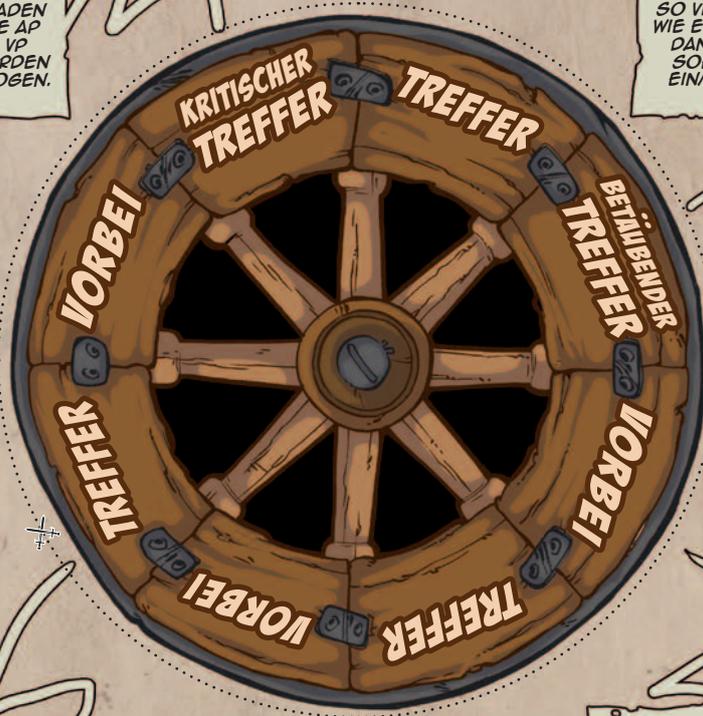


UM DAS RAD ZU BENUTZEN, HALTE SEINE MITTE ZWISCHEN DAUMEN UND ZEIGEFINGER UND LASS ES MIT DER ANDEREN HAND DREHEN, WÄHREND DU DIE AUGEN SCHLIESST. NACHDEM ES STEHEN GEBLIEBEN IST, ÖFFNEST DU DIE AUGEN UND KONTROLLIERST, AUF WELCHES FELD DEIN DAUMEN ZEIGT. DU MUSST DAS RAD FÜR DICH SELBST DREHEN, ABER AUCH FÜR DEINEN GEGNER, UM EINEN SCHLAG AUSZUFÜHREN. DU BEGINNST JEDEN KAMPF UND WECHSELST DICH MIT DEINEM GEGNER AB. DER KAMPF ENDET MIT DEM TOD EINES BETEILIGTEN (WENN ER 0 LP HAT) ODER DEINER FLUCHT.

KNAPPE, DU BRAUCHST DAS RAD NICHT. VERGLEICHE DEINE AP MIT DEM KN-WERT DEINES GEGNERS. SIND DEINE AP GLEICH ODER HÖHER, GEWINNST DU.

DER ANGREIFER FÜGT DEM GEGNER SO VIEL SCHADEN ZU WIE SEINE AP BETRAGEN. VP UND S-VP WERDEN NICHT ABGEZOGEN.

DER ANGREIFER VERURSACHT SEINEM GEGNER SO VIEL SCHADEN WIE EIN "TREFFER". DANACH IST ER SOFORT NOCH EINMAL AN DER REIHE.



DU VERRICHTEST DEINEM GEGNER EINEN SCHLAG UND LÄSST IHN SO VIELE LP VERLIEREN, WIE DU ANGRIFFSPUNKTE (AP) HAST, ES SEI DENN, ER HAT VERTEIDIGUNGSPUNKTE (VP). IN DIESEM FALL WERDEN DIESE VOM SCHADEN ABGEZOGEN.

BEISPIEL: 5 AP - 2 VP = 3 ABGEZOGENE LP - ALSO "SCHADEN". WENN DEIN GEGNER AUSSERDEM "S-VP" (SPEZIAL-VERTEIDIGUNGSPUNKTE) HAT, MUSST DU AUCH DIESE VON DEINEM ANGRIF ABZIEHEN, WENN ER DIE BEDINGUNG ERFÜLLT. BEISPIEL: 5 AP - (2 VP + 1 S-VP AUF BOGEN) = 2 ABGEZOGENE LP (DIES GILT, WENN DU EINEN BOGEN BEIM ANGRIF BENUTZT HAST. ANDERNFALLS WERDEN DIE S-VP AUF DEN BOGEN NICHT ABGEZOGEN).

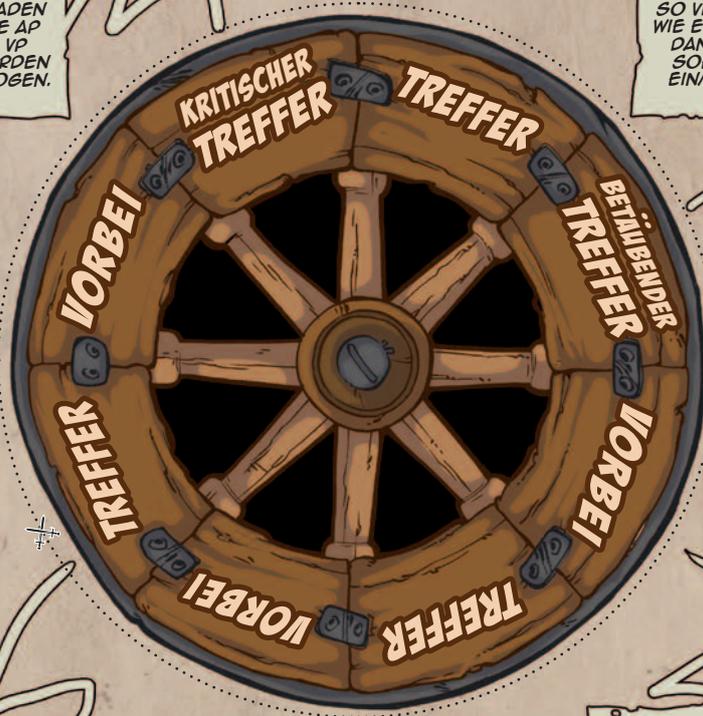
DER ANGREIFER FÜGT KEINEN SCHADEN ZU.

UM DAS RAD ZU BENUTZEN, HALTE SEINE MITTE ZWISCHEN DAUMEN UND ZEIGEFINGER UND LASS ES MIT DER ANDEREN HAND DREHEN, WÄHREND DU DIE AUGEN SCHLIESST. NACHDEM ES STEHEN GEBLIEBEN IST, ÖFFNEST DU DIE AUGEN UND KONTROLLIERST, AUF WELCHES FELD DEIN DAUMEN ZEIGT. DU MUSST DAS RAD FÜR DICH SELBST DREHEN, ABER AUCH FÜR DEINEN GEGNER, UM EINEN SCHLAG AUSZUFÜHREN. DU BEGINNST JEDEN KAMPF UND WECHSELST DICH MIT DEINEM GEGNER AB. DER KAMPF ENDET MIT DEM TOD EINES BETEILIGTEN (WENN ER 0 LP HAT) ODER DEINER FLUCHT.

KNAPPE, DU BRAUCHST DAS RAD NICHT. VERGLEICHE DEINE AP MIT DEM KN-WERT DEINES GEGNERS. SIND DEINE AP GLEICH ODER HÖHER, GEWINNST DU.

DER ANGREIFER FÜGT DEM GEGNER SO VIEL SCHADEN ZU WIE SEINE AP BETRAGEN. VP UND S-VP WERDEN NICHT ABGEZOGEN.

DER ANGREIFER VERURSACHT SEINEM GEGNER SO VIEL SCHADEN WIE EIN "TREFFER". DANACH IST ER SOFORT NOCH EINMAL AN DER REIHE.



DU VERRICHTEST DEINEM GEGNER EINEN SCHLAG UND LÄSST IHN SO VIELE LP VERLIEREN, WIE DU ANGRIFFPUNKTE (AP) HAST, ES SEI DENN, ER HAT VERTEIDIGUNGSPUNKTE (VP). IN DIESEM FALL WERDEN DIESE VOM SCHADEN ABGEZOGEN.

BEISPIEL: 5 AP - 2 VP = 3 ABGEZOGENE LP - ALSO "SCHADEN". WENN DEIN GEGNER AUSSERDEM "S-VP" (SPEZIAL-VERTEIDIGUNGSPUNKTE) HAT, MUSST DU AUCH DIESE VON DEINEM ANGRIF ABZIEHEN, WENN ER DIE BEDINGUNG ERFÜLLT.

BEISPIEL: 5 AP - (2 VP + 1 S-VP AUF BOGEN) = 2 ABGEZOGENE LP (DIES GILT, WENN DU EINEN BOGEN BEIM ANGRIF BENUTZT HAST. ANDERNFALLS WERDEN DIE S-VP AUF DEN BOGEN NICHT ABGEZOGEN).

DER ANGREIFER FÜGT KEINEN SCHADEN ZU.

CHARAKTERBOGEN



NAME DEINES CHARAKTERS

VERTEIDIGUNG

ANGRIFF

INTELLIGENZ

GESCHICK-
LICHKEIT

STÄRKE

1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6												
4	8	3	10	11	12	4	8	3	10	11	12	4	8	3	10	11	12	4	8	3	10	11	12	4	8	3	10	11	12	4	8	3	10	11	12	4	8	3	10	11	12	4	8	3	10	11	12
13	17	15	16	14	18	13	17	15	16	14	18	13	17	15	16	14	18	13	17	15	16	14	18	13	17	15	16	14	18	13	17	15	16	14	18	13	17	15	16	14	18						
19	23	21	22	20	24	19	23	21	22	20	24	19	23	21	22	20	24	19	23	21	22	20	24	19	23	21	22	20	24	19	23	21	22	20	24	19	23	21	22	20	24						
25	29	27	28	26	30	25	29	27	28	26	30	25	29	27	28	26	30	25	29	27	28	26	30	25	29	27	28	26	30	25	29	27	28	26	30	25	29	27	28	26	30						

EP LP



GESAMMELTE GEGENSTÄNDE

AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE



GOLDMÜNZEN

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



Liste der verborgenen Schätze

DIADEM MIT SMARAGDEN



ADLERKOPF-ZEPTE



GLASBOGEN



FEINSTBLECH-SCHWERT



HALSKETTE
MIT LILA PERLEN



ARMREIF
AUS GOLDDRAHT



SKULPTUR



HUNDEHELM



VASE



RUBIN



ANGELHAKEN



GOLDPLATTE

