



4.Edition

Charaktererschaffung

Rasse	GES	STR	ZÄH	WAH	WIL	CHA	Bewegung	Karma	Fähigkeiten
Elf	12	10	8	11	11	11	14 m	Kreis x 4	Nachtsicht
Mensch	10	10	10	10	10	10	12 m	Kreis x 5	Vielseitigkeit
Obsidianer	8	18	13	9	10	9	10 m	Kreis x 3	+3 Wundschwelle +3 Physische Rüstung
Ork	10	13	11	10	8	9	12 m	Kreisx 5	Gahad Nachtsicht
Troll	10	14	12	9	11	10	14 m	Kreis x 3	Wärmesicht
T'Skrang	11	10	11	10	10	11	12 m	Kreis x 4	Schwanzkampf (bei zusätzl. Angriff -2) Schwimmen = normale Bewegungsweite Rud. Kiemen = ZÄH Stufe Min u. Wasser
Windling	11	4	8	11	10	12	6/16 m	Kreis x 6	Astralsicht +2 Körp. Verteidigung Fliegen
Zwerg	9	10	12	11	11	10	10 m	Kreis x 4	Wärmesicht +2 Starker Rücken (Traglast)
25 Attributspunkte zu Verteilen			übrige Punkte werden zu +1 Karma			2 freie Punkte für Wissensfertigkeiten			
8 Talentpunkte zu Verteilen			max. auf Rang 3			1 freier Punkt für Kunstfertigkeit			
8 Fähigkeitspunkte zu Verteilen			max. auf Rang 3			2 freie Punkte für Sprachen			
Anzahl Zauber = Rang in WAH			1 Pkt = 1 Zauber Kreis 1			1 freier Punkt für Lesen/Schreiben			

Wert	Stufe	Verteidigungswert (GES, WAH, CHA)	Traglast (STR)	Bewusstlosigkeitsschwelle (ZÄH)	Todesschwelle (ZÄH)	Wundschwelle (ZÄH)	Erholungsproben (ZÄH)	Mystische Rüstung (WIL)
1	2	2	10	2	4	3	1	0
2	2	2	15	4	6	3	1	0
3	2	3	20	6	8	4	1	0
4	3	3	25	8	11	4	1	0
5	3	4	30	10	13	5	1	1
6	3	4	40	12	15	5	1	1
7	4	5	50	14	18	6	2	1
8	4	5	60	16	20	6	2	1
9	4	6	70	18	22	7	2	1
10	5	6	80	20	25	7	2	2
11	5	7	95	22	27	8	2	2
12	5	7	110	24	29	8	2	2
13	6	8	125	26	32	9	3	2
14	6	8	140	28	34	9	3	2
15	6	9	155	30	36	10	3	3
16	7	9	175	32	39	10	3	3
17	7	10	195	34	41	11	3	3
18	7	10	215	36	43	11	3	3
19	8	11	235	38	46	12	4	3
20	8	11	255	40	48	12	4	4
21	8	12	280	42	50	13	4	4
22	9	12	305	44	53	13	4	4
23	9	13	330	46	55	14	4	4
24	9	13	355	48	57	14	4	4
25	10	14	380	50	60	15	5	5
26	10	14	410	52	62	15	5	5
27	10	15	440	54	64	16	5	5
28	11	16	470	56	67	16	5	5
29	11	16	500	58	69	17	5	5
30	11	16	530	60	71	17	5	6

Modifikator	Attributspunktekosten
-1	+1
-2	+2
1	1
2	2
3	3
4	5
5	7
6	9
7	12
8	15

Stufe	Aktionswürfel
1	W4-2
2	W4-1
3	W4
4	W6
5	W8
6	W10
7	W12
8	2W6
9	W8+W6
10	2W8
11	W10+W8
12	2W10
13	W12+W10
14	2W12
15	W12+2W6
16	W12+W8+W6
17	W12+2W8
18	W12+W10+W8

Unempfindlichkeit je Kreisanstieg

Dieb (5 6)	Kundschafter (5 6)	Schwertmeister (7 8)
Elementarist (3 4)	Luftpirat (7 8)	Steppenreiter (7 8)
Geisterbeschwörer (3 4)	Luftsegler (5 6)	Tiermeister (7 8)
Illusionist (3 4)	Magier (3 4)	Troubadour (5 6)
Krieger (7 8)	Schütze (5 6)	Waffenschmied (5 6)
Disziplin (Bewußtlosigkeits- Todesschwelle)		

Heben = Traglast x 2

max. Bewegungsweite pro Runde (Standardaktion)

Bewegungsweite (Rasse) x 2



4.Edition

Charakterentwicklung

Talentrang	Novize Kreis 1–4	Geselle Kreis 5–8	Hüter Kreis 9–12	Meister Kreis 13–15
1	100	200	300	500
2	200	300	500	800
3	300	500	800	1300
4	500	800	1300	2100
5	800	1300	2100	3400
6	1300	2100	3400	5500
7	2100	3400	5500	8900
8	3400	5500	8900	14400
9	5500	8900	14400	23300
10	8900	14400	23300	37700
11	14400	23300	37700	61000
12	23300	37700	61000	98700
13	37700	61000	98700	159700
14	61000	98700	159700	258400
15	98700	159700	258400	418100

Fertigkeitsrang	Wochen Training	Wochen Übung	Novize	Geselle
1	1	2	200	300
2	2	3	300	500
3	3	5	500	800
4	4	8	800	1300
5	5	13	1300	2100
6	6	21	2100	3400
7	7	34	3400	5500
8	8	55	5500	8900
9	9	89	8900	14400
10	10	–	14400	23300

Attributssteigerung	Legendenpunktekosten
1	800
2	1300
3	2100

Legendenstatus		
Stausebene	Ruhm	Ruf
Novize	16	–
Geselle	11	2
Hüter	9	4
Meister	7	6

Fadenrang	Legendenpunktekosten
1	300
2	500
3	800
4	1.300
5	2.100

Kreis des Zaubers	Lernschwierigkeit
1	6
2	7
3	8
4	9
5	10
6	11
7	12
8	13
9	14
10	15
11	16
12	17
13	18
14	19
15	20

Kreis des Lehrers	Durchschnittliche Kosten (Silberstücke)
2	200
3	300
4	500
5	800
6	1000
7	1500
8	2000
9	2500
10	3500
11	5000
12	7500
13	10000
14	15000
15	20000

Zauber Matrizen		
Matrixart	Todesschwelle	Hält Fäden?
Standard	10	Nein
Erweitert	15	Ja
Gepanzert	25	Ja
Summenmatrix	20	Nein

Legendenpunktekosten für Talente auf Rang 1			
Niedrigster erreichter Kreis	Zweite Disziplin	Dritte Disziplin	Vierte + Disziplin
1	1300	2100	3400
2	800	1300	2100
3	500	800	1300
4	300	500	800
5+	200	300	500

Disziplin-Kreisbereich			
Äquivalenter Kreisbereich	Zweite Disziplin	Dritte Disziplin	Vierte+ Disziplin
1–4	–	–	–
5–8	1–4	–	–
9–12	5–8	1–4	–
13–15	9–15	5–15	1–15