**Widersacher:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | gerüsteter Kämpfer | | | zäher Bursche | Durchschnittsgegner | | | starker Schläger | | präziser Schütze | |
| Kreis 1 | leicht  50 Exp. | LP | | 15 | 25 | | 20 | W4+1 | | W4 | W4 +2 | Gw. |
| Rüs. | | 11 | 6 | | 8 | W12 -1 | | W12 | W12-2 | Sw. |
| Helm | | 5 | 0 | | 2 | 30 | | 60 | 20 | dmg. |
| mittel  150 Exp | LP | | 25 | 35 | | 30 | W6 | | W4 +1 | W6 +1 | Gw. |
| Rüs. | | 24 | 17 | | 20 | W12 | | W12 +1 | W12 -1 | Sw. |
| Helm | | 9 | 3 | | 6 | 100 | | 130 | 170 | dmg. |
| schwer  500 Exp | LP | | 35 | 45 | | 40 | W8 | | W6 +1 | W8 +1 | Gw. |
| Rüs. | | 34 | 27 | | 30 | W12 +1 | | W12 +2 | W12 | Sw. |
| Helm | | 13 | 7 | | 10 | 180 | | 200 | 150 | dmg. |
|  | | | | | | | | | | | | |
| Kreis 2 | leicht  1.500 Exp | LP | 45 | | 55 | 50 | | W12 | W12 -1 | | W12+1 | Gw. |
| Rüs. | 56 | | 45 | 50 | | W12 +2 | W12 +3 | | W12+1 | Sw. |
| Helm | 20 | | 9 | 14 | | 300 | 340 | | 270 | dmg. |
| mittel  5.000 Exp | LP | 55 | | 65 | 60 | | W12 +1 | W12 | | W12+2 | Gw. |
| Rüs. | 69 | | 58 | 63 | | W12+3 | W12+4 | | W12+2 | Sw. |
| Helm | 24 | | 13 | 18 | | 440 | 400 | | 360 | dmg. |
| schwer  15.000 Exp | LP | 65 | | 75 | 70 | | W20 -2 | W12 +2 | | W20 -1 | Gw. |
| Rüs. | 86 | | 75 | 80 | | W12 +5 | W12 +6 | | W12+4 | Sw. |
| Helm | 26 | | 15 | 20 | | 490 | 560 | | 450 | dmg. |
|  | | | | | | | | | | | | |
| Kreis 3 | leicht  50.000 Exp | LP | 75 | | 85 | 80 | | W20 -1 | W20 -2 | | W20 | Gw. |
| Rüs. | 96 | | 85 | 90 | | W12 +7 | W12 +8 | | W12+6 | Sw. |
| Helm | 32 | | 21 | 26 | | 590 | 620 | | 560 | dmg. |
| mittel  150.000 Exp | LP | 85 | | 95 | 90 | | W20 | W20 -1 | | W20+1 | Gw. |
| Rüs. | 113 | | 101 | 107 | | W12 +8 | W12 +9 | | W12+7 | Sw. |
| Helm | 36 | | 24 | 30 | | 650 | 680 | | 620 | dmg. |
| schwer  500.000 Exp | LP | 95 | | 105 | 100 | | W20 +1 | W20 | | W20+2 | Gw. |
| Rüs. | 126 | | 114 | 120 | | W12 +9 | W12 +10 | | W12+8 | Sw. |
| Helm | 41 | | 29 | 35 | | 780 | 820 | | 740 | dmg. |
|  | | | | | | | | | | | | |
| Kreis 4(Helmtreffer möglich) | leicht  1.500.000 Exp | LP | 105 | | 115 | 110 | | W30 -2 | W20 +3 | | W30 -1 | Gw. |
| Rüs. | 142 | | 130 | 136 | | W12 +10 | W12 +11 | | W12+9 | Sw. |
| Helm | 44 | | 32 | 38 | | 870 | 950 | | 820 | dmg. |
| mittel  5.000.000 Exp | LP | 115 | | 125 | 120 | | W30 | W30 -1 | | W30+1 | Gw. |
| Rüs. | 150 | | 138 | 144 | | W12 +11 | W12 +12 | | W12+10 Sw. | |
| Helm | 46 | | 34 | 40 | | 920 | 950 | | 890 | dmg. |
| schwer  15.000.000 Exp | LP | 125 | | 135 | 130 | | W30 +2 | W30 +1 | | W30+3 | Gw. |
| Rüs. | 156 | | 144 | 150 | | W12 +12 | W12 +13 | | W12+11 Sw. | |
| Helm | 48 | | 36 | 42 | | 1000 | 1050 | | 950 | dmg. |

Ablesen der Widersachertabelle

In der Tabelle sind für die Kreis 1 bis 4 jeweils Standardgegner aufgelistet, welche für jeden kreis in drei Stufen, leicht, mittel und schwer, aufgeteilt sind. Die Gegner der Stufe leicht sind als Gegner für die ersten vier Level eines Kreises gedacht, die mittleren für die Level 5 bis einschließlich 8 und die Gegner der Stufe schwer für die letzten vier Level.

In der Tabelle sind insgesamt sechs Spalten mit Werten zu sehen. Diese enthalten aber nicht alle die gleichen Werte, sonder es wird zwischen zwei Päckchen unterteilt: Das Verteidigungspäckchen, bestehend aus den Werten LP, Rüstung und Helm sowie das Angriffspäckchen mit den Werten für Geschickwürfel, Stärkewürfel und Schaden. Von diesen Päckchen gibt es zu jedem Schwierigkeitsgrad jeweils drei Stück, die Verteidigungspäckchen sind die ersten drei, die Angriffspäckchen die letzten.

Will man nun die Werte eines Gegners ablesen so benötigt man die Werte aus jeweils einem Verteidigungs- und Angriffspäckchens sowie die Erfahrungspunkte, welche am Anfang der zeile unter der Stufe stehen.

Dadurch, dass zu jeder Stufe mehrere verschiedene Päckchen vorhanden sind kann man die Gegner variieren. Die Päckchen in der Mitte der Tabelle stellen den Durchschnittsgegner dar. Will man nun aber einen Gegner haben welcher von mehr LP hat, so wählt man als Verteidigungspäckchen das aus der Spalte zäher Bursche aus und übernimmt davon die Werte. Genauso kann auch mit den Angriffspäckchen verfahren werden. Es ist auch möglich jeweils beim Verteidigungs- und Angriffspäckchen zu variieren und zum Beispiel ein die Päckchen für den gerüsteten Kämpfer und dem präzisen Schützen zu kombinieren. Alle Päckchen einer Stufe sind so abgestimmt, dass sie nahezu gleichwertig sind.

Es ist natürlich auch möglich Päckchen von verschiedenen Stufen miteinander zu kombinieren und so Zwischengegner zu kreieren. Das Vorgehen ist hierbei identisch zu den normalen Gegnern, nur dass die zwei Päckchen hierbei aus verschiedenen Stufen stammen. Allerdings müssen hier die Erfahrungspunkte neu ermittelt werden. Dazu einfach die Erfahrungspunkte der niedrigeren Stufe von denen der höheren abziehen.

Bonus-Modifikationen

|  |  |
| --- | --- |
| Wirkung | Erfahrungspunktemodifikation |
| Gegner trifft immer (GW +3) | zweite Stelle von links der Exp. um 1 erhöhen |
| mehr Schaden | pro 100 Schaden dritte Stelle von links der Exp. um 1 erhöhen |
| zwei yWaffen (Schadenx2 verteilt auf 2 Angriffe) | zweite Stelle von links der Exp. Um 1 erhöhen |
| mehr Rüstung/Helm | pro 10 Rüstung dritte Stelle von links der Exp. um 1 erhöhen |
| Schild | pro 50 Schildverteidigung die vierte Stelle von links der Exp.um 1 erhöhen |

Schnellerschaffung eines NPC‘s

Manchmal reicht es jedoch nicht aus einen Standardgegner zu haben, sondern man benötigt einen fertigen NPC, mit allen Werten, Folgewerten und eventuellen Fertigkeiten. Damit man nicht mühselig alle Wertpunkte von Hand verteilen muss kann man mithilfe von folgender Tabelle diese schnell errechnen. Dabei wird für die verschiedenen Einteilungen wie Fingerfertig, kriegerisch, magisch, etc jeweils einzelne Werte errechnet.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | fingerfertig | kriegerisch | magisch | religiös | technologisch | verboten |
| Stärke | 0,6 | 0,95 | 0,4 | 1 | 0,6 | 0,7 |
| Geschick | 1,5 | 1,7 | 0,5 | 0,95 | 0,6 | 1 |
| Willenskraft | 0,5 | 0,4 | 1 | 1,2 | 1 | 0,5 |
| Wahrnehmung | 0,75 | 0,6 | 0,5 | 0,2 | 0,65 | 0,3 |
| Charisma | 0,95 | 0,3 | 0,8 | 0,8 | 1,55 | 0,9 |
| Zähigkeit | 0,65 | 0,8 | 0,7 | 0,8 | 0,55 | 0,8 |
| Energie | 0,05 | 0,25 | 1,1 | 0,05 | 0,05 | 0,8 |
| Rüstung | 2,5 | 3,5 | 2,2 | 2,5 | 1,7 | 3 |
| Helm | 0,7 | 1,2 | 0,6 | 0,5 | 0,4 | 0,75 |
| Waffenschaden | 10 | 27 | 9 | 7,5 | 9 | 20 |

Die Erschaffung wird dabei in folgenden vier Schritten durchgeführt:

1. **Errechnen der Werte**

Um die Werte eines Charakters festzulegen muss man zuerst wissen, zu welcher Gruppe der NPC gehören soll, also ob er zum Beispiel magisch oder kriegerisch sein soll. Hat man das festgelegt, so sucht man in der obigen Tabelle nach der Einteilung und multipliziert die Werte für Stärke, Geschick, Willenskraft, Wahrnehmung, Charisma Zähigkeit und Energie mit dem Level, welches der NPC haben soll. Sollte sich der NPC schon in Kreis 2 oder höher befinden, so wird für jeden Kreis über Kreis 1das Level um 12 erhöht.

Anschließend wird für jeden Wert mit einem W10 gewürfelt und die Augenzahl hinzuaddiert.

1. **Errechnen der Folgewerte**

Die folgewerte werden anschließend nach den normalen Regeln errechnet (siehe Regelwerk: Charaktererschaffung)

1. **Ausrüsten**

Nun kann der Charakter mit Waffen und Rüstungen ausgerüstet werden. Dazu wird wieder oben in der Tabelle nachgeschaut und die Werte für Waffenschaden, Helm und Rüstung, wie bei den Werten, mit dem Level multipliziert. Hierbei wird jedoch mit einem W30 gewürfelt.

1. **Leben einhauchen**

Im letzen Schritt kann jetzt der NPC mit einer Rasse, Disziplin, Namen, Aussehen, Alter, Angst, etc. ausgestattet werden, je nachdem was alles benötigt wird. Sobald man die Disziplin festgelegt hat kann man auch die dem Level entsprechende Anzahl an Fertigkeiten auswählen.

Hat man das alles gemacht ist ein NPC fertig und kann auf die Rollenspielgruppe losgelassen werden.