

SPHERECHILD





MAXIMALWERTE DER WAFFEN VON VALCREON

Waffen	Abh.	Mindest.		Maximum		SP
		ST	GE	A	P	Grundwert
Armbrust (25m)	GE	5	4	13	0	1W6-2
Armbrust* (50m)	ST	7	4	15	0	1W6+1
Armbrust* (200m)	ST	9	5	18	0	2W6+1
Axt	ST	7	6	12	8	1W6-1
Blasrohr* (25m)	GE	4	8	14	0	1W6-3
Dolch	GE	6	4	9	10	1W6-2
Hammer	ST	8	5	12	7	1W6-1
Holzkeule	ST	6	4	8	12	1W6-1
Kampfspieß*	ST	7	7	12	9	1W6
Kampfstab*	GE	5	8	10	13	1W6-2
Kleiner Schild**	GE	5	7	3	12	1W6-5
Kriegsaxt*	KO	13	9	16	6	2W6-1
Kriegsschwert*	KO	12	10	15	9	2W6-2
Kurzbogen* (100m)	GE	6	8	16	0	1W6+2
Kurzschwert	ST	7	5	10	11	1W6-1
Langbogen* (200m)	ST	11	8	18	0	2W6-1
Langschild**	GE	9	8	6	18	1W6-3
Langschwert	ST	8	6	13	12	1W6
Lanze	KO	12	9	18	0	2W6+3
Morgenstern	ST	7	5	12	7	1W6-1
Netz* (25m)	GE	9	8	10	0	1W6-4
Parierdolch**	GE	5	8	7	12	1W6-3
Peitsche	GE	5	10	11	4	1W6-3
Rapier	GE	5	7	10	8	1W6-2
Rundschild**	GE	7	7	5	15	1W6-4
Schleuder (50m)	GE	7	11	12	0	1W6-3
Sense*	ST	7	8	14	6	1W6+1
Stein (25m)	GE	4	4	11	0	1W6-3
Streitflegel	ST	8	9	14	6	1W6
Waffenloser Kampf*	ST	4	4	9	5	1W6-3
Waffenloser Kampf*	GE	4	6	8	10	1W6-4
Wurfmesser (25m)	GE	5	7	12	0	1W6-2
Wurfspeer (25m)	ST	8	5	14	0	1W6-1

* = Zweihandwaffe

** = Verteidigungswaffe

Verteidigungswaffe	Paradebonus
Kleiner Schild**	P-Wert geteilt durch 4
Langschild**	P-Wert geteilt durch 2
Parierdolch**	P-Wert geteilt durch 4
Rundschild**	P-Wert geteilt durch 3

MAXIMALWERTE DER WAFFEN VON SOL THU'MA

Waffen	Abh.	Mindest.		Maximum		SP
		ST	GE	A	P	Grundwert
Armbrust* (100m)	GE	06	08	15	0	1W6+2
Energiemachete	ST	06	04	12	9	1W6+3
Energiemesser	GE	04	04	10	6	1W6+1
Energie-Wurfmesser (25m)	GE	06	06	14	0	1W6-1
Flammenwerfer* (50m)	GE	08	08	18	0	3W6
Granatwerfer* (200m)	GE	08	08	16	0	4W6
Kampfstab*	GE	04	08	10	13	1W6-1
Lasergewehr* (500m)	ST	06	06	16	0	3W6
Laserkanone* (1000m)	KO	10	08	18	0	4W6
Laserpistole (200m)	GE	04	06	14	0	2W6
Leichte Handgranate (50m)	GE	06	06	14	6	4W6
Mini-Laserpistole (50m)	GE	04	04	10	0	1W6
Netz-Pistole (50m)	GE	06	08	12	0	1W6
Peitsche	ST	08	06	12	4	1W6
Pfeilpistole (50m)	GE	06	08	12	0	1W6+2
Pfeilstab* (Kampfstab)	GE	04	08	14	0	1W6-1
Präzisionslasergewehr* (1000m)	GE	06	10	16	0	3W6
Schild**	GE	04	04	8	18	1W6-3
Schnellschuss-Lasergewehr* (200m)	GE	06	08	14	0	3W6
Schnellschuss-Laserpistole (100m)	GE	06	06	14	0	2W6
Schockstab	GE	04	04	12	4	1W6-1
Schockwaffe (25m)	GE	04	06	12	0	1W6-2
Schwere Handgranate (50m)	ST	08	06	16	0	6W6
Waffenloser Kampf*	ST	4	4	9	5	1W6-3
Waffenloser Kampf *	GE	4	6	8	10	1W6-4

* = Zweihandwaffe

** = Verteidigungswaffe

Verteidigungswaffe

Paradebonus

Schild**

P-Wert geteilt durch 2



KAMPF

Mehrere Angreifer im Nahkampf

Zahl der Angreifer	A-Wert
Zwei Angreifer	+3
Drei Angreifer	+5
Vier oder mehr Angreifer	je +7

Treffertabelle für Schuss- und Wurfaffen

	1-5	6-10	11-14	15-20	21-25
	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50
	1-20	21-40	41-60	61-80	81-100
	1-40	41-80	81-120	120-160	161-200
	1-100	101-200	201-300	301-400	401-500
	1-200	201-400	401-600	601-800	801-1000
W	-9	-12	-15	-19	-24
SK	-6	-9	-12	-15	-19
K	-3	-6	-9	-12	-15
M	0	-3	-6	-9	-12
G	+3	0	-3	-6	-9
SG	+6	+3	0	-3	-6
R	+9	+6	+3	0	-3

Parade gegen Explosionswaffen

Unterschied	Schadenswirkung
Parade 20 Punkte ≤ Angriff	2W6 mehr Schaden
Parade 10 Punkte ≤ Angriff	1W6 mehr Schaden
Parade < Angriff	Einfacher Schaden
Parade ≥ Angriff	1W6 weniger Schaden
Parade 10 Punkte > Angriff	2W6 weniger Schaden
Parade 20 Punkte > Angriff	3W6 weniger Schaden

Schuss- und Wurfaffen - Modifikationen

Modifikationen	A-Wert
Leichte witterungsbedingte Behinderung	-4
Schwere witterungsbedingte Behinderung	-8
Bewegung des Ziels (pro 10 km/h)	-1
Bewegung des Schützen (pro 10 km/h)	-1
Ziel ist im Nahkampf (2 Personen)	-7

PROBEN

Schwierigkeitsgrad

Schwierigkeitsgrad	Erforderliches Gesamtergebnis
Normal	10
Erschwert	15
Schwierig	20
Schwer	25
Sehr schwer	30
Waghalsig	35
Heldenhaft	40
Unmöglich	45
Utopisch	50

Verbesserte Erfolge bei Proben

Verbesserter Erfolg	
Geistig Eigenschaft Fertigkeit Zaubern Zauberresistenz	Charakter erkennt zusätzlich ein besonderes Detail oder der Charakter hat bessere Voraussetzungen für Folgeproben geschaffen (+5).
Körperlich Eigenschaft Fertigkeit Resistenz	Unmittelbare Auswirkungen verbessern sich (halbe Zeit, mehr Strecke, Wert erhöht) oder der Charakter hat bessere Voraussetzungen für Folgeproben geschaffen (+5).
Kampf (Attacke)	1W6 Zusatzschaden.
Kampf (Parade)	Bonus +5 bei nächster Attacke oder Parade (nur Nahkampf)

Optionale Regel: Tabelle für besondere Erfolge und Fehler

	20	1
Eigenschaft Fertigkeit (geistig)	Herausragender Erfolg. Perfektes Ergebnis.	Völlige Fehleinschätzung der Lage.
Eigenschaft Fertigkeit (körperlich)	Herausragender Erfolg. Perfektes Ergebnis.	Verdoppelung des Aufwands.
Kampf (Attacke)	Waffe erzeugt Maximalschaden.	Gegner unterläuft die Deckung des Charakters.
Kampf (Parade)	Deckung des Gegners unterlaufen.	Waffe des Gegners erzeugt Maximalschaden.
Zaubern (aktiv)	Verdopplung eines variablen Werts.	Zauberunfähigkeit.
Zauberresistenz	Automatische Zauberresistenz.	Verdopplung eines variablen Werts des feindlichen Zaubers.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Eigenschaftsbonus

Eigenschaftswert	Bonus (+/-)
1	-4
2	-4
3	-3
4	-3
5	-2
6	-2
7	-1
8	-1
9	0
10	0
11	+1
12	+1
13	+2
14	+2
15	+3
16	+3
17	+4
18	+4
19	+5
20	+5
21	+6
22	+6
23	+7
24	+7

Fertigkeiten

- Artistik (GE)
- Athletik (ST)
- Bodenfahrzeuge (GE)
- Einbrechen (GE)
- Geheime Fertigkeiten (CH)
- Geisteswissenschaft (IN)
- Geschichte (IN)
- Gesellschaftswissen (CH)
- Handel (CH)
- Handwerk (GE)
- Heimlichkeit (GE)
- Jagen (GE)
- Kriminologie (IN)
- Künstlerische Fertigkeiten (CH)
- Länderkunde (IN)
- Luftfahrzeuge (GE)
- Medizin (IN)
- Militär (KO)
- Naturkunde (IN)
- Naturwissenschaften (IN)
- Psychologie (CH)
- Sprachen lesen / schreiben (IN)
- Sprachen sprechen (IN)
- Technik (IN)
- Wahrnehmung (-)
- Wasserfahrzeuge (GE)
- Zauberkunde (GK)

Natürliche Regeneration von LP/MP

Wert	Regeneration LP	Regeneration MP
1-10	1W6	1W6+6
11-20	1W6+1	2W6+6
21-30	1W6+2	3W6+6
31-40	2W6	4W6+6
41-50	2W6+1	5W6+6
51-60	2W6+2	6W6+6
61-70	3W6	7W6+6

MAXIMALWERTE DER WAFFEN VON ICROS

Waffen	Abh.	Mindest.		Maximum		SP
		ST	GE	A	P	Grundwert
Axt	ST	7	6	12	8	1W6-1
Elektroschocker (25m)	GE	4	7	10	0	1W6-3
Flammenwerfer* (25m) ^M	GE	8	8	18	0	3W6
Gewehr* (200m)	GE	7	9	16	0	2W6+3
Granatwerfer* (200m) ^M	GE	7	8	14	0	3W6
Handgranate (50m) ^M	GE	6	6	14	0	4W6
Keule	ST	6	4	8	12	1W6-1
Messer	GE	4	6	8	6	1W6-2
Narkosegewehr*	GE	4	4	14	0	1W6-3
Pistole-7 mm (50m)	GE	5	7	12	0	1W6+2
Pistole-9 mm (100 m)	GE	6	7	14	0	1W6+4
Pistole-11 mm (100 m)	ST	8	8	16	0	2W6+1
Präzisionsgewehr* (500m) ^M	GE	7	11	18	0	2W6+3
Raketenwerfer* (1000 m) ^M	KO	10	7	14	0	8W6
Schild**	GE	6	7	5	18	1W6-3
Schnellfeuergewehr* (200m) ^M	ST	8	9	15	0	2W6
Schnellfeuerpistole (50m) ^M	GE	7	10	14	0	1W6+2
Schrotflinte* (50m)	ST	12	6	18	0	3W6+2
Waffenloser Kampf*	ST	4	4	9	5	1W6-3
Waffenloser Kampf*	GE	4	6	8	10	1W6-4
Wüfmesser (25 m)	GE	5	7	12	0	1W6-2

* = Zweihandwaffe

** = Verteidigungswaffe

M = Militärwaffen

Verteidigungswaffe Paradebonus

Schild** P-Wert geteilt durch 2

FESTWERTE DER MAGIE

Zauberfertigkeit	Festwert für	Wert
Allgemeine Werte	Sprachzauber / Gestenzauber / Mentaler Zauber	1 / 3 / 5
Astral	Astralsprung, Astralverwandlung, Astralwahrnehmung	8
	Astralzauber	9
Beschwörung	Dämon beschwören (Hierarchie 1 / 2 / 3)	7 / 14 / 21
	Schutzkreis gegen Dämonen	5
Elemente	Elementerschaffung	7
	Elementarruf (Hierarchie 1 / 2 / 3)	7 / 14 / 21
	Elementkontrolle, Elementverstärkung	4
	Elementschadenszauber	9
Erhebung	Mit Toten sprechen	8
	Tote erheben (Hierarchie 1 / 2 / 3)	7 / 14 / 21
Erschaffung	Belebung von Materie	6
	Eigenschaftserhöhung, Fertigkeitserhöhung, Fertigkeiten für belebte Wesen (jeweils)	1
Geist	Gefühlsregung, Schlaf, Telekinese	7
	Sinnestäuschungen, Sinnesverbesserungen	8
	Telepathie, Kontaktpunkt setzen	6
	Geistzauber auf Nicht-Lebewesen	4
Geistkampf	Gedankenlesen, Geistverschmelzung, Körperlähmung	8
	Mentaler Schlag, Vergessen	9
	Schmerzen	11
	Geistkampfzauber auf Nicht-Lebewesen	4
Illusion	Befehle für Illusionen (jeweils)	1
	Illusion erkennen	6
	Illusion erschaffen	5
Lebensmagie/	Bannzauber	4
Todesmagie	Eigenschaftserhöhung, Fertigkeitserhöhung	9
	Heilzauber (leicht / mittel / schwer)	7 / 14 / 21
Licht	Erkennungszauber	7
	Nachtsicht, Wärmesicht	6
Natur	Lichtkontrolle	4
	Alterung, Erkennungszauber, Tiersprache, Tierruf, Sinnesverschmelzung	7
	Befehlen von Pflanzen und Tieren	9
	Wetterwechsel (leicht / mittel / schwer)	7 / 14 / 21
Reise	Eigenschafts- oder Fertigungsübernahme von Tieren	6
	Fernwahrnehmung, Teleportation	8
Veränderung	Teleportkreis erstellen	10
	Beschleunigen oder Verlangsamten	9
	Farbzauber, Gewichts- und Größenzauber	7
Verteidigung	Verwandlung	6
	Schild (einfacher Schutz, Magie / spezielle Wesen, Antimagieaura)	3 / 6
Wissen	Erkennen / Finden / Magie erkennen	6 / 7 / 8
	Erkennungsmuster speichern	5
	Wissensgebiet aufrufen	6
Zauberwandlung	Aktivierungsbedingungen für Runen, Mehrfachwirkung bei Runen	2
	Erschaffung von Runen, Runenwirkung aussetzen	4
	Zauberverlängerung	8
	Zerstreuungszauber	9

VARIABLE WERTE DER MAGIE

Stufe	Reichweite (m) Gewicht (kg)	Wertever. (Punkte) Maß (m/cm)	Heilung/Schaden (in Würfeln)	Wirkungsdauer	Erweiterte Wirkungsdauer
1	5	1	1W6	3 Runden	1 Tag
2	10	2	1W6+1	1 Minute	2 Tage
3	20	3	1W6+2	5 Minuten	4 Tage
4	30	4	2W6	15 Minuten	8 Tage
5	50	6	2W6+1	60 Minuten	15 Tage
6	75	8	2W6+2	2 Stunden	1 Monat
7	100	10	3W6	4 Stunden	3 Monate
8	150	12	3W6+1	8 Stunden	6 Monate
9	200	15	3 W6+2	16 Stunden	1 Jahr
10	300	18	4W6	24 Stunden	2 Jahre
11	400	21	4 W6+1	2 Tage	4 Jahre
12	500	24	4W6+2	4 Tage	6 Jahre
13	750	28	5 W6	8 Tage	8 Jahre
14	1000	32	5W6+1	15 Tage	10 Jahre
15	1250	36	5W6+2	1 Monat	15 Jahre
16	1500	40	6W6	3 Monate	20 Jahre
17	2000	45	6W6+1	6 Monate	25 Jahre
18	2500	50	6W6+2	1 Jahr	30 Jahre

Erschaffung

Materialart und Zustand	Eigenschaftshöchstwerte
Wesen aus sehr instabiler Materie (Luft)	ST, KO 12; GE 24. Natürlicher RS: 0
Wesen aus instabiler Materie (Wasser)	ST, KO 15; GE 21. Natürlicher RS: 0
Wesen aus fester Materie (Erde)	ST, KO, GE: 18. Natürlicher RS: 1
Wesen aus sehr fester Materie (Holz)	ST, KO 21; GE 15. Natürlicher RS: 2
Wesen aus extrem fester Materie (Stein, Metall)	ST, KO 24; GE 12. Natürlicher RS: 5

Magie erkennen

Art des Gegenstands	Erforderliche Schwierigkeit
Schriftrolle	Normal (10)
Rune	Erschwert (15)
Trank	Schwierig (20)
Einfaches Artefakt	Schwer (25)
Mittelstarkes Artefakt	Sehr schwer (30)
Starkes Artefakt	Waghalsig (35)
Sehr starkes Artefakt	Heldhaft (40)