



Anhang 7: Zauberverzeichnis

A

Abbildung (M.7)	194
Ablenkung (M.6)	184
Absonderung (M.7)	194
Abschirmung (M.8)	200
Abstand (M.5)	175
Abstoßung (M.6)	184
Alarm (M.1)	139
Alp (M.1)	139
Andere verwandeln (M.4)	164
Ansteckung (M.4)	165
Antimagische Schutzhülle (M.6)	184
Antipathie/Sympathie (M.8)	200
Arkane Spiegelung (M.6)	185
Astralzauber (M.9)	206
Astralzauber (P.7)	248
Atemwasser (M.5)	175
Auferstehung (P.7)	248
Aufforderung (M.8)	200
Auflösung (M.6)	185
Auftrag (P.5)	237
Auf Wasser gehen (P.3)	224
Ausbessern (M.1)	139
Äußerlichkeiten (M.4)	175
Ausspähung entdecken (M.4)	165
Austilgen (M.1)	139

B

Bannen von Zaubertricks (M.2)	148
Bannspruch (P.4)	231
Baum (P.3)	224
Baumbrücke (P.5)	238
Bauchreden (M.1)	139
Befehl (P.1)	213
Beförderung durch Pflanzen (P.6)	243
Begrenzter Wunsch (M.7)	195
Beherrschung (M.5)	176
Beistand (M.9)	207
Beistand (P.7)	248
Bezauberung entdecken (P.2)	217
Beliebigen Gegenstand verwandeln (M.8)	201
Bigbys Behindernde Hand (M.5)	176
Bigbys Geballte Faust (M.8)	201
Bigbys Kräftige Hand (M.6)	185
Bigbys Zerdrückende Hand (M.9)	207
Bigbys Zugreifende Hand (M.7)	195
Binden (M.2)	148
Blickreflektion (M.1)	139
Blindheit (M.2)	148
Blindheit und Taubheit heilen (P.3)	224
Blitze herbeirufen (P.3)	224
Blitzstrahl (M.3)	156
Böser Blick (M.6)	185
Böses bannen (P.5)	238
Böses entdecken (M.2)	149
Böses entdecken (P.1)	213
Bote (P.2)	218
Botschaft (M.1)	139
Brennende Hände (M.1)	140
Brüllen (M.4)	165

C

Chaos (M.5)	176
-------------------	-----

D

Dauerhafte Illusion (M.6)	186
Dauerhaftes Licht (M.2)	149
Dauerhaftes Licht (P.3)	225
Dauerhaftigkeit (M.8)	201
Deckmantel (M.6)	186
Dimensionstor (M.4)	165
Dornenwachstum (P.3)	225
Dornenwand (P.6)	243
Drawmijis Sofortiger Herbeiruf (M.7)	195
Duplikat (M.8)	202
Dunkelheit, 4,5 m Radius (M.2)	149
Durchsichtigkeit (M.6)	186

E

Ebenenwechsel (P.5)	238
Eigenständige Illusion (M.5)	176
Einfangen (M.6)	186
Einflüsterung (M.3)	157
Einkerkierung (M.9)	207
Einswerden mit der Natur (P.5)	238
Eisenwand (M.5)	176
Eissturm (M.4)	165
Eiswand (M.4)	165
Elementarwesen beschwören (M.5)	177
Entfernungsverzerrung (M.5)	177
Entkräftigung (M.4)	167
Entzug von Lebenskraft (M.9)	207
Erdbeben (P.7)	248
Erde bewegen (M.6)	187
Erdelementar beschwören (P.7)	249
Erscheinung verändern (M.1)	140
Erschrecken (M.2)	149
Erweiterte Unsichtbarkeit (M.4)	167
Erzählende Steine (P.5)	243
Evards Schwarze Tentakel (M.4)	167
Explosive Runen (M.3)	157

F

Fallen finden (P.2)	218
Falsche Erkenntnis (M.5)	177
Feenfeuer (P.1)	213
Federfall (M.1)	140
Fehlerfreies Teleportieren (M.7)	195
Fels beleben (P.7)	249
Fels zu Schlamm verwandeln (M.5)	177
Fels zu Schlamm verwandeln (P.5)	239
Fesseln (P.2)	218
Fester Nebel (M.4)	167
Feuerball (M.3)	157
Feuerelementar beschwören (P.6)	243
Feuer erzeugen (P.4)	232
Feuerfalle (M.4)	167
Feuerfalle (P.2)	219
Feuersaat (P.6)	243
Feuer/Kälte widerstehen (P.2)	218
Feuerschild (M.4)	168
Feuersturm (P.7)	249
Feuerwand (M.4)	168
Feuerwand (P.5)	239
Feuerwerk (M.2)	149
Feuerwerk (P.3)	225
Feuerzauber (M.4)	168
Finger des Todes (M.7)	195

Flammen durchschreiten (P.3)	225
Flammen erzeugen (P.2)	219
Flammende Wolke (M.8)	202
Flammenklinge (P.2)	219
Flammenkugel (M.2)	149
Flammenschlag (P.5)	239
Flammenpfeil (M.3)	157
Fliegen (M.3)	158
Flimmen (M.3)	158
Fluch brechen (M.4)	169
Fluch brechen (P.3)	226
Forderung (P.7)	249
Fortschicken (M.5)	178
Freundschaft (M.1)	140
Furcht (M.4)	169
Furcht bannen (P.1)	213

G

Geas (M.6)	187
Gebet (P.3)	226
Gedankenleere (M.8)	202
Gedanken lesen (M.2)	150
Gefühl (M.4)	169
Gegenstand (M.3)	158
Gegenstand beleben (P.6)	244
Gegenstand orten (M.2)	150
Gegenstand orten (P.3)	226
Gegenstand verzaubern (M.6)	187
Geisterhammer (P.2)	219
Geisterhand (M.2)	150
Geisterroß (M.3)	158
Genesung (P.7)	250
Geringere Erschaffung (M.4)	169
Gesang (P.2)	219
Gesinnung erkennen (M.2)	150
Gesinnung erkennen (P.2)	220
Gesinnung vortäuschen (M.3)	159
Gespensterform (M.3)	159
Gestaltwandlung (M.9)	208
Gestalt verändern (M.2)	150
Gift entdecken (P.1)	213
Gift neutralisieren (P.4)	232
Gift verlangsamten (P.2)	220
Glasbruch (M.9)	208
Glasstahl (M.8)	202
Glitzerstaub (M.2)	151
Glyphe der Abwehr (P.3)	226
Graben (M.4)	169
Großes Trugbild (M.3)	159
Gute Beeren (P.2)	220

H

Halb-Phantommagie (M.6)	188
Halb-Phantommonster (M.5)	178
Handlungsfreiheit (P.4)	232
Hautreizung (M.2)	151
Hast (M.3)	159
Heiliges Gespräch (P.5)	239
Heiliges Wort (P.7)	250
Heiligtum (P.1)	214
Heilung (P.6)	244
Heldenmahl (P.6)	244
Hellhören (M.3)	159
Hellssehen (M.3)	159
Hitze/Kälte ertragen (P.1)	214



Höhere Erschaffung (M.5)	178
Holz krümmen (P.2)	220
Holz vertreiben (P.6)	244
Hypnotisches Muster (M.2)	151
Hypnose (M.1)	140

I

Identifizieren (M.1)	140
Illusionsschrift (M.3)	160
Illusionswand (M.4)	170
Immunität gegen Zauber (P.4)	232
Infravision (M.3)	160
Insekten abhalten (P.4)	232
Insekten herbeirufen (P.3)	227
Insektenplage (P.5)	239
Irreführung (M.2)	151
Irrgarten (M.8)	202

K

Kalte Hand (M.1)	141
Kältekegel (M.5)	178
Kleine Kugel der Unverwundbarkeit (M.4)	170
Klingenbarriere (P.6)	244
Klopfen (M.2)	151
Kontakt zu anderen Ebenen (M.5)	178
Kraftfeld (M.5)	179
Kraftfeld-Käfig (M.7)	196
Krankheit heilen (P.3)	227
Kriechender Tod (P.7)	250
Kritische Wunden heilen (P.5)	240
Kugel der Unverwundbarkeit (M.6)	188
Kugelblitz (M.6)	188

L

Lähmung aufheben (P.3)	227
Leerer Raum (M.4)	170
Leichte Wunden heilen (P.1)	214
Leomunds Falle (M.2)	152
Leomunds geheime Truhe (M.5)	179
Leomunds Sichere Schutzhütte (M.4)	170
Leomunds Unwiderstehliche Gesprächsführung (M.5)	179
Leomunds Winzige Hütte (M.3)	160
Licht (M.1)	141
Licht (P.1)	214
Lügen entdecken (P.4)	233
Luftdiener (P.6)	245
Luftweg (P.5)	240

M

Magie bannen (M.3)	160
Magie bannen (P.3)	227
Magie entdecken (M.1)	141
Magie entdecken (P.1)	214
Magie lesen (M.1)	142
Magische Bande (M.8)	203
Magischer Mund (M.2)	152
Magisches Gefäß (M.5)	180
Magisches Geschoß (M.1)	142
Mantel der Tapferkeit (P.4)	233
Massenbezauberung (M.8)	203
Masseneinflüsterung (M.6)	189

Massenunsichtbarkeit (M.7)	196
Massenverwandlung (M.4)	171
Melfs Magische Meteoriten (M.3)	161
Melfs Säurepfeil (M.2)	152
Metall erhitzen (P.2)	220

Metall zu Holz verwandeln (P.7)	250
Meteorschwarm (M.9)	208
Mit Monstern verständigen (P.6)	245
Mit Pflanzen verständigen (P.4)	233
Mit Stein verschmelzen (P.3)	228
Mit Tieren sprechen (P.2)	221
Mit Toten sprechen (P.3)	228
Mondschein (P.5)	240
Monster bezaubern (M.4)	171
Monster festhalten (M.5)	180
Monster herbeirufen I (M.3)	161
Monster herbeirufen II (M.4)	171
Monster herbeirufen III (M.5)	181
Monster herbeirufen IV (M.6)	189
Monster herbeirufen V (M.7)	196
Monster herbeirufen VI (M.8)	203
Monster herbeirufen VII (M.9)	208
Mordenkainens Auftrennung (M.9)	208
Mordenkainens Erinnerung (M.6)	189
Mordenkainens Prächtiges Herrenhaus (M.7)	196
Mordenkainens Schwert (M.7)	196
Mordenkainens Treuer Hund (M.5)	181

N

Nahrung und Wasser erschaffen (P.3)	228
Nahrung und Wasser reinigen (P.1)	215
Narrengold (M.2)	152
Nebelwand (M.1)	142
Nebelwolke (M.2)	152
Netz (M.2)	153
Normale Feuer beeinflussen (M.1)	142
Notfall (M.6)	189
Nystuls Magische Aura (M.1)	142

O

Otilukes Elastische Kugel (M.4)	171
Otilukes Frostsphäre (M.6)	189
Otilukes Telekinetische Kugel (M.8)	203
Ottos Unwiderstehlicher Tanz (M.8)	204

P

Panzer (M.1)	142
Personen bezaubern (M.1)	143
Personen festhalten (M.2)	161
Personen festhalten (P.2)	221
Personen o. Säugetiere bezaubern (P.2)	221
Pflanzen bezaubern (M.7)	197
Pflanzen festhalten (P.4)	233
Pflanzentor (P.4)	233
Pflanzenwachstum (M.4)	171
Pflanzenwachstum (P.3)	229
Phantomie (M.6)	190
Phantommagie (M.5)	181
Phantommonster (M.4)	172
Phantomtor (M.5)	181
Phasentor (M.7)	197
Projiziertes Ebenbild (M.6)	190

R

Rarys Gedächtniserweiterung (M.4)	1
Regenbogenmuster (M.4)	1
Regenbogensphäre (M.9)	2
Regenbogenstrahlen (M.7)	1
Regenbogenwand (M.8)	2
Regenbogenzauber (P.5)	2
Regeneration (P.7)	2
Reittier (M.1)	1
Rindenhaut (P.2)	2
Rieseninsekt (P.4)	2
Rückruf (P.6)	2
Rückzug (P.2)	2

S

Sagenkunde (M.6)	1
Schatten beschwören (M.5)	1
Schattenreise (M.7)	1
Scheingelände (M.4)	1
Scheingeräusche (M.1)	1
Scheintod (M.3)	1
Scheintod (P.3)	2
Scheinwand (P.4)	2
Scherben (M.2)	1
Schicksalskampf (M.9)	2
Schild (M.1)	1
Schlaf (M.1)	1
Schlangenbezauberung (P.2)	2
Schlinge (P.3)	2
Schlingen und Fallen entdecken (P.1)	2
Schmieren (M.1)	1
Schockgriff (M.1)	1
Schutzwand (P.3)	2
Schutzhülle gegen Pflanzen (P.5)	2
Schutzhülle gegen Tiere (P.6)	2
Schutz vor Blitzen (P.4)	2
Schutz vor Bösem (M.1)	1
Schutz vor Bösem (P.1)	2
Schutz vor Bösem, 3 m Radius (M.3)	1
Schutz vor Bösem, 3 m Radius (P.4)	2
Schutz vor Feuer (P.3)	2
Schutz vor Lebenskraftentzug (P.3)	2
Schutz vor normalen Geschossen (M.3)	1
Schwachsinn (M.5)	1
Schwarm herbeirufen (M.2)	1
Schweben (M.2)	1
Schwerkraft umkehren (M.7)	1
Schwere Wunden heilen (P.4)	2
Seelenfalle (M.8)	2
Segen (P.1)	2
Seiltrick (M.2)	1
Selbstverwandlung (M.4)	1
Sertens Immunität gegen Zauber (M.8)	2
Sonnenstrahl (P.7)	2
Spätzündender Feuerball (M.7)	19
Sperre (M.7)	24
Spiegelbild (M.2)	1
Spinnenklettern (M.1)	14
Spitze Steine (P.5)	24
Sprachen verstehen (M.1)	14
Springen (M.1)	14
Sprühende Farben (M.1)	14
Spurloses Gehen (P.1)	21
Stärke (M.2)	15
Stärkung (P.2)	22



Anhang 7: Zauberverzeichnis

Staubteufel beschwören (P.2)	223
Statue (M.7)	198
Steckenwandlung (P.7)	251
Steinhaut (M.4)	173
Steinverformung (M.5)	181
Steinverformung (P.3)	230
Steinwand (M.5)	182
Stein zu Fleisch (M.6)	190
Sternenlicht (P.3)	230
Sticheln (M.1)	145
Stinkende Wolke (M.2)	154
Stille, 4,5 m Radius (P.2)	223
Stöcke zu Schlangen (P.4)	235
Stolpern (P.2)	229
Strahl der Schwächung (M.2)	154
Streitwagen des Sustarre (P.7)	251
Sühne (P.5)	241
Symbol (M.8)	205
Symbol (P.7)	252

T

Tashas fürchterlicher, unbezähmbarer Lahanfall (M.2)	155
Tanzende Lichter (M.1)	145
Taubheit (M.2)	155
Telekinese (M.5)	182
Teleportieren (M.5)	182
Temperatur beeinflussen, 3 m Radius (P.4)	235
Tensors Schwebende Scheibe (M.1)	146
Tensors Umwandlung (M.6)	191
Tiefe Taschen (M.2)	155
Tiere beschwören I (P.4)	235
Tiere beschwören II (P.5)	241
Tiere beschwören III (P.6)	246
Tiere festhalten (P.3)	231
Tiere herbeirufen (M.6)	191
Tiere herbeirufen (P.6)	246
Tiere oder Pflanzen orten (P.1)	216
Tierfreundschaft (P.1)	216
Tierwachstum (M.5)	182
Tierwachstum (P.5)	241
Tintenschlange (M.3)	162
Todeswolke (M.5)	183
Tödlicher Alp (M.4)	173
Tödlicher Nebel (M.6)	191
Todeszauber (M.6)	191
Tor (M.9)	210
Tor (P.7)	252
Tor zuhalten (M.1)	146
Tote beleben (M.5)	183
Tote beleben (P.3)	231
Tote erwecken (P.5)	241
Traum (M.5)	183
Trübung (P.2)	223
Trugbild (M.1)	146

U

Unauffälliger Diener (M.1)	146
Unauffindbarkeit (M.3)	162
Ungeschicklichkeit (M.4)	173
Unsichtbarer Pirscher (M.6)	192
Unsichtbares entdecken (M.2)	155
Unsichtbarkeit (M.2)	155
Unsichtbarkeit, 3 m Radius (M.3)	162

Unsichtbarkeit gegenüber Tieren (P.1)	216
Unsichtbarkeit gegenüber Untoten (P.1)	216
Untote befehligen (M.7)	198
Untote entdecken (M.1)	146
Untote festhalten (M.3)	163

V

Vampirgriff (M.3)	163
Verarbeitung (M.5)	184
Verbannung (M.7)	198
Verbessertes Trugbild (M.2)	156
Verborgene Seite (M.3)	163
Vergessen (M.2)	156
Vergrößern (M.1)	146
Verlängerung I (M.5)	174
Verlängerung II (M.4)	184
Verlängerung III (M.6)	192
Verlangsamten (M.3)	163
Verschwimmen (M.2)	156
Verschwinden (M.7)	199
Versenken (M.8)	205
Verständigung (M.5)	184
Vertrauten finden (M.1)	147
Verstricken (P.1)	216
Verwirrung (M.4)	174
Verwirrung (P.7)	252
Verzauberte Waffe (M.4)	174
Vision (M.7)	199
Vorahnung (P.7)	223
Voraussicht (M.9)	210
Vorbestimmte Illusion (M.6)	192

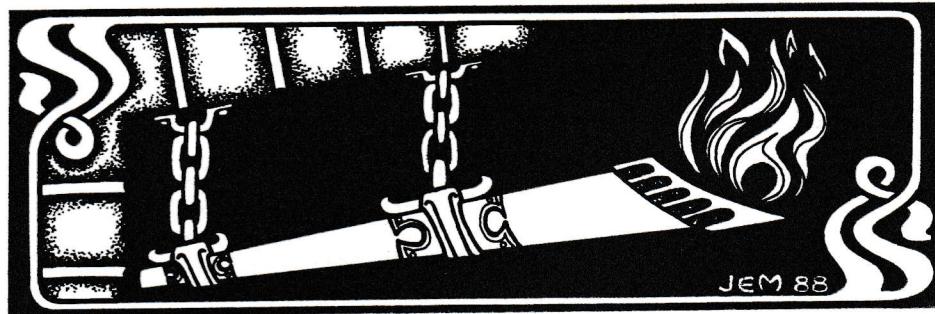
W

Wächter und Hüter (M.6)	192
Wächtereiche (P.6)	246
Wächterlindwurm (P.2)	223
Wahrer Blick (M.6)	193
Wahrer Blick (P.5)	242
Waldgeshöpfe rufen (P.4)	235
Wände passieren (M.5)	184
Wasser atmen (M.3)	163
Wasser atmen (P.3)	231

Wasser erschaffen (P.1)	217
Wasser senken (M.6)	193
Wasser senken (P.4)	236
Wasserspiegel (P.4)	236
Wasser teilen (M.6)	193
Wasser teilen (P.6)	246
Wasser zu Staub verwandeln (M.6)	193
Wasser zu Staub verwandeln (P.6)	247
Weg finden (P.6)	247
Weissagung (P.4)	236
Wetterkontrolle (M.6)	193
Wetterkontrolle (P.7)	253
Wiedergeburt (M.6)	194
Wiedergeburt (P.7)	253
Wetter herbeirufen (P.6)	247
Windgeflüster (M.2)	156
Windkontrolle (P.5)	242
Windstoß (M.3)	163
Windvorhang (M.3)	163
Windwandeln (P.7)	253
Wort der Macht: „Betäubung“ (M.7)	199
Wort der Macht: „Blindheit“ (M.8)	206
Wort der Macht: „Tod“ (M.9)	210
Wunsch (M.9)	210

Z

Zauberauge (M.4)	174
Zauberbecken (P.5)	242
Zauberkeule (P.1)	217
Zauberkräfte verleihen (P.4)	237
Zauberschloß (M.2)	156
Zaubersiegel (M.1)	147
Zauberriegel (M.4)	174
Zaubersteine (P.1)	217
Zaubertrick (M.1)	148
Zauber zurückwerfen (M.7)	199
Zeitstillstand (M.9)	210
Zeitstop (M.9)	210
Zungen (M.3)	164
Zungen (P.4)	237
Zusammenwirken (P.1)	217
Zweidimensionalität (M.7)	199



Anhang 8: Zusammenfassung der Charaktertabellen



Tabelle 1: STÄRKE

Attribut-wert	Treffer-chance	Schadens-mod.	Zul. Traglast	Stemm-vermögen	Türen öffnen	Stangen verb./Gatter anh.	Bemerkung
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%	Felsriese
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%	Steinriese
25	+7	+14	1.535	1.750	19(18)	99%	Titan

Tabelle 2: GESCHICKLICHKEIT

Attribut-wert	Reaktions-mod.	Fernwaffen-mod.	Ausweichmod.
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
19-20	+3	+3	-4
21-23	+4	+4	-5
24-25	+5	+5	-6

Tabelle 3: KONSTITUTION

Attribut-wert	Treffer-punkte	Körperl. Schock	Wieder-erw.	RW gg. 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 pro 6 Phasen
21	+2(+6)***	99%	100%	+2	1 pro 5 Phasen
22	+2(+6)***	99%	100%	+2	1 pro 4 Phasen
23	+2(+6)****	99%	100%	+3	1 pro 3 Phasen
24	+2(+7)****	99%	100%	+3	1 pro 2 Phasen
25	+2(+7)****	100%	100%	+4	1 pro Phase

*) Zuschläge in Klammern gelten nur für Krieger; alle anderen Klassen erhalten höchstens einen Zuschlag von +2.

**) Jede auf einem Trefferwürfel geworfene 1 zählt als 2.

***) Jede gewürfelte 1 oder 2 zählt als 3.

****) Jede gewürfelte 1, 2 oder 3 zählt als 4.



Anhang 8: Charaktertabellen

Tabelle 4: INTELLIGENZ

Attributwert	Anzahl der Sprachen	Höchster Zaubergrad	Chance, Zauber zu verstehen	Höchstzahl v. Zaubern pro Grad	Immunität gg. Illusionen d.
1	0*	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—
3	1	—	—	—	—
4	1	—	—	—	—
5	1	—	—	—	—
6	1	—	—	—	—
7	1	—	—	—	—
8	1	—	—	—	—
9	2	Vier	35%	6	—
10	2	Fünf	40%	7	—
11	2	Fünf	45%	7	—
12	3	Sechs	50%	7	—
13	3	Sechs	55%	9	—
14	4	Sieben	60%	9	—
15	4	Sieben	65%	11	—
16	5	Acht	70%	11	—
17	6	Acht	75%	14	—
18	7	Neun	85%	18	—
19	8	Neun	95%	Alle	Ersten Grades
20	9	Neun	96%	Alle	Zweiten Grades
21	10	Neun	97%	Alle	Dritten Grades
22	11	Neun	98%	Alle	Vierten Grades
23	12	Neun	99%	Alle	Fünften Grades
24	13	Neun	100%	Alle	Sechsten Grades
25	*	20	100%	Alle	Siebten Grades

*) Der Charakter kann zwar keine Sprache sprechen, sich jedoch durch Laute und Zeichen verständlich machen.

Tabelle 5: WEISHEIT

Attributwert	Mod. gg. mag. Angr.	Zusätzl. Zauber (Grad)	Chance, daß Zauber versagt	Immunität gegen
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	Eins	0%	—
14	0	Eins	0%	—
15	+1	Zwei	0%	—
16	+2	Zwei	0%	—
17	+3	Drei	0%	—
18	+4	Vier	0%	—
19	+4	Eins, Vier	0%	Befehl, Freundschaft, Furcht erzeugen, Hypnose, Personen bezaubern, Personen festhalten, Erschrecken, Strahl
20	+4	Zwei, Vier	0%	der Schwächung, Vergessen
21	+4	Drei, Fünf	0%	Furcht
22	+4	Vier, Fünf	0%	Einflüsterung, Gefühl, Monster bezaubern, Ungeschicklichkeit, Verwirrung
23	+4	Fünf, Fünf	0%	Auftrag, Chaos, Magisches Gefäß, Monster festhalten, Schwachsinn
24	+4	Sechs, Sechs	0%	Geas, Masseneinflüsterung, Zepter der Herrschaft
25	+4	Sechs, Sieben	0%	Antipathie/Sympathie, Massenbezauberung, Todeszauber

Tabelle 6: CHARISMA

Attributwert	Höchstzahl d. Gefolgsleute	Grundloyalität	Reaktionsmod.
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 8: MODIFIKATION DER ATTRIBUTE NACH RASSEN

Rasse	Modifikation
Zwerg	Konstitution +1; Charisma -1
Elf	Geschicklichkeit +1; Konstitution -1
Gnom	Intelligenz +1; Weisheit -1
Halbling	Geschicklichkeit +1; Stärke -1

Konstitutionswert	Zuschlag auf Rettungswürfe
4-6	+1
7-10	+2
11-13	+3
14-17	+4
18-19	+5

Tabelle 13: MINDESTWERTE DER ATTRIBUTE NACH KLASSEN

Charakterklasse	ST	GE	KO	IN	WE	CH
Kämpfer	9	—	—	—	—	—
Paladin*	12	—	9	—	13	17
Waldläufer*	13	13	14	—	14	—
Zauberkundler	—	—	—	9	—	—

Spezialist* (je nach Schule unterschiedlich)

Kleriker	—	—	—	—	9	—
Druide*	—	—	—	—	12	15
Dieb	—	9	—	—	—	—
Barde*	—	12	—	13	—	15

*) zusätzliche Charakterklasse; als Spezialist zählt auch der Illusionist.

Anhang 8: Charaktertabellen



Tabelle 7: GRENZWERTE DER ATTRIBUTE NACH RASSEN

Attribut	Elfen	Gnome	Halbelfen	Halblinge	Zwerge
ST	3/18	6/18	3/18	7/18*	6/18
GE	6/18	3/18	6/18	7/18	7/18
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 Halbling-Kämpfer wird keine außergewöhnliche Stärke ausgewürfelt.

Tabelle 18: FÄHIGKEITEN DER WALDLÄUFER

Stufe d. Wald- läufers	Im Schatten verstecken	Leise bewegen	Zauber- macht wie Stufe	Verfügbare Zauber nach Grad		
				1.	2.	3.
1.	10%	15%	—	—	—	—
2.	15%	21%	—	—	—	—
3.	20%	27%	—	—	+	—
4.	25%	33%	—	—	—	—
5.	31%	40%	—	—	—	—
6.	37%	47%	—	—	—	—
7.	43%	53%	—	—	—	—
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	2	2
16.	99%	99%	9.	3**	3	3

*) Höchste erreichbare Erfolgschance

**) Höchste verfügbare Anzahl von Zaubern

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	—	—	—
15.	5	5	5	5	4	2	—	—	—
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	2	—

Tabelle 24: VERFÜGBARE ZAUBER DER 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	2	2	—	—	—
9.	4	4	3	2	1	—	—
10.	4	4	3	3	2	1	—
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	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

*) Werden nur Priestern mit mindestens WE 17 gewährt.

**) Werden nur Priestern mit mindestens WE 18 gewährt.

Tabelle 26: GRUNDWERTE DER DIEBESFÄHIGKEITEN

Taschendiebstahl	15%
Schlösser öffnen	10%
Fallen finden/entschärfen	5%
Leise bewegen	10%
Im Schatten verstecken	5%
Geräusche hören	15%
Wände erdämmen	60%
Sprachen lesen	0%

Tabelle 30: MEHRFACHER SCHADEN BEI HINTERHÄLTIGEM ANGRIFF

Stufe des Diebes	Schadensfaktor
1.-4.	x2
5.-8.	x3
9.-12.	x4
13. u. höher	x5

Tabelle 33: BARDENFÄHIGKEITEN

Wände erklimmen	Geräusche hören	Taschen diebstahl	Sprachen lesen
50%	20%	10%	5%



Anhang 8: Charaktertabellen

Tabelle 22 : BEDINGUNGEN FÜR SPEZIALISTEN

Spezialist	Schule	Zul. Rassen	Mindest-werte	Gegensätzliche Schulen
Bannwirker	Bannzauber	M	WE 15	Veränderung u. Illusionen
Beschwörer	Herbeirufung /Beschwörung	M,HE	KO 15	Gr. Erkenntnis u. Anr./Hervorr.
Illusionist	Illusionen	M,G	GE 16	Anr./Hervorr., Bannz. u. Nekr.
Nekromant	Nekromantie	M	WE 16	Illusionen u. Verz./Bez.
Seher	Große	Alle	WE 16	Herbeirufung/Beschwörung
	Erkenntniszauber			
Thaumaturg	Anrufung /Hervorrufung	M	KO 16	Herbeir./Beschw. u. Verz./Bez.
Wandler	Veränderung	M,HE	GE 15	Bannzauber u. Nekromantie
Zauberer	Verzauberung	M,E,HE	CH 16	Anr./Hervorr. u. Nekromantie
	Benzauberung			

Tabelle 27: MODIFIKATION DER DIEBESFÄHIGKEITEN NACH RASSEN

Diebesfähigkeit	Elfen	Gnome	Halbelfen	Halblinge	Zwerge
Taschediebstahl	+5%	—	+10%	+5%	—
Schlösser öffnen	-5%	+5%	—	+5%	+10%
Fallen finden/entschärfen	—	+10%	—	+5%	+15%
Leise bewegen	+5%	+5%	—	+10%	—
Im Schatten verstecken	+10%	+5%	+5%	+15%	—
Geräusche hören	+5%	+10%	—	+5%	—
Wände erklimmen	—	-15%	—	-15%	-10%
Sprachen lesen	—	—	—	-5%	-5%

Tabelle 28: MODIFIKATION DER DIEBESFÄHIGKEITEN NACH GESCHICKLICHKEIT

GE	Taschen-diebstahl	Schlösser öffnen	Fallen finden	Leise bewegen	Im Schatten verstecken
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%	0	-5%	-10%	0
12	0	0	0	-5%	0
13-15	0	0	0	0	0
16	0	+5%	0	0	0
17	+5%	+10%	0	+5%	+5%
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+10%	+15%	+15%

Tabelle 36: VORKENNTNISSE

Wurf (W100)	Vorkenntnisse als
01-06	Bauer (Grundlagen der Landwirtschaft)
07-08	Bergmann (Steinarbeiten, Prüfen von Metallen)
09-10	Bogenbauer/Pfeilschäfer (Herstellung, Reparatur und Begutachtung von Bögen und Armbrüsten)
11-14	Fallensteller/Pelztierjäger (Abhäuten von Tieren, Grundlagen der Waidmannskunst)
15-18	Fischer (Handhabung von Netzen und kleinen 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, Navigation, Segeln, Schwimmen)
48-49	Rüstungsmacher (Herstellung, Reparatur und Begutachtung von Rüstungen und Waffen)
50-51	Schiffbauer (Holzarbeiten, Segeln)
52-54	Schneider/Weber (Weben, Nähen, Stickern)
55-56	Schreiber (Lesen, Schreiben, einfaches Rechnen)
57-59	Seemann (Segeln, Schwimmen)
60-62	Spieler (Beherrschung div. 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 verwertbaren Vorkenntnisse
86-00	zweimal würfeln (bei 86-00 neu würfeln)





Tabelle 29: MODIFIKATION DER DIEBESFÄHIGKEITEN NACH RÜSTUNGSTYP

Diebesfähigkeit	Ohne Rüstung	Elfen-Kettenhemd	Beschl. o. watt. 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 erkennen	+10%	-20%	-30%

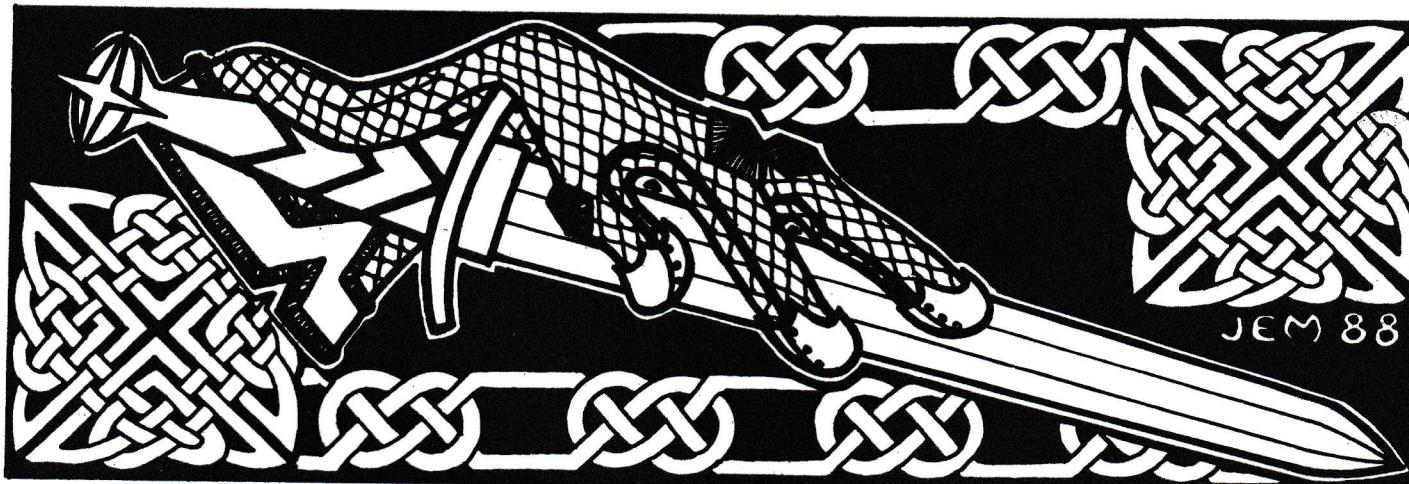
Tabelle 34: FERTIGKEITSPUNKTE

Gruppe	Waffenfertigkeiten			Andere Fertigkeiten	
	Anf.	Zus.	Abzug	Anf.	Zus.
Krieger	4	3	-2	3	3
Magier	1	6	-5	4	3
Priester	2	4	-3	4	3
Spitzbuben	2	4	-3	3	4

Tabelle 35: MEHRFACHANGRIFFE FÜR SPEZIALISTEN

Stufe	Nahkampf-waffe	Leichte Armbr.	Schwere Armbr.	Wurf-dolch	Wurf-pfeil	Andere Fernw.*
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
13. +	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2

*) außer Bogen



Stichwortverzeichnis

A

Abkürzungen	13
Absteigen	132
Abwehrformen, besondere	106
Ahlspieß	78
Alter	25
Altern, körperlicher Schock	16
Altertumskunde, Fertigkeit	58
Angreifen, ohne zu töten	102
Angriff mit zwei Waffen	101
Angriffswurf	94, 95
Abzüge für Deckung und Tarnung	105
Abzüge aufgrund von Rüstungen beim Ringkampf	102
Automatische Treffer	95
Modifikation im Fernkampf	105
Modifikation beim Umreißen	103
Modifikation in verschiedenen Situationen	95
Unerreichbare Angriffswürfe	95
Anhänger	123
Barde	45
Dieb	43
Kämpfer	27
Kleriker	35
Magier	32
Paladin	29
Priester	34
Waldläufer	30
Armbrust	77
Artefakte und Reliquien	113, 115
Astrologie, Fertigkeit	58
Attribute	13
Auswirkungen des Alterns	25
Bedeutung der Zahlen	19
Grenzwerte nach Rassen	21
Hauptattribut	27
Mindestwerte nach Klasse	26
Modifikation nach Rasse	21
Augenfarbe	25
Ausbildung	53
Ausdauer, Fertigkeit	59
Ausrüstung	69-79
Klettergerät	132
Ausweichmodifikation durch Geschicklichkeit	15
Auswürfeln eines Charakters	13

B

Bänderpanzer	79
Bannkreis, Paladin	29
Balancieren, Fertigkeit	59
Barde	26, 43
Bardenlieder	46
Bartaxt	78
Bastardschwert	77
Bauchreden, Fertigkeit	59
Baumeister, Fertigkeit	59
Befehlwörter vom magischen Gegenständen	115
Befestigungen	27-46
Barde	46
Dieb	43
Druide	39
Kämpfer	27
Kleriker	35
Magier	32
Paladin	29
Waldläufer	30

Begegnungen	96, 118-120
Abwarten	119
Kämpfen	119
Miteinander reden	119
Vermeiden von Begegnungen	119
Belastung	80-83, 127
Bergbau, Fertigkeit	59
Bergsteigen	130
Bergsteigen, Fertigkeit	59
Berührungzauber	104
Beschreibung, Zauber	92
Beten um Priesterzauber	89
Bewegung	80, 127
Bewegung, leise	22, 23, 42
Fernkampf	102
Kampf	102
Sturmangriff	102
Waldläufer	29
Blind kämpfen, Fertigkeit	60
Bögen	77
Bewegung im Fernkampf	102
Bonus der Elfen	22
Schußwaffen im Kampf	104
Schüsse ins Kampfgetümmel	105
Stärkemodifikation	105
Böses (Gesinnung)	49
Böse Strömungen erkennen, Paladin	28
Bogenbauer/Pfeilschäfer, Fertigkeit	60
Braukunst, Fertigkeit	60
Bronzepanzer	79

C

Corrach	73
Chaos (Gesinnung)	48
Charakterattribute	13
Charaktererschaffung	9, 13
Charakterklassen	26
Charakternamen	24
Charisma	18

D

Dauerlauf, Fertigkeit	60
Deckung gegen Fernkampfangriffe	105
Dieb	26, 40, 41
Diebeswerkzeug	76
Gaunersprache	43
Dienstleistungen, Preisliste	70
Drakkar	73
Dromone	73
Druide	26, 37
Aufbau des Druidenordens	39
Aufstieg	39
Hierophanten	39
Mystische Kräfte	37
Reise auf den Elementarebenen	40
Winterschlaf	40

E

Echtzeit	127
Edelsteine	113
Edelsteine schleifen, Fertigkeit	60
Eigenschaften, persönliche	25
Einfühlungsvermögen gegenüber Tieren von Waldläufern	30
Einzelinitiative	100

Stichwortverzeichnis

Elfen	21
Entzug von Lebenskraft	110
Erfahrungspunkte	27, 93
Bonus	27
Gesinnungswchsel	52
Klassenkombinationen	46
Mehrklassige Charaktere	47
Erfahrungsstufe	27
Erlernen neuer Zauber	32, 85
Auswirkungen der Intelligenz	16
Höchstzahl der Zauber pro Grad	16
ETW0	94

F

Fälschung, Fertigkeit	60
Fallen	128
Fallen finden/entschärfen	41
Fallen stellen, Fertigkeit	60
Fangeisen	77
Faustkampf	102-103
Feldharnisch	79
Fernkampf	94
Bewegung	102
Modifikation durch Geschicklichkeit	15
Fernrohr	76
Fertigkeiten	53-67
Ausbildung	53
Erwerb	53
Fertigkeiten, andere	55-67
Fertigungspunkte	16, 53
Klassenkombinationen	47
Lernen	53
Probewürfe	57
Sprachen	21
Verwandte Waffen	54
Vorkenntnisse	16, 55
Waffenherrlichkeit	54
Waffenspezialisierung	54
Feuer machen, Fertigkeit	61
Fischen, Fertigkeit	61
Flucht	102

G

Gabelsense	78
Galeere, große	74
Galleone	74
Gaunersprache	43
Gefolgsleute	123
Höchstzahl aufgrund Charisma	18
Magier	32
Paladine	29
Verstorbene Gefolgsleute	124
Gehen, bewegen	127
Geißel	77
Geld	69
Geräusche hören	42, 44
Gerberei/Sattlerei, Fertigkeit	61
Geschicklichkeit	15
Angriff mit zwei Waffen	101
Ausweichbonus beim Zaubern	90
Einsatz von Spiegeln	126
Klettern	130
Fernkampf	105
Modifikation der Diebesfähigkeiten	41
Rettungswurfmodifikation	107

Sturmangriff	102
Überraschung	119
Geschirr und Sattelzeug	73
Geschirr und Sattelzeug, Preisliste	70
Geschlecht	24
Geschöpfe ohne Gesinnung	50
Geschosse mit Streuwirkung	105
Gesinnung	48
Gesinnung spielen	50
Wechsel der Gesinnung	52
Gesinnung von Tieren	50
Gestaltwandlung, Druiden	39
Gewaltmarsch	128
Gewicht	25
Gift	111
Druide, Hierophanten	40
Gift als Wurfgeschoß	105
Halblinge	23
Rettungswurf	16, 107
Zwerge	24
Glaubenssätze, Eigene entwickeln	37
Glaubwürdigkeit von Illusionen	86
Glefe	78
Gnome	22
Gottheiten, Priesterzauber gewähren	89
Gottheiten, Anhänger des Priesters	35
Größe	25, 125
Gruppen und Begegnungen	118
Gruppeninitiative	100
Gutes (Gesinnung)	49

H

Haarfarbe	25
Händlerwaage	76
Hakensense	78
Halbelfen	23
Halblinge	23
Großkerle	23
Haarfüße	23
Stämmige	23
Handbüchse	77
Handlungen während eines Kampfes	98
Hauptattribute	27
Haushaltsvorräte, Preisliste	69, 70
Heilkunde, Fertigkeit	61
Heiliger Gegenstand	76
Heiliges Schwert, Paladin	29
Heiliges Wasser, geworfen	106
Heilung	36, 111
durch Handaufliegen, Paladin	28
Vergiftungen	112
Hellebarde	78
Helmbarde	78
Hiebwaffen (Wucht des Schlages)	95
Hierophant, Druide	39
Hinterhalt	119
Hinterhältiger Angriff	42
Hirngespinst	86
Hoffnungslose Charaktere	19, 26
Holzarbeiten, Fertigkeit	61

I

Illusionen	86-89
Immunität	18
Illusionist	33

Stichwortverzeichnis

Immunität gegen Krankheiten, Paladin	28
Im Schatten verstecken	42
Waldläufer	29
Infravision	126
Elfen	22
Gnome	23
Halbelfen	23
Halblinge	23
Zwerge	24
Initiative	94, 98, 99, 128
Einzelinitiative	100
In der Gruppe	100
Initiativefaktor von Waffen	101
Magische Waffen	101
Mehrfaeche Angriffe	101
Sturmangriff	102
Zaubern	101
Initiativemodifikationen	99
Intelligenz	16
Immunität gegen Illusionen	17

J

Jagen, Fertigkeit	61
Jonglieren, Fertigkeit	61

K

Kämpfer	27
Kampf	94-112
Absetzbewegungen	102
Angreifen, ohne zu töten	102
Benutzung von zwei Waffen	101
Berührungszauber im Kampf	104
Besondere Abwehrformen	106
Bewegung	102
Initiative	99
Flucht	102
Fernkampf	94
Kampfrunde	96
Kampfsequenz	98
Magieresistenz	108
Mehrfaeche Angriffe	101
Modifikationen	95
Rückzug	102
Schußfolge	104
Schuß- und Wurfwaffen im Kampf	104
Sturmangriff	102
Vertreiben von Untoten	108
Verwundung und Tod	109
Waffeneinsatz im unblutigen Kampf	103
Wurfgeschosse mit Streuwirkung	105
Kampfboni	
Bardenlieder	44, 46
Elfen	22
Gnome	23
Halblinge	23
Hinterhältiger Schlag	42
Waldläufer	29, 30
Zwerge	24
Karavelle	74
Kernschußweite	54
Kettenhemd	79
Klassenbegrenzungen	21
Elfen	22
Gnome	22
Halbelfen	23

Halblinge	23
Zwerge	23
Khopesh	77
Klassenkombinationen	21-24, 46
Entzug von Lebenskraft	110
Magierspezialisten	33
Klassenbegrenzung aufgrund der Rasse	21-24
Barde	43
Druide	37
Illusionist	33
Kleriker	35
Paladin	28
Waldläufer	29
Zauberkundige	32
Kleidung, Preisliste	70
Kleriker	35
Klettern	130-132
Klingenwaffen	95
Knarr	74
Knebelspieß	78
Kochen, Fertigkeit	61
Körperlicher Schock	16
Kogge	74
Komponenten von Zaubern	90, 91
Konstitution	15
Absinken der Konstitution	112
Bonus für Gnome	22
Bonus für Halblinge	23
Bonus für Klassenkombinationen	47
Bonus für Zwerge	24
Laufen und Rennen	128
Schwimmen	129
K.O. durch Faustkampf	103
Korseke	78
Krankheit heilen, Paladin	28
Kräuterkunde, Fertigkeit	61
Krieger	26, 27
Erfahrungspunkte	27, 93
Kriegsgabel	78
Kriegssense	78
Künstlertalent, Fertigkeit	61
Küstenfahrer	74
Kulte, Eigene entwickeln	35
Kunstgegenstände	113

L

Lähmung	107, 110
Lähmung, Gift, Todesmagie, Rettungswurf gegen	107
Lamellenpanzer	79
Landschaft	127, 128
Landwirtschaft, Fertigkeit	61
Langschild	79
Langschiff	76
Lanze	77
Laternen	76
Laufen	128
Lederpanzer	79
Lederrüstung	79
Lederwams, beschlagen	79
Leibwachen	28
Leise bewegen	42
Waldläufer	29
Lesen und Schreiben, Fertigkeit	61
Licht	126
Lippenlesen, Fertigkeit	61
Lösegeld	124

Stichwortverzeichnis

Lokalgeschichte, Fertigkeit	61
Loyalität	122-124
Auswirkung des Charismas	18
Luft anhalten	130
Luzerner Hammer	78
 M	
Magie	84-92
Altern durch Magie	25
Barden	44, 46
Berührungszauber im Kampf	104
Diebe	43
Erlernen neuer Zauber	85
Hirngespinste	86
Illusionen	86
Initiative	101
Magierzauber	84
Priesterzauber	89
Schulen der Magie	85
Umkehrbare Zauber	91
Weisheitsmodifikation auf Rettungswürfe	18
Wirkung auf Gesinnung	52
Wirkungsbereich	91
Zauberbücher	85
Zeitaufwand	91
Magier	26, 31
Erfahrungspunkte	31, 93
Magierspezialisten	33
Magieresistenz	22, 23, 108
Magische Einzelstücke	115
Magische Forschung	90
Magische Gegenstände	32, 113
Anfertigung	32
Artefakte und Reliquien	113, 115
Barden	46
Befehlswort	115
Identifizieren	114
Kämpfer	27
Kampfbonus	95
Paladine	29
Rettungswurfbonus	107
Schriftrollen	114
Versagen magischer Gegenstände	22, 24
Waffen	113
Zauberringe	114
Zauberstäbe, -stecken und -ruten	115
Zaubertränke	114
Magische Gesänge und Verse, bekämpft von Barden	46
Magische Ringe	114
Magische Rüstung	82, 114
Bonus auf Rettungswürfe	107
Magische Schulen	26, 32, 33, 85
Magische Waffen	113
Auswirkung auf Initiative	101
Magische Zyklen	36
Materialkomponenten	90
Mehrfache Angriffe	101
Angriffe mit zwei Waffen	101
Waffenspezialisten	54
Mehrklassige Charaktere	46, 47
Entzug von Lebenskraft	48, 110
Magierspezialisten	33
Menschen	24
Menschenmenge, Einfluß der Barden	44
Mietlinge	122, 144
Mistelzweig	39

Monster	118
Moral	122
Münzen	69
Musikinstrument, Fertigkeit	63

N

Nähen/Schneidern, Fertigkeit	63
Nahkampf	94
Bewegung	102
Runde	96
Schuß- und Wurfwaffen	104
Name von Zaubern	91
Natürliche Rüstungsklasse	80
Natürliche Waffen	95
Navigation, Fertigkeit	63
Neutralität	48, 49
Druiden	37
Nichtspielercharaktere	122-124

O

Odemwaffen, Rettungswurf gegen	107
Öl	76, 106, 114
Orientierungssinn, Fertigkeit	63

P

Paladin	28
Streitross	29
Untote vertreiben	108
Parieren	106
Partisane	78
Permanente Zauber	91
Pferdeharnisch	73
Phase	96, 127
Plattenpanzer	79
Preislisten	69-72
Priester	26, 34
Beten um Zauber	89
Böse Priester	109
Erfahrungspunkte	34, 93
Modifikation durch Weisheit	18
Untote vertreiben	108
Zauber	34, 89
Priesterzauber anwenden, Paladin	29
Priesterzauber anwenden, Waldläufer	30
Probewürfe auf Attribute	107
Prunkharnisch	79

R

Rabenschnabel	78
Rassen	21
Attribute der Rassen	21
Elfen	21
Gnome	22
Halbelfen	23
Halblinge	23
Menschen	24
Modifikation der Diebesfähigkeiten	41
Zwerge	24
Reaktionsmodifikatoren	15, 18, 44
Rechtschaffenheit (Gesinnung)	48
Rechts- oder Linkshänder	25
Regeneration, Modifikation durch Konstitution	16
Reichweite	125

Stichwortverzeichnis

Begegnungen	119	Schienenpanzer	79
Fernkampf	73, 104	Schiffe	73
Zauber	91	Schild, klein, mittel	79
Reisen	128	Schlösser öffnen	41
Reiten zu Boden oder in der Luft, Fertigkeit	63	Schmiedekunst	64
Religionskunde, Fertigkeit	63	Schriftrollen	114
Reliquien	115	Schriftrollen verwenden, Diebe	43
Rennen	128	Schulen der Magie	26, 32, 33, 85
Rettungswürfe	92, 94, 106-107	Schuppenpanzer	79
Attributmodifikationen	15, 16, 18, 107	Schustern, Fertigkeit	64
Ausrüstungsstücke	92	Schußfolge	73, 104
bei Zaubern	91	Schuß- und Wurfwaffen	77, 104
Bonus für Paladine	28	Bonus für Elfen	22
Deckung und Tarnung, Modifikation	105	Bonus für Halblinge	23
Illusionen	88	Wurfgeschoße mit Streuwirkung	105
Magierspezialisten	33	Schutz, besonderer	105
Modifikationen	107	Schutzaura eines Paladins	29
Probewürfe	107	Schwert	77
Rassenmodifikationen	21-24	Schwertbeil	78
Schwerer Schaden	111	Schwimmen	128-130
Verzicht	92	Schwimmen, Fertigkeit	64
Ringpanzer	79	Seemannschaft, Fertigkeit	64
Ringe, magische	114-115	Seil	132
Ringkampf	102	Seilkunst, Fertigkeit	65
Roßpanzer	73	Sichtweiten	125-126
Roßschinder	78	Simples Dreischlagen im Spiel	94
Rückzug	102	Singen	44
Rüstung	78	Singen, Fertigkeit	65
Magische Rüstung	95, 114	Söldner	122
Modifikation der Diebesfähigkeiten	41	Spiegel	126
Preisliste	72	Spiele, Fertigkeit	65
Begrenzung für Barden	43	Spitzbube	26, 40
Begrenzung für Diebe	40	Erfahrungspunkte	40, 94
Begrenzung für Druiden	37	Sprache, (alte und lebende), Fertigkeit	65
Begrenzung für Magier	31	Sprachen	16
Begrenzung für Waldläufer	29	Druidensprache	37
Rüstungen fertigen, Fertigkeit	64	Gaunersprache	43
Rüstungsklasse	94	Gelernte Sprachen	16
Modifikation bei Berührungszaubern	104	Sprachen bei Rassen	21
Modifikation beim Klettern	131	Waldbewohnersprachen	37
Modifikation bei der Anwendung von Spiegeln	126	Sprachen für gerade erschaffene Charaktere	16
Modifikation durch Geschicklichkeit	15	Barden	46
Modifikation unter einem Sturmangriff	102	Elfen	22
Parierbonus	106	Gnome	22
Überraschung	119	Halbelfen	23
Zauber, während der Anwendung	90	Halblinge	23
Runde	96, 127	Zwerge	24
S		Sprachen lesen	42
Säure als Wurfwaffe	107	Sprachen lesen, Barde	44
Sättel	73	Springen, Fertigkeit	65
Schaden	94, 109, 110	Spurenlesen, Fertigkeit	65
Besonderer Schaden	110	Stärke	14
Mehrfacher Schaden	110	Laufen und Rennen, Probewürfe	128
Schaden im waffenlosen Kampf	103	Modifikation im Kampf	95
Schaden im Fernkampf	105	Modifikation im unblutigen Kampf	102
Schadensmodifikation durch Stärke	14	Schuß- und Wurfwaffen	105
Schwerer Schaden	111	Stärke, außergewöhnliche	14
Waffenschaden im unblutigen Kampf	103	Stangen verbiegen/Gatter anheben	14
Schadenspunkte	94	Stangenbeil	78
Schätz	113-115	Stangenwaffen	77
Schätz aufbewahren	115	Abwehr eines Sturmangriffs	102
Schätz beurteilen	113	Straßen	128
Schätz, exotische	113	Steinarbeiten, Fertigkeit	66
Schätz teilen	115	Stemmvermögen	14
Schätzen, Fertigkeit	64	Stichwaffen (über die Spitze)	95
		Streitroß rufen, Paladin	29
		Stufenbegrenzung durch Rasse	21

Stichwortverzeichnis

Sturmangriff	102
Sturz	110, 130

T

Tagesmahlzeiten und Unterkunft, Preisliste	70
Tanzen, Fertigkeit	66
Tarnung bei Fernkampfangriffen	105
Tartsche	79
Taschendiebstahl	41, 44
Tauchen	130
Atem anhalten	130
Auftauchen	130
Tiere abrichten, Fertigkeit	66
Tiere führen, Fertigkeit	66
Tierkunde, Fertigkeit	66
Tiere	
Belastung und Bewegung	80, 82
Preisliste	70
Waffenloser Kampf	104
Tod	109, 111
Rettungswurf gegen Tod	88
Unentzinnbarer Tod	112
Wiedererwecken von Toten	112
Todesmagie, Rettungswurf gegen	107
Tote wiedererwecken	16, 112, 123
Töpferei, Fertigkeit	66
Traglast, zulässige	14
Transportmittel	73-76
Transportmittel, Preisliste	70
Trefferchance, Modifikation durch Stärke	14
Trefferpunkte	15, 94, 109-112
Trefferwurf errechnen	94
Türen	14
Geheimtüren	22, 23, 128
Türen öffnen	14
Türschlösser	41, 76
Turnen, Fertigkeit	66

U

Überleben, Fertigkeit	66
Überraschung	94, 118, 119
Modifikationen für Elfen	22
Modifikationen für Halblinge	23
Reaktionsmodifikation	15
Umgangsformen, Fertigkeit	67
Umreißen	103
Umkehrbare Zauber	91
Unblutiger Kampf	102
Mit Waffen	103
Tiere	104
Untote, ehemalige Spielercharaktere	110
Untote vertreiben	35, 108
Paladin	29

V

Verkleidung, Fertigkeit	67
Vermögen, anfängliches für Charaktere	69
Verfluchte Gegenstände, Einfluß auf Gesinnung	52
Verfluchte Gegenstände im Kampf	95
Vergroßerungsglas	76
Versteckte Türen entdecken	22, 23
Versteinerung	15, 107
Versteinerung oder Verwandlung, Rettungswurf gegen	107
Verwandlung	16, 107

Verwundung	109
------------------	-----

W

Wände erklimmen	42, 44
Waffen	76
Beschreibungen	76-78
Größe	76
Initiativefaktor	77
Magische Waffen	113
Preisliste und Information	72, 73
Schaden	77
Verwandte Waffen, Bonus	54
Wirkungsweise	76
Waffen, bestimmte gegen Rüstungen	95, 96
Waffenbegrenzungen	31-43
Barden	43
Diebe	40
Druide	37
Kleriker	35
Magier	32
Priester	34
Waffenfertigkeit	54
Waffenknechte	27
Waffenloser Kampf	102
Faustkampf	102, 103
K.O.-Chance	103
Ringkampf	102, 103
Waffenrock, wattiert	79
Waffen schmieden, Fertigkeit	67
Waffenspezialisierung	54
Wagen lenken, Fertigkeit	67
Waldläufer	29
Kampf mit zwei Waffen	29, 101
Reaktionsmodifikation bei Tieren	30
Wandern	128
Wasseruhr	76
Weisheit	18
Rettungswurfmodifikation	18
Wiedererweckung	16, 112
Wirkungsbereich von Zaubern	91
Wirkungsdauer von Zaubern	91
Wunden	109, 110

Z

Zauber	84
Barden	44, 46
Berührungszauber im Kampf	104
Chance, daß Zauber versagen	18
Erlernen neuer Zauber	85
Hirnspalte	86
Höchster Grad erlernbarer Zauber	16
Höchstzahl erlernbarer Zauber	16
Komponenten	90, 91
Illusionen	86
Immunität aufgrund Weisheit	18
Initiative	101
Magierresistenz	108
Magierzäuber	84
Paladine	29
Priesterzauber	89
Rettungswürfe	106, 107
Schulen der Magie	85
Umkehrbare Zauber	91
Unterbrechung beim Wirken eines Zaubers	90
Waldläufer	30

Stichwortverzeichnis

Weisheitsmodifikation auf Rettungswürfe	18
Wirkungsbereich	91
Wirkungsdauer	91
Zauber entwickeln	32, 90
Zauber memorieren	85
Zauber wirken	89
Zeitaufwand	91
Zauber, Bonuszauber aufgrund hoher Weisheit	18
Zauberbücher	31, 85
Zauber, Rettungswurf gegen	107
Zauberkundige	32
Zauberstäbe, -stecken und -ruten	115
Zauberstäbe, -stecken und -ruten, Rettungswurf gegen	107
Zaubertränke und Öle	114
Trinken im Kampf	98
Zauber wirken	89
Zehnten, Abgabe des Paladins	29
Zeit im Spiel	127
Zeit und Bewegung	127-132
Zeitaufwand von Zaubern	91
Zulässige Traglast	14
Zwerge	24
Zyklus	36, 91

