

# TABELLARIUM

Eine Spielhilfe für Dungeonslayers 4.0

Tabellarium © 2018 Friedemann Schneider



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.  
Dungeonslayers © Christian Kennig  
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer *Creative Commons Lizenz*:  
*Namensnennung – Nicht-kommerziell*  
*Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 - International*

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>  
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

# VÖLKER, KLASSEN & TYPISCHE PROBEN

## VÖLKER

Volk	Bonus	Fähigkeiten	Höchstwerte
Elf	BE, GE oder AU +1	Leichtfüßig (Schleichen +1), Nachtsicht, Unsterblich	BE, GE und AU +1
Mensch	1 Eigenschaft +1	1 Talentpunkt gratis	1 Eigenschaft +2 oder 2 Eigenschaften +1
Zwerg	ST, HÄ oder GE +1	Zäh (Abwehr +1), Dunkelsicht, Langlebig	ST, HÄ und GE +1

## KLASSEN

Klasse	Bonus	Rüstung	Höchstwerte
Krieger	ST oder HÄ +1	Alle	ST und HÄ +1
Späher	BE oder GE +1	Alle außer Plattenpanzer	BE und GE +1
Zauberwirker	VE oder AU +1	nur Stoff, Heiler auch Leder	VE und AU +1

## TYPISCHE PROBEN

Bemerken	GEI+VE, 8*	Diebeskunst, Wahrnehmung
Erwachen	GEI+VE	Schnelle Reflexe, Wahrnehmung
Fallen entschärfen	GEI+GE	Diebeskunst
Feilschen	GEI+VE, +AU*	Charmant, Schlitzohr
Feuer machen	GEI+GE	Jäger
Flirten	GEI+AU	Charmant,
Gift trotzen	KÖR+HÄ	Einstecker
Inschrift entziffern	GEI+VE	Wahrnehmung, Bildung
Klettern	AGI+ST	Akrobat, Kletterass
Kraftakt	KÖR+ST	Brutaler Hieb, Vernichtender Schlag
Krankheit trotzen	KÖR+HÄ	Einstecker
Mechanismus öffnen	GEI+GE, +VE	Diebeskunst, Handwerk, Schlossknacker
Reiten	AGI+BE, +AU*	Reiten, Sattelschütze, Tiermeister
Schätzen	GEI+VE	Beute schätzen
Schleichen	AGI+BE	Heimlichkeit
Schlösser öffnen	GEI+GE	Diebeskunst, Schlossknacker
Schwimmen	AGI+ST	Schwimmen
Springen	AGI+BE	Akrobat
Spuren lesen	GEI+VE	Jäger, Wahrnehmung
Suchen	GEI+VE, 8*	Diebeskunst, Heimlichkeit, Wahrnehmung
Taschendiebstahl	AGI+GE	Diebeskunst, Heimlichkeit, Kann ich mal vorbei?, Langfinger
Verbergen	AGI+BE	Heimlichkeit
Verständigen	GEI+GE	Bildung
Wissen	GEI+VE	Bildung, Wissensgebiet

\*höheren Wert benutzen

## LP-KOSTEN

Klasse	ST	HÄ	GE	BE	VE	AU	LK	TP	Sprache/Schrift
Krieger	2	2	3	3	3	3	1	3	1
Späher	3	3	2	2	3	3	1	3	1
Zauberwirker	3	3	3	3	2	2	1	3	1

## MODIFIKATIONEN

Allgemein	PW
Routine	+8
sehr leicht	+4
Leicht	+2
Normal	+0
Schwer	-2
sehr schwer	-4
äußert schwer	-8
Bemerkungen	PW
Mehr als offensichtlich	+8
Offensichtlich	+4
Widrige Umstände	-4
Tarnwert einer Falle	-TW
Tür/Wand dazwischen	-2/-8
Distanz zu Schleichenden	-1/m
Weckende Umstände	PW
Leises Gespräch / Geflüster	+0
Schleichen misslungen	+0
Normales Gespräch	+4
Schleichen verpatzt	+4
Kampflärm / lautes Geräusch	+8
Getreten / Wachgerüttelt	+8
Schaden erleiden	autom.
Ziel eines erfolgr. Zaubers	+2
Klettern	PW
Baum	+0 bis +8
Glatte Wand	-8
Gute Griffmöglichkeit	+8
Grobe Steinmauer	+2
Schräg	-8 bis +8
Zerklüfteter Fels	+4
Arm/Bein verletzt	je -8
Kletterausrüstung	+2
Nasse Oberfläche	-4
Seil	+8
Stürmisch	-2

## MODIFIKATIONEN

Schleichen	PW
Boden voller trockener Blätter	-8
Knarrende Dielen	-4
Nebengeräusche	+4
Lärm	+8
Schlösser Öffnen	PW
Besteck, Nagel, Stöckchen	-8
Draht, Nadel	-4
Dietrich	-2
Mehrere Dietriche (max. VE)	je +1
Schwimmen	PW
Leichter Wellengang	-2
Unruhige See, starke Strömung	-4
Stürmische See, reißender Fluss	-8
Rüstung (ohne mag. Boni)	-PA x2
Umstände beim Spurenlesen	PW
Verfolgter hat Heimlichkeit	-Rang
Alter der Spur (im Freien)	-1/6h
Durch Unterholz	+2
Harter Steinboden	-8
Regen / starker Schneefall	-1/1h
Staubig	+4
Weicher Boden (Matsch, Schnee)	+4
Mehrere Verfolgte	+1/3
Suchen	PW
Offensichtlich (Papier in Schub)	+4
Geheimfach / Geheimtür	-4 bis -8
Typisches Versteck	-2
Schlechtes Licht (nur Menschen)	-2
Tarnwert einer Falle	-TW
Taschendiebstahl	PW
Beute unter der Kleidung	-4
Beute am Leib	-2
Beute in Tragetasche	+0
Ablenkende Umgebung	+4
Herstellung & Reparatur	PW
Kein Werkzeug	-4
Keine Werkstatt	-8

# IM KAMPF & IM DUNGEON

## AKTIONEN

Abwartehandlung  
 Aufstehen im Nahkampf  
 Aufstehen und Waffe aufheben/ziehen  
 Bewusstlosen wecken (KÖR+HÄ)  
 Heilkraut einnehmen  
 Konzentrieren (bei einigen Zaubern)  
 Rennen (=Laufen x2)  
 Schießen  
 Schlagen  
 Schloss knacken  
 Sturmangriff (=Rennen & Schlagen)  
 Trank trinken  
 Tür eintreten/öffnen/schließen  
 Waffe aufheben/wechseln/ziehen  
 Zaubern  
 Zauber wechseln (GEI+VE)  
 Zielen  
 Zielzauber

## MODIFIKATIONEN

Abwarten  
 Überraschen  
 am Boden liegend  
 Angriff von oben/seitlich  
 Angriff von hinten  
 großer Gegner  
 kleiner Gegner  
 Zwei Waffen  
 Mehrere Gegner schlagen  
 Wehrloser Gegner  
 Zielen  
 Entfernung  
 Hindernisse  
 Schießen ins Getümmel  
 Schießen im Nahkampf  
 Schlagen im Trab  
 Schlagen im Galopp  
 Schießen im Trab  
 Schießen im Galopp  
 Gefesselt  
 Geknebelt  
 Klassenfremde Rüstung

Initiative +2/Rd (max. +10)  
 Initiative +10  
 Angriff -2, Abwehr -2  
 Angriff +1  
 Angriff +2  
 Angriff +2/Kategorie  
 Angriff -2/Kategorie  
 2 Angriffe, Schlagen -10, Abwehr -10  
 Schlagen aufteilen, Abwehr -2/Gegner  
 Schaden x2, Abwehr ohne PA  
 Schießen/Zielzauber +2/Rd (max. +10)  
 Schießen/Zielzauber -1/10m  
 Schießen/Zielzauber -1/Hindernis  
 Schießen/Zielzauber +1/Gegner (max. +20)  
 Schießen/Zielzauber -2  
 Angriff +KÖR/2, falls Talent Reiten I+  
 Angriff +KÖR, falls Talent Reiten I+  
 Schießen/Zielzauber -5, falls Talent Reiten I+  
 Schießen/Zielzauber -10, falls Talent Reiten I+  
 Zaubern/Zielzauber x0,5  
 Zaubern/Zielzauber x0,5  
 Zaubern/Zielzauber -PA x4, AGI -PA

## GIFTE

Gift rechtzeitig bemerken mit GEI+VE+Wahrnehmung-TW. Vergiftung tritt ein, falls KÖR+HÄ+ Einstecker misslingt. Gift würfelt normal Angriff und Opfer Abwehr ohne PA. Ungenutzte Gifte verlieren nach W20 x10 Minuten die Wirkung.

Giftherstellung	Preis
Würfelschaden	4GM/Angriff +1
Festschaden	25GM/1 Schaden
Keine Abwehr	Preis x4
Betäubung	100GM/W20 Minuten -KÖR
Lähmung	60GM/W20 Rd. -KÖR
Tarnwert	Preis/10 pro +1

## EPISCHE GEGNER

Gegner	LK	Abwehr	1 Angriff	EP-Bonus
Heroisch	x5	+2	+2	x2*
Episch	x10	+4	+4	x2*

\* vorher werden die normalen EP um (4 + zusätzl. LK) erhöht

## PATZER

Abwehr Sturz zu Boden\*  
 Schlagen Waffen fallen gelassen\*  
 Schießen Waffen fallen gelassen\*  
 Zaubern Zauber wird inaktiv  
 Zielzauber Zauber wird inaktiv  
 \* nichtmagische Holz Waffen oder -schilde zerbrechen

## TÜREN & WÄNDE

Tür, normal	Eintreten +0,	SW 0
Tür, verstärkt	Eintreten -4,	SW4
Lehmwand	Abwehr 15,	LK 10
Fachwerk	Abwehr 20,	LK 15
Holz wand	Abwehr 25,	LK 15
Steinwand	Abwehr 40,	LK 25
Tor	Abwehr 30,	LK 20

## UMWELTSCHADEN

brennende Kleidung*	W20/Rd
Lagerfeuer	W20/Rd
Durch brennendes Haus	2W20/Rd
Inferno (keine Abwehr)	2W20/Rd
Nasse Kleidung	-W20
Schützende Stoffdecke*	-W20
Eimer voll Säure	W20/Rd
Ganzer Körper in Säure	2W20/Rd
Eingetaucht (keine Abwehr)	2W20/Rd
Ertrinken	W20/Rd
Stürzen	Tiefe in m x3
Extreme Hitze/Kälte	1/Tag
Keine Nahrung	2/Tag
Kein Wasser	5/Tag

\* brennt bis Schaden 15; Ausklopfen kostet eine Aktion.

## MONSTERGRÖSSE

Grösse	Beispiele
Winzig <0,5m	Fledermaus, Ratte
Klein 0,5m-1m	Goblin, Halbling, Tentakelhirn
Normal 1m-3m	Elf, Mensch, Zwerg
Groß 3m-6m	Oger, Pferd, Troll
Riesig 6m-12m	Riese, Schlundwurm, Wal
Gewaltig >12m	Drache

## LEBENSKRAFT & HEILUNG

Bewusstlos	LK <= 0
Aufwachen	nach W20h, 1LK
Aufwecken	(KÖR+HA), 1LK
Tod	LK < -KÖR
Verschnaufen	LK +1/Minute
Heilung	LK +W20/2 pro 24h
Bettruhe	LK +1 pro 4h
Wiederbelebung	KÖR -1, permanent

## LICHT- & SICHTWEITEN

Kerze	5m
Fackel/Laterne	10m
Lagerfeuer	15m
Normalsicht (duster)	10m
Normalsicht (stockfinster)	0m
Dunkelsicht (duster)	wie am Tag
Dunkelsicht (stockfinster)	0m
Nachtsicht (duster)	wie am Tag
Nachtsicht (stockfinster)	50m

Säure zerstört bei Immersieg ein zufälliges nichtmagisches Rüstungsteil

## TYPISCHE FALLEN

Falle	TW	Effekt
Fallgrube	0-8	Sturzschaden
- mit Speeren	0-8	zus. Angriff mit Tiefe x3
Giftnadel	4-8	Giftschaden
Steinschlag	0-8	Angriff mit PW:10+W20
Speerfalle	0-8	Angriff mit 15+

Kombinationen beliebig möglich, bspw. Säuregruben, Giftspeere, Feuersteine...

# WAFFEN, RÜSTUNGEN & TRÄNKE

## WAFFEN (DS4 ORIGINAL, GEKÜRZT)

Nahkampf	WB	INI	GA	Besonderes	H	Preis
Waffenlos	+0	+0	+5		-	-
Schlagring	+0	+0	+0	wie waffenlos	K	1GM
Dolch	+0	+1	+0		D	2GM
Breitschwert	+1	+0	-2		D	8GM
Kampfstab (2h)**	+1	+0	+0	Zielzauber +1	D	5SM
Langschwert	+2	+0	+0		D	7GM
Morgenstern***	+3	-4	-4		K	16GM
Bihänder (2h)*	+3	-2	-4		D	10GM
Zwergenaxt (2h)	+3	-1	-2		Z	60GM
Schlachtbeil (2h)*	+4	-6	-4		G	20GM
Lanze**	+1/+4	+0	+0	Trab/Galopp	K	2GM
Fernkampf	WB	INI	GA	Besonderes	H	Preis
Schleuder	+0	+0	+0	-1 pro 2m	D	1SM
Messer	+0	+0	+0	-1 pro 2m	D	2GM
Bogen, Kurz- (2h)	+1	+1	+0		D	6GM
Armbrust, leicht (2h)	+2	-2	+0		D	8GM
Bogen, Lang- (2h)*	+2	+1	+0		K	10GM
Armbrust, schwer (2h)	+3	-4	-2		K	15GM
Bogen, Elfen- (2h)*	+3	+1	+0		E	75GM

\* für Zwerge zu groß

\*\* zerbricht bei Schlagen-Patzer

\*\*\* Eigentreffer bei Schlagen-Patzer

Diese Liste enthält nur die Waffen mit den vergleichsweise besten Wertekombinationen. Schlechte Kombinationen (wie Streitaxt vs. Bihänder) wurden entfernt.

## RÜSTUNGEN

Panzer	PA	INI	Laufen	Besonderes	H	Preis
Robe	+0	+0	+0m		D	1GM
Robe (runenbestickt)	+0	+0	+0m	Aura+1	K	8GM
Lederpanzer*	+1	+0	+0m		D	4GM
Kettenpanzer	+2	+0	-0,5m		K	10GM
Plattenpanzer*	+3	+0	-1m		K	50GM
Helme/Schienen	PA	INI	Laufen	Besonderes	H	Preis
Metallhelm	+1	-1	+0m		D	6GM
Lederschienen	+1	+0	+0m	an Arm und Bein	D	4GM
Plattenarmschienen	+1	+0	-0,5m		K	7GM
Plattenbeinschienen	+1	+0	-0,5m		K	8GM
Schilder	PA	INI	Laufen	Besonderes	H	Preis
Holzschild**	+1	+0	+0m		D	1GM
Metallschild	+1	+0	-0,5m		D	8GM
Turmschild	+2	+0	-1m		K	15GM

\* Für Reittier Preis x3; \*\* zerbricht bei einem Abwehr-Patzer

## TRÄNKE

Trank	Preis	Wirkung
Abklingtrank	50GM	Halbiert Abklingzeit aller Zauber in einem Kampf
Allheilungstrank	1000GM	Wirkt Allheilung (ohne Probe)
Allsichtstrank	200GM	Magie, Unsichtbares, Verborgenes erkennen für W20 Minuten
Alterungstrank	500GM	augenblicklich W20 Jahre älter
Atemfreitrank	200GM	atmen nicht nötig für KÖR h
Berserkertrank	100GM	heilt 3 Runden W20LK, danach Explosion, Heilung=Schaden
Fliegentrank	200GM	Wirkt Fliegen (PW20; kein Patzer)
Giftbantrank	200GM	Wirkt Giftbann (ohne Probe)
Glückstrank	200GM	Patzer ignorieren für W20h
Heiltrank	10GM	Heilt W20LK
Heiltrank, groß	25GM	Heilt 2W20LK
Heiltrank, andauernd	20GM	Heilt 2W20 Runden je 1LK
Kampfrank	25GM	Schlagen und Abwehr +1 für einen Kampf
Klettertrank	50GM	Klettern wie Spinne für W20 Runden
Konzentrationstrank	200GM	GEI x2 für GEI Runden
Schnelligkeitstrank	200GM	Laufen x2 für W20 Runden
Schutztrank	50GM	Abwehr +2 für W20 Runden
Schutztrank, groß	100GM	Abwehr +3 für W20 Runden
Schwebetrank	25GM	Wirkt Schweben (PW20; kein Patzer)
Stärketrank	150GM	ST x2 für ST Runden
Talenttrank	100GM	ein vorhandenes Talent +I für W20 Runden
Teleporttrank	1000GM	Wirkt Teleport (ohne Probe)
Trank der Gasgestalt	500GM	Wirkt Gasgestalt (PW20; kein Patzer)
Trank der Lebenskraft	500GM	+W20LK für W20h
Trank der Zwergensicht	15GM	Dunkelsicht für W20h
Unsichtbarkeitstrank	500GM	Wirkt Unsichtbarkeit (PW20; kein Patzer)
Unverwundbarkeitstrank	1000GM	Abwehr +20 für W20 Runden, gegen alle Schäden(!)
Vergrößerungstrank	1000GM	Größe, KÖR, ST und HÄ x2 für W20/2 Minuten
Verjüngungstrank	5000GM	augenblicklich W20 Jahre jünger
Verkleinerungstrank	100GM	Größe/10, KÖR, ST und HÄ /2 für W20 Minuten
Wachsamkeitstrank	15GM	Wahrnehmung +5 für W20h
Waffenweih	25GM	Magische Waffe für einen Kampf
Wasserwandeltrank	100GM	Wirkt Wasserwandel (PW20; kein Patzer)
Zaubertrank	25GM	Zauberern und Zielzaubern +1 für einen Kampf
Zauberwechseltrank	10GM	Wechseln von Zauberern +10 für einen Kampf
Zieltrank	25GM	Schießen und Zielzauber +1 für einen Kampf

## ERLAUBTE RÜSTUNGEN NACH KLASSE

Klasse	Stoff	Leder	Kette	Platte	Schienen	Helme	Schilder
Krieger	Ja	Ja	Ja	Ja	Alle	Alle	Alle
Späher	Ja	Ja	Ja	-	Alle	Alle	Alle
Heiler	Ja	Ja	-	-	Leder	-	Alle
Zauberwirker	Ja	-	-	-	-	-	Alle

# UNTERWEGS & AUSTRÜTUNG

## REISEZEIT

An Land/12h	Ebene	Unwegsam
Zu Fuß/Karren	40km	25km
Ochsenwagen	30km	-
Pferd (Schritt)	55km	35km*
Pferd (Halbtrab)*	80km	55km
Pferd (Galopp)*	100km**	-
Kutsche	85km	-
Fluss/12h	Stromauf	Stromab
Floß	15km	50km
Paddelboot	25km	80km
Fischerboot	40km	130km
Ruderboot	80km	180km
Meer	12h	Wetter
Floß	25km	(W20-10) x10%
Ruderboot	90km	(W20-5) x10%
Segelboot	100km	(W20-10) x15%
Kriegsschiff	130km	(W20-5) x15%

\* Nur mit Talent Reiten I+

\*\* Dauert (15-AGI)h, nach (KÖR/2)h aber KÖR+HÄ alle 15 Minuten (im Trab alle 30), sonst totgeritten.

## AUSRÜTUNG

Beim Händler	H	Preis
Holzbesteck	D	2SM
Metallbesteck	D	4GM
Decke	D	1SM
Federkiel	D	1SM
Heilkraut (PW: 10)	D	25SM
Holzbecher	D	2SM
Lederbecher	D	1SM
Metallkrug	D	1GM
Parfüm (Bonus, +1, 50x)	K	5GM
Pergamentblatt	D	5SM
Pfeife	D	5SM
Pfeifenkraut (5x)	D	1SM
Sack	D	8SM
Sanduhr	K	10GM
Seife	D	5SM
Tinte (für 50 Seiten)	D	2GM
Tee (10 Tassen)	D	5KM
Topf/Pfanne	D	1GM
Waffenpaste (WB+1, W20 Angriffe)	K	5SM

## AUSRÜTUNG

Auf Reisen	H	Preis
Angelhaken und Schnur	D	2SM
Bärenfalle (Angriff 30)	K	10GM
Dicke Reisedecke	D	5SM
Karren (2 Räder)	D	15GM
Kletterausrüstung	D	1GM
Kompass	K	35GM
Kutschfahrt (pro Tag)	K	15SM
Ruderboot (2 Mann)	D	25GM
Schiffspassage (pro Tag)	K	1SM
Seil (10m)	D	1GM
Rucksack	D	2GM
Tagesration (3 Mahlzeiten)	D	5SM
Umhängetasche	D	5SM
Wagen (4 Räder)	D	35GM
Wasserschlauch (5l)	D	5SM
Zelt (2 Mann)	K	4GM
Beleuchtung	H	Preis
Brennholz	D	1KM
Blendlaterne	D	8GM
Fackel (2h, WB+1)	D	1KM
Feuerstein & Zunder	D	5KM
Wachskerze (10h)	D	2KM
Talgkerze (6h)	D	1KM
Laterne	D	5GM
Laternenöl (4h)	D	5KM
Diverses	H	Preis
Brechstange (WB+1)	D	15SM
Ein Werkzeug (Pickel,...)	D	15SM
Dietrich	K	1GM
Handschele (ohne Schloss)	K	8GM
Holzwürfel	D	2KM
Kartenspiel	K	1GM
Werkzeugset	K	5GM
Alchemielabor	K	250GM
Reittiere	H	Preis
Kamel	K	175GM
Pony	D	30GM
Reitpferd	D	75GM
Reitkeiler	Z	500GM
Sattel	D	5+GM
Satteltasche	D	4GM
Schimmerross	E	1000GM
Schlachtross	K	400GM

## AUSRÜTUNG

Im Gasthaus	H	Preis
Festmahl für eine Person	D	5GM
“Gesellschaft”	K	5+SM
Kelch Wein	D	2KM
Krug Bier	D	1KM
Mahlzeit im Gasthaus	D	5+KM
Unterbringung	H	Preis
Stallplatz	D	5KM
Gemeinschaftsraum	D	2KM
Zimmer (pro Person)	D	2+SM
Tiere	H	Preis
Esel	D	8GM
Huhn	D	2KM
Hund	D	1GM
Jagdfalke	K	500GM
Katze	D	1SM
Kuh	D	10GM
Ochse	D	15GM
Schaf	D	2GM
Schwein	D	3GM
Singvögel (mit Käfig)	K	5GM
Schlösser	H	Preis
Einfach (SW: 0)	D	1GM
Gut (SW: 2)	D	5GM
Solide (SW: 4)	K	10GM
Meisterarbeit (SW: 8)	K	50GM
Zwergenarbeit (SW:12)	G	250GM

## HERSTELLEN & REPARIEREN

Gegenstand	Herstellkosten	Dauer	Besonderes
Normale Ware	Kaufpreis/2	Herstellkosten x10 / (1+Handwerk) h	
Reparatur	-	Herstelldauer / 4	
Schriftrolle	Zauberpreis/2	Zauberpreis / (1+Runenkunde+Einbetten) Tage	
Trank	Trankpreis/2	Trankpreis / (1+Alchemie+Einbetten) Tage	
Mag. Gegenstand	Speziell*	Herstellkosten / 20 / (Einbetten+Handwerk) h	
Gegenstand	Probe	Besonderes	
Normale Ware	GEI+GE+Handwerk		
Reparatur	GEI+GE+Handwerk		
Schriftrolle	GEI+GE+Runenkunde	nur 1-2h Arbeit pro Tag nötig	
Trank	GEI+VE+Alchemie	erfordert Zugang zu Alchemielabor	
Mag. Gegenstand	GEI+VE+Einbetten und GEI+GE+Handwerk		

## Dienstleistungen

Im Tempel	Preis
Allheilung	100GM
Talisman	1GM
Heiltrank (W20LK)	10GM
Heilzauber (Preis pro 1LK)	1SM
Verbandszeug (PW: +1)	1SM
Weihwasser (1l)	2SM
Wiederbelebung	500GM
Magische Dienste	Preis
Gegenstand identifizieren	5GM
Trank identifizieren	5SM
Zauber	Spruchkosten/2

## BAUEN & BEFESTIGEN

Unterkunft einrichten	Preis
Holzpalisade (3m hoch)	5GM/m
Holzzaun (1m hoch)	2GM/m
Steinmauer (3m hoch)	15GM/m
Glasfenster	25GM
Land	25GM/m <sup>2</sup>
Festung (1 Etage; Stein)	250GM/m <sup>2</sup>
Haus (1 Etage; Fachwerk)	20GM/m <sup>2</sup>
Haus (1 Etage; Holz)	25GM/m <sup>2</sup>
Haus (1 Etage; Stein)	50GM/m <sup>2</sup>
Tor	60GM
Tür, einfach	5GM
Tür, verstärkt	20GM



# WAFFEN

## WAFFEN (DS4 ORIGINAL)

Nahkampf	WB	INI	GA	Besonderes	H	Preis
Waffenlos	+0	+0	+5		-	-
Schlagring	+0	+0	+0	wie waffenlos	K	1GM
Messer	+0	+0	+0	kann auch geworfen werden	D	2GM
Dolch	+0	+1	+0		D	2GM
Keule**	+1	+0	+0		D	2SM
Speer****	+1	+0	+0	kann auch geworfen werden	D	1GM
Axt	+1	+0	+0		D	6GM
Kurzschwert	+1	+0	+0		D	6GM
Streitkolben	+1	+0	-1		D	7GM
Hammer	+1	+0	-1		D	7GM
Breitschwert	+1	+0	-2		D	8GM
Kampfstab (2h)**	+1	+0	+0	Zielzauber +1	D	5SM
Hellebarde (2h)**	+2	-2	+0	typische Stadtwachenwaffe	K	4GM
Flegel	+2	-2	+0		D	8GM
Langschwert	+2	+0	+0		D	7GM
Streithammer (2h)	+3	-4	+0		D	6GM
Streitaxt (2h)	+3	-2	+0		D	7GM
Morgenstern***	+3	-4	-4		K	16GM
Bihänder (2h)*	+3	-2	-4		D	10GM
Zwergenaxt (2h)	+3	-1	-2		Z	60GM
Schlachtbeil (2h)*	+4	-6	-4		G	20GM
Lanze**	+1/+4	+0	+0	im Trab / im Galopp	K	2GM
Fernkampf	WB	INI	GA	Besonderes	H	Preis
Schleuder	+0	+0	+0	Distanzmalus -1 pro 2m	D	1SM
Wurfmesser	+0	+0	+0	Distanzmalus -1 pro 2m	D	2GM
Bogen, Kurz- (2h)	+1	+1	+0		D	6GM
Armbrust, leicht (2h)	+2	-2	+0		D	8GM
Bogen, Lang- (2h)*	+2	+1	+0		K	10GM
Armbrust, schwer (2h)	+3	-4	-2		K	15GM
Bogen, Elfen- (2h)*	+3	+1	+0		E	75GM

\* Für Zwerge auf Grund der Größe zu unhandlich; \*\* zerbricht bei Schlagen-Patzer

\*\*\* Bei Schlagen-Patzer trifft Angreifer sich selbst (Patzer ausgeschlossen)

\*\*\*\* zerbricht bei Schießen-Patzer

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Magie erspüren (Zauberwirker)	GEI+AU
Magie analysieren (Zauberwirker)	GEI+VE
Trank bestimmen (alle Klassen)	durch Nippen, Pech bei Gift
Mag. Boni durch Gegenstände	max. +5 auf einen Wert
Zauber auslösen (alle Klassen)	dauert eine Aktion, Probe auf Zauber/Zielzauber oder 10*, Grundwert VE oder 4* bei Effekt

\* höheren Wert benutzen

## WAFFEN (ALTERNATIVE LISTE)

Nahkampf	WB	INI	GA	Besonderes	H	Preis
Waffenlos	+0	+0	+5		-	-
Schlagring	+1	+0	+0	waffenlos	K	1GM
Messer / Dolch	+0	+2	+0	=Wurfmesser	D	2GM
Kurzschwert	+1	+1	+0		D	6GM
Breitschwert	+1	-1	-1		D	8GM
Langschwert	+2	+0	+0		D	7GM
Bihänder (2h)	+3	-1	-1	für Zwerge zu groß	D	10GM
Keule*	+1	+0	-1		D	2SM
Kampfstab (2h)*	+1	+0	+0	Zielzauber +1	D	1SM
Axt / Hammer	+1	-1	-1		D	6GM
Schwere Axt / Hammer	+2	-2	-1		D	7GM
Streitkolben	+2	-2	-1		D	7GM
Flegel	+2	-3	-3	Eigentreffer bei Patzer	D	8GM
Streitaxt (2h)	+3	-3	-2		D	8GM
Streithammer (2h)	+3	-3	-2		D	8GM
Morgenstern	+3	-4	-4	Eigentreffer bei Patzer	K	16GM
Schlachtbeil (2h)	+4	-6	-4	für Zwerge zu groß	G	20GM
Speer*	+1	+0	+0	Angriff +1 gegen Reiter	D	1GM
Pike (2h)*	+1	-1	-1	Angriff +1 gegen Reiter	D	3GM
Hellebarde (2h)*	+2	-2	-2	Angriff +1 gegen Reiter	K	4GM
Lanze*	+1/+4	+0	0	im Trab / im Galopp	K	2GM
Fernkampf	WB	INI	GA	Besonderes	H	Preis
Wurfmesser	+0	+2	+0	Schießen -1/5m; =Messer	D	2GM
Schleuder	+0	+1	+0		D	1SM
Wurfspeer*	+1	+0	+0	Schießen -1/5m; =Speer	D	1GM
Wurfaxt	+2	-1	+0	Schießen -1/5m	D	3GM
Kurzbogen (2h)	+1	+1	+0		D	6GM
Langbogen (2h)	+2	+1	+0	für Zwerge zu groß	K	10GM
Leichte Armbrust (2h)	+2	-2	-1		D	8GM
Elfenbogen (2h)	+3	+1	+0	für Zwerge zu groß	E	75GM
Schwere Armbrust (2h)	+3	-4	-2		K	15GM

### Optionen

**Zwergenaxt:** Äxte aus Zwergenschmieden erhalten zusätzlich GA-1 und kosten 50GM + 2x Originalpreis. Solche Äxte werden für gewöhnlich nur für Zwerge hergestellt.

**Elfenklinge:** Klingen für Einhandschwerter und -messer aus Elfenproduktion erhalten zusätzlich INI+1 und kosten 40GM + 2x Originalpreis. Solche Klingen werden für gewöhnlich nur für Elfen hergestellt.

**Eisenholz/Steinholz:** Dieses sehr harte Holz verhindert, dass Waffen bei einem Patzer zerbrechen. Waffen aus dem seltenen Holz kosten 30GM + 2x Originalpreis.

## TALENTE A-R

### TALENTE A-G

Talent	Effekt
Abklingen	Abklingzeit aller Zauber -1 Runde
Abklingendens Blut	Abklingzeit -1 Runde/1LK
Aderschlitzer	GA-5, falls Angriff mit Klingewaffe <= Rang
Adlergestalt (24h)	Verwandlung in Adler/Vogel
Akrobat	+2 Bonus auf athletische Proben
Alchemie	+1 Bonus auf Trankherstellung und -identifikation
Arkane Explosion (24h)	Schaden PW: Rang x10; Durchmesser Stufe/2m
Ausweichen (Kampf)	Nahkampfangriff ignorieren
Bändiger	Mit GEI+AU Wesenheiten kontrollieren
Bärgestalt (24h)	Verwandlung in Bär/großes Tier
Beschwörer	+2 Bonus auf Dämonen beschwören & kontrollieren
Beute Schätzen	+3 Bonus auf Werte schätzen und Magie erspüren
Bildung	+2 Bonus auf Allgemeinwissen/Rätsel lösen
Blitzmacher	+1 Bonus auf Blitzzauber
Blocker	Abwehr +2 bei voller Schildabwehr; Abwehrpatzer wiederholen (Kampf); Zurückdrängen verhindern
Blutige Heilung (Kampf)	Heilung PW: Stufe; Erfolg +LK 2xErgebnis; Bei Misserfolg nicht abwehrbarer Schaden
Blutschild	Abwehr +2 für W20 Runden/2LK
Brutaler Hieb (Kampf)	Schlagen +KÖR
Charmant	+2 Bonus auf soziale Interaktion
Dämonen zerschmettern (24h)	Nicht abwehrbarer Nahkampfangriff gegen Dämonen
Dämonenbrut	+1 Dämonen zusätzlich beschwören
Dämonenzauber	Einem Dämon einen Zauber beibringen
Diebeskunst	+2 Bonus auf Fallen entdecken, entschärfen,
Taschendiebstahl, Schloß knacken und Glücksspiel	
Diener der Dunkelheit	Angriff +1 gegen Diener des Lichts; Abwehr +1 gegen Lichtzauber
Diener des Lichts	Abwehr +1 gegen Diener der Dunkelheit; Abwehr +1 gegen Schattenzauber
Einbetten	+1 Bonus auf Herstellung mag. Gegenstände, Tränke, Schriftrollen
Einstecker	+3LK; +1 Bonus gegen Gifte und Krankheiten
Elementare bündeln	+1 Elementar zusätzlich beschwören
Elementare trotzen (24h)	Elementarschaden für Rang x3 Runden ignorieren
Explosionskontrolle (Kampf)	Eine Person aus Flächenzaubereffekt ausnehmen
Feuermagier	+1 Bonus auf Feuerzauber
Fieser Schuss (Kampf)	Schießen +AGI
Flink	Laufen +1m
Friedvoller Hieb (24h)	lähmender, waffenloser Angriff
Frontheiler (24h)	Abklingzeit eines Heilzaubers ignorieren
Fürsorger	+1 Bonus auf Heil- und Schutzzauber
Genesung (einmalig)	+1 KÖR, falls wiederbelebt

### TALENTE G-R

Talent	Effekt
Gerüstet	Klassenfremde Rüstung tragen
Gezieltes Gift	Giftwirkung bei Angriffen verstärken
Gückspilz (24h)	Patzer ignorieren und Wurf wiederholen
Handwerk	+3 Bonus auf ein spezielles Handwerk
Heimlichkeit	+2 Bonus auf Schleichen, Verstecken, Taschendiebstahl
Heldegliück (24h)	Würfelnwurf wiederholen
Herausforderer der Elemente (24h)	Abklingzeit von Elementarzaubern ignorieren
Herr der Elemente	+1 Bonus auf Elementarschadenszauber
Hinterhältiger Angriff (Kampf)	Schlagen +GE xRang, falls Angriff hinterrücks mit Dolch
Homunkulus	+2 Bonus auf VE und/oder AU durch Hilfswesen
Ich muss weg!	Alle Nahkampfangriffe durch Flucht eine Runde ignorieren
In Deckung	Abwehr +2 bei voller Abwehr
Instrument	+3 Bonus auf ein spezielles Instrument
Jäger	+2 Bonus auf Wildnisproben; eine Mahlzeit finden
Kämpfer	Schlagen +1
Kann ich mal vorbei? (24h)	Wahrnehmung -Stufe für Rang Runden durch Ablenkung
Kletterass	+2 Bonus auf Klettern; +1m Klettern; Klettern auch kopfüber
Knechtschaft	+1 Auftrag an Wesenheit; +1h Existenzdauer der Wesenheit
Kraft der Bestie	+2 Bonus auf alle Kampfwerte in Tiergestalt
Kreiszeichner	+1 Bonus auf Beschwören; schneller Kreise zeichnen
Langfinger (24h)	Taschendiebstahl +AGI
Macht des Blutes (24h)	Für beliebige Probe PW +Attribut /2LK
Mächtige Beschwörung	+GEI verteilen auf Kampfwerte von Dämonen
Mächtige Erweckung	+GEI/2 verteilen auf Kampfwerte von Untoten
Mächtige Herbeirufung	+GEI verteilen auf Kampfwerte von Elementaren
Magieresistent	Abwehr +2 gegen Zauber, nicht gegen Elementarschaden
Manipulator	+1 Bonus auf geistesbeeinflussende Zauber [!]
Meister aller Klassen	ein beliebiges Attribut +1
Meister seiner Klasse	ein Klassenattribut +1
Meucheln	GA-5 bei Talent hinterhältigem Angriff
Nekromantie	+2 Bonus auf Untote erwecken, kontrollieren und bannen
Panzerung zerschmettern	PA-1 bei zufälligem nichtmagischem Rüstungsteil
Parade	Abwehr +1 gegen Nahkampfangriffe
Perfektion	Schlagen +1, GA-1 für Talent Waffenkenner
Präziser Schuss (24h)	Nicht abwehrbarer Fernangriff
Prügler	GA-5 bei Immersieg-Angriff mit Wucht Waffen
Raserei	Schlagen +2, Abwehr -1
Reiten	Schlagen +1 im Reiterkampf, +2 Bonus auf Reitenproben
Ritual der Narben	Abwehr +2, -1LK, -1 Malus auf soziale Interaktion
Rundumschlag	Schlagen -1, Abwehr -2 pro Gegner, mit 2h-Waffe/waffenlos
Runenkunde	+1 Bonus auf Schriftrollenherstellung und -identifikation
Rüstträger	+0,5m Laufen-Malus durch Rüstung
Rüstzauberer	+2 PA-Malus auf Zaubern/Zielzaubern

## TALENTE S-Z

### TALENTE S-Z

Talent	Effekt
Salve (Kampf)	+1 Fernkampfangriff
Sattelschütze	beritten Schießen, +5 Malus
Scharfschütze	GA-1 bei Fernkampfangriff
Schlachtruf (Kampf)	+1 Bonus auf Angriffe für W20/2 Runden für 3 Kameraden
Schlitzohr	+3 Bonus auf Feilschen, Handeln, Bluffen, Lügen
Schlossknacker	+2 Bonus auf Schlösser Knacken; 2. Versuch möglich
Schmerzhafter Wechsel (Kampf)	Aktionsfreier Zauberwechsel, W20/2 Schaden
Schnelle Reflexe	Initiative +2; aktionsfrei Waffe ziehen, wechseln, aufheben
Schutz vor Elementen (24h)	Abwehr +5 gegen abwehrbarem Elementarschaden; Umwelteinflüsse senken, auch für 2 Kameraden
Schütze	Schießen +1, Zielzauber +1
Schwimmen	+3 Bonus auf Schwimmen
Sehenschneider (Kampf)	Abwehr/2, Angriff verursacht Schaden/2 und -0,5m Laufen
Sensenspötter	1 Runde handeln, obwohl schon tot aber nicht bewusstlos
Spruchmeister (24h)	Abklingzeit eines speziellen Zaubers ignorieren
Stabbindung	Zielzauber +1, Stab als Zauberstab verwenden
Standhaft	Bewusstlos erst ab -Rang x3 LK
Teufelchen	Kampfunterstützung durch Teufelchen
Tiergestalt (24h)	Verwandlung in normal großes Tier
Tiermeister	+3 Bonus auf Tierumgang; aggressive Tiere beruhigen (24h)
Tod entrinnen	+1LK pro Runde bis 1LK, falls bewusstlos und nicht tot
Todeskraft	+2LK falls Wesen in 2+Rang Metern stirbt
Totenrufer (24h)	Abklingzeit eines Untoten-Erwecken-Zaubers ignorieren
Umdenken (einmalig)	Zauber verlernen und neue erlernen
Unersättliches Beschwören (24h)	Abklingzeit von Dämonen beschwören ignorieren
Untote Horden	+3 Untote erwecken und kontrollieren
Untote zerschmettern (24h)	Nicht abwehrbarer Nahkampfangriff gegen Untote
Verdrücken	Rennen +1m; Befreien aus Fesseln mit AGI+BE
Vergeltung (Kampf)	Schlagen + Rang Diener des Lichts/Dunkelheit x4
Verheerer	GA-1 bei Schadenszauber
Verletzen	GA-1 bei Nahkampfangriff
Vernichtender Schlag (24h)	Nicht abwehrbarer Nahkampfangriff
Vertrautenband	+3 verteilen auf Eigenschaften eines Vertrauten; Stufenanstieg bei Vertrautem
Vertrauter	ein Vertrauter mit VE+1, Bonus +1 auf speziellen Kampfwert
Waffenkenner	Schlagen +1, GA-1 für eine spezielle Waffe
Waffenloser Meister	WB+1, GA-1; Initiative +1, Abwehr +1 falls nur Stoffrüstung
Wahrnehmung	+2 Bonus auf Wahrnehmungsproben (Suchen, Bemerkern...)
Wechsler	+2 Bonus auf Zauber wechseln
Wissensgebiet	+3 Bonus auf spezielles Wissensgebiet
Zauber auslösen	Zauber einer speziellen Klasse von Schriftrollen auslösen
Zauber Macht (Kampf)	Zaubern/Zielzauber +GEI für 1 Runde, falls Schadenszauber
Zauberqual	Zaubern/Zielzauber +2 für 1 Runde/1LK

### TALENTE Z

Talent	Effekt
Zauberoutine	ein spezieller Zauber zusätzlich aktiv
Zauberwaffe	wie Talent Stabbindung, aber für spezielle Nahkampfwaffe
Zehrender Spurt	Laufen +2m für W20/2 Runden /1LK
Zwei Waffen	+2 Malus auf Schlagen und Abwehr mit zwei Waffen

### HERSTELLUNG VON MAGISCHEN GEGENSTÄNDEN

<b>Grundpreis</b>	125GM + Handelspreis des Gegenstands		
<b>Freie Aktionen</b>			
1x im Kampf aufstehen	250GM		
1x im Kampf Waffe ziehen	500GM		
W20 Runden konzentrieren	750GM		
1x im Kampf Zauber wechseln	1.000GM		
<b>Boni</b>	<b>+1</b>	<b>+2</b>	<b>+3</b>
Einzelne Probe	125GM	250GM	500GM
Waffenbonus	(WB + mag. Bonus) x 250GM		
Rüstungsbonus	(PA + mag. Bonus) x 500GM		
Kampfwert	250GM	500GM	750GM
Eigenschaft	500GM	1.000GM	1.500GM
Attribut	1.000GM	2.000GM	4.000GM
<b>Talente</b>			
Pro Rang	Talent-Zugangsstufe x (125GM + 50 x Anzahl unterschiedlicher Talente)		
<b>Zauber</b>			
Zauberstab	Preis des Zaubers* x2 GM		
Zauberladung	Preis des Zaubers* /5 GM		
Zauber	Preis des Zaubers* x 3 GM		
<b>Abklingzeiten verkürzen, pro -1 Runde</b>			
Einzelner Zauber im Gegenstand	250GM		
Einzelner Zauber des Trägers	125GM		
Alle Zauber des Trägers	2.500GM		
<b>Abklingzeit eines Zaubers im Gegenstand ignorieren</b>			
1x täglich	Preis des Zaubers* x 3 GM		
2x täglich	Preis des Zaubers* x 5 GM		
3x täglich	Preis des Zaubers* x 12 GM		
permanent	Preis des Zaubers* x 25 GM und 1 Punkt GEI		
* Preis des Zaubers mindestens 125GM			



## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Gegenstand	Preis*	Effekte
Abklingring	5.250	Abklingzeit aller Zauber des Trägers verkürzt um 1 Runden
Armreif des Bogners	1.250	Schiessen +2
Fäustlinge der Verstümmelung	3.000	Brutaler Hieb +I, Verletzen +I
Gürtel der Trollstärke	3.250	Stärke +3
Elfenstiefel	750	Laufen +1
Elfischer Sattel	500	Reiten +I
Elfischer Tarnumhang	1.750	Verbergen +3, Heimlichkeit +III
Feuerballzepter	7.500	Zauber: Feuerball eingebettet, Abklingzeit 2x täglich ignorieren
Fliegender Teppich	38.250**	Zauber: Fliegen und Spurt eingebettet, Abklingzeit permanent ignorieren
Geisterbote	500	Zauber: Botschaft mit 1 Ladung
Karten des Schummlers	13.000	Zauber: Zeitstop eingebettet
Kette der Regeneration	7.250**	Regeneration +1LK pro Kampfrunde
Kriegshorn	2.750	Kriegsruf +I
Kristallkugel	1.500	Zauber: Spionage eingebettet
Mantel der Augen	1.000	Wahrnehmung +III
Schlafstaub	250	Zauber: Einschlafen mit 1 Ladung
Schutzring +1	750	Abwehr +1
Schutzring +2	1.250	Abwehr +2
Schutzring +3	1.750	Abwehr +3
Schwebenamulett	1.500	Zauber: Schweben eingebettet
Smaragd-Schlüssel	1.500	Zauber: Öffnen eingebettet
Spruchspeicherring	5.000	Zauber: Wechselzauber eingebettet
Unsichtbarkeitsring	7.000	Zauber: Unsichtbarkeit eingebettet
Wechselring	1.500	Wechsler +V
Zauberköcher	500	WB +1 für Pfeile

### PREISE

\* Alle Preise in GM

\*\* geschätzter Preis, Gegenstand kann nicht regelkonform nachgebaut werden

Die Preise sind Handelspreise. Die Herstellkosten für einen Gegenstand betragen die Hälfte des genannten Preises. Die Preise für Wunsch- oder Maßenfertigungen können ein Vielfaches des Handelspreises betragen.

Die Preise wurde mit Hilfe der SLAYER'S PIT (<https://www.f-space.de/ds4>) berechnet und auf volle 250 GM gerundet.

### MAGISCHE WAFFEN

Waffe	Preis*	Effekte
Aderschlitze	7.250	Dolch +2, Aderschlitze +III
Feindfeger	9.750	Bihänder +2, Rundumschlag +II
Grausame Axt	4.250	Axt +1, Verletzen +III
Immertreff	1.075	Langbogen +2, Fieser Schuss +II, Scharfschütze +II
Königsblut	1.725	Dolch +3, Zauber: Schattenklinge eingebettet, Zauber: Unsichtbarkeit eingebettet, Abklingzeit 1x täglich ignorieren
Orkspalter	4.250	Zwergenaxt +1, Brutaler Hieb +II
Skrupelloser Bogen	2.000	Kurzbogen +1, Zauber: Kleiner Terror eingebettet
Stab des Magus	2.750	Kampfstab +1, Zielzauber +3
Stahlflamme	2.750	Langschwert +1, Zauber: Flammenklinge eingebettet
Zornhammer	3.250	Streithammer +3

### MAGISCHE RÜSTUNGEN

Rüstung	Preis*	Effekte
Bärenpanzer	8.750	Plattenpanzer +2, Stärke +1, Raserei +I
Blutrüstung	5.250	Plattenpanzer +1, Verletzen +I
Fellmantel des Heilers	1.250	Lederpanzer, Heilzauber +2
Gewänder des Adlers	4.250	Lederpanzer +1, GEI +1
Kluft des Jägers	1.500	Lederpanzer, Bewegung +1, Jäger +I
Kundschafterpanzer	1.250	Kettenpanzer, Bewegung +1
Robe des Denkers	3.250	Robe +2, Verstand +1
Robe des Heilers	750	Robe +3, GEI +1
Runenbestickte Feuerrobe	4.500	Robe +3, Feuermagier +V
Rüstung des Kriegers	7.250	Plattenpanzer +2, KÖR +1
Rüstung des Löwen	6.000**	Plattenpanzer +2, Laufen +1,5
Rüstung des Schützen	4.750	Kettenpanzer +1, Schiessen +3
Rüstung des Spähers	5.250	Kettenpanzer +1, AGI +1
Söldnertreu	3.750	Kettenpanzer +1, Schlagen +1
Sturmrobe	1.750	Robe +1, Blitzzauber +1
Wehrpanzer	7.250	Plattenpanzer +3, Abwehr +2
Wildhüterharnisch	4.750	Lederpanzer +1, Zauber: Tierbeherrschung eingebettet
Wolfsmantel	1.000	Lederpanzer, Bemerken +3

### SELCORS ROBE

Herzmeister-Set	Setboni (kumulativ)	Set-Wert*
Selcors Robe	Robe +3	3.250
Selcors Kette	2 Teile: Abklingen +I	4.250
Selcors Ring	3 Teile: Abklingen +I	5.250
Selcors Stirnreif	4 Teile: Zaubern +1	5.750
Selcors Zauberstab	5 Teile: Zielzauber +1	6.250

# FÜR SPIELER

## AKTIONEN

Abwartehandlung  
 Aufstehen im Nahkampf  
 Aufstehen und Waffe aufheben/ziehen  
 Bewusstlosen wecken (KÖR+HÄ)  
 Heilkraut einnehmen  
 Konzentrieren (bei einigen Zaubern)  
 Rennen (=Laufen x2)  
 Schießen  
 Schlagen  
 Schloss knacken  
 Sturmangriff (=Rennen & Schlagen)  
 Trank trinken  
 Tür eintreten/öffnen/schließen  
 Waffe aufheben/wechseln/ziehen  
 Zaubern  
 Zaubern wechseln (GEI+VE)  
 Zielen  
 Zielzauber

## PATZER

Abwehr Sturz zu Boden\*  
 Schlagen Waffen fallen gelassen\*  
 Schießen Waffen fallen gelassen\*  
 Zaubern Zaubern wird inaktiv  
 Zielzauber Zaubern wird inaktiv  
 \* nichtmagische Holz Waffen oder  
 -schilder zerbrechen

## LEBENSKRAFT & HEILUNG

Tod LK < -KÖR  
 Bewusstlos LK <= 0  
 Aufwachen nach W20h, 1LK  
 Aufwecken (KÖR+HA), 1LK  
 Verschnaufen LK +1/Minute  
 Heilung LK +W20/2 pro 24h  
 Bettruhe LK +1 pro 4h  
 Wiederbelebung KÖR -1, permanent

## MODIFIKATIONEN

Abwarten Initiative +2/Rd (max. +10)  
 Überraschen Initiative +10  
 am Boden liegend Angriff -2, Abwehr -2  
 Angriff von oben/seitlich Angriff +1  
 Angriff von hinten Angriff +2  
 großer Gegner Angriff +2/Kategorie  
 kleiner Gegner Angriff -2/Kategorie  
 Zwei Waffen 2 Angriffe, Schlagen -10, Abwehr -10  
 Mehrere Gegner schlagen Schlagen aufteilen, Abwehr -2/Gegner  
 Wehrloser Gegner Schaden x2, Abwehr ohne PA  
 Zielen Schießen/Zielzauber +2/Rd (max. +10)  
 Entfernung Schießen/Zielzauber -1/10m  
 Hindernisse Schießen/Zielzauber -1/Hindernis  
 Schießen ins Getümmel Schießen/Zielzauber +1/Gegner (max. +20)  
 Schießen im Nahkampf Schießen/Zielzauber -2  
 Schlagen im Trab Angriff +KÖR/2, falls Talent Reiten I+  
 Schlagen im Galopp Angriff +KÖR, falls Talent Reiten I+  
 Schießen im Trab Schießen/Zielzauber -5, falls Talent Reiten I+  
 Schießen im Galopp Schießen/Zielzauber -10, falls Talent Reiten I+  
 Gefesselt Zaubern/Zielzauber x0,5  
 Geknebelt Zaubern/Zielzauber x0,5  
 Klassenfremde Rüstung Zaubern/Zielzauber -PA x4, AGI -PA

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Magie erspüren (Zauberwirker) GEI+AU  
 Magie analysieren (Zauberwirker) GEI+VE  
 Trank bestimmen (alle Klassen) durch Nippen, Pech bei Gift  
 Mag. Boni durch Gegenstände max. +5 auf einen Wert  
 Zaubern auslösen (alle Klassen) dauert eine Aktion,  
 Probe auf Zaubern/Zielzauber oder 10\*,  
 Grundwert VE oder 4\* bei Effekt

\* höheren Wert benutzen

## STUFENAUFSTIEG

Jede Stufe erhält ein Charakter 1 neues Talent/Rang und 2 Lernpunkte (LP). Für die LP kann er Eigenschaften, Lebenskraft, Sprachen oder Talente kaufen. Zauberwirker erhalten neue Zaubern in Höhe der neuen Stufe, wenn Sie passende Schriftrolle haben.

### LP-KOSTEN

Klasse	ST	HÄ	GE	BE	VE	AU	LK	TP	Spr./Schrift
Krieger	2	2	3	3	3	3	1	3	1
Späher	3	3	2	2	3	3	1	3	1
Zauberwirker	3	3	3	3	2	2	1	3	1

## SLAYERPUNKTE

Ein Charakter erhält 1 SP pro Kampf-runde, wenn er Schaden austeilt oder heilt. Ein Charakter kann max. 3 SP haben. SP gehen am Ende des Kampfs oder bei Bewusstlosigkeit verloren. Boni wirken bis zur nächsten Kampf-runde.

SP	Freie Aktion / Bonus
1	2 Schadenspunkte ignorieren
1	Abklingzeit -1 Runde
1	Abwehr +3
1	Gegnerabwehr -1
1	Im Nahkampf aufstehen
1	Laufen +1m
1	Waffe aufheben/wechseln/ziehen
2	1x Ausweichen
2	6 Schadenspunkte ignorieren
2	Abklingzeit -3 Runden
2	Abwehr +8
2	Angriffsprobe +2
2	Gegnerabwehr -2
2	Laufen +2m
2	Misslungenen Angriff wiederholen
2	Zaubern wechseln (Probe)
3	2. Angriff in einer Runde
3	9 Schadenspunkte ignorieren
3	Abklingzeit -10 Runden
3	Abwehr +12
3	Gegner bei Schaden zu Fall bringen (max. 2+GK größer)
3	Gegnerabwehr -4
3	Laufen +3m

## KULTURTALENTE (ALTERNATIV)

Kulturtalente werden zwischen Kampf- und Nicht-Kampf-Talenten unterschieden. Kulturtalente können mit Kulturpunkten (KP) bis Rang III gesteigert werden. Kampftalente kosten 2KP pro Rang, andere Talente 1KP pro Rang. Bei Charaktererschaffung erhält der Charakter 2KP. Auf den Stufen 3, 5, 7 und 9 erhält der Charakter jeweils 1 KP.

# FÜR SPIELER

TRÄNKE		
Trank	Preis	Wirkung
Abklingtrank	50GM	Halbiert Abklingzeit aller Zauber (1 Kampf)
Allheilungstrank	1000GM	Wirkt Allheilung ohne Probe
Allsichtstrank	200GM	Magie, Unsichtb., Verborg. sehen (W20 Minuten)
Alterungstrank	500GM	W20 Jahre älter (permanent)
Atmefreitrank	200GM	atmen nicht nötig (KÖR Stunden)
Berserkertrank	100GM	Heilt W20LK (3 Runden), danach Explosion
Fliegenstrank	200GM	Wirkt Fliegen (PW20; kein Patzer)
Giftbantrank	200GM	Wirkt Giftbann ohne Probe
Glückstrank	200GM	Patzer ignorieren (W20 Stunden)
Heiltrank	10GM	Heilt W20LK
Heiltrank, groß	25GM	Heilt 2W20LK
Heiltrank, andauernd	20GM	Heilt 1LK (2W20 Runden)
Kampftrank	25GM	Schlagen und Abwehr +1 (1 Kampf)
Klettertrank	50GM	Klettern wie Spinne (W20 Runden)
Konzentrationstrank	200GM	GEI x2 (GEI Runden)
Schnelligkeitstrank	200GM	Laufen x2 (W20 Runden)
Schutztrank	50GM	Abwehr +2 (W20 Runden)
Schutztrank, groß	100GM	Abwehr +3 (W20 Runden)
Schwebetrank	25GM	Wirkt Schweben (PW20; kein Patzer)
Stärketrank	150GM	ST x2 (ST Runden)
Talenttrank	100GM	ein vorhandenes Talent +I (W20 Runden)
Teleporttrank	1000GM	Wirkt Teleport ohne Probe
Trank der Gasgestalt	500GM	Wirkt Gasgestalt (PW20; kein Patzer)
Trank der Lebenskraft	500GM	+W20LK (W20 Stunden)
Trank der Zwergensicht	15GM	Dunkelsicht (W20 Stunden)
Unsichtbarkeitstrank	500GM	Wirkt Unsichtbarkeit (PW20; kein Patzer)
Unverwundbarkeitstrank	1000GM	Abwehr +20 gegen alle Schäden (W20 Runden)
Vergrößerungstrank	1000GM	Größe, KÖR, ST und HÄ x2 (W20/2 Minuten)
Verjüngungstrank	5000GM	W20 Jahre jünger (permanent)
Verkleinerungstrank	100GM	Größe/10, KÖR, ST und HÄ/2 (W20 Minuten)
Wachsamtkeitralk	15GM	Wahrnehmung +5 (W20 Stunden)
Waffenweih	25GM	Magische Waffe (1 Kampf)
Wasserwandeltrank	100GM	Wirkt Wasserwandel (PW20; kein Patzer)
Zaubertrank	25GM	Zaubern und Zielzaubern +1 (1 Kampf)
Zauberwechseltrank	10GM	Wechseln von Zaubern +10 (1 Kampf)
Zieltrank	25GM	Schießen und Zielzauber +1 (1 Kampf)

PANZER	PA	INI	Laufen	H	Preis
Robe	+0	+0	+0m	D	1GM
Robe (Aura +1)	+0	+0	+0m	K	8GM
Lederpanzer	+1	+0	+0m	D	4GM
Kettenpanzer	+2	+0	-0,5m	K	10GM
Plattenpanzer	+3	+0	-1m	K	50GM

HELME/SCHIENEN	PA	INI	Laufen	H	Preis
Metallhelm	+1	-1	+0m	D	6GM
Lederschiene	+1	+0	+0m	D	4GM
Plattenarmschiene	+1	+0	-0,5m	K	7GM
Plattenbeinschiene	+1	+0	-0,5m	K	8GM

WAFFEN (ALTERNATIVE LISTE)						
Nahkampf	WB	INI	GA	Besonderes	H	Preis
Waffenlos	+0	+0	+5		-	-
Schlagring	+1	+0	+0	waffenlos	K	1GM
Messer / Dolch	+0	+2	+0	=Wurfmesser	D	2GM
Kurzschwert	+1	+1	+0		D	6GM
Breitschwert	+1	-1	-1		D	8GM
Langschwert	+2	+0	+0		D	7GM
Bihänder (2h)	+3	-1	-1	für Zwerge zu groß	D	10GM
Keule*	+1	+0	-1		D	2SM
Kampfstab (2h)*	+1	+0	+0	Zielzauber +1	D	1SM
Axt / Hammer	+1	-1	-1		D	6GM
Schwere Axt / Hammer	+2	-2	-1		D	7GM
Streitkolben	+2	-2	-1		D	7GM
Flegel	+2	-3	-3	Eigentreffer bei Patzer	D	8GM
Streitaxt (2h)	+3	-3	-2		D	8GM
Streithammer (2h)	+3	-3	-2		D	8GM
Morgenstern	+3	-4	-4	Eigentreffer bei Patzer	K	16GM
Schlachtbeil (2h)	+4	-6	-4	für Zwerge zu groß	G	20GM
Speer*	+1	+0	+0	Angriff +1 gegen Reiter	D	1GM
Pike (2h)*	+1	-1	-1	Angriff +1 gegen Reiter	D	3GM
Hellebarde (2h)*	+2	-2	-2	Angriff +1 gegen Reiter	K	4GM
Lanze*	+1/+4	+0	0	im Trab / im Galopp	K	2GM
Fernkampf	WB	INI	GA	Besonderes	H	Preis
Wurfmesser	+0	+2	+0	Schießen -1/5m; =Messer	D	2GM
Schleuder	+0	+1	+0		D	1SM
Wurfspeer*	+1	+0	+0	Schießen -1/5m; =Speer	D	1GM
Wurfaxt	+2	-1	+0	Schießen -1/5m	D	3GM
Kurzbogen (2h)	+1	+1	+0		D	6GM
Langbogen (2h)	+2	+1	+0	für Zwerge zu groß	K	10GM
Leichte Armbrust (2h)	+2	-2	-1		D	8GM
Elfenbogen (2h)	+3	+1	+0	für Zwerge zu groß	E	75GM
Schwere Armbrust (2h)	+3	-4	-2		K	15GM

\* zerbricht bei Schlagen-/Schießen-Patzer

**Zwergenaxt:** GA-1; 50GM + 2x Originalpreis.

**Elfenklinge:** Einhandschwerter und -messer; INI+1; 40GM + 2x Originalpreis.

**Eisenholz/Steinholz:** Zerbricht nicht bei Patzer; 30GM + 2x Originalpreis.

SCHILDE	PA	INI	Laufen	H	Preis
Holzschild*	+1	+0	+0m	D	1GM
Metallschild	+1	+0	-0,5m	D	8GM
Turmschild	+2	+0	-1m	K	15GM

\* zerbricht bei Abwehr-Patzer