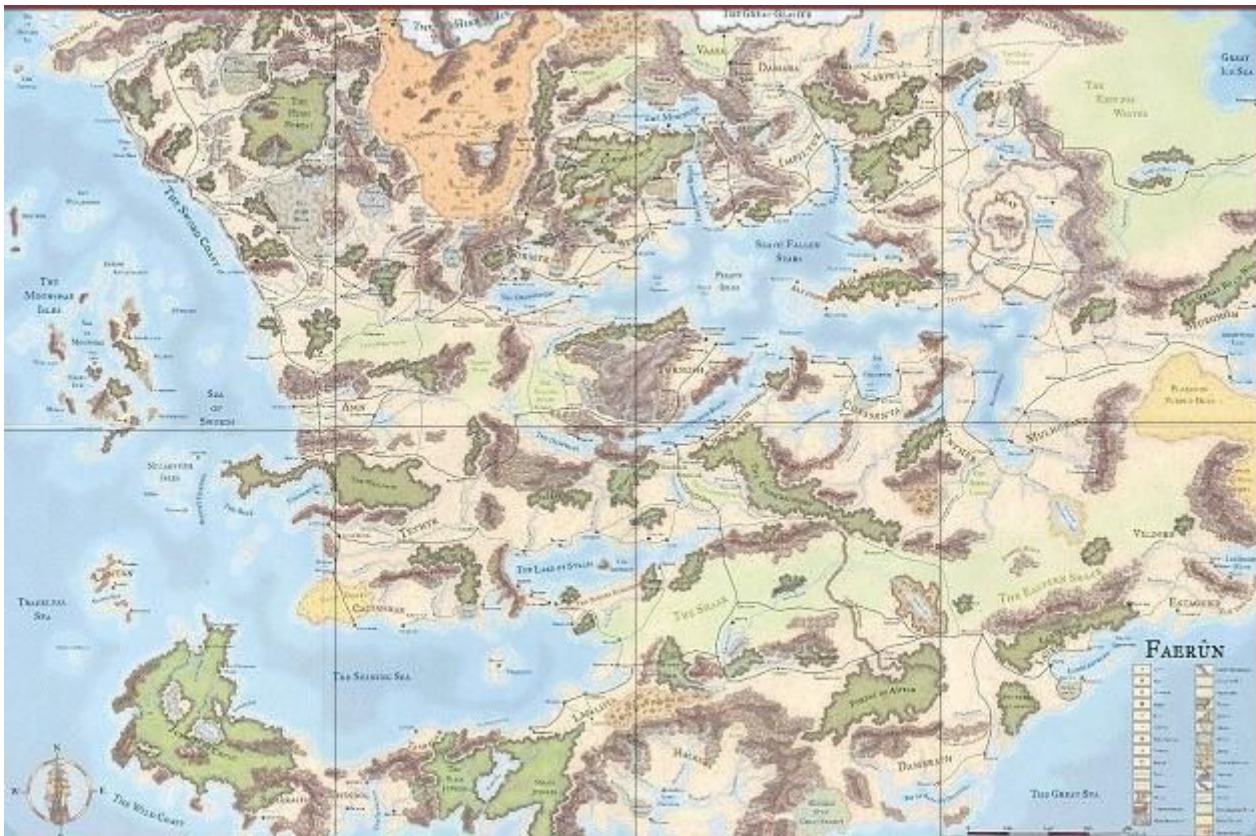




Tabellen



AD & D Tabellen

Inhalt: Spielertabellen

Seite 02

Inhalt: Spielleitertabellen

Seite 04

• Tabelle 01: Stärke	Seite 06
• Tabelle 02: Geschicklichkeit	Seite 06
• Tabelle 03: Konstitution	Seite 07
• Tabelle 04: Intelligenz	Seite 07
• Tabelle 05: Weisheit	Seite 08
• Tabelle 06: Charisma	Seite 08
• Tabelle 07: Modifikation der Attribute nach Rassen	Seite 09
• Tabelle 08: Grenzwerte der Attribute nach Rassen	Seite 09
• Tabelle 09: Konstitutionszuschläge auf Rettungswürfe	Seite 09
• Tabelle 10: Durchschnittsgrößen und -gewichte	Seite 09
• Tabelle 11: Alter	Seite 09
• Tabelle 12: Auswirkungen des Alterns	Seite 10
• Tabelle 13: Mindestwerte der Attribute	Seite 10
• Tabelle 14: Erfahrungsstufen der Krieger	Seite 10
• Tabelle 15: Anzahl der Angriffe für Krieger	Seite 10
• Tabelle 16: Anhänger für Kämpfer	Seite 11
• Tabelle 17: Verfügbare Zauber für Paladine	Seite 11
• Tabelle 18: Fähigkeiten der Waldläufer	Seite 12
• Tabelle 19: Anhänger für Waldläufer	Seite 12
• Tabelle 20: Erfahrungsstufen der Magier	Seite 13
• Tabelle 21: Verfügbare Zauber für Magier	Seite 13
• Tabelle 22: Bedingungen für Spezialisten	Seite 13
• Tabelle 23: Erfahrungsstufen der Priester	Seite 14
• Tabelle 24: Verfügbare Zauber für Priester	Seite 14
• Tabelle 25: Erfahrungsstufen der Spitzbuben	Seite 15
• Tabelle 26: Grundwerte der Diebesfähigkeiten	Seite 15
• Tabelle 27: Modifikationen der Diebesfähigkeiten nach Rassen	Seite 15
• Tabelle 28: Modifikationen der Diebesfähigkeiten nach Geschick	Seite 16
• Tabelle 29: Modifikationen der Diebesfähigkeiten nach Rüstung	Seite 16
• Tabelle 30: Mehrfacher Schaden bei hinterhältigem Angriff	Seite 16
• Tabelle 31: Anhänger für Diebe	Seite 16
• Tabelle 32: Verfügbare Zauber für Barden	Seite 17
• Tabelle 33: Bardenfähigkeiten	Seite 17
• Tabelle 34: Fertigkeitspunkte	Seite 17
• Tabelle 35: Mehrfachangriffe für Spezialisten	Seite 17
• Tabelle 36: Vorkenntnisse	Seite 18
• Tabelle 37: Fertigkeiten nach Gruppen, allgemein	Seite 18
• Tabelle 37: Fertigkeiten nach Gruppen, Krieger	Seite
• Tabelle 37: Fertigkeiten nach Gruppen, Magier	Seite
• Tabelle 37: Fertigkeiten nach Gruppen, Priester	Seite
• Tabelle 37: Fertigkeiten nach Gruppen, Spitzbuben	Seite 19
• Tabelle 38: Fertigkeiten nach Klassen	Seite 20
• Tabelle 39: Modifikationen beim Spurenlesen	Seite 20
• Tabelle 40: Bewegungstempo beim Verfolgen von Spuren	Seite 20
• Tabelle 41: Waffenherstellung	Seite 20
• Tabelle 42: Münzwerte	Seite 20
• Tabelle 43: Anfängliches Vermögen	Seite 21
• Tabelle 44: Ausrüstung, Haushaltsvorräte	Seite 21

• Tabelle 44: Ausrüstung, Dienstleistungen 21	Seite
• Tabelle 44: Ausrüstung, Kleidung 22	Seite
• Tabelle 44: Ausrüstung, Tagesmahlzeiten und Unterkunft	Seite 22
• Tabelle 44: Ausrüstung, Tiere	Seite 23
• Tabelle 44: Ausrüstung, Transportmittel 23	Seite
• Tabelle 44: Ausrüstung, Geschirr und Sattelzeug 24	Seite
• Tabelle 44: Ausrüstung, Rüstungen	Seite 24
• Tabelle 44: Ausrüstung, verschiedenes	Seite 25
• Tabelle 45a: Waffen, Schwerter	Seite 26
• Tabelle 45a: Waffen, Doche und Messer 26	Seite
• Tabelle 45a,b: Waffen, Fernkampfaffen 27	Seite
• Tabelle 45a: Waffen, Wuchtwaffen 27	Seite
• Tabelle 45a: Waffen, Stangenwaffen	Seite 28
• Tabelle 45a: Waffen, sonstige Waffen	Seite 28
• Tabelle 46: Rüstungsklassenwerte	Seite 29
• Tabelle 47: Belastung der Charaktere	Seite 29
• Tabelle 48: Belastung und Bewegung	Seite 29
• Tabelle 49: Belastung und Bewegung bei Tieren	Seite 30
• Tabelle 50: Fassungsvermögen von Gepäckstücken	Seite 30
• Tabelle 51: Modifikationen für Trefferwürfe	Seite 30
• Tabelle 52: Waffenwirkungen und Rüstungstypen	Seite 30
• Tabelle 53: ETW0 für Charaktere der 1. Bis 20. Erfahrungsstufe	Seite 31
• Tabelle 53a: ETW0 für Charaktere der 21-40 Erfahrungsstufe 31	Seite
• Tabelle 54: Verbesserung des ETW0	Seite 31
• Tabelle 55: Grundmodifikationen der Initiative	Seite 31
• Tabelle 56: Zusatzmodifikationen der Initiative	Seite 31
• Tabelle 57: Rüstungsmodifikationen beim Ringkampf	Seite 32
• Tabelle 58: Ergebnisse von Faust- und Ringkämpfen	Seite 32
• Tabelle 59: Abzüge für Deckung und Tarnung	Seite 32
• Tabelle 60: Rettungswürfe für Charaktere	Seite 33
• Tabelle 61: Vertreiben von Untoten	Seite 33
• Tabelle 61a: Vertreiben von Untoten (Paladine) 33	Seite
• Tabelle 62: Sichtweiten	Seite 34
• Tabelle 63: Lichtquellen	Seite 34
• Tabelle 64: Bewegungsfaktoren nach Rasse	Seite 34
• Tabelle 65: Erfolgchancen beim Klettern	Seite 35
• Tabelle 66: Modifikationen beim Klettern	Seite 35
• Tabelle 67: Geschwindigkeit beim Klettern	Seite 35

Tabellen für den Spielleiter

• Spielleitertabelle 01: Charaktere nach Methode I	Seite 37
• Spielleitertabelle 02: Charaktere nach Methode II	Seite 37
• Spielleitertabelle 03: Charaktere nach Methode III	Seite 37
• Spielleitertabelle 04: Charaktere nach Methode IV	Seite 37
• Spielleitertabelle 05: Charaktere nach Methode V	Seite 37
• Spielleitertabelle 06: Charaktere nach Methode VI	Seite 37
• Spielleitertabelle 07: Stufenbegrenzung nach Rasse	Seite 37
• Spielleitertabelle 08: Bonusstufen nach Hauptattribut	Seite 37
• Spielleitertabelle 09: Höchchstufen für neue Rassen	Seite 38
• Spielleitertabelle 10: Trefferpunkte auf Stufe 0	Seite 38
• Spielleitertabelle 11: Zulässige Rasse für neue Klasse	Seite 38
• Spielleitertabelle 12: Kampfkraft der neuen Klasse	Seite 38
• Spielleitertabelle 13: Rettungswürfe der neuen Klasse	Seite 38
• Spielleitertabelle 14: Trefferwürfel der neuen Klasse	Seite 38
• Spielleitertabelle 15: Zulässige Rüstung für neue Klasse	Seite 39
• Spielleitertabelle 16: Zulässige Waffen für neue Klasse	Seite 39
• Spielleitertabelle 17 Trefferpunkte jenseits der 9. Stufe	Seite 39
• Spielleitertabelle 18: Zusatzfähigkeiten für neue Klasse	Seite 39
• Spielleitertabelle 19: Durchschnittliche Diebesfähigkeiten	Seite 40
• Spielleitertabelle 20: Beschränkungen für neue Klasse	Seite 40
• Spielleitertabelle 21: Benötigte Erfahrungspunkte	Seite 40
• Spielleitertabelle 22: Lebenshaltungskosten für Spieler	Seite 41
• Spielleitertabelle 23: Ausrüstung nach Epochen	Seite 41
• Spielleitertabelle 24: Schlösser	
• Spielleitertabelle 25: Pferde	
• Spielleitertabelle 26: Eigenarten von Pferden	
• Spielleitertabelle 27: Ungewöhnliche Metallrüstungen	
• Spielleitertabelle 28: Trefferpunkte von Gegenständen	
• Spielleitertabelle 29: Rettungswürfe für Gegenstände	
• Spielleitertabelle 30: Fassungsvermögen von Zauberbüchern	
• Spielleitertabelle 31: Erfahrungspunktwert von Monstern	
• Spielleitertabelle 32: Modifikation des EP-Wertes	
• Spielleitertabelle 33: Häufige Einzelprämien	
• Spielleitertabelle 34: Einzelprämien nach Klasse	
• Spielleitertabelle 35: Modifikationen für Trefferwürfe	
• Spielleitertabelle 36: Waffenwirkungen und Rüstungstypen	
• Spielleitertabelle 37: Verbesserung des ETW0	
• Spielleitertabelle 38: ETW0 für Charaktere der 1.-20. Stufe	
• Spielleitertabelle 39: ETW0 für Monster	
• Spielleitertabelle 40: Grundmodifikation der Initiative	
• Spielleitertabelle 41: Zusatzmodifikationen der Initiative	
• Spielleitertabelle 42: Rüstungsmodifikationen beim Ringkampf	
• Spielleitertabelle 43: Ergebnisse von Faust- und Ringkampf	
• Spielleitertabelle 44: Abzüge für Deckung und Tarnung	
• Spielleitertabelle 45: Wurfgeschosse mit Streuwirkung	
• Spielleitertabelle 46: Rettungswürfe für Charaktere	
• Spielleitertabelle 47: Vertreiben von Untoten	
• Spielleitertabelle 48: Trefferwürfel gegen Immunität	
• Spielleitertabelle 49: Moralwerte	
• Spielleitertabelle 50: Modifikationen für Moralwürfe	
• Spielleitertabelle 51: Giftarten	
• Spielleitertabelle 52: Rettungswürfe für Gebäude	
• Spielleitertabelle 53: Schuß- und Wurfaffen im Reitkampf	

- **Spielleitertabelle 54: Begegnungstabelle im 2-20-System**
- **Spielleitertabelle 55: Verließebenen**
- **Spielleitertabelle 56: Begegnungen in der Wildnis**
- **Spielleitertabelle 57: Modifikationen für Überraschungswürfe**
- **Spielleitertabelle 58: Begegnungsentfernungen**
- **Spielleitertabelle 59: Reaktionen auf Begegnungen**
- **Spielleitertabelle 60: Berufe von NSC**
- **Spielleitertabelle 61: Fachgebiete für Gelehrte**
- **Spielleitertabelle 62: Modifikationen für Nachforschungen**
- **Spielleitertabelle 63: Zeitbedarf für Nachforschungen**
- **Spielleitertabelle 64: Militärische Berufe**
- **Spielleitertabelle 65: Übliche Löhne**
- **Spielleitertabelle 66: Europäische Titel**
- **Spielleitertabelle 67: Asiatische Titel**
- **Spielleitertabelle 68: Geistliche Titel**
-

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	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 %

Die Immunitäten wurden nicht übernommen; Ab einer Weisheit von 19 gibt es diverse Immunitäten gegen bestimmte Zauber. Siehe Charakterband Seite 19.

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 Rettungswürfe 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 ($\frac{1}{2}$ Grundhöchstalter)		Hohes Alter ($\frac{2}{3}$ Grundhöchstalter)			Ehrwürdiges Alter (Höchstalter)	
	ST/KO -1	IN/WE +1	ST/GE -2	KO -1	WE +1	ST/GE/KO -1	IN/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 Streitaxt+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, Schild+1, Speer+1 und Dolch+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 Plattenpanzer+1, Schild, Speer+1, Dolch+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 Plattenpanzer+1, Schild+1, Breitschwert+2 und einem schweren Streitroß mit Hufeisen der Geschwindigkeit	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

*** 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	<i>Nach Wahl des Spielleiters</i>	* Falls der Waldläufer einen solchen Anhänger bereits hat: erneut würfeln.			

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

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

Schule	Spezialist	Zulässige Rassen	Mindest-werte	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

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

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.

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

Diebesfähigkeit	Grundwert
Taschendiebstahl	15%
Schlösser öffnen	10%
Fallen finden/entschärfen	05%
Leise bewegen	10%
Im Schatten verstecken	05%
Geräusche hören	15%
Wände erklimmen	60%
Sprachen lesen	0%

Diebesfähigkeit	Elfen	Gnome	Halbelfen	Halblinge	Zwerge
Taschendiebstahl	+5%				
Schlösser öffnen	-5%				
Fallen finden/entschärfen	-----				
Leise bewegen	+5%				
Im Schatten verstecken	+10%				
Geräusche hören	+5%				
Wände erklimmen	-----				
Sprachen lesen	-----				

GE	Taschen- diebstahl	Schlösser öffnen	Fallen finden / entschärfen	Leise bewegen	Im Schatten verstecken
9	-15%	-10%	-15%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%	-----	-5%	-10%	-----
12	-----	-----	-----	-5%	-----
13-15	-----	-----	-----	-----	-----
16	-----	+5%	-----	-----	-----
17	+5%	+10%	-----	+5%	+5%
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+10%	+15%	+15%

Diebesfähigkeit	Ohne Rüstung	Elfen-Kettenhemd*	Beschlagenes Wams
Taschendiebstahl	+5%	-20%	-30%
Schlösser öffnen	-----	-5%	-10%
Fallen finden/entschärfen	-----	-5%	-10%
Leise bewegen	+10%	-10%	-20%
Im Schatten verstecken	+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**

Stufe des Diebes	Schadensfaktor
1-4	X2
5-8	X3
9-12	X4
13 und später	X5

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: Fertigkeitpunkte					
Gruppe	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	Kartenzichnen, 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. Allgemein			
Fertigkeit	Punktekosten	Probe	Modifikation
Bergbau	2	WE	-3
Braukunst	1	IN	0
Feuer machen	1	WE	-1
Fischen	1	WE	-1
Gerberei / Sattlerei	1	IN	0
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
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
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	Punktekosten	Probe	Modifikation
Ausdauer	2	KO	0
Bergsteigen	1	-----	-----
Blind kämpfen	2	-----	-----
Bogen / Pfeile schnitzen	1	GE	-1
Dauerlauf	1	KO	-6
Fallen stellen	1	IN	-1
Jagen	1	WE	-1
Navigation	1	IN	-2
Rüstungsmacher	2	IN	-2
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	Punktekosten	Probe	Modifikation
Altertumskunde	1	IN	-1
Astrologie	2	IN	0
Baumeister	2	IN	-3
Edelsteine schleifen	2	GE	-2
Kräuterkunde	2	IN	-2
Lesen und schreiben	1	IN	+1
Navigation	1	IN	-2
Religionskunde	1	WE	0
Sprache (alte)	1	IN	0
Zauberkunde	1	IN	-2

Tabelle 37: Fertigkeiten nach Gruppen. <i>Priester</i>			
Fertigkeit	Punktekosten	Probe	Modifikation
Altertumskunde	1	IN	-1
Astrologie	2	IN	0
Baumeister	2	IN	-3
Heilkunde	2	WE	-2
Kräuterkunde	2	IN	-2
Lesen und schreiben	1	IN	+1
Lokalgeschichte	1	CH	0
Musikinstrument	1	GE	-1
Navigation	1	IN	-2
Religionskunde	1	WE	0
Sprache (alte)	1	IN	0
Zauberkunde	1	IN	-2

Tabelle 37: Fertigkeiten nach Gruppen. <i>Spitzbube</i>			
Fertigkeit	Punktekosten	Probe	Modifikation
Altertumskunde	1	IN	-1
Balancieren	1	GE	0
Bauchreden	1	IN	-2
Blind kämpfen	2	-----	-----
Edelsteine schleifen	2	GE	-2
Fallen stellen	1	GE	-1
Fälschung	1	GE	-1
Jonglieren	1	GE	-1
Lippenlesen	2	IN	-2
Lokalgeschichte	1	CH	0
Musikinstrument	1	GE	-1
Schätzen	1	IN	0
Spiele	1	CH	0
Springen	1	ST	0
Turnen	1	GE	0
Verkleidung	1	CH	-1

Tabelle 38: Fertigkeiten nach Klassen	
Charakterklasse	Fertigungsgruppen
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	¼ des Normalwertes
7-14	½ des Normalwertes
Ab 15	¾ 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
Elektrummünze	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. Haushaltsvorräte		
Ware	Menge	Durchschnittspreis
Apfelwein	1000l Faß	8 GM
Butter	Pfund	2 SM
Eier	100 Stück	8 SM
	2 Dutzend	2 SM
Feigen	Pfund	3 SM
Feuerholz	Für 1 Tag	1 KM
Gewürze	Pfund Exotische	15 GM
	Pfund Seltene	2 GM
	Pfund Ausgefallene	1 GM
Grobzucker	Pfund	1 GM
Kräuter	Pfund	5 KM
Nüsse	Pfund	1 GM
Pökelfleisch	Fäßchen	3 GM
Reis	Pfund	2 SM
Rosinen	Pfund	2 SM
Salz	Pfund	1 SM
Salzheringe	100 Stück	1 GM
Trockennahrung	Für eine Woche	10 GM
Guter Wein	1000l Faß	20 GM

Tabelle 44: Ausrüstung. Dienstleistungen		
Ware	Menge	Durchschnittspreis
Arztbesuch, Aderlaß	Pro Besuch	3 GM
Bad	Pro Bad	3 KM
Bote in der Stadt	Pro Gang	1 SM
Führer durch die Stadt	Pro Tag	2 SM
Fuhrknecht mit Wagen	Pro 1,5 km	1 SM
Klageweib	Pro Beerdigung	2 SM
Laternen-/ Fackelträger	Pro Nacht	1 SM
Schreiber	Pro Brief	2 SM
Spielmann	Pro Auftritt	3 GM
Wäsche	Pro Ballen	1 KM

Tabelle 44: Ausrüstung. Kleidung	
Ware	Durchschnittspreis
Brosche, einfach	10 GM
Fäustlinge	3 SM
Gewandnadel	6 GM
Gürtel, einfacher	3 SM
Gürtel, mit Schmuck verzierter	3 GM
Handschuhe	1 GM
Hose	2 GM
Kleid, einfaches	12 SM
Messerscheide	3 KM
Mütze oder Hut	1 SM
Robe, einfache	9 SM
Robe, bestickte	20 GM
Sandalen	5 KM
Schärpe	2 SM
Schuhe	1 GM
Schwertscheide und Wergehänge	4 GM
Seidenjacke	80 GM
Stiefel für Reiter	3 GM
Stiefel, weiche	1 GM
Strümpfe	2 GM
Toga, grobe	8 KM
Tunika	8 SM
Umhang aus gutem Tuch	8 SM
Umhang aus Pelz	50 GM
Waffenrock	6 SM
Wappenmantel	6 SM
Weste	6 SM

Tabelle 44: Ausrüstung. Tagesmahlzeiten und Unterkunft		
Ware	Menge	Durchschnittspreis
Bier	Liter	5 KM
Brot	Laib	5 KM
Dünnbier	Liter	1 KM
Festmahl	Pro Person	10 GM
Fleisch	1 Mahlzeit	1 SM
Hafer und Streu für Pferde	Pro Tag	5 SM
Honig	1 Fäßchen	5 SM
Käse	Laib	4 SM
Eigene Latrine zum Zimmer	Monat	2 GM
Karge Mahlzeiten	Tag	1 SM
Einfache Mahlzeiten	Tag	3 SM
Gute Mahlzeiten	Tag	5 SM
Suppe, gut	Teller	5 KM
Unterkunft, einfach	Tag	5 SM
Unterkunft, einfach	Woche	3 GM
Unterkunft, armselig	Tag	5 KM
Unterkunft, armselig	Woche	2 SM
Wein, einfacher	Krug	2 SM
Zimmer in der Stadt, einfach	Monat	20 GM
Zimmer in der Stadt, armselig	Monat	6 SM

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

Tabelle 44: Ausrüstung. Transportmittel	
Transportmittel	Durchschnittspreis
Corrach	500 GM
Drakkar	25.000 GM
Dromone	15.000 GM
Floß oder kleines Boot	100 GM
Flußbarke	500 GM
Galleone	50.000 GM
<i>Große Galeere</i>	30.000 GM
<i>Kleines Kanu</i>	30 GM
<i>Kriegskanu</i>	50 GM
Karavelle	10.000 GM
Knarr	3.000 GM
Kogge	10.000 GM
Küstenfahrer	5.000 GM
<i>Einfache Kutsche</i>	150 GM
<i>Verzierte Kutsche</i>	7.000 GM
Langschiff	10.000 GM
Rad für Kutsche oder Wagen	5 GM
<i>Einfaches Ruder</i>	2 GM
<i>Galeerenruder</i>	10 GM
Sänfte	100 GM
Segel	20 GM
<i>Reisewagen</i>	200 GM
<i>Streitwagen</i>	500 GM

Tabelle 44: Ausrüstung. Geschirr und Sattelzeug			
Ware	Variante	Durchschnittspreis	Gewicht
Gebiß und Zaumzeug		15 SM	3
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
	Leder- oder wattierter Panzer	150 GM	60
	Harnisch, voller	2.000 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. Rüstungen		
Rüstungstyp	Durchschnittspreis	Gewicht
Bänderpanzer	200 GM	35
Bronzepanzer	400 GM	45
Feldharnisch	2.000 GM	60
Helm, <i>Beckenhaube</i>	8 GM	5
Helm, <i>Topfhelm</i>	30 GM	10
Kettenhemd	75 GM	40
Lamellenpanzer	120 GM	35
Lederpanzer	5 GM	15
Lederrüstung	15 GM	30
Lederwams, beschlagener	20 GM	25
Plattenpanzer	600 GM	50
Prunkharnisch	4.000 - 10.000 GM	70
Ringpanzer	100 GM	30
Schienenpanzer	80 GM	40
Schild, Tartsche	1 GM	3
Schild, Kleiner Schild	3 GM	15
Schild, Normaler Schild	7 GM	10
Schild, Langschild	10 GM	15
Schuppenpanzer	120 GM	40
Wattierter Waffenrock	4 GM	10

Tabelle 44: Ausrüstung. Verschiedenes		
Ware	Preis	Gewicht
Angelhaken	1 SM	-----
Decke, warme	5 SM	3
Diebeswerkzeug	30 GM	1
Eimer	5 SM	3
Fackel	1 KM	1
Fäßchen	2 GM	30
Fernrohr	1.000 GM	1
Feuerstein und Stahl	5 SM	*
Fischernetz, 3x3m	4 GM	5
Flaschenzug	5 GM	5
Futteral für Karte oder Schriftrolle	8 SM	½
Glasflasche	10 GM	*
Glocke	1 GM	-----
<i>Große</i> Gürteltasche	1 GM	1
<i>Kleine</i> Gürteltasche	7 SM	½
Heiliger Gegenstand	25 GM	*
Kerze	1 KM	*
<i>Dicke</i> Kette (pro Meter)	12 GM	9
<i>Dünne</i> Kette (pro Meter)	9 GM	3
<i>Große</i> Kiste	2 GM	25
<i>Kleine</i> Kiste	1 GM	10
Kletterhaken (pro Stück)	3 KM	½
<i>Köcher für Bolzen</i>	1 GM	1
<i>Köcher für Pfeile</i>	8 SM	1
<i>Großer</i> Korb	3 SM	1
<i>Kleiner</i> Korb	5 KM	*
Kreide	1 KM	*
<i>Blendlaterne</i>	12 GM	3
<i>Große</i> Laterne	150 GM	50
<i>Einfache</i> Laterne	7 GM	2
Leinwand (pro m ²)	4 SM	1
Leiter (3m)	5 KM	20
Musikinstrument	5-100 GM	½ - 3
Nähnadel	5 SM	-----
Öl: <i>Griechisches Feuer</i> (pro Flasche)	10 GM	2
<i>Lampenöl</i> (pro Flasche)	6 KM	1
Papier (pro Blatt)	2 GM	-----
Papyrus (pro Blatt)	8 SM	-----
Parfüm (pro Fläschchen)	5 GM	*
Pergament (pro Blatt)	1 GM	-----
Rucksack	2 GM	2
<i>Großer</i> Sack	2 SM	½
<i>Kleiner</i> Sack	5 KM	*
Sanduhr	25 GM	1
<i>Gutes</i> Schloß	100 GM	1
<i>Simple</i> s Schloß	20 GM	1
Seife (pro Pfund)	5 SM	1
<i>Hanfseil</i> , 15m	1 GM	20
<i>Seideseil</i> , 15m	10 GM	8
Siegelring oder Petschaft	5 GM	*
Signalpfeife	8 SM	*
Kleiner Spiegel aus Metall	10 GM	*
Steigeisen (Paar)	4 GM	2
Tinte (pro Fläschchen)	8 GM	*
Topf, eisener	5 SM	2
Tuch, einfach (10m ²)	7 GM	10
Tuch, fein (10m ²)	50 GM	10
Tuch, beste Qualität (10 m ²)	100 GM	10
Vergrößerungsglas	100 GM	*
Waage, Händler	2 GM	1
Wachs, Siegel- oder Kerzen- (pro Pfund)	1 GM	1
Wasseruhr	1.000 GM	200
Weinschlauch	8 SM	1
Wetzstein	2 KM	1
Wurfanker	8 SM	4
Großes Zelt	25 GM	20
Kleines Zelt	5 GM	10
Pavillon	100 GM	50

Tabelle 45a,b: Waffen. Schwerter							
Waffe	Schaden	Reichweite	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. Dolche und Messer							
Waffe	Schaden	Reichweite	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
Stilet	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. Fernkampfaffen							
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
Daikyu pfeil	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. Wuchtwaffen							
Waffe	Schaden	Reichweite	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. Stangenwaffen							
Waffe	Schaden	Reichweite	Größe	Gewicht	Wirkung	Initiative	Preis
Ahlspeiß	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 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 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>	6
Lamellenpanzer, Schuppenpanzer, Lederrüstung	
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>	3
Plattenpanzer	
Plattenpanzer <i>und Schild</i>	2
Feldharnisch	
Feldharnisch <i>und Schild</i>	1
Prunkharnisch	
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

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

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

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.**

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	8	8
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>Verlangsamten</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	<i>Gilt nur bei Monstern mit natürlichen Waffen. Bei Monstern, die Waffen verwenden, ist der Initiativefaktor der Waffe zu verwenden.</i>
Winzig	0
Klein	+3
Mittelgroß	+3
Groß	+6
Übergroß	+9
Riesig	+12
Angeborene mag. Fähigkeit	+3
Magische Gegenstände	<i>Der hier angegebene Wert ist nur dann zu verwenden, wenn in der Beschreibung des Gegenstandes nichts anderes steht.</i>
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%	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)

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 Todesmagie	Zauberstäbe Zauberstecken Zauberruten	Versteinerung oder Verwandlung¹	Odemwaffen²	Zauber³
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.

Tabelle 61: Das Vertreiben von Untoten												
Art des Untoten oder TW	Stufe des Priesters (Paladin 2 Stufen darunter)											
	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

* 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 61a: Das Vertreiben von Untoten

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

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%
<i>Rüstung</i> : Bänder- oder Schienenpanzer	-25%
<i>Rüstung</i> : Beschlagene Lederwams, Waffenrock	-5%
<i>Rüstung</i> : Plattenpanzer, Harnisch	-35%
<i>Rüstung</i> : 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
Rauh*	1/3	1/9	1/12
Rauh 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



Tabellen für den Spielleiter



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

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

Entwerfen einer neuen Charakterklasse:

Tabelle 11: zulässige Rasse	
Rasse	Multiplikator
Menschen	0
Andere	1

Tabelle 12: Kampfkraft	
ETW0 wie	Multiplikator
Krieger	+2
Magier	-1
Menschen St. 0*	-2
Monster	+3
Priester	0
Spitzbuben	-1

* Hierbei verbessert sich der ETW0 nie, auch nicht auf höheren Stufen

Tabelle 13: Rettungswürfe	
RW wie	Multiplikator
Mensch St. 0*	-2
Andere	0

* Hierbei verbessern sich die Rettungswürfe des Charakters nie, auch nicht auf höheren Stufen

Tabelle 14: Trefferwürfel	
Trefferwürfel	Multiplikator
1W3	0
1W4	+0,5
1W6	+0,75
1W8	+1
1W10	+2,5
1W12	+4

Tabelle 15: Zulässige Rüstungen	
Zulässige Rüstung	Multiplikator
Keine	-1
Höchstens RK 5*	-0,5
Jede	0
* Der Charakter darf nur Rüstungen tragen, die nicht mehr als Rüstungsklasse 5 gewähren	

Tabelle 16: Zulässige Waffen	
Zulässige Waffe	Multiplikator
Höchstens 4 verschiedene ¹	-1,5
Eine Kategorie (K,S,W) ²	-1
Alle	0
1: Der Klasse stehen nur 4 verschiedene Waffen zur Wahl, die höchstens 1W6 Schaden verursachen dürfen. Der Spielleiter legt sie fest	
2: Der Klasse steht nur eine Art von Waffe zur Verfügung (Klinge, Spitze, Wucht). Der Spielleiter legt sie fest.	

Tabelle 17: Trefferpunkte jenseits der 9. Stufe	
Zus. TP pro Stufe	Multiplikator
+1 TP	+0,5
+2 TP	+1
+3 TP	+2

Tabelle 18: Zusatzfähigkeiten	
Zusatzfähigkeit	Multiplikator
Bonus für außergewöhnliche Stärke wie Krieger	+1
Konstitutionsbonus wie Krieger	+1
Schutzaura wie Paladin	+2
Heilkraft wie Paladin	+2
Empathie gegenüber Tieren	+1,5
Trefferbonus +1 gegen eine Art*	+1
Zugang zu allen Magierzaubern	+16
Zugang zu einer Schule der Magie	+3
Zugang zu allen Priesterzaubern	+8
Zugang zu einem Zyklus	+2
Mystische Kraft (Untote vertreiben, Gestaltwandeln)	+3
Taschendiebstahl **	+1
Schlösser öffnen**	+1
Fallen finden/entschärfen**	+1
Leise bewegen**	+1
Im Schatten verstecken**	+1
Geräusche hören**	+1
Wände erklimmen**	+1
Sprachen lesen**	+0,5
Hinterhältiger Angriff	+1
Zugang zu magischen Gegenständen einer Klasse	+1
Pro anfänglichem Fertigkeitenspunkt	+0,25
Andere Fähigkeit	+3
* 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 bewegen	Im Schatten verstecken	Geräusch e hören	Wände erklimmen	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%

Tabelle 20: Beschränkungen		Tabelle 21: Benötigte Erfahrungspunkte	
Beschränkung	Multiplikator	Stufe	EP-Grundwert
Muß rechtschaffen sein	-1	2	200
Muß neutral sein	-1	3	400
Muß gut sein	-0,5	4	800
Kann nicht mehr Schätze besitzen, als er tragen kann	-0,5	5	2.000
Muß 10% aller Schätze abgeben	-1	6	4.000
9. Stufe ist die Obergrenze für Nichtmenschen*	-0,5	7	8.000
12. Stufe ist die Obergrenze für Nichtmenschen*	-1	8	15.000
Muß besonderem Ethos folgen	-0,5	9	28.000
Kann höchstens 10 magische Gegenstände besitzen	-1	10 und weitere	30.000 pro Stufe
Kann höchstens 6 magische Gegenstände besitzen	-0,5	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	
Kann mit einer bestimmten Klasse oder Gesinnung nicht zusammenarbeiten	-1		
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.			

Ende der Klassenerschaffungstabellen

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

Tabelle 23: Ausrüstung nach Epochen				
Gegenstand	Altertum	Frühes Mittelalter	Hohes Mittelalter	Renaissance
Ahlspeer	Nein	Nein	Ja	Ja
Armbrust (jede)	Nein	Nein	Ja	Ja
Bastardschwert	Nein	Ja	Ja	Ja
Bronzeapanzer	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 Speiß)	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

