziel ist zu	Deckung	Tarnung
25% verdeckt	-2	-1
50% verdeckt	-4	-2
75% verdeckt	-7	-3
90% verdeckt	-10	-4

Tabelle 60: Rettungswürfe für Charaktere						
Klasse	Stufe	Lähmung, Gift oder To- desmagie	Zauberstäbe Zauberstecken Zauberruten	Versteinerung oder Verwand- lung ¹	Odemwaffen ²	Zauber ³
Krieger	0	16	18	17	20	19
	1-2	14	16	15	17	17
	3-4	13	15	14	16	16
	5-6	11	13	12	13	14
	7-8	10	12	11	12	13
	9-10	8	10	9	9	11
	11-12	7	9	8	8	10
	13-14	5	7	6	5	8
	15-16	4	6	5	4	7
	17+	3	5	4	4	6
Magier	1-5	14	11	13	15	12
	6-10	13	9	11	13	10
	11-15	11	7	9	11	8
	16-20	10	5	7	9	6
	21+	8	3	5	7	4
Priester	1-3	10	14	13	16	15
	4-6	9	13	12	15	14
	7-9	7	11	10	13	12
	10-12	6	10	9	12	11
	13-15	5	9	8	11	10
	16-18	4	8	7	10	9
	19+	2	6	5	8	7
Spitzbu- ben	1-4	13	14	12	16	15
	5-8	12	12	11	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	8	9	13	9
	17-20	9	6	8	12	7
	21+	8	4	7	11	5
1 Ausgenommen Angriffe durch einen Verwandlungsstab						
2 Ausgenommen solche, die Versteinerungen oder Verwandlungen bewirken						
3 Ausgenommen solche, für die ein anderer Rettungswurf Vorrang hat.						

Tabelle 61: Das Vertreiben von Untoten												
Art des Untoten oder TW	Stufe des Priesters											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Skelett oder 1 TW	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*	Z*	Z*	Z*	Z*
Zombie	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*	Z*	Z*	Z*
Ghul oder 2 TW	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*	Z*	Z*
Schatten oder 3-4 TW	19	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*	Z*
Gruftschrecken oder 5 TW	20	19	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*
Unhold	-----	20	19	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z
Todesalb oder 6 TW	-----	-----	20	19	16	13	10	7	4	V	V	Z
Mumie oder 7 TW	-----	-----	-----	20	19	16	13	10	7	4	V	V
Schreckgespenst oder 8 TW	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13	10	7	4	V
Vampir oder 9 TW	-----	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13	10	7	4
Geist oder 10 TW	-----	-----	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13	10	7
Leichnam oder 11 TW	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13	10
Besondere**	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13
Art des Untoten oder TW	Stufe des Paladins											
	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14	15	16+
Skelett oder 1 TW	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*	Z*	Z*	Z*	Z*
Zombie	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*	Z*	Z*	Z*
Ghul oder 2 TW	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*	Z*	Z*
Schatten oder 3-4 TW	19	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*	Z*
Gruftschrecken oder 5 TW	20	19	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*
Unhold	-----	20	19	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z
Todesalb oder 6 TW	-----	-----	20	19	16	13	10	7	4	V	V	Z
Mumie oder 7 TW	-----	-----	-----	20	19	16	13	10	7	4	V	V
Schreckgespenst oder 8 TW	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13	10	7	4	V
Vampir oder 9 TW	-----	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13	10	7	4
Geist oder 10 TW	-----	-----	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13	10	7
Leichnam oder 11 TW	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13	10
Besondere**	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13

*** Zusätzlich werden 2W4 Wesen der betreffenden Art vertrieben**

**** zu den besonderen Wesen zählen einzigartige Untote, Untote von der negativen Ebene, die über einen eigenen Willen verfügen, bestimmte Höhere und Niedere Mächte, sowie diejenigen Untoten, welche äußere Ebenen bewohnen**

Tabelle 62: Sichtweiten					
Wetterbedingung	Bewegung	Sicht	Art	Erkennen	Detail
Klarer Himmel	1.500	1.000	500	100	10
Dichter Nebel oder Schneesturm	10	10	5	5	3
Leichter Nebel oder Schneefall	500	200	100	30	10
Mäßiger Nebel	100	50	25	15	10
Leichter Regen oder Dunst	1.000	500	250	30	10
Vollmondnacht	100	50	30	10	5
Mondlose Nacht	50	20	10	5	3
Dämmerung	500	300	150	30	10
Erklärung	Bewegende Wesen	Sicht meint stillstehende Dinge	Art meint die Distanzen, auf die man eine Gestalt grob erkennen kann	Erkennen meint Identifizierung einer einzelnen Person	Detail meint Mimik

Tabelle 63: Lichtquellen		
Art	Reichweite	Brenndauer
Blendlaterne	18m*	6 Stunden pro Flasche
Fackel	5m	30 Minuten pro Stück
Großes Feuer	15m*	30 Minuten pro Armvoll
Große Laterne	72m*	2 Stunden pro Flasche
Kerze	1,50m	4 Minuten pro Zentimeter
Dauerhaftes Licht	12m	Endlos
Lichtzauber	6m	Unterschiedlich
Lagerfeuer	10m	1 Stunde pro Armvoll
Sturmlaterne	9m	6 Stunden pro Flasche
Waffe**	1,50m	Nach Wahl des Spielleiters
* Diese Laternen beleuchten nicht den gesamten Umkreis, sondern werfen einen Lichtkegel, der bei Blendlaternen am Ende 6m breit ist, bei großen Laternen 27m breit		
** Falls der Spielleiter dies zulässt, strahlen magische Waffen Licht aus		

Tabelle 64: Bewegungsfaktoren nach Rasse	
Rasse	BF
Elfen	12
Gnome	6
Halbelfen	12
Halblinge	6
Menschen	12
Zwerge	6

Tabelle 65: Erfolgchancen beim Klettern	
Kategorie	Erfolgchance
Dieb mit Bergsteigerfertigkeit*	Wände erklimmen +10%
Dieb	Wände erklimmen
Bergsteigerfertigkeit	40%+10% pro Punkt
Bergsteiger (Nach Ermessen des Spielleiters)	50%
Ungeübter Kletterer	40%
* nur bei Anwendung der Zusatzregel über Fertigkeiten	

Tabelle 66: Modifikationen beim Klettern	
Umstand	Mod.
Ausreichend Griffpunkte (Gebüsch, Bäume, Vorsprünge)	+40%
Seil und Wand*	+55%
Rüstung: Bänder- oder Schienenpanzer	-25%
Rüstung: Beschlagene Lederwams, Waffenrock	-5%
Rüstung: Plattenpanzer, Harnisch	-35%
Rüstung: Schuppenpanzer, Kettenhemd	-15%
Gnome und Halblinge (Siehe Tab. 27)**	-15%
Zwerge (Siehe Tab. 27)**	-10%
Belastung pro verlorenen BF-Punkt	-5%
Verwundung um mehr als die Hälfte der TP	-10%
Kletterfläche nach innen geneigt	+25%
Kletterfläche leicht rutschig	-25%
Kletterfläche rutschig (vereist)	-40%
* gilt für alle Situationen, in denen ein Charakter an einem Seil hochklettert und sich mit den Füßen gegen die zu überwindende Fläche abstützt	
** Diese Abzüge entsprechen denen auf Tabelle 27; es ist darauf zu achten, daß sie bei Dieben nicht doppelt angerechnet werden!	

Tabelle 67: Geschwindigkeit beim Klettern			
Beschaffenheit der Kletterfläche	Zustand der Oberfläche		
	Trocken	Leicht rutschig	Rutschig
Sehr glatt*	1/12	-----**	-----**
Glatt, rissig*	1/6	1/9	1/12
Rau*	1/3	1/9	1/12
Rau mit Vorsprüngen	1/3	1/6	1/9
Eiswand	-----	-----	1/12
Baum	4/3	1	2/3
Schräge Wand	3	2/3	1/3
Seil und Wand	2/3	1/3	1/6
Multiplikator mit BF multiplizieren ergibt Strecke in Metern pro Runde, Diebe sind doppelt so schnell			
* Außer Dieben können nur Bergsteiger mit entsprechenden Hilfsmittel derartige Flächen angehen			
** Diebe können sehr glatte, leicht rutschige Flächen erklettern, wobei ein Multiplikator von 1/12 gilt (nicht verdoppeln!); sehr rutschige, sehr glatte Flächen sind auch für diese Künstler nicht mehr begehbar			

Spielleitertabellen

Spielleiter – Tabelle 1: Charaktere nach Methode I						Spielleiter – Tabelle 2: Charaktere nach Methode II					
Beispiel	1	2	3	4	5	Beispiel	1	2	3	4	5
ST	10	8	13	6	16	ST	12	11	9	9	15
GE	8	7	8	15	10	GE	10	15	12	13	14
KO	12	8	9	10	14	KO	11	11	16	14	14
IN	13	8	14	9	12	IN	13	11	12	13	14
WE	12	10	11	9	13	WE	16	13	13	11	13
CH	7	12	14	7	8	CH	10	11	14	9	12
Empfohlen	ZAK	PRI	K/Z	DIE	KÄM	Empfohlen:	PRI	DIE	PRI	ZAK	KÄM

Spielleiter – Tabelle 3: Charaktere nach Methode III						Spielleiter – Tabelle 4: Charaktere nach Methode IV					
Beispiel	1	2	3	4	5	Beispiel	1	2	3	4	5
ST	15	13	14	15	14	ST	15	14	15	16	15
GE	11	12	9	10	12	GE	13	10	13	15	13
KO	15	13	13	12	14	KO	13	12	15	15	15
IN	7	8	8	9	11	IN	13	9	13	12	12
WE	8	7	7	6	9	WE	13	9	11	13	12
CH	7	12	7	7	11	CH	10	9	11	13	12

Spielleiter – Tabelle 5: Charaktere nach Methode V						Spielleiter – Tabelle 6: Charaktere nach Methode VI					
Beispiel	1	2	3	4	5	Beispiel	1	2	3	4	5
ST	17	15	18	16	14	ST	18	15	16	18	17
GE	14	14	13	15	12	GE	12	11	11	13	12
KO	15	14	14	15	17	KO	12	9	12	18	14
IN	13	11	10	14	8	IN	11	9	10	11	11
WE	13	10	11	15	8	WE	9	9	10	8	10
CH	9	13	8	7	9	CH	8	8	9	9	13

Spielleiter – Tabelle 7: Stufenbegrenzung nach Rasse						
Klasse	Rasse*					
	Menschen	Elfen	Gnome	Halbelfen	Halblinge	Zwerge
Barde	U	-----	-----	U	-----	-----
Dieb	U	12	13	12	15	12
Druide	U	-----	-----	9	-----	-----
Illusionist	U	-----	15	-----	-----	-----
Kämpfer	U	12	11	14	9	15
Kleriker	U	12	9	14	8	10
Paladin	U	-----	-----	-----	-----	-----
Waldläufer	U	15	-----	16	-----	-----
Zauberer	U	15	-----	12	-----	-----
U: Spielercharaktere können in der betreffenden Klasse unbegrenzt aufsteigen						
--: Diese Klasse ist für die betreffende Rasse nicht möglich						
+: Charaktere ohne besonders hohe Hauptattribute können nicht weiter aufsteigen						

Spielleiter – Tabelle 8: Bonusstufen nach Hauptattribut	
Attributwert	Bonusstufen
14 oder 15	+1
16 oder 17	+2
18	+3
19	+4

Spielleiter – Tabelle 9: Höchststufen für neue Rassen	
Hauptattributwert	Höchststufe
09	03
10	04
11	05
12	06
13	07
14	08
15	09
16	10
17	11
18 und mehr	12

Spielleiter – Tabelle 10: Trefferpunkte auf Stufe 0	
Charaktertyp	TP
Schwerarbeiter	1W8
Soldat	1W8+1
Handwerker	1W6
Jugendlicher	1W6
Gelehrter	1W3
Invalide	1W4
Kind	1W2

Spielleiter – Tabelle 22: Lebenshaltungskosten für Spielercharaktere	
Lebensstil	Kosten pro Monat
Ärmlich	3 GM
Einfach	5 GM
Bürgerlich	50 GM pro Stufe
Wohlstand	200 GM pro Stufe

Entwerfen einer neuen Charakterklasse:

Spielleiter – Tabelle 11: zulässige Rasse		Spielleiter – Tabelle 13: Rettungswürfe		Spielleiter – Tabelle 15: Zulässige Rüstungen	
Rasse	Multiplikator	RW wie	Multiplikator	Zulässige Rüstung	Multiplikator
Menschen	0	Mensch St. 0*	-2	Keine	-1
Andere	1	Andere	0	Höchstens RK 5*	-0,5
Spielleiter – Tabelle 12: Kampfkraft		* Hierbei verbessern sich die Rettungswürfe des Charakters nie, auch nicht auf höheren Stufen		Jede	0
ETWO wie	Multiplikator	Spielleiter – Tabelle 14: Trefferwürfel		* Der Charakter darf nur Rüstungen tragen, die nicht mehr als Rüstungsklasse 5 gewähren	
		Trefferwürfel	Multiplikator	Spielleiter – Tabelle 16: Zulässige Waffen	
Krieger	+2			Zulässige Waffe	Multiplikator
Magier	-1	1W3	0	Höchstens 4 verschiedene ¹	-1,5
Menschen St. 0*	-2	1W4	+0,5	Eine Kategorie (K,S,W) ²	-1
Monster	+3	1W6	+0,75	Alle	0
Priester	0	1W8	+1	1: Der Klasse stehen nur 4 verschiedene Waffen zur Wahl, die höchstens 1W6 Schaden verursachen dürfen. Der Spielleiter legt sie fest	
Spitzbuben	-1	1W10	+2,5	2: Der Klasse steht nur eine Art von Waffe zur Verfügung (klinge, Spitze, Wucht). Der Spielleiter legt sie fest.	
* Hierbei verbessert sich der ETWO nie, auch nicht auf höheren Stufen		1W12	+4		
Spielleiter – Tabelle 17: Trefferpunkte jenseits der 9. Stufe		Spielleiter – Tabelle 20: Beschränkungen			
Zus. TP pro Stufe	Multiplikator	Beschränkung	Multiplikator	Beschränkung	Multiplikator
+1 TP	+0,5	Muss rechtschaffen sein	-1	12. Stufe ist die Obergrenze für Nichtmenschen*	-1
+2 TP	+1	Muss neutral sein	-1	Muss besonderem Ethos folgen	-0,5
+3 TP	+2	Muss gut sein	-0,5	Kann höchstens 10 magische Gegenstände besitzen	-1
		Kann nicht mehr Schätze besitzen, als er tragen kann	-0,5	Kann höchstens 6 magische Gegenstände besitzen	-0,5
		Muss 10% aller Schätze abgeben	-1	Kann mit einer bestimmten Klasse oder Gesinnung nicht zusammenarbeiten	-1
		9. Stufe ist die Obergrenze für Nichtmenschen*	-0,5	Fähigkeit erst auf höherer Stufe**	-0,5
* Sofern die Klasse Nichtmenschen überhaupt zugänglich ist.					
** Der Charakter erhält die Fähigkeit erst, wenn er eine vom Spielleiter bestimmte Stufe erreicht hat. Es dürfen höchstens zwei solche Fähigkeiten höheren Stufen vorbehalten bleiben.					
Spielleiter – Tabelle 18: Zusatzfähigkeiten					
Zusatzfähigkeit		Multiplikator	Zusatzfähigkeit		
Bonus für außergewöhnliche Stärke wie Krieger		+1	Schlösser öffnen**		
Konstitutionsbonus wie Krieger		+1	Fallen finden/entschärfen**		
Schutzaura wie Paladin		+2	Leise bewegen**		
Heilkraft wie Paladin		+2	Im Schatten verstecken**		
Empathie gegenüber Tieren		+1,5	Geräusche hören**		
Trefferbonus +1 gegen eine Art*		+1	Wände erklimmen**		
Zugang zu allen Magierzaubern		+16	Sprachen lesen**		
Zugang zu einer Schule der Magie		+3	Hinterhältiger Angriff		
Zugang zu allen Priesterzaubern		+8	Zugang zu magischen Gegenständen einer Klasse		
Zugang zu einem Zyklus		+2	Pro anfänglichem Fertigkeitsschritt		
Mystische Kraft (Untote vertreiben, Gestaltwandeln)		+3	Andere Fähigkeit		
Taschendiebstahl **		+1			
* Dieser Bonus gilt jeweils für eine bestimmte Rasse Gegner, kann für mehrere Rasse gewährt werden.					
** Prozentchancen nach Stufen siehe Tabelle 19					

Spielleiter – Tabelle 19: Durchschnittliche Diebesfertigkeiten								
Stufe des Diebes	Taschen-diebstahl	Schlösser öffnen	Fallen finden	Leise be- wegen	Im Schatten verstecken	Geräusche hören	Wände er- klimmen	Sprachen lesen
1	30%	25%	20%	15%	10%	10%	85%	-----
2	35%	29%	25%	21%	15%	10%	86%	-----
3	40%	33%	30%	27%	20%	15%	87%	-----
4	45%	37%	35%	33%	25%	15%	88%	20%
5	50%	42%	40%	40%	31%	20%	90%	25%
6	55%	47%	45%	47%	37%	20%	92%	30%
7	60%	52%	50%	55%	43%	25%	94%	35%
8	65%	57%	55%	62%	49%	25%	96%	40%
9	70%	62%	60%	70%	56%	30%	98%	45%
10	80%	67%	65%	78%	63%	30%	99%	50%
11	90%	72%	70%	86%	70%	35%	99%	55%
12	95%	77%	75%	94%	77%	35%	99%	60%
13	99%	82%	80%	99%	85%	40%	99%	65%
14	99%	87%	85%	99%	93%	40%	99%	70%
15	99%	92%	90%	99%	99%	50%	99%	75%
16	99%	97%	95%	99%	99%	50%	99%	80%
17	99%	99%	99%	99%	99%	55%	99%	80%

Spielleiter – Tabelle 21: Benötigte Erfahrungspunkte	
Stufe	EP-Grundwert
2	200
3	400
4	800
5	2.000
6	4.000
7	8.000
8	15.000
9	28.000
10 und weitere	30.000 pro Stufe
Der aus den Tabellen 11-20 errechnete Multiplikator wird nun mit den in Tabelle 21 angegebenen Erfahrungspunktwerten multipliziert. Daraus ergibt sich dann die Erfahrungstufentabelle für die neue Charakterklasse	

Ende der Klassenerschaffungstabellen

Spielleiter - Tabelle 23: Ausrüstung nach Epochen				
Gegenstand	Altertum	Frühes Mittelalter	Hohes Mittelalter	Renaissance
Ahlspieß	Nein	Nein	Ja	Ja
Armbrust (jede)	Nein	Nein	Ja	Ja
Bastardschwert	Nein	Ja	Ja	Ja
Bronzepanzer	Ja	Nein	Nein	Nein
Eselkarren	Ja	Ja	Ja	Ja
Fangeisen	Nein	Nein	Ja	Ja
Feldharnisch	Nein	Nein	Nein	Ja
Fernrohr	Nein	Nein	Ja	Ja
Flaschenzug	Nein	Nein	Ja	Ja
Flegel (jeder)	Nein	Ja	Ja	Ja
Glas	Ja	Ja	Ja	Ja
Glasflaschen	Nein	Nein	Ja	Ja
Glefe	Nein	Ja	Ja	Ja
Griechisches Feuer	Nein	Ja	Ja	Ja
Handbüchse	Nein	Nein	Nein	Ja
Kettenhemd	Ja	Ja	Ja	Ja
Khopesh	Ja	Ja	Ja	Ja
Köcher für Bolzen	Nein	Nein	Ja	Ja
Kompositbogen	Nein	Nein	Ja	Ja
Krummsäbel	Nein	Ja	Ja	Ja
Kummit (Pferdejoch)	Nein	Nein	Ja	Ja
Kutsche	Ja	Ja	Ja	Ja
Lamellenpanzer	Nein	Nein	Ja	Ja
Langbogen	Nein	Ja	Ja	Ja
Lanze für schweres Streitross	Nein	Nein	Ja	Ja
Laterne (jede)	Nein	Nein	Ja	Ja
Morgenstern	Nein	Ja	Ja	Ja
Papier	Nein	Nein	Ja	Ja
Papyrus	Ja	Ja	Ja	Ja
Pferdeharnisch	Nein	Nein	Nein	Ja
Plattenpanzer	Nein	Nein	Ja	Ja
Prunkharnisch	Nein	Nein	Nein	Ja
Ringpanzer	Nein	Ja	Ja	Ja
Schloss (jedes)	Nein	schlecht	mäßig	Gut
Schweres Streitross	Nein	Ja	Ja	Ja
Segelschiff (oder Ruder)	Nein	Nein	Ja	Ja
Seidenkleidung	Nein	Selten	Selten	Selten
Seidenseile	Nein	Selten	Selten	Selten
Stangenwaffen (oder Spieß)	Nein	Ja	Ja	Ja
Strümpfe	Nein	Nein	Ja	Ja
Topfhelm	Nein	Nein	Ja	Ja
Turnierlanze	Nein	Nein	Ja	Ja
Vergrößerungsglas	Nein	Nein	Nein	Ja
Zweihandschwert	Nein	Ja	Ja	Nein

Spielleiter – Tabelle 24: Schlösser		Spielleiter – Tabelle 25: Pferde			
Qualität	Modifikator	Qualität	Bewegung	Tragfähigkeit	Kosten
Miserabel	+30%	Schindmähre	50%	25%	normal
Schlecht	+15%	Klepper	75%	50%	normal
Gut	0	Durchschnitt	100%	100%	normal
Außergewöhnlich	-20%	Feurig	133%	125%	200%
Hervorragend	-40%	Rassepferd	150%	133%	400%
Meisterhaft	-60%				

Spielleiter – Tabelle 26: Eigenarten von Pferden		
1W10	Schindmähre, Klepper und Durchschnitt	Feurige und Rassepferde
1	Beißt	Bockt
2	Schlägt aus	Schüttelt durch
3	Tritt auf die Füße	Beißt
4	Galoppiert nicht	Nur ein Reiter
5	Knabbert an Zäunen	Bäumt sich auf
6	Hält unmotiviert	Starrköpfig
7	Reibt sich an Zäunen	Schlägt aus
8	Bockt	Springt
9	Untrainiert	Beherrscht Trick
10	Auf der Tabelle für Rassepferde würfeln	Andere Tabelle oder Wahl des Spielers

Andere Eigenschaften könnten sein: robust, flink, furchtlos, scheu, stark, ruhig, liebenswürdig, sicherer Tritt und so weiter

Spielleiter – Tabelle 27: Ungewöhnliche Metallrüstungen			
Metall	RK-Änderung	Gewicht	Kosten
Adamant	+1	-25%	x500
Bronze	-1	0	x2/3
Eisen	0	+25%	0
Elfenstahl	0	-50%	n/a
Feinster Stahl	0	-10%	x2
Gold	-4	+100%	x3*
Silber	-2	0	x2*

* Der Charakter muss das Material zum angegebenen Gewicht beschaffen und den Normalpreis mit dem angegebenen Multiplikator als Lohn bezahlen.

Spielleiter - Tabelle 28: Trefferpunkte von Gegenständen		
Gegenstand	TP	Angriffsarten
Normales Leder	2W4	K,S
Glasflasche	1W2	W
Glasscheibe / Spiegel	1	K,S,W
Holzstange	2W6	K
Holztür	(2W4x 10)+10	S
Seil	1W4+1	K
Stuhl	1W8+1	K,W

Spielleiter - Tabelle 29: Rettungswürfe für Gegenstände									
Gegenstand	Säure	Schlag	Auflösung	Fall	Mag. Feuer	Normales Feuer	Kälte	Blitze	Elektrizität
Bergkristall	3	17	18	8	3	2	2	14	2
Glas	5	20	19	14	7	4	6	17	2
Holz, dick	8	10	19	2	7	5	2	12	2
Holz, dünn	9	13	19	2	11	9	2	10	2
Knochen/Elfenbein	11	16	19	6	9	3	2	8	2
Leder	10	3	19	2	6	4	3	13	2
Metall	13	7	17	3	6	2	2	2	2
Öle*	16**	-	19	-	19	17	5	19	16
Papier etc.	16	7	19	-	19	19	2	19	2
Seil	12	2	19	-	10	6	2	9	2
Tränke*	15**	-	19	-	17	14	13	18	15
Töpferwaren	4	18	19	11	3	2	4	2	2
Tuch	12	-	19	-	16	13	2	18	2
*) Rettungswurf gilt natürlich nur für den Inhalt, nicht den Behälter									
**) Selbst bei gelungenem RW sind die Flüssigkeiten hoffnungslos vermischt									

Spielleiter - Tabelle 30: Fassungsvermögen von Zauberbüchern			
Grad	Standard	Schriftrolle	Reisezauberbuch
I	16-100	4-25	8-50
II	14-50	3-12	7-25
III	12-33	3-8	6-16
IV	11-25	2-6	5-12
V	10-20	2-5	5-10
VI	9-16	2-4	4-8
VII	8-14	2-3	4-7
VIII	7-12	1-3	3-6
IX	7-11	1-2	3-5

Spielleiter - Tabelle 31: Erfahrungspunktwerte von Monstern	
Trefferwürfel/Stufe	EP
Unter 1-1	7
1-1 bis 1	15
1+1 bis 2	35
2+1 bis 3	65
3+1 bis 4	120
4+1 bis 5	175
5+1 bis 6	270
6+1 bis 7	420
7+1 bis 8	650
8+1 bis 9	975
9+1 bis 10	1.400
11 bis 12	2.000
Ab 13	2.000 + 1.000/TW

Spielleiter – Tabelle 32: Modifikationen des EP-Wertes	
Fähigkeit	TW-Modifikator
Besondere, nicht magische Angriffsart*	+1
Besondere Verteidigungsart	+1
Blutsaugen	+1
Fernwaffen oder Fernangriffe	+1
Fliegen oder andere besondere Bewegungsform	+1
Immunität gegenüber mindestens einem Zauber	+1
Immunität gegenüber einer Waffe	+1
IN hoch (13 oder besser)	+1
Magieresistenz (weniger als 50%)	+1
Magische Gegenstände oder Waffen gegen die ganze Gruppe	+1
Odemwaffe, unter 20 SP	+1
Paranormale Talente	+1
Regeneration	+1
Rüstungsklasse unter 0 oder besser	+1
Treffer nur durch silberne/magische Waffen	+1
Trefferpunkte höher als normal (mehr als 6TP/TW)	+1
Unsichtbarkeit nach belieben	+1
Verursacht Krankheit	+1
Vier oder mehr Angriffe pro Runde	+1
Zauber 2. Grades oder niedriger	+1
Besondere, magische Angriffsart*	+2
Einzelangriff, der 20 oder mehr SP verursacht	+2
Gift	+2
Lähmung	+2
Magieresistenz (mehr als 50%)	+2
Mehrfachangriffe, die 30 oder mehr SP verursachen	+2
Odemwaffe, mehr als 20 SP	+2
Paranormale Künste	+2
Verschluckt Gegner ganz	+2
Verursacht Furcht oder Schwäche	+2
Zauber 3. Grades oder höher	+2
Lebenskraftentzug	+3
Versteinerung	+3
* trifft nur zu, wenn die Fähigkeit nicht in der Liste erscheint	

Spielleiter – Tabelle 33:Häufige Einzelprämien	
Spieler hat eine gute Idee	50-100
Spieler hat eine Idee, die Gruppe zu retten	100-500
Spieler zeigt gutes Rollenspiel*	100-200
Spieler spornt Mitspieler an	100-200
Charakter besiegt Gegner im Zweikampf	EP-Wert des Gegners
*Die Gutschrift erhöht sich, wenn der Spieler auf Vorteile zugunsten des Rollenspiels verzichtet	

Spielleiter – Tabelle 34: Einzelprämien nach Klasse			
Aktion	EP	Aktion	EP
Krieger		Spitzbube	
Pro TW an besiegten Kreaturen	10 EP/Stufe	Pro erfolgreicher Anwendung einer Spezialfähigkeit	200 EP
		Pro 1 GM Wert an angeeigneten Schätzen	2 EP
		Pro TW an besiegten Gegnern	5 EP
Priester		Magier	
Pro erfolgreicher Anwendung der Kräfte	100 EP	Pro Zauber, um einen Gegner zu besiegen / Problem zu lösen	50 EP/Grad
Pro Zauber um die Verbreitung des Glaubens zu bewirken	100 EP/Grad	Pro erfolgreich erforschem Zauber	500 EP/Grad
Herstellen eines magischen Trankes / einer Schriftrolle	EP-Wert	Herstellen eines magischen Trankes / einer Schriftrolle	EP-Wert
Erschaffen eines permanenten magischen Gegenstandes	EP-Wert	Erschaffen eines permanenten magischen Gegenstandes	EP-Wert

Spielleiter – Tabelle 35: Modifikationen für Trefferwürfe	
Situation	Modifikation
Angreifer steht oberhalb des Gegners	+1
Angriff von hinten	+2
Fernkampf über mittlere Entfernung	-2
Fernkampf über große Entfernung	-5
Verteidiger ist aus dem Gleichgewicht	+2
Verteidiger ist benommen / am Boden	+4
Verteidiger ist unsichtbar	-
Verteidiger schläft oder wird festgehalten	Automatisch*
Verteidiger wurde überrascht	+1
* Findet ansonsten kein Kampf statt, kann das Opfer automatisch getötet werden	

Spielleiter – Tabelle 36: Waffenwirkungen und Rüstungstypen			
Rüstungstyp	Klinge	Spitze	Wucht
Bänderpanzer	-2	0	-1
Bronzepanzer	-2	0	+2
Feldharnisch	-3	-1	0
Kettenhemd	-2	0	+2
Lamellenpanzer	-1	-1	0
Lederpanzer	0	+2	0
Lederrüstung	0	+2	0
Lederwams, beschlagen	-2	-1	0
Plattenpanzer	-3	0	0
Prunkharnisch	-4	-3	0
Ringpanzer	-1	-1	0
Schienenpanzer	0	-1	-2
Schuppenpanzer	0	-1	0
Wattierter Waffenrock	0	+2	0

Spielleiter – Tabelle 37: Verbesserung des ETW0	
Gruppe	Verbesserung Punkte/Stufe
Krieger	1/1
Magier	1/3
Priester	2/3
Spitzbuben	1/2

Spielleiter – Tabelle 38: ETW0 für die Charaktere der 1. bis 20. Stufe																				
Stufe	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Krieger	20	19	18	17	16	15	15	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01
Magier	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14
Priester	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	08	08
Spitzbuben	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11

Spielleiter – Tabelle 38a: ETW0 für die Charaktere der 20. bis 40. Stufe																				
Stufe	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Krieger	00	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Magier	14	13	13	13	12	12	12	10	10	10	09	09	09	08	08	08	07	07	07	06
Priester	08	06	06	06	04	04	04	02	02	02	00	00	00	02	02	02	04	04	04	06
Spitzbuben	10	10	09	09	08	08	07	07	06	06	05	05	04	04	03	03	02	02	01	01

Spielleiter – Tabelle 39: ETW0 für Monster																		
TW	Bis 1/2	1-1	1+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	11+	12+	13+	14+	15+	16+
ETW0	20	20	19	19	17	17	15	15	13	13	11	11	9	9	7	7	5	5

Spielleiter – Tabelle 40: Grundmodifikationen der Initiative	
Umstand	Modifikation
Unter Wirkung des Zaubers <i>Hast</i>	-2
Unter Wirkung des Zaubers <i>Verlangsamen</i>	+2
Oberhalb des Gegners stehend	-1
Auf Abwehr eines Sturmangriffs vorbereitet	-2
In flachem Wasser oder auf rutschigem Grund stehend	+2
In tiefem Wasser stehend	+4
In fremder Umgebung *	+6
Behindert (verheddert, festgehalten, kletternd)	+3
* Das gilt für Situationen, in denen die Gruppe sich in einer völlig fremden Umgebung aufhält, zum Beispiel ohne einen magischen <i>Ring der Handlungsfreiheit</i> unter Wasser schwimmt.	

Spielleiter – Tabelle 41: Zusatzmodifikationen der Initiative	
Umstand	Modifikation
Angriff mit einer Waffe	Initiativefaktor der Waffe
Odemwaffe	+1
Einsatz eines Zaubers	Zeitaufwand
Größe des Wesens	Gilt nur bei Monstern mit natürlichen Waffen. Bei Monstern, die Waffen verwenden, ist der Initiativefaktor der Waffe zu verwenden.
Winzig	0
Klein	+3
Mittelgroß	+3
Groß	+6
Übergroß	+9
Riesig	+12
Angeborene mag. Fähigkeit	+3
Magische Gegenstände	Der hier angegebene Wert ist nur dann zu verwenden, wenn in der Beschreibung des Gegenstandes nichts anderes steht.
Einzelstück	+3
Trank	+4
Ring	+3
Rute	+1
Schriftrolle	Zeitaufwand des Zaubers
Stab	+3
Stecken	+2

Spielleiter - Tabelle 42: Rüstungsmodifikationen beim Ringkampf		
	Rüstung	Mod.
	Beschlagenes Lederwams	-1
	Kettenhemd, Ringpanzer, Schuppenpanzer	-2
	Bänderpanzer, Schienenpanzer, Plattenpanzer	-5
	Feldharnisch	-8
	Prunkharnisch	-10

Spielleiter - Tabelle 43: Ergebnisse von Faust- und Ringkämpfen				
W20	Faustkampf	Schaden	K.o.Chance	Ringkampf
20+	Schwinger	2	10%	Ausheber*
19	Glückstreffer	0	1%	Armgriff
18	Genickschlag	1	3%	Tritt
17	Nierenschlag	1	5%	Beinsteller
16	Streifschlag	1	2%	Oberarmgriff
15	Gerade	2	6%	Armklammer*
14	Aufwärtshaken	1	8%	Beingriff
13	Haken	2	9%	Beinklammer*
12	Nierenschlag	1	5%	Schulterwurf
11	Haken	2	10%	Augenquetscher
10	Streifschlag	1	3%	Oberarmgriff
9	Doppelschlag	1	10%	Beinklammer*
8	Aufwärtshaken	1	9%	Doppelnelson*
7	Doppelschlag	2	10%	Schulterwurf
6	Gerade	2	8%	Augenquetscher
5	Streifschlag	1	3%	Tritt
4	Genickschlag	2	5%	Armklammer*
3	Haken	2	12%	Augenquetscher
2	Aufwärtshaken	2	15%	Doppelnelson*
1	Glückstreffer	0	2%	Beingriff
1-	Schwinger	2	25%	Ausheber*

* Dieser Griff kann von einer Runde zur nächsten gehalten werden, bis er gesprengt wird (Augenquetscher od. Wurf)

Spielleiter - Tabelle 44: Abzüge für Deckung und Tarnung		
Ziel ist zu	Deckung	Tarnung
25% verdeckt	-2	-1
50% verdeckt	-4	-2
75% verdeckt	-7	-3
90% verdeckt	-10	-4

Spielleiter - Tabelle 45: Ergebnisse von Wurfgeschossen mit Streuwirkung			
Wurfgeschoss - Typ	Wirkungsbereich	Schaden bei direkten Treffern	Treffer durch Spritzer
Säure	30 cm	2W4	1
Heiliges Wasser	30 cm	1W6+1	2
Brennendes Öl	90 cm	2W6/1W6	1W3
Gift	30 cm	speziell	speziell

Spielleiter - Tabelle 46: Rettungswürfe für Charaktere						
Klasse	Stufe	Lähmung, Gift oder Todes- magie	Zauberstäbe Zauberstecken Zauberruten	Versteinerung oder Verwand- lung ¹	Odemwaffen ²	Zauber ³
Krieger	0	16	18	17	20	19
	1-2	14	16	15	17	17
	3-4	13	15	14	16	16
	5-6	11	13	12	13	14
	7-8	10	12	11	12	13
	9-10	8	10	9	9	11
	11-12	7	9	8	8	10
	13-14	5	7	6	5	8
	15-16	4	6	5	4	7
	17+	3	5	4	4	6
Magier	1-5	14	11	13	15	12
	6-10	13	9	11	13	10
	11-15	11	7	9	11	8
	16-20	10	5	7	9	6
	21+	8	3	5	7	4
Priester	1-3	10	14	13	16	15
	4-6	9	13	12	15	14
	7-9	7	11	10	13	12
	10-12	6	10	9	12	11
	13-15	5	9	8	11	10
	16-18	4	8	7	10	9
	19+	2	6	5	8	7
Spitzbuben	1-4	13	14	12	16	15
	5-8	12	12	11	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	8	9	13	9
	17-20	9	6	8	12	7
	21+	8	4	7	11	5
1 Ausgenommen Angriffe durch einen Verwandlungsstab						
2 Ausgenommen solche, die Versteinerungen oder Verwandlungen bewirken						
3 Ausgenommen solche, für die ein anderer Rettungswurf Vorrang hat.						

Spielleiter – Tabelle 47: Das Vertreiben von Untoten												
Art des Untoten oder TW	Stufe des Priesters											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Skelett oder 1 TW	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*	Z*	Z*	Z*	Z*
Zombie	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*	Z*	Z*	Z*
Ghul oder 2 TW	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*	Z*	Z*
Schatten oder 3-4 TW	19	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*	Z*
Gruftschrecken oder 5 TW	20	19	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*
Unhold	-----	20	19	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z
Todesalb oder 6 TW	-----	-----	20	19	16	13	10	7	4	V	V	Z
Mumie oder 7 TW	-----	-----	-----	20	19	16	13	10	7	4	V	V
Schreckgespenst oder 8 TW	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13	10	7	4	V
Vampir oder 9 TW	-----	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13	10	7	4
Geist oder 10 TW	-----	-----	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13	10	7
Leichnam oder 11 TW	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13	10
Besondere**	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13
Art des Untoten oder TW	Stufe des Paladins											
	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14	15	16+
Skelett oder 1 TW	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*	Z*	Z*	Z*	Z*
Zombie	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*	Z*	Z*	Z*
Ghul oder 2 TW	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*	Z*	Z*
Schatten oder 3-4 TW	19	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*	Z*
Gruftschrecken oder 5 TW	20	19	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z	Z*
Unhold	-----	20	19	16	13	10	7	4	V	V	Z	Z
Todesalb oder 6 TW	-----	-----	20	19	16	13	10	7	4	V	V	Z
Mumie oder 7 TW	-----	-----	-----	20	19	16	13	10	7	4	V	V
Schreckgespenst oder 8 TW	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13	10	7	4	V
Vampir oder 9 TW	-----	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13	10	7	4
Geist oder 10 TW	-----	-----	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13	10	7
Leichnam oder 11 TW	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13	10
Besondere**	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	20	19	16	13
* Zusätzlich werden 2W4 Wesen der betreffenden Art vertrieben												
** zu den besonderen Wesen zählen einzigartige Untote, Untote von der negativen Ebene, die über einen eigenen Willen verfügen, bestimmte Höhere und Niedere Mächte, sowie diejenigen Untoten, welche äußere Ebenen bewohnen												

Spielleiter – Tabelle 48: Trefferwürfel gegen Immunität	
Trefferwürfel des Angreifers	Verwundet Gegner, die erst zu treffen sind mit
4+1 oder mehr	Waffen +1 oder besser
6+2 oder mehr	Waffen +2 oder besser
8+3 oder mehr	Waffen +3 oder besser
10+4 oder mehr	Waffen +4 oder besser

Spielleiter – Tabelle 49: Moralwerte			
Art des Wesens	Moralwert	Art des Wesens	Moralwert
Unintelligentes Monster	18	Gesinde	09
Tier, normalerweise friedlich	03	Miliz	10
Tier, normalerweise Raubtier	07	Unorganisierte Truppen	11
Monster mit Tierintelligenz	12	Reguläre Truppen	12
Monster, halbintelligent	11	Elitetruppen	14
Niedrige Intelligenz	10	Mietlinge	12
Durchschnittlicher Mensch Stufe 0	07	Gefolgsleute	15

Spielleiter - Tabelle 50: Modifikationen für Moralwürfe			
Situation	Modifikator	Situation	Modifikator
Anführer hat andere Gesinnung	-1	Wesen hat 1/2 TW oder weniger	-2
Gegner kann nicht getroffen werden	-8	Wesen hat 1/2 oder mehr TW	-1
Gegner wirkt Magie	-2	Wesen hat 4-8+ TW	+1
Kameraden wirken Magie *	+2	Wesen hat 9-14+ TW	+2
Kein Gegner bisher erschlagen	-2	Wesen hat 15 oder mehr TW	+3
Jeder weitere nötige Moralwurf **	-1	Wesen hat 50% seiner TW verloren	-4
Mächtigster Mitstreiter getötet	-4	***	
NSC wurde gut behandelt	+2	Wesen ist chaotisch	-1
NSC wurde schlecht behandelt	-4	Wesen ist rechtschaffen	+1
Umgebung erleichtert Verteidigung	+1	Wesen verteidigt sein Heim	+3
Verlassen von allen Freunden	-6	Wesen wurde überrascht	-2
Wesen bekämpft verhassten Gegner	+4	Zahlenverhältnis 3:1 oder schlechter	-4

Anmerkungen:

*** Wesen, die durch Magie vor Angriffen geschützt sind oder die nur von magischen Waffen, die der Gegner nicht besitzt, getroffen werden können**

**** -1 pro weiterem Grund für einen Moralwurf**

***** Oder wenn die Gruppe die jeweilige Prozentzahl an Monstern oder NSC verloren hat**

Spielleiter - Tabelle 51: Giftarten			
Typ	Wirkung	Einwirkungszeit	Stärke
A	Biss/Stich	10-30 Min.	15/0
B	Biss/Stich	2-12 Min.	20/1-3
C	Biss/Stich	2-5 Min.	25/2-8
D	Biss/Stich	1-2 Min.	30/2-12
E	Biss/Stich	sofort	Tod/20
F	Biss/Stich	sofort	Tod/0
G	Einnahme	2-12 Std.	20/10
H	Einnahme	1-4 Std.	20/10
I	Einnahme	2-12 Min.	30/15
J	Einnahme	1-4 Min.	Tod/20
K	Hautkontakt	2-8 Min.	5/0
L	Hautkontakt	2-8 Min.	10/0
M	Hautkontakt	1-4 Min.	20/5
N	Hautkontakt	1 Min.	Tod/25
O	Biß/Stich	2-24 Min.	Lähmung
P	Biß/Stich	1-3 Std.	Schwächung

Spielleiter - Tabelle 52: Rettungswürfe für Gebäude					
Angriffsform	Harter Stein	Weicher Stein	Erde	Dünnes Holz	Dickes Holz
Ballista	2	3	4	10	5
Bohrer	12	15	16	20	12
Katapult, schwer	8	11	10	20	13
Katapult, leicht	4	8	5	17	9
Rammbock	5	9	3	20	17
Riesenfaust	3	4	7	16	9

Spielleiter - Tabelle 53: Schuss- und Wurfaffen im Reiterkampf	
Momentane Bewegung des Reittiers	Modifikator
Stehend	0
Langsamer als 1/2 des BF	-1
1/2 - 3/4 des BF	-2
Schneller als 3/4 des BF	-3

Spielleiter – Tabelle 54: Begegnungstabelle im 2-20 System			
Ergebnis	Wahrscheinlichkeit	Ergebnis	Wahrscheinlichkeit
2	Sehr selten	11	häufig**
3	Sehr selten	12	häufig**
4	Sehr selten bis selten	13	häufig**
5	Selten	14	Weniger häufig*
6	Selten	15	Weniger häufig*
7	Weniger häufig*	16	Selten
8	Weniger häufig*	17	Selten
9	häufig**	18	Sehr selten bis selten
10	häufig**	19	Sehr selten
		20	Sehr selten
* Oder eines von zwei sehr seltenen Wesen bei 50% Wahrscheinlichkeit			
** Oder eines von zwei seltenen Wesen bei 50% Wahrscheinlichkeit			

Spielleiter – Tabelle 55: Verlies- ebenen	
Erfahrungspunkte	Stufe des We- sens
1-20	1
21-50	2
51-150	3
151-250	4
251-500	5
501-1.000	6
1.001-3.000	7
3.001-5.500	8
5.501-10.000	9
10.000 +	10

Spielleiter – Tabelle 56: Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit von Begeg- nungen in der Wildnis							
Gelände	Begegnung bei	7-10 Uhr	11-14 Uhr	15-18 Uhr	19-22 Uhr	23-2 Uhr	3-6 Uhr
Arktis	1	0	0	X	X	0	0
Busch	1	X	0	X	X	0	X
Dschungel	1-3	X	X	X	X	X	0
Flachland	1	X	0	X	0	X	0
Gebirge	1-3	X	0	0	X	X	0
Hügelland	1-2	0	X	0	X	0	X
Meer	1	0	X	X	0	X	X
Sumpf	1-4	X	X	X	X	X	X
Wald	1-2	X	X	X	X	X	X
Wüste	1	X	0	0	X	0	X
Bei X muss gewürfelt werden, bei 0 nicht							

Spielleiter – Tabelle 57: Modifikationen für Überraschungswürfe		Spielleiter – Tabelle 58: Begegnungsentfernung	
Die gegnerische Gruppe...	Modifikator	Situation oder Gelände	Entfernung in Metern
Ist lautlos	-2	Beide Gruppen sind überrascht	1W6
Ist unsichtbar	-2 bis -3	Eine der Gruppen ist überrascht	1W8
Ist getarnt	-1 bis -3	Keine Überraschung	
Riecht auffallend	+2	Rauch / dichter Nebel	2W6
Hat über 10 Mitglieder (je 10)	+1	Dschungel / dichter Wald	1W10x3
Die Spielergruppe...	Modifikator	Lichter Wald	2W6
flieht	-2	Busch / Unterholz / Sträucher	2W12x3
Hat nur schwaches Licht	-1	Grasland / wenig Deckung	5W10
Steht im Dunkeln	-4	Nachts / Verlies	Sichtweite
Ist in Panik	-2		
Rechnet mit einem Angriff*	+2		
Ist misstrauisch**	+2		
Es ist...	Modifikator		
regnerisch	-1		
Sehr neblig	-2		
Extrem still	+2		

* Eine Gruppe rechnet mit einem Angriff, wenn Sie dazu Anlass hat und die wahrscheinliche Richtung des Angriffs kennt

** Eine Gruppe ist dann misstrauisch, wenn sie Veranlassung hat zu glauben, dass ihr eine andere Gruppe Böses will.

Spielleiter – Tabelle 59: Reaktionen auf Begegnungen				
Modifizierter Wurf	Die Spielercharaktere verhalten sich...			
	Freundlich	Neutral	Bedrohend	Feindselig
1	Freundlich	Freundlich	Freundlich	Flucht
2	Freundlich	Freundlich	Freundlich	Flucht
3	Freundlich	Freundlich	Vorsichtig	Flucht
4	Freundlich	Freundlich	Vorsichtig	Flucht
5	Freundlich	Freundlich	Vorsichtig	Flucht
6	Freundlich	Freundlich	Vorsichtig	Vorsichtig
7	Freundlich	Neutral	Vorsichtig	Vorsichtig
8	Neutral	Neutral	Vorsichtig	Vorsichtig
9	Neutral	Neutral	Vorsichtig	Bedrohlich
10	Neutral	Neutral	Bedrohlich	Bedrohlich
11	Neutral	Neutral	Bedrohlich	Bedrohlich
12	Vorsichtig	Vorsichtig	Bedrohlich	Bedrohlich
13	Vorsichtig	Vorsichtig	Bedrohlich	Feindlich
14	Vorsichtig	Vorsichtig	Bedrohlich	Feindlich
15	Vorsichtig	Bedrohlich	Bedrohlich	Feindlich
16	Bedrohlich	Bedrohlich	Feindlich	Feindlich
17	Bedrohlich	Bedrohlich	Feindlich	Feindlich
18	Bedrohlich	Bedrohlich	Feindlich	Feindlich
19	Feindlich	Feindlich	Feindlich	Feindlich
20	Feindlich	Feindlich	Feindlich	Feindlich

Spielleiter – Tabelle 60: Berufe von NSC			
Abdecker	Eine Art Fleischer, der Tierhäute fürs Gerben vorbereitet	Gelehrter	Siehe Sondertabelle
Aderlasser	Ein spezialisierter Mediziner	Gerber	Ein Ledermacher
Anstreicher		Glasbläser	Jemand, der Glas herstellt
Apotheker	Ein Chemiker oder Drogist	Glockengießer	Ein auf Glocken spezialisierter Schmied
Arbeiter		Goldschmied	Ein auf Gold spezialisierter Schmied
Architekt	Jemand, der Häuser entwirft	Goldschläger	Ein Hersteller von Goldfolie und Blattgold
Astrologe	Ein Sterndeuter	Grobschmied	Ein Hersteller von einfachen Eisenteilen
Bader	Ein Chirurg, Aderlasser, Zahnarzt und Friseur	Großbauer	Ein freier Bauer mit einem gewissen Besitz
Bäcker		Gürtelmacher	Ein auf Gürtel spezialisierter Handwerker
Barrister	Ein Anwalt	Handschuhmacher	Ein auf Handschuhe spezialisierter Handwerker
Baumeister	Jemand, der eine Baustelle organisiert	Harfenbauer	Jemand, der Harfen konstruiert
Bergarbeiter		Hauer	
Bettler		Hausierer	
Beutelmacher		Herold	
Bogner	Ein Hersteller von Bögen	Hornarbeiter	Ein Handwerker, der mit Horn und Elfenbein arbeitet
Bote	Jemand, der einfache Botschaften überbringt	Hufschmied	Ein auf Hufeisen spezialisierter Schmied
Brauer	Ein Hersteller von Bier	Hutmacher	Ein auf Hüte spezialisierter Handwerker
Buchbinder		Kalkbrenner	Ein Hersteller von Kalk
Dienstmann	Ein Überbringer von Waren	Kesselflicker	Ein auf Kessel spezialisierter Schmied
Dragoan	Ein Übersetzer	Kerzenzieher	Jemand, der Kerzen herstellt
Drahtzieher	Ein Hersteller von Drähten	Klingenschmied	Ein auf Klingen spezialisierter Schmied
Dreher	Ein Spezialist in der Herstellung von Bauteilen	Koch	
Edelsteinschleifer	Ein auf Edelsteine spezialisierter Juwelier	Köhler	Jemand, der Holzkohle herstellt
Eisenhändler		Krämer	Ein Händler
Emailleur	Ein auf Emaille spezialisierter Juwelier	Kräuterhändler	Ein auf Kräuter spezialisierter Händler
Fackelträger		Küfer	Ein Böttcher oder Faßmacher
Färber	Jemand, der Stoffe färbt	Kürschner	Jemand, der Pelze zu Kleidung verarbeitet
Fallensteller		Kunststecher	Ein auf Ziergravuren spezialisierter Schmied
Filzmacher		Kupferschmied	Ein auf Kupfer spezialisierter Schmied
Fischer		Kurier	Ein spezialisierter Bote
Fischhändler		Kurzwarenhändler	Ein Verkäufer von Kleinwaren
Flickschuster	Jemand, der alte Schuhe repariert	Lautenbauer	
Förster	Ein Staatsbediensteter	Maler	
Fuhrmann		Marmorschneider	Ein auf Marmor spezialisierter Steinmetz
Gärtner		Maurer	
Geflügelhändler		Meier	Ein Metzger oder Fleischer
Gelbschmied	Ein auf Messing spezialisierter Schmied	Messerschleifer	Jemand, der Messer schärft

Spielleiter - Tabelle 60: Berufe von NSC (Fortsetzung)			
Messerschmied	Ein auf Messer spezialisierter Schmied	Seifenmacher	Jemand, der Seife siedet
Meuchelmörder	Siehe Sondertabelle	Spielmann	Ein Unterhaltungskünstler
Müller	Jemand, der Korn mahlt	Spion	Siehe Sondertabelle
Münzmaker	Ein Staatsbediensteter	Sporenmacher	Ein auf Sporen spezialisierter Schmied
Nadelmacher	Ein auf Nadeln spezialisierter Schmied	Stadtschreiber	Ein öffentlicher Schreiber
Näherin		Stallknecht	
Nagelschmied	Ein auf Nägel spezialisierter Schmied	Steinbrecher	Jemand, der Stein abbaut
Orgelbauer		Steinmetz	Jemand, der Stein bearbeitet
Pergamentmacher	Ein Hersteller von Pergament	Stellmacher	Ein Rad-, Wagen- und Karrenbauer
Pfadfinder	Ein Orts- und Geländekundiger Führer	Sticker	Jemand, der Stoffe verziert
Pfeilmacher	Ein Hersteller von Schäften und Befiederung	Stoffhändler	
Pfeilschmied	Ein Schmied, der sich auf Pfeilspitzen spezialisiert hat	Stukkator	Jemand, der mit Stuck arbeitet
Pflasterer	Ein Steinmetz, der Straßenbeläge macht	Strumpfmacher	Ein auf Strümpfe spezialisierter Handwerker
Pflüger	Ein Feldarbeiter	Tischler	
Plattner	Ein auf Rüstungen spezialisierter Schmied	Töpfer	
Sattler	Ein auf Sättel spezialisierter Handwerker	Tuchmacher	
Radbauer	Ein auf Räder spezialisierter Handwerker	Übersetzer	
Soßenkoch	Ein auf Saucen spezialisierter Koch	Uhrmacher	Jemand, der Uhren herstellt
Schafhirte		Vergolder	Jemand, der Dinge vergoldet und versilbert
Scherer	Jemand, der Schafe schert	Wäscherin	
Schiffbauer	Jemand, der Schiffe baut	Waffenschmied	Ein auf Waffen spezialisierter Schmied
Schlosser	Ein auf Schlösser spezialisierter Schmied	Wasserträger	
Schneider		Weber	Jemand, der Stoffe herstellt
Schnitzer		Winzer	Ein Weinbauer
Schreiber	Ein Sekretär	Wirt	
Schuhmacher	Jemand, der Schuhe macht	Ziegelmacher	
Schweinehirt		Zimmermann	
Seemann	Ein Matrose bis Kapitän	Zinngießer	
Sekretär	Ein Schreiber	Zinnminenarbeiter	

Spielleiter – Tabelle 61: Fachgebiete von Gelehrten					
Fachgebiet	Häufigkeit	Fähigkeiten und Beschränkungen	Fachgebiet	Häufigkeit	Fähigkeiten und Beschränkungen
Alchemie	10%	Kann versuchen, Gifte und Säuren zu mischen	Mathematik	20%	
Architektur	5%	Bezogen auf eine Rasse	Medizin	10%	
Astrologie	10%	Navigation, astrologische Fähigkeiten	Meereskunde	15%	
Astronomie	20%	Navigation, astronomische Fähigkeiten	Metaphysik	5%	Bezogen auf eine Ebene
Botanik	25%		Meteorologie	20%	
Chemie	5%	Kann versuchen, Gifte und Säuren zu mischen	Musik	30%	Bezogen auf eine Rasse/Region
Folklore	25%	Bezogen auf eine Rasse/Region	Philosophie	25%	Bezogen auf eine Rasse/Region
Genealogie	25%	Bezogen auf eine Rasse/Region	Pilzkunde	20%	
Geographie	10%		Physik	10%	
Geologie	15%	Bergbau	Recht	35%	
Geschichte	30%	Bezogen auf eine Rasse/Region	Soziologie	40%	Bezogen auf eine Rasse/Region
Heraldik	30%		Sprachen	40%	Bezogen auf eine Sprachengruppe
Kartographie	10%		Technik	30%	
Kryptographie	5%		Theologie	25%	Bezogen auf eine Religion
Kunst	20%	Bezogen auf eine Rasse/Region	Zoologie	20%	

Spielleiter – Tabelle 62: Modifikationen für Nachforschungen			Spielleiter – Tabelle 63: Zeitbedarf für Nachforschungen	
Situation	Abzug auf Erfolgchance		Art der Frage	Benötigte Zeit
Allgemeine Frage	0		Allgemeine Frage	1W6 Stunden
Genauere Frage	-2		Genauere Frage	1W6 Tage
Spezielle Frage	-4		Spezielle Frage	3W10 Tage
Umfassende Bibliothek	0	Die Grundchance beträgt 14+1W6, wobei die Grundchance angepasst werden kann und dann entsprechend der Anfrage modifiziert wird. Ein Wurf mit 1W20 bestimmt Erfolg.		
Lückenhafte Bibliothek	-2			
Keine Bibliothek	-6			
Besondere Eile vonnöten	-4			

Spielleiter – Tabelle 64: Militärische Berufe			
Bezeichnung	Sold / Monat	Bezeichnung	Sold / Monat
Arkebusier*	6 GM	Infanterist, leichter	1 GM
Armbrustschütze, beritten	4 GM	Infanterist, schwerer	2 GM
Armbrustschütze, leichter	2 GM	Ingenieur / Pionier	150 GM
Armbrustschütze, schwerer	3 GM	Kavallerist, leichter	4 GM
Artillerist	4 GM	Kavallerist, mittelschwerer	6 GM
Bogenschütze, beritten	4 GM	Kavallerist, schwerer	10 GM
Bogenschütze, gewöhnlich	4 GM	Marineinfanterist	3 GM
Bogenschütze, Langbogenspezialist	8 GM	Miliz	5 SM
Infanterist, irregulärer	5 SM	Sappeur / Pionier	1 GM
* Zusätzlicher Typ bei Verwendung von Feuerwaffen		Schildträger	5 SM

Spielleiter – Tabelle 65: Übliche Löhne		
Beruf	Wochenlohn	Monatslohn
Arbeiter	1 SM	1 GM
Architekt	50 GM	200 GM
Botschafter oder Beamter	50-150 GM	200-600 GM
Jäger	2 GM	10 GM
Sekretär	2 GM	8 GM
Stallknecht	2 GM	1 GM
Steinmetz	1 GM	4 GM
Zimmermann	1 GM	5 GM

Spielleiter – Tabelle 66: Europäische Titel		
Westeuropa	Angelsachsen	Deutsches Reich
König/Königin	König	Kaiser
Prinz/Prinzessin	Edler	König
Fürst/Fürstin	Ealdormann/Earl	Herzog
Herzog/Herzogin	Than des Königs	Pfalzgraf
Markgraf/Markgräfin	Than (Lehnsmann)	Markgraf
Graf/Gräfin	Geneata (Großbauer)	Graf
Vizegraf/Vizegräfin	Cottar (Bauer)	Waldgraf
Baron/Baroness	Gebur (Pächter)	Freiherr
Bannerherr	Bondmann (Leibeigener)	Ritter
Ritter	Bürger/Bauer	
Bürger/Bauer	Leibeigener	
Leibeigener		

Spielleiter – Tabelle 67: Asiatische Titel					
Russisch	Türkisch	Persisch	Indisch	Mongolisch	Japanisch
Zar	Sultan	Padischah	Maharadscha	Kha-Khan	Kaiser
Veliky Kniaz	Dey	Schah	Radscha	Ilkhan	Shikken
Kniaz Muzh	Bei	Kalif	Nabob	Orkhan	Shogun
Bojar	Bashaw	Wesir		Khan	Daimyo
Sluga	Pascha	Amir			Samurai
Muzh	Emir	Scheich			
Dvorianin	Malik				
Smjerd					
Kholop					

Spielleiter – Tabelle 68: Geistliche Titel		
Kirche	Deutschherrenorden	Mönchsorden
Papst	Hochmeister	Abt
Patriarch	Großgebietiger	Sakristan
Kardinal	Großmarschall	Kantor
Erzbischof	Großkomtur	Refektor
Bischof	Trappier (Bekleidung)	Bibliothekar
Abt	Landkomtur	Spittler
Prior	Ritterkomtur	Bruder Almosenier
Bruder	Ordensritter	Bruder Küchenmeister
	Covenanter Feldwebel	Bruder Kellermeister
	Turkoplier	Bruder Krankenpfleger
	Marschall	usw
	Fahnenträger	
	Sergeant	
	Laie	

Spielleiter – Tabelle 69: Kosten für Zaubereinsatz durch NSC			
Benötigter Zauber	Mindestkosten	Benötigter Zauber	Mindestkosten
Astralzauber	2.000 GM / Person	Magie lesen	200 GM
Begrenzter Wunsch	20.000 GM **	Magischer Mund	300 GM
Blindheit heilen	500 GM	Massenbezeuberung	5.000 GM
Dauerhaftes Licht	1.000 GM	Mit Toten sprechen	100 GM / Stufe
Dauerhaftigkeit	20.000 GM	Narhengold	100 GM
Ebenenwechsel	*	Personen bezaubern	1.000 GM
Einflüsterung	600 GM	Regeneration	20.000 GM
Entdeckungszauber (jeder)	100 GM	Sagenkunde	1.000 GM
Erdbeben	*	Schutz vor Bösem	20 GM / Stufe
Explosive Runen	1.000 GM	Schwere Wunden heilen	20 GM / TP
Feuerfalle	500 GM	Segen	*
Fluch brechen	100 GM / Stufe	Sprachen verstehen	50 GM
Gebet	*	Sühne	*
Gedanken lesen	500 GM	Symbol	1.000 GM / Stufe
Gegenstand verzaubern	20.000 GM + weitere Zauber	Teleportieren	2.000 GM / Person
Genesung	*	Tor	*
Gift neutralisieren	100 GM	Tote erwecken	*
Gift verlangsamen	50 GM	Unsichtbarer Pirscher	5.000 GM
Glyphe der Abwehr	100 GM / Stufe	Unsichtbarkeit	500 GM
Heiliges Gespräch	*	Vorahnung	200 GM
Heilung	50 GM / TP	Wahrer Blick	5.000 GM
Hellhören	50 GM / Stufe	Weg finden	1.000 GM
Identifizieren	1.000 GM	Weissagung	500 GM
Kontakt zu anderen Ebenen	5.000 GM + 1.000 GM/Frage	Wetterkontrolle	20.000 GM
Krankheit heilen	500 GM	Wiedergeburt	*
Kritische Wunden heilen	40 GM / TP	Wunsch	50.000 GM **
Leichte Wunden heilen	10 GM / TP	Zauberschloss	50 GM / Stufe
Magie bannen	100 GM / Stufe	Zungen	100 GM

* Dieser Zauber wird normalerweise nur für Angehörige der eigenen Glaubensgemeinschaft gewirkt und selbst dann können Gegenleistungen fällig werden...

** Außerdem wird ein spezieller Dienst vom Spielercharakter verlangt. Generell sollte der Einsatz von NSC-Magiern teuer sein und möglichst untergraben werden.

Spielleiter – Tabelle 71: Dauerhafte Veränderungen der Moral	
Bestimmender Faktor	Modifikator
NSC ist rechtschaffen*	+1
NSC ist gut	+1
NSC ist böse	-1
NSC ist chaotisch*	-1
Rasse des NSC ist <i>anders</i> als die des SC	-1
NSC war ein Jahr und <i>länger</i> beim SC	+2

* Diese Modifikation ist auch in Tabelle 50 erschienen. Daher darf es nur einmal berücksichtigt werden

Spielleiter - Tabelle 70: Allgemeine Charakterzüge							
1W20	Hauptmerkmal	1W100	Spezielles Merkmal	1W20	Hauptmerkmal	1W100	Spezielles Merkmal
1	Streitlustig	01	Geschwätzig	11	Trübsinnig	51	Schweremütig
		02	Aufbrausend			52	Mürrisch
		03	Überheblich			53	Gezwungen
		04	Redegewand			54	Reizbar
		05	Querstellend			55	Rachsüchtig
2	Arrogant	06	Hochnäsig	12	Naiv	56	Ehrlich
		07	Elitär			57	Aufrichtig
		08	Stolz			58	Unschuldig
		09	Unverschämt			59	Einfältig
		10	Reserviert			60	Tölpelhaft
3	Launisch	11	Mutwillig	13	Starrsinnig	61	Fanatisch
		12	Impulsiv			62	Voreingenommen
		13	Lebhaft			63	Engstirnig
		14	Respektlos			64	Großmäulig
		15	Unbändig			65	Borniert
4	Unvorsichtig	16	Gedankenlos	14	Optimistisch	66	Fröhlich
		17	Abwesend			67	Lustig
		18	Träumerisch			68	Diplomatisch
		19	Blauäugig			69	Liebenswert
		20	Unempfindlich			70	Tollkühn
5	Mutig	21	Tapfer	15	Pessimistisch	71	Fatalistisch
		22	Feige			72	Depressiv
		23	Scheu			73	Zynisch
		24	Furchtlos			74	Sarkastisch
		25	Unterwürfig			75	Realistisch
6	Neugierig	26	Wissbegierig	16	Still	76	Lakonisch
		27	Schnüfflerisch			77	Dezent
		28	Verständig			78	Verschlossen
		29	Scharfsichtig			79	Zurückgezogen
		30	Interessiert			80	Unscheinbar
7	Genau	31	Perfektionistisch	17	Sachlich	81	Praktisch
		32	Streng			82	Vernünftig
		33	Hart			83	Stumpfsinnig
		34	Pedantisch			84	Ehrerbietig
		35	Ehrgeizig			85	Schwerfällig
8	Freundlich	36	Vertrauensvoll	18	Mißtrauisch	86	Ränkevoll
		37	Gutherzig			87	Paranoid
		38	Nachsichtig			88	Vorsichtig
		39	Umgänglich			89	Hinterlistig
		40	Barmherzig			90	Nervös
9	Gierig	41	Geizig	19	Unzivilisiert	91	Unkultiviert
		42	Hartherzig			92	Bäurisch
		43	Begehrlich			93	barbarisch
		44	Habsüchtig			94	Lasterhaft
		45	Knauserig			95	Roh
10	Großzügig	46	Protzig	20	Gewalttätig	96	Grausam
		47	Verschwenderisch			97	Sadistisch
		48	Extravagant			98	Unmoralisch
		49	Höflich			99	Neidisch
		50	Mildtätig			00	Kriegerisch

Spielleiter – Tabelle 72: Abgestufte Dunkelheit				
Umstände	Abzug auf Angriffswurf	Schadensbonus	Rettungswurf	Verschlechterung der RK
Mondschein / Nebel	-1	Normal	-1*	0
Sternenlicht / dichter Nebel	-3	1/2 Normal	-3*	-2
Völlige Dunkelheit (z.B. durch Magie)	-4	Keiner	-4*	-4

* Der Modifikator bezüglich der RW bezieht sich lediglich auf solche, die ein Ausweichen oder Vermeiden darstellen.

Spielleiter – Tabelle 73: Auswirkungen des Geländes auf die Bewegung	
Bedingungen	BF sinkt um:
Dichtes Gebüsch oder Wald	2/3
Dunkelheit	1/3*
Rauer oder felsiger Untergrund	1/2
Vereister oder glitschiger Untergrund	1/3*
Weicher Sand oder Schnee, knietief	1/3
Wasser oder Schnee bis zur Hüfte	1/2
Wasser oder Schnee bis zur Schulter	2/3

* Schnellere Bewegung möglich

Spielleiter – Tabelle 74: Geländefaktoren bei Überlandreisen			
Geländeart	Bewegungspunkte	Geländeart	Bewegungspunkte
Acker- oder Weideland	1/2	Hügel, steil	4
Berge, hoch	8	Marschland, Sumpf	8
Berge, mittel	6	Moor	4
Berge, niedrig	4	Tundra	3
Busch	2	Ebene, Grasland, Heide	1
Dschungel, dicht	8	Wald, dicht	4
Dschungel, mittel	6	Wald, mittel	3
Einöde	2	Wald, licht	2
Gletscher	2	Wüste, Fels-	2
Hügel, sanft	2	Wüste, Sand-	3

Spielleiter – Tabelle 75: Geländefaktoren bei Überlandreisen			
Umstand	Modifikator	Umstand	Modifikator
Blizzard	x4	Regen, leicht	+1
Dichter Nebel	+1	Regen, stark	x2
Eissturm	+2	Regen, Wolkenbruch	x3
Erdspalte	+1/2	Schlammiger Boden	x2
Flirrende Hitze**	+1	Schlucht*	+3
Fluss, breit	+1	Schnee, normal	x2
Fluss, schmal***	+1/2	Staub oder Sandsturm	3
Gebirgskamm	+1	Steilhang*	+3
Klirrende Kälte**	+1	Sturmböen	+2

* Es wird angenommen, dass die Charaktere einen Weg finden, das Hindernis zu umgehen.

** Diese extremen Bedingungen müssen über das normale Maß hinausgehen, welches die Charaktere erwarten. Ein Kamel wird sich in der Wüste nicht durch normale Hitze behindern lassen.

*** Bei Vorhandensein einer Brücke oder Furt werden diese Punktekosten vernachlässigt.

Spielleiter – Tabelle 76: Bewegung von Booten					
Art	m/ Runde	km/ Stunde	Tragkraft	Länge (Meter)	
Barke	18	1,6*	4.000 Pfund	4,50-12,00	
Einfaches Boot aus Weiden und Häuten	18	1,6*	600 Pfund	2,50-3,50	
Kajak	60	3,2	250 Pfund	2,50-3,00	
Kanu, klein	60	3,2	550 Pfund	3,00-4,50	
Kanu, Kriegs-	54	3,2	800 Pfund	7,50-12,00	
Leichter / Floß	18	1,6*	2.000 Pfund	4,50-6,00	
Ruderboot	48	2,4*	600 Pfund	2,50-3,50	

*** Diese Boote können bei gesetztem Segel bis zur dreifachen Strecke pro Stunde fahren, wenn der Wind mitspielt**

Spielleiter – Tabelle 77: Schiffstypen			
Typ	Bewegung/ Stunde	Notfall	Seetauglichkeit
Corrach	2/3	10	55 %
Drakkar	2/4	12	50 %
Dromone	2/9	12	40 %
Galeere, groß	3/6	11	45 %
Galeone	3	6	75 %
Karavelle	4	5	70 %
Knarr	4/2	12	65 %
Kogge	3	4	65 %
Küstenfahrer	3	4	50 %
Langschiff	5/2	13	60 %

Spielleiter – Tabelle 78: Modifikationen für See- reisen		
Wetterbedingung	Modifikator	
	Segeln	Rudern
Gegenwind	x0,5	x1
Mittlerer Wind	x2	x1
Starker Wind	x3	x1*
Hurrikan	x5**	x0,5**
Leichte Brise	x1	x1
Orkan	x4*	x0,5*
Sturm	x3*	x0,5*
Windstille	n/a	x1

*** Hier sollte auf Seetauglichkeit geprüft werden**
**** Seetauglichkeit -45%**

Spielleiter – Tabelle 79: Wetterbedingungen nach Jahreszeiten			
2W6	Frühling/Herbst	Sommer	Winter
2	Windstill	Windstill	Windstill
3	Windstill	Windstill	Leichte Brise
4	Leichte Brise	Windstill	Leichte Brise
5	Günstiger Wind	Leichte Brise	Günstiger Wind
6	Günstiger Wind	Leichte Brise	Kräftiger Wind
7	Kräftiger Wind	Günstiger Wind	Kräftiger Wind
8	Sturm	Günstiger Wind	Sturm
9	Sturm	Kräftiger Wind	Sturm
10	Orkan	Sturm	Orkan
11	Orkan	Orkan	Orkan
12	Hurrikan*	Hurrikan*	Hurrikan*

*** Hurrikane treten nur auf, wenn tags zuvor bereits Orkan herrschte.**

Spielleiter – Tabelle 80: Modifikationen für Luftreisen	
Bedingungen	Modifikator
Hurrikan	Unmöglich
Kräftiger Wind	x ½
Orkan	x ¼
Regen oder Schnee	x ½
Sturm	x ¼

Spielleiter – Tabelle 81: Wahrscheinlichkeit des Verirrrens		Spielleiter – Tabelle 82: Modifikationen der Verirrungswahrscheinlichkeit	
Umgebung	Prozentchance	Umstände	Modifikator
Ebenes oder offenes Gelände	10 %	Navigator bei der Gruppe	-30 %
Leicht hügeliges Gelände	20 %	Markanter Punkt zur Orientierung	-15 %
Offene See	20 %	Undeutlicher Pfad	-10 %
Dünn bewaldet	30 %	Ortskundiger bei der Gruppe	Variabel **
Hügelig und dicht bewaldet	40 %	Gruppe hat Wegbeschreibung	Variabel **
Bergiges Gelände	50 %	Regen	+10 %
Sumpf	60 %	Bedeckter Himmel	+30 %
Dichter Wald	70 %	Nebel oder Dunst	+30 %
Dschungel	80 %	Keine markanten Punkte*	+50 %
		Dunkelheit	+70 %

* Dies träfe etwa beim Segeln außer Sichtweite der Küste zu

** Der Nutzen von Wegbeschreibungen und Ortskundigen ist ganz vom Willen des Spielers abhängig. Manchmal kann ja beides ganz nützlich sein, aber zuzeiten wird dadurch alles nur noch schlimmer...

Spielleiter – Tabelle 83: Gehörschärfe nach Rassen		
Rasse	W100	W20
Elf	20 %	4
Gnom	25 %	5
Halbelf	15 %	3
Halbling	20 %	4
Mensch	15 %	3
Zwerg	15 %	3

Schatztabellen

Spielleiter-Tabelle 84: Schätze ein Lagerstätten

Art	Kupfer	Silber	Gold	Platin/ Elektrum	Edelsteine	Kunstgegen- stände	Magische Gegen- stände
A	1.000 – 3.000 25%	20 – 2.000 30%	1.000 – 6.000 40%	300 – 1800 35%	10 – 40 60%	2 – 12 50%	3 beliebige 30%
B	1.000 – 6.000 50%	1.000 – 3.000 25%	200 – 2.000 25%	100 – 1.000 25%	1 – 8 30%	1 – 4 20%	Rüst./Waffe 10%
C	1.000 – 10.000 20%	1.000 – 6.000 30%	- - - - - -	100 – 600 10%	1 – 6 25%	1 – 3 20%	2 beliebige 10%
D	1.000 – 6.000 10%	1.000 – 10.000 15%	1.000 – 3.000 50%	100 – 600 5%	1 – 10 30%	1 – 6 25%	2 bel. +1 Trank 15%
E	1.000 – 6.000 5%	1.000 – 10.000 25%	1.000 – 4.000 25%	300 – 1.800 25%	1 – 12 15%	1 – 6 10%	3 bel. +1 Trank 15%
F	- - - - - -	3.000 – 18.000 10%	1.000 – 6.000 40%	1.000 – 4.000 15%	2 – 20 20%	1 – 8 10%	5 bel. außer Waffen 30%
G	- - - - - -	- - - - - -	2.000 – 20.000 50%	1.000 – 10.000 50%	3 – 18 30%	1 – 6 25%	5 beliebige 35%
H	3.000 – 18.000 25%	2.000 – 20.000 40%	2.000 – 20.000 55%	1.000 – 8.000 40%	3 – 30 50%	2 – 20 50%	6 beliebige 15%
I	- - - - - -	- - - - - -	- - - - - -	100 – 600 55%	2 – 12 50%	2 – 8 15%	1 beliebiger 30%
J	3 – 24	- - -	- - -	- - -	- - -	- - -	- - -
K	- - -	3 – 18	- - -	- - -	- - -	- - -	- - -
L	- - -	- - -	- - -	2 – 12	- - -	- - -	- - -
M	- - -	- - -	2 – 8	- - -	- - -	- - -	- - -
N	- - -	- - -	- - -	1 – 6	- - -	- - -	- - -
O	10 – 40	10 – 30	- - -	- - -	- - -	- - -	- - -
P	- - -	10 – 60	- - -	1 – 20	- - -	- - -	- - -
Q	- - -	- - -	- - -	- - -	1 – 4	- - -	- - -
R	- - -	- - -	2 – 20	10 – 60	2 – 8	1 – 3	- - -
S	- - -	- - -	- - -	- - -	- - -	- - -	1 – 8 Tränke
T	- - -	- - -	- - -	- - -	- - -	- - -	1 – 4 Schriftrollen
U	- - -	- - -	- - -	- - -	2 – 16 90%	1 – 6 80%	1 beliebiger 70%
V	- - -	- - -	- - -	- - -	- - -	- - -	2 beliebige
W	- - -	- - -	5 – 30	1 – 8	2 – 16 60%	1 – 8 50%	2 beliebige 60%
X	- - -	- - -	- - -	- - -	- - -	- - -	2 Tränke
Y	- - -	- - -	200 – 1.200	- - -	- - -	- - -	- - -
Z	100 – 300 - - -	100 – 400 - - -	100 – 600 - - -	100 – 400 - - -	1 – 6 55%	2 – 12 50%	3 beliebige 50%

**Spielleiter-Tabelle 85:
Edelsteintabelle**

1W100 Grundwert	Klasse	1W6
1-25 10 GM	Ziersteine	1
26-50 50 GM	Halbedelsteine	2
51-70 100 GM	Schmucksteine	3
71-90 500 GM	Edelsteine	4
91-99 1.000 GM	Juwelen	5
00 5.000 GM	Juwelen	6

**Spielleiter-Tabelle 86:
Abweichende Werte von Edelsteinen**

Resultat
Der Wert steigt auf den nächsthöheren Grundwert. Würfeln Sie noch einmal und ignorieren Sie alle Resultate, außer bei einer weiteren 1*
Der Wert steigt auf den doppelten Grundwert
Der Wert liegt 10-60% über dem Grundwert
Der Wert liegt 10-60% unter dem Grundwert
Der Wert sinkt auf den halben Grundwert
Der Wert des Steins sinkt auf den nächstniedrigeren Grundwert. Würfeln Sie noch einmal und ignorieren Sie alle Resultate, außer bei einer weiteren 6**

*** Bei oder über einem Wert von 5.000 GM verdoppelt sich dieser Wert bei jeder weiteren gewürfelten 1, wobei kein Stein mehr als 100.000 GM kosten darf.**

**** Bei oder unter 10 GM sinkt der Wert in der Folge 5 GM, 1 GM, 5 SM 1 SM, wobei kein Stein weniger wert sein kann als 1 SM und kein Stein um mehr als 5 Stufen sinken darf.**

Spielleiter-Tabelle 87: Werte von Kunstgegenständen		Spielleiter-Tabelle 88: Magische Gegenstände	
1W100	Wert	1W100	Kategorie
01-10	10-200 GM	01-20	Zaubertränke und Öle
11-25	30-180 GM	21-35	Schriftrollen
26-40	100-600 GM	36-40	Ringe
41-50	100-1.000 GM	41	Zauberruten
51-60	200-1.200 GM	42-44	Zauberstäbe
61-70	300-1.800 GM	45	Zauberstecken
71-80	400-2.400 GM	46	Magische Einzelstücke: Bücher und Lexika
81-85	500-3.000 GM	47-48	Magische Einzelstücke: Edelsteine und Schmuck
86-90	1.000-4.000 GM	49-50	Magische Einzelstücke: Roben und Umhänge
91-95	1.000-6.000 GM	51-52	Magische Einzelstücke: Handschuhe und Stiefel
96-99	2.000-8.000 GM	53	Magische Einzelstücke: Gürtel und Helme
00	2.000-12.000 GM	54-55	Magische Einzelstücke: Beutel und Flaschen
		56	Magische Einzelstücke: Pulver und Steine
		57	Magische Einzelstücke: Haushaltsgeräte und Werkzeuge
		58	Magische Einzelstücke: Musikinstrumente
		59-60	Magische Einzelstücke: komisches Zeug
		61-75	Rüstungen und Schilde
		76-00	Waffen

Spielleiter-Tabelle 89: Zaubertränke und -öle					
Untertabelle A (1-2)			Untertabelle B (3-4)		
1W 20	Inhalt	EP-Wert	1W 20	Inhalt	EP-Wert
1	Ätheröl	600	1	Klettertrank	300
2	Bauchrednertrank	200	2	Langlebigkeitstrank	500
3	Beredsamkeitstrank	500	3	Liebestrank	200
4	Brandöl	500	4	Öl der Ungeschicklichkeit **	---
5-6	Einbildungstrank**	---	5	Öl der Dauerhaftigkeit	500
7	Entzauberungsöl	50	6	Säureschutzöl	500
8	Farbentrank	200	7	Schatzsuchertrank	600
9	Feuerschutztrank	250	8	Schnelligkeitstrank	200
10	Flugtrank	500	9	Schmieröl	400
11	Gasförmigkeitstrank	300	10	Schutzöl gg. Elementarkräfte *	500
12-13	Gift **	---	11	Schwebetrank	250
14-15	Heiltrank	200	12	Stottertrank **	---
16	Heilungselixier	350	13-14	Superheldentrank (Krieger)	450
17	Hedentrank (Krieger)	300	15	Süßwassertrank	200
18-19	Konzentrierter Heiltrank	400	16	Trank des Feuerodems	400
20	Nach Wahl des Spielers	---	17	Trank des Gedankenlesens	500
Die jeweils betroffene Art ist auszuwürfeln (Siehe Beschreibung des Tranks bzw. Öles)			18	Trank des Hellhörens	250
** Der Spieler sollte die wahre Natur des Tranks nicht verraten			19	Trank des Hellsehens	300
			20	Nach Wahl des Spielers	---
Untertabelle C (5-6)					
1W 20	Inhalt	EP-Wert	1W 20	Inhalt	EP-Wert
1	Trank der Herrschaft über Drachen *	700	11	Unsichtbarkeitstrank	250
2	Trank der Herrschaft über Menschen *	500	12	Unverwundbarkeitstrank (Krieger)	350
3	Trank der Herrschaft über Pflanzen	250	13	Vergrößerungstrank	250
4	Trank der Herrschaft über Riesen *	600	14	Verkleinerungstrank	300
5	Trank der Herrschaft über Tiere *	250	15	Verjüngungselixier	500
6	Trank der Herrschaft über Untote *	700	16	Verwandlungstrank	200
7	Trank der Lebenskraft	300	17-18	Wahnsinnselixier **	---
8	Trank der Riesenstärke (Krieger) *	550	19	Wuchtöl	750
9	Trank der Überzeugungskraft	400	20	Nach Wahl des Spielers	---
10	Trank des Wasseratems	400			

