

Die Tabellen

Das Würfelverfahren:

1. Es wird jeweils mit zwei Würfeln gewürfelt. Die höhere Augenzahl wird verwendet um das Würfelergebnis zu ermitteln.
2. Gewisse besondere Eigenschaften, Zauberformeln und Schätze wandeln dieses Verfahren ab. Meistens indem ein bestimmter Wert vom Würfelergebnis addiert oder subtrahiert wird, oder indem mit nur einem Würfel gewürfelt wird.

A. Zaubertabellen

1. Verwandlung

Würfel- ergebnis	Das Ziel wird zum	Tragfähigkeit/ Widerstandskraft ²	Kampf- werte ³	Bewegungs- werte ³	Besondere Bewegung
1	Drachen	Gewaltig (T)	T 4	Fliegen 4	Muss fliegen
2	Löwen	Schwer (H)	H 3	4	Beachtet keine Wege ¹
3	Adler	Mittel (M)	M 2	Fliegen 2	Muss fliegen
4	Vogel	Leicht (L)	-	Fliegen 1	Muss fliegen
5	Eichhörnchen	Leicht (L)	-	2	Beachtet keine Wege ¹
6	Frosch	Leicht (L)	-	3	Beachtet keine Wege ¹

Anmerkungen:

1. Der Spielstein kann sich innerhalb eines Sechsecks von Aktionsfeld zu Aktionsfeld bewegen, ohne den Wegen folgen zu müssen. Der Übergang von einem Sechseck zu einem benachbartem kann allerdings nur über einen Weg erfolgen.
2. Trägt eine Figur Gegenstände bei sich deren Gewicht ihre Tragfähigkeit übersteigt, wenn sie verwandelt ist, muss sie diese sofort auf ihrem Aktionsfeld zurücklassen, sowie sich die Verwandlung vollzieht.
3. Verwandelte Figuren können nur mit den oben genannten Kampf- und Bewegungswerten kämpfen; sie können ihre Waffen, Armierungen und Kampfsteine nicht benutzen. Die Reichweite für alle ist „Zahn/Klaue“

2. Wünsche (Die Wünsche erfüllen sich sofort nach dem Würfeln)

Würfel- ergebnis	Wunsch	Wirkung
1	Ich wünsche mich an einen anderen Ort	Setzen sie ihren Figurenstein auf ein Aktionsfeld ihrer Wahl
2	Ich wünsche dich an einen anderen Ort	Benennen Sie ein Wesen (nicht sich selbst) das verschwinden soll. ¹
3	Ich wünsche mir eine Vision	Sehen sie sich die Schätze eines beliebigen Fundortes an. ²
4	Ich wünsche mir Frieden	Der Kampf auf ihrem Aktionsfeld ist an diesem Tag beendet. ³
5	Ich wünsche mir Heilung	Alle ihre verwundeten und erschöpften Kampfsteine kehren ins Spiel zurück.
6	Ich wünsche mir Kraft	Ihr nächster erfolgreicher Angriff richtet gewaltigen (T) Schaden an.

Anmerkungen:

1. Wird eine Figur benannt, geht sie auf irgendein Aktionsfeld, das ihr Spieler wählt. Wird ein Einheimischer benannt, dessen Gruppe einen festen Standort hat, kehrt er dorthin zurück. Alle anderen Einheimische und Ungeheuer kehren auf die ERSCHEINUNGSTABELLE zurück.
2. Sehen sie sich die Schatzkarten heimlich an, ohne ihre Reihenfolge zu ändern!
3. Jede Kampfrunde, die im Gange ist, wird sofort gestoppt und die Erschöpfung berechnet.

3. Flüche (Flüche werden wirksam, sobald gewürfelt wurde, und bleiben es, bis sie gebannt werden). Beendet eine Figur den Tag an der Kapelle, werden alle Flüche, mit denen sie beladen ist, gebannt. Flüche können auch durch Zauberformeln oder durch die AMULETT-Schatzkarte gebannt werden.

Würfel- ergebnis	Fluch	Wirkung
1	Dein Blick soll getrübt sein!	Der Verfluchte kann keine Suchphasen ausführen.
2	Alle deine Bewegungen sollen ein Getöse verursachen, das weithin zu hören ist!	Der Verfluchte kann sich nicht verstecken.
3	Dein Körper soll verfallen!	Alle Kampfsteine mit Sternchen, die der Verfluchte im Spiel hat, erschöpfen sich. ¹
4	Deine Wunden sollen nicht heilen und dein Körper nicht wieder zu Kräften kommen!	Der Verfluchte kann keine Erholungsphase ausführen. ¹
5	Dein Gold soll zu Asche werden!	Der notierte Bestand an Goldstücken des Verfluchten ist wertlos und kann nicht ausgegeben werden. ²
6	Jedermann soll Abscheu vor dir empfinden!	Der notierte Bestand an Ruhmpunkten des Verfluchten ist wertlos. ²
Anmerkungen:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Diese Flüche haben auf Einheimische und Ungeheuer keine Wirkung. 2. Wertlose Punkte werden nicht auf die Siegbedingungen angerechnet und wie ein Wert von „-1“ behandelt. Ruhm und Goldstücke können weiterhin normal erworben und notiert werden ; sie zählen nur nicht, bis der Fluch gebannt worden ist. 		

4. Die Macht der Hölle (wird wirksam, sobald gewürfelt wurde)

Würfel- ergebnis	Ereignis	Wirkung
1	Ein feuriger Spalt öffnet sich!	Alle unversteckten Figuren, Einheimischen und Ungeheuer auf dem Aktionsfeld werden sofort getötet. Versteckte Figuren und Einheimische sind nicht betroffen. ¹
2	Fortgerissen!	Der Betroffene ist sofort tot.
3	Schrecken!	Jede Figur auf dem Aktionsfeld muss alle Kampfsteine ² leichter und mittlerer Stärke als verwundet aus dem Spiel nehmen. Alle Ungeheuer, Einheimischen und Pferde mit leichter und mittlerer Widerstandskraft werden sofort getötet. ¹
4	Gifthauch!	Alle Kampfsteine mit Sternchen, die der Betroffene im Spiel hat werden als verwundet aus dem Spiel genommen. ³
5	Vergessen!	Alle Magiesteine, die der Betroffene im Spiel hat, werden als erschöpft aus dem Spiel genommen. ⁴
6	Rost!	Alle Armierungssteine, die der Betroffene aktiviert hat, werden beschädigt, bereits beschädigte Armierung wird zerstört. Armierungs-Schatzkarten werden davon nicht berührt. ⁴
Anmerkungen:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dies Ergebnis trifft <u>alle</u> Figuren, Einheimischen und Ungeheuer auf dem Aktionsfeld einschl. demjenigen der den Zauber bewirkt hat. 2. Betroffen sind alle Gefechts- und Bewegungssteine (also auch der Ducken-Stein des Zwergs), nicht dagegen Magiesteine und der Wüten-Stein des Berserkers. 3. Ist der Betroffene ein Ungeheuer oder ein Einheimischer, wird er sofort getötet. 4. Dies Ergebnis hat auf Einheimische und Ungeheuer keine Wirkung. 		

B. Suchtabellen

1. Suchen

Würfelergebnis	Ergebnis
1	Freie Wahl
2	Eine flüchtige Wahrnehmung
3	Geheimgänge
4	Verborgene Pfade
5	Verborgene Feinde
6	Nichts

2. Spähen

Würfelergebnis	Ergebnis
1	Erkennen
2	Eine flüchtige Wahrnehmung
3	Verborgene Feinde
4	Verborgene Feinde
5	Eine flüchtige Wahrnehmung
6	Nichts

3. Entdecken

Würfelergebnis	Ergebnis
1	Freie Wahl
2	Freie Wahl
3	Verborgene Pfade
4	Entdeckung nach flüchtiger Wahrnehmung
5	Entdeckung nach flüchtiger Wahrnehmung
6	Nichts

4. Runen deuten

Würfelergebnis	Ergebnis
1	Der Zauber ist geweckt, lernen Sie die Zauberformel
2	Der Zauber ist geweckt, lernen Sie die Zauberformel
3	Der Zauber ist geweckt, lernen Sie die Zauberformel
4	Der Zauber ist geweckt.
5	Sei verflucht!
6	Nichts

5. Magischer Blick

Würfelergebnis	Ergebnis
1	Freie Wahl
2	Waffen-/Armierungssteine
3	Schatzkarten
4	Zauberformeln
5	Erkennen
6	Nichts

6. Plündern

Würfelergebnis	Ergebnis
1	Nehmen Sie den obersten Schatz
2	Nehmen sie den zweiten Schatz aus dem Stapel
3	Nehmen sie den dritten Schatz aus dem Stapel
4	Nehmen sie den vierten Schatz aus dem Stapel
5	Nehmen sie den fünften Schatz aus dem Stapel
6	Nehmen sie den sechsten Schatz aus dem Stapel

Erklärung der Ereignisse:

1. NICHTS: Sie finden nichts.
2. VERBORGENE FEINDE: Haken Sie ihre „FINDE FEINDE“- Spalte in der Zeile des betreffenden Tages ab; Sie können an diesem Tag versteckte Figuren und Einheimische blockieren und angreifen.
3. VERBORGENE PFADE: Streichen Sie in ihrem ENDECKUNGSABSCHNITT die verborgenen Pfade, die in ihr Aktionsfeld münden. Sie können diese für den Rest des Spiels frei benutzen.
4. GEHEIMGÄNGE: Streichen sie in ihrem ENTDECKUNGSABSCHNITT die Geheimgänge, die in ihr Aktionsfeld münden. Sie können diese für den Rest des Spiels frei nutzen.
5. EINE FLÜCHTIGE WAHRNEHMUNG: Sehen sie sich heimlich die verdeckten Steine in ihrem Sechseck an.
6. ERKENNEN: Sehen sie sich heimlich die verdeckten Steine in ihrem Sechseck an und streichen sie jede Schatzfundstelle in ihrem ENTDECKUNGS-ABSCHNITT, die sich auf ihrem Aktionsfeld befindet. Sie können diese Schatzfundstellen plündern, wann immer sie sich im weiteren Verlauf des Spiels auf diesem Aktionsfeld befinden.
7. ENTDECKUNG NACH FLÜCHTIGER WAHRNEHMUNG: Hatten sie an diesem Tag bereits das Ergebnis „EINE FLÜCHTIGE WAHRNEHMUNG“ in ihrem Sechseck erzielt, Erkennen sie jetzt die Steine. Andernfalls finden sie nichts.
8. FREIE WAHL: Suche sie sich das Ergebnis der jeweiligen Tabelle aus!
9. NEHMEN SIE DEN ... SCHATZ AUS DEM STAPEL: Nehmen sie den angegebenen Schatz – von oben gezählt – aus dem Stapel, den sie plündern. Ist an dieser Stelle im Stapel kein Schatz vorhanden, bekommen sie nichts.
10. DER ZAUBER IST GEWECKT: Befindet sich die Zauberformelkarte auf der SCHATZAUFBAUKARTE, legen sie sie zu ihren Zaubermitteln/Zauberbuch; jeder Spieler, der dieses Zaubermittel/Zauberbuch besitzt, kann es für den Rest des Spiels benutzen, um diesen Zauber zu bewirken (sofern dessen Ritualtyp mit dem des Zaubermittels/Zauberbuchs übereinstimmt !)
11. LERNEN SIE DIE ZAUBERFORMEL: Notieren sie die Zauberformel in einem freien Feld des ZAUBERFORMEL-Abschnitts auf der Rückseite ihres Blattes „PERSÖNLICHE GESCHICHTE“. Sie können nun für den Rest des Spiels ihre Magiesteine (sofern vorhanden) benutzen, um den Zauber zu bewirken (sofern ihre Magiesteine von entsprechenden Ritualtyp sind!)
12. SEI VERFLUCHT!: Würfeln sie sofort und suchen sie sich den Fluch aus der Tabelle FLÜCHE, der ihrem Würfelergebnis entspricht. Der Fluch trifft sie sofort.
13. WAFFEN-/ARMIERUNGSSTEINE: Sie können versteckte Figuren blockieren und angreifen, die Waffen und/oder Armierungen tragen (NUR Steine, keine Schatzkarten!); befinden sie sich an einem Schatzstapel, nehmen sie den obersten Waffen- oder Armierungsstein.
14. SCHATZKARTEN: Sie können versteckte Figuren blockieren und angreifen, die Schatzkarten bei sich haben; befinden sie sich an einem Schatzstapel, nehmen sie den obersten Schatz.
15. ZAUBERFORMELN: Sie können versteckte Figuren blockieren und angreifen, die notierte Zauberformeln haben; besitzen sie Zaubermittel oder Zauberbücher, lernen sie eine Zauberformel ihrer Wahl daraus und notieren sie in einem Feld ihres ZAUBERFORMEL-Abschnitts.

C. Sonstige Tabellen

1. Begegnungen

Würfelergebnis	Feindlich	Unfreundlich	Neutral	Freundlich	Verbündet
1	Beleidigung	Preis x 4	Gelegenheit	Gelegenheit	Geschenk
2	Herausforderung	Kein Handel	Preis x 3	Preis x 2	Preis x 1
3	Blockade/Kampf	Kein Handel	Preis x 4	Preis x 2	Preis x 2
4	Blockade/Kampf	Beleidigung	Kein Handel	Preis x 3	Preis x 3
5	Blockade/Kampf	Herausforderung	Kein Handel	Preis x 4	Preis x 4
6	Blockade/Kampf	Blockade/Kampf	Ärger	Kein Handel	Preis x 4

Erklärung der Ergebnisse:

1. PREIS: Der Preis ergibt sich aus der Multiplikation des Wertes des Gegenstandes oder der(die) Einheimische(n) mit dem angegebenen Faktor.
2. GESCHENK: Der Preis ist 0, der Gegenstand oder der(die) Einheimische(n) kosten nichts.
3. KEIN HANDEL: In dieser Phase passiert nichts.
4. BLOCKADE/KAMPF: Wird das Ergebnis während der „BEWEGUNG DES TAGES“ erzielt, blockieren die Einheimischen die betroffene Figur. Wird das Ergebnis während des „KAMPFTEILS DES TAGES“ erzielt, greifen die Einheimischen die betreffende Figur an.
5. HERAUSFORDERUNG: Ist die Figur, die dieses Ergebnis Erzielt hat, bereit und in der Lage, fünf notierte Ruhmpunkte zu verlieren, bedeutet das Ergebnis „KEIN HANDEL“. Andernfalls ist es wie „BLOCKADE/KAMPF“ zu behandeln.
6. BELEIDIGUNG: Ist die Figur, die dieses Ergebnis Erzielt hat, bereit und in der Lage, fünf notierte Popularitätspunkte zu verlieren, bedeutet das Ergebnis „KEIN HANDEL“. Andernfalls ist es wie „BLOCKADE/KAMPF“ zu behandeln.
7. ÄRGER: Würfeln sie sofort noch einmal und lesen sie das Ergebnis in der Spalte „UNFREUNDLICH“ ab.
8. GELEGENHEIT: Würfeln sie sofort noch einmal und lesen sie das Ergebnis in der nächst freundlicheren Spalte ab.

2. Wechsel der Taktik

Würfelergebnis	Tätigkeit
1 – 5	Drehen sie die Steine nicht um
6	Drehen sie die Steine um (Gilt nicht für gewaltige Ungeheuer und Pferde)

3. Verstecken

Würfelergebnis	Ergebnis
1 – 5	Sie können sich verstecken
6	Der Versuch ist fehlgeschlagen

4. Geschosstabelle

Würfelergebnis	Beeinflussung der Trefferwirkung
1	Erhöhung um 2 Stufen
2	Erhöhung um 1 Stufe
3	Normal
4	Verminderung um 1 Stufe
5	Verminderung um 2 Stufen
6	Verminderung um 1 Stufe

5. Preisliste

Artikel	Goldstücke
Streitross	20
Rüstung	17
Mustang	14
Reitpferd	10
Großes zweihändiges Schwert	10
Armbrust	10
Brustpanzer	9
Mittlerer Bogen	8
Schwert	8
Morgenstern	8
Große zweiseitige Axt	8
Schild	7
Leichter Bogen	6
Lanze	6
Degen	6
Kriegskeule	6
Helm	5
Kurzschwert	4
Streitaxt	4
Stab	1