

## Stärke

Attributswert	Treffer	Schaden	Traglast	Stemmen	Türen öffnen	Stangen verbiegen	Bemerkung
1	-5	-4	1	3	1 in 20	0%	---
2	-3	-2	1	-5	1 in 20	0%	---
3	-3	-3	5	10	2 in 20	0%	Untester Charakterwert
4-5	-2	-2	10	25	3 in 20	0%	Hier oder niedriger darf der SC nur ein Magier sein
6-7	-1	-1	20	55	4 in 20	0%	Mindeststärke für einen Gnom, Halbork oder Halbling
8	-1	-1	35	90	5 in 20	1%	Mindeststärke für einen Zwerg
9	0	0	35	90	5 in 20	1%	Mindeststärke für einen Kämpfer
10-11	0	0	40	115	6 in 20	2%	---
12	0	0	45	140	7 in 20	4%	Mindeststärke für einen Paladin oder Assansinen
13	+1	+1	45	140	7 in 20	4%	Mindeststärke für einen Waldläufer
14-15	+1	+1	55	170	8 in 20	7%	Höchststärke für einen Gnom und weiblichen Halbling
16	+2	+2	70	195	9 in 20	10%	Höchststärke für eine Elfe
17	+2	+2	85	220	10 in 20	13%	Höchstwert für weibliche Halbfelfen, Zwerginnen und männliche Halbblinge
18	+3	+3	110	225	11 in 20	16%	Höchstwert für nicht-Kämpfer-Charaktere
18/01-50	+3	+4	135	280	12 in 20	20%	höchstmögliche Stärke für einen weiblichen Menschen oder männlichen Gnom
18/51-75	+3	+4	160	305	13 in 20	25%	höchstmögliche Stärke für einen männlichen Elfen oder weiblichen Halbork
18/76-90	+3	+5	185	330	14 in 20	30%	höchstmögliche Stärke für einen männlichen Halbfelfen
18/91-99	+3	+5	235	380	15(3) in 20	35%	höchstmögliche Stärke für einen männlichen Zwerg oder Halbork
18/00	+3	+6	335	480	16(6) in 20	40%	menschliche Höchststärke
19	+3	+7	485	640	17(8) in 20	50%	Hügelriese
20	+3	+8	535	700	17(10) in 20	60%	Steinriese

21	+4	+9	635	810	17(12) in 20	70%	Frostriese
22	+4	+10	785	970	18(14) in 20	80%	Feuerriese
23	+5	+11	935	1130	18(16) in 20	90%	Wolkenriese
24	+6	+12	1235	1440	19(17) in 20	95%	Steinriese
25	+7	+14	1353	1750	19(18) in 20	99%	Titan

Wird beim Auswürfeln eine unmodifizierte 18 gewürfelt und ist der SC ein Kämpfer, so darf mit dem Prozentwürfel auf außergewöhnliche Stärke geworfen werden. Wird der Wert erst durch Modifikationen auf 18 gebracht, so darf nicht auf außergewöhnliche Stärke gewürfelt werden.

*Traglast* steht für die maximale Traglast ohne Abzüge zu erleiden.

*Stemmen* bezeichnet das Gewicht, das ein SC über den Kopf heben kann.

*Türen öffnen* – die Zahl in Klammern gibt die Wahrscheinlichkeit an, magisch gesicherte Türen aufzusprengen.

## Intelligenz

Attributswert	Anzahl der Fremdsprachen	Bonuszauber pro Grad	Bemerkungen
1	0	---	Verständigung nur per Laute und Zeichen
2	1	---	Die Fremdsprache wird nur brockenweise verstanden aber nicht gesprochen
3	1	---	wie vor
4	1	---	Mindestwert für einen Halbelfen
5	1	---	Hier oder niedriger darf der SC nur Kämpfer sein
6	1	---	Mindestwert für einen Halbling (Hin) oder Zwerg
7	1	---	Mindestwert für einen Gnom
8	1	---	Mindestwert für einen Elf
9	2	---	Mindestwert für einen Paladin oder Magier
10	2	---	---
11	2	---	Mindestwert für einen Assasinen
12	3	---	---
13	3	---	Mindestwert für einen Waldläufer
14	4	---	---
15	4	---	---
16	5	1	---
17	6	2	Höchstwert für einen Halbork
18	7	3	Allgemeiner Höchstwert (Genie)
19	9	3	Immun gegen Illusionen des 1. Grades
20	11	4	Immun gegen Illusionen des 2. Grades
21	13	4	Immun gegen Illusionen des 3. Grades
22	15	4	Immun gegen Illusionen des 4. Grades
23	17	5	Immun gegen Illusionen des 5. Grades
24	19	5	Immun gegen Illusionen des 6. Grades
25	21	6	Immun gegen Illusionen des 7. Grades

*Bonuszauber* gelten nur für Magier. Sie addieren den Bonus auf jeden Zaubergrad, den sie beherrschen. Kumulativ zu Spezialisierungen.

Die *Anzahl der Fremdsprachen* gibt die Anzahl der Sprachen an, die SC lernen kann. Wenn er einen niedrigen Intelligenzwert hat, wird er sich aber wahrscheinlich dennoch nur bruchstückhaft verständigen können.

## Weisheit

Attributswert	Rettungswurf gegen Zauber	Bonuszauber (für Kleriker)	Immunität gegen....	Bemerkung
1	-6	---	---	---
2	-4	---	---	---
3	-3	---	---	Niedrigster Charakterwert
4-5	-2	---	---	Hier oder niedriger darf der Charakter nur ein Dieb sein
6-8	-1	---	---	---
9	0	---	---	Mindestwert für Kleriker
10-11	0	---	---	---
12	0	---	---	Mindestwert für einen Druiden
13	+1	---	---	Mindestwert für einen Paladin
14	+1	---	---	Höchstwert für einen Halbork
15	+1	---	---	Mindestwert für einen Mönch
16	+2	1	---	---
17	+2	2	---	Höchstwert für einen Halbling
18	+3	3	---	Allgemeiner Höchstwert
19	+3	3	Befehl, Freundschaft, Hypnose, Personen bezaubern	---
20	+3	3	Festhalten, Erschrecken, Schwächen, Vergessen	---
21	+4	4	Furcht	---
22	+4	4	Einflüsterung, Gefühl, Monster bezaubern, Ungeschicklichkeit, -Verwirrung	---
23	+4	4	Auftrag, Chaos, Gefäß, Monster festhalten, Schwachsinn	---
24	+4	5	Geas, Masseneinflüsterung, Zepter der Herrschaft	---
25	+5	6	Antisymphatie, Massenbezauberung, Todeszauber	---

*Bonuszauber* pro Grad betrifft natürlich nur Kleriker  
*Immunität* gegen Zauber und zauberartige Fähigkeiten

## Geschicklichkeit

Attributswert	Initiativbonus	Geschoßtrefferbonus	RK-Bonus	Bemerkung
1	-6	-6	+6	---
2	-4	-4	+4	---
3	-3	-3	+3	Allgemeiner Mindestwert für Charaktere
4-5	-2	-2	+2	Hier oder niedriger darf der SC nur ein Kleriker oder Magier sein
6	-1	-1	+1	---
7	-1	-1	+1	Mindestwert für einen Elf
8	-1	-1	+1	Mindestgeschicklichkeit für einen Halbling
9	0	0	0	Mindestwert für einen Dieb
10-11	0	0	0	---
12	0	0	0	Mindestwert für einen Assansinen
13-14	+1	+1	-1	---
15	+1	+1	-1	Mindestwert für einen Mönch
16	+2	+2	-2	Mindestwert für einen Illusionisten
17	+2	+2	-2	Höchstwert für einen Zwerg oder Halbling
18	+3	+3	-3	Allgemeiner Höchstwert
19-20	+4	+3	-4	---
21-23	+4	+4	-5	---
24-25	+5	+5	-6	---

## Konstitution

Attribut	TP-Bonus	Körperl. Schock	Wiedererwecken	RW gg. Gift	Regeneration	Bemerkung
1	-3	25%	30%	-2	Nein	---
2	-3	30%	35%	-1	Nein	---
3	-3	35%	40%	0	Nein	---
4	-2	40%	45%	0	Nein	---
5	-2	45%	50%	0	Nein	Hier oder niedriger darf der SC nur ein Magier sein
6	-1	50%	55%	0	Nein	Mindestwert für einen Elfen oder Halbelfen
7	-1	55%	60%	0	Nein	Mindestwert für einen Kämpfer
8	-1	60%	65%	0	Nein	Mindestwert für einen Gnom
9	0	65%	70%	0	Nein	Mindestwert für einen Paladin
10	0	70%	75%	0	Nein	Mindestwert für einen Halbling
11	0	75%	80%	0	Nein	Mindestwert für einen Mönch
12	0	80%	85%	0	Nein	Mindestwert für einen Zwerg
13	+1	85%	90%	0	Nein	Mindestwert für einen Halbork
14	+1	88%	92%	0	Nein	Mindestwert für einen Waldläufer
15	+1	90%	94%	0	Nein	---
16	+2	95%	96%	0	Nein	---
17	+2 (+3*)	97%	98%	0	Nein	---
18	+3 (+4*)	99%	100%	0	Nein	---
19	+3 (+5*)	99%	100%	+1	Nein	---
20	+3 (+5*)	99%	100%	+1	1TP/6 Phasen	---
21	+3 (+6*)	99%	100%	+2	1TP/5 Phasen	---
22	+3 (+6*)	99%	100%	+2	1TP/ 4 Phasen	---

23	+3 (+6*)	99%	100%	+3	1TP/3 Phasen	---
24	+3 (+7*)	99%	100%	+3	1TP/2 Phasen	---
25	+3 (+7*)	100%	100%	+4	1TP /1 Phase	---

\* Dieser Bonuswert gilt nur für Krieger und deren Unterklassen

*Körperlicher Schock* - gibt die Widerstandskraft des Körpers gegen extreme Einwirkungen an. Wenn ein Charakter einer *Unformung*, etwa einer *Verwandlung* oder einer *Versteinerung* oder einer *magischen Alterung* unterzogen wird, gilt der genannte Wert als %-Chance, diesen drastischen Eingriff zu überleben. Er gibt auch die Chance an, einer Ohnmacht durch schwere Treffer zu widerstehen. Dieser Wert wird immer herangezogen, wenn die Veränderungen schlagartig eintreten.

*Wiedererwecken* - zeigt die Wahrscheinlichkeit an, einen toten Charakter (mit **entsprechend mächtiger Magie**) ins Leben zurückgerufen. Mißlingt der Wurf, ist der Charakter unwiederuflich tot! Nur ein Akt der Götter könnte so einen Charakter ins Leben zurückrufen. Darüber hinaus könnte ein Charakter nur so oft wiedererweckt werden, wie er Konstitutionspunkte hat. Jede Wiedererweckung verringert den Konstitutionswert um >1< und senkt damit die folgenden Chancen.

## Charisma

Attribut	Höchstzahl der Gefolgsleute	Grundloyalität	Reaktion	Bemerkung
1	0	-8	-7	---
2	0	-7	-6	---
3	1	-6	-5	---
4	1	-5	-4	---
5	2	-4	-3	Hier oder niedriger darf der SC nur ein Assansine sein
6	2	-3	-2	---
7	3	-1	-1	---
8	3	-1	0	Mindestcharisma für einen Elf
9-11	4	0	0	---
12	5	0	0	Höchstwert für einen Halbork (gegenüber Nicht-Halborks)
13	5	0	+1	---
14	6	+1	+2	---
15	7	+3	+3	Mindestwert für einen Druiden
16	8	+4	+5	Höchstwert für einen Zwerg (gegenüber Nicht-Zwerg)
17	10	+6	+6	Mindestwert für einen Paladin
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	---



## Aussehen / Attraktivität

Attribut	Bonus auf Charismawürfe	Betören	Bemerkung
1	-6	0%	Anblick wirkt wie <i>Furcht</i> , nur das keine panische Flucht erfolgen muß
2	-4	0%	Erster Anblick wirkt wie <i>Erschrecken</i>
3	-3	5%	furchtbar entstellt, eitriger Ausschlag mit verfilzten Haaren, Silberblick und fehlenden Zähnen
4	-2	7%	Auf dem Weg zur Unkenntlichkeit
5	-2	9%	Quasimodo
6	-1	10%	Der Dorfschreck
7	-1	15%	Gerade noch ansehbar
8	0	20%	Nicht hübsch, aber auch nicht häßlich
9	0	30%	Gewöhnlich, unauffällig, langweilig
10	0	40%	Guter Durchschnitt
11	0	55%	Hat was, was man nicht auf den ersten Blick erkennt
12	0	70%	Bekommt öfter mal ein Lächeln geschenkt
13	0	75%	Dorfschönheit
14	0	80%	Begehrt und umkämpft vom anderen Geschlecht
15	0	85%	Geht selten allein nach hause und erregt schon Aufsehen
16	+1	90%	Kann sich vor Angeboten nicht retten, Stadtschönheit
17	+2	95%	Schönstes Wesen seiner Art in der Gegend
18	+3	98%	Erster Anblick <u>kann</u> wie <i>Freundschaft</i> wirken
19	+3	99%	Anblick wirkt wie <i>Personen bezaubern</i>
20	+4	100%	Anblick wirkt wie <i>Personen bezaubern</i> (RW -2)
21	+4	100%	Anblick wirkt wie <i>Personen bezaubern</i> (RW -4)
22	+5	100%	Anblick wirkt wie <i>Personen bezaubern</i> (RW -4)
23	+5	100%	Wie vor + Wesen wird automatisch für übernatürlich gehalten
24	+5	100%	Wie vor + Angreifer müssen einen RW gegen Zauber schaffen um zuschlagen zu können
25	+6	100%	Halbgott oder Avatar (etwa von Halea)

**Bonus auf Charisma** kommt zum tragen, wenn ein Charakter seine Fähigkeit in Verhandlungen mit einer Person einsetzen will. Ab einem Attributwert von 20 wirkt diese Fähigkeit auf alle Wesen im Umkreis von 15m. Der Bonus wird auf den Charisma-Wurf oder alle entsprechenden Fertigkeitwürfe addiert.

**Betören des anderen Geschlechtes** gibt die Chance an, beim anderen Geschlecht (der eigenen Rasse) zu landen. Im Gegensatz zur Fertigkeit *Verführen* kann diese Betörung nicht willentlich herbeigeführt werden, oder mal eben in ein, zwei Runden ausgespielt werden. Es soll die Attraktivität des Charakters widerspiegeln.