

# Kapitel 10 - Beutetabellen

BEUTETABELLE A		BEUTETABELLE B		BEUTETABELLE C	
W20	MÜNZEN	W20	PRIMITIVE HUMANOIDE	W20	ZIVILISIERTE HUMANOIDE (WILDNIS)
1	W20 KM	1	Fischgräte, madiges Fleisch o.ä.	1	Wasserschlauch oder Lederbecher
2	2W20 KM	2	kaputter Wasserschlauch	2	Feuerstein & Zunder
3	3W20 KM	3	Apfelgriebsch, Brotkanten, Knochen o.ä.	3	Wegzehrung (1 Mahlzeit)
4	4W20 KM	4	Wasserschlauch	4	W20/2 Fackeln
5	5W20 KM	5	frischer Proviant (erlegtes Kleintier o.ä.)	5	Decke oder Metallkrug
6	W20 SM	6	blutige Lumpen	6	Angel oder Holzbesteck
7	2W20 SM	7	Stück Schnur	7	Lederschnur oder W20 KM
8	3W20 SM	8	ausgefranzte, schmutzige Decke	8	Topf oder Pfanne
9	4W20 SM	9	verbogenes Stück Draht	9	Feuerholz oder W20 SM
10	5W20 SM	10	bunte Murmel oder Kerzenstummel	10	Proviant (W20/2 Tagesrationen)
11	W20 GM	11	Feuerstein & Zunder	11	Nadel & Faden oder Bierfässchen
12	2W20 GM	12	Kette aus Zähnen, Schrumpfkopf o.ä.	12	W20/2 Meter Seil oder W20 GM
13	3W20 GM	13	einfacher Angelhaken ohne Schnur	13	1 Heilkraut oder Pfeife mit Rauchkraut
14	4W20 GM	14	(W20/2)m modriges Seil	14	Kletterausrüstung oder Laterne mit Öl
15	5W20 GM	15	W20 bunte, aber wertlose Steine	15	Beutetabelle M:5
16	6W20 GM	16	Edelsteinsplitter (W20 KM)	16	Zelt (2 Mann) oder Bärenfalle
17	7W20 GM	17	W20 KM, W20 SM	17	Beutetabelle A:15
18	8W20 GM	18	W20 KM, W20 SM, W20 GM	18	Kompass oder Goldzähne (W20/2 GM)
19	9W20 GM	19	W20 GM + Beutetabelle M:5	19	W20/2 Heilkraut oder Ring (W20GM)
20	10W20 GM	20	W20 Edelsteine (je W20 GM)	20	Beutetabelle M:10

3	Stück Kohle oder leerer Lederbeutel	3	Trank (Beutetabelle T: Tränke)
4	Stück Draht oder benutztes Schneuztuch	4	Trank (Beutetabelle T: Tränke)
5	Eingewickeltes Brotstück oder ein Apfel	5	Trank (Beutetabelle T: Tränke)
6	Holzwürfel (sechseitig) oder Schnitzfigur	6	Schriftrolle (Beutetabelle Z: Zauber)
7	Pfeife mit Rauchkraut oder Halstuch	7	Schriftrolle (Beutetabelle Z: Zauber)
8	Holzwürfel (sechseitig) oder Schnitzfigur	8	Waffe (Beutetabelle W: Waffen mit E: Effekt)
9	Brechstange oder ein Schlüssel	9	Schriftrolle (Beutetabelle Z: Zauber)
10	W20 KM oder Ring (1 SM)	10	Waffe (Beutetabelle W: Waffen mit E: Effekt)
11	verzierte Gürtelschnalle (W20/2 SM)	11	Rüstung (Beutetabelle R: Rüstungen mit E: Effekt)
12	1 Heilkraut oder Kartenspiel	12	Schriftrolle (Beutetabelle Z: Zauber)
13	versteckter Dolch oder Kette (W20 SM)	13	Rüstung (Beutetabelle R: Rüstungen mit E: Effekt)
14	Goldzahn (1 GM) oder Kerzenlaterne	14	Schriftrolle (Beutetabelle Z: Zauber)
15	5 Dietriche oder Schlüsselbund	15	Waffe (Beutetabelle W: Waffen mit E: Effekt)
16	Beutetabelle A:15	16	Rüstung (Beutetabelle R: Rüstungen mit E: Effekt)
17	Goldzähne (W20/2 GM) oder Heiltrank	17	Waffe (Beutetabelle W: Waffen mit E: Effekt)
18	wertvolles Schmuckstück (W20 GM)	18	Einzigartig (Beutetabelle X: Einzigartig )
19	Beutetabelle M:5	19	Gegenstand (Beutetabelle G: mag. Gegenstände)
20	Beutetabelle M:10	20	Einzigartig (Beutetabelle X: Einzigartig )

W20	WF: FERNKAMPFWAFFE
1-2	W20 Armbrustbolzen*
3	Armbrust, leicht
4	Armbrust, schwer
5-6	W20 Bogenpfeile*
7-11	Bogen, Kurz-
12-14	Bogen, Lang-
15	Elfenbogen
16	Schleuderstab
17-19	Speer**
20	Wurfmesser

\*: Nach 1. Treffer erlischt die Magie  
 \*\*: zerbricht **nicht** bei einem Patzer

BEUTETABELLE R: RÜSTUNGEN	
W20	RÜSTUNGSART
1-3	Ergänzende Rüstung
4-7	Robe
8	runenbestickte Robe
9-13	Lederpanzer
14-17	Kettenpanzer
18-20	Plattenpanzer

W20	ERGÄNZENDE RÜSTUNG
1-5	Lederschienen
6-8	Plattenarmschienen
9-11	Plattenbeinschienen
12-15	Plattenhelm
16	Holzschild*
17-19	Metallschild
20	Turmschild

\*: zerbricht **nicht** bei einem Patzer

W20	WN1: MIT KLINGE
1-2	Bihänder
3-6	Dolch
7	Hellebarde
8	Schlachtbeil
9-11	Schwert, Breit-
12-14	Schwert, Kurz-
15-17	Schwert, Lang-
18-19	Streitaxt
20	Zwergenaxt
W20	WN2: OHNE KLINGE
1	Flegel
2-4	Hammer
5	Kampfstab*
6	Keule*
7-8	Morgenstern
9	Schlagring
10-12	Speer*
13-16	Streithammer
17-20	Streitkolben

\*: zerbricht **nicht** bei einem Patzer

## MAGISCHE WAFFEN & RÜSTUNGEN

Nachdem ermittelt wurde, um was für eine Waffe bzw. Rüstung es sich handelt, werden auf Beutetabelle E der Bonus und sonstige Effekte nacheinander ausgewürfelt.

9-10	Alterungstrank
11-12	Schnelligkeitstrank
13-14	Talenttrank
15-16	Trank der Zwergensicht
17-18	Unverwundbarkeitstrank
19-20	Verkleinerungstrank
21-23	Atemfreitrank
24-26	Klettertrank
27-28	großer Heiltrank
29-31	Wachsamkeitstrank
32-33	Gift (PW: 20, keine Abw.)
34-36	Wasserwandeltrank
37-38	Weihwasser
39-42	Zauberwechseltrank
43-46	Zieltrank
47-51	Abklingtrank
52-56	Heiltrank
57-61	Waffenweih
62-65	Andauernder Heiltrank
66-69	Schutztrank
70-73	großer Schutztrank
74-77	Stärketrank
78-80	Kampftrank
81-83	Schwebetrank
84-85	Allsichttrank
86-87	Fliegentrunk
88-89	Giftbanntrank
90-91	Glückstrank
92-93	Konzentrationstrank
94-95	Trank der Lebenskraft
96-97	Zaubertrank
98	Teleporttrank
99	Unsichtbarkeitstrank
100	Verjüngungstrank

BEUTETABELLE E: MAGISCHE EFFEKTE VON GEGENSTÄNDEN			
W20	BONUS AUF WB BZW. PA	W20	SONSTIGE EFFEKTE
1	kein Bonus, aber 1 Effekt	1-15	Kein Effekt
2-17	Bonus +1	16-18	1 Effekt
18-19	Bonus +2	19	2 Effekte
20	Bonus +3	20	2 Effekte + weiterer Wurf

W20	ART DES EFFEKTS
1-5	Freiaktion (EA)
6-13	Bonus (EB)
14-17	Talent (ET)
18-20	Zaubereffekt (EZ)

# Art des Effekts 1

EA: FREIAKTION			
W20	AKTIONSFREI	ET: TALENT	
1-6	Aufstehen*		
7	Konzentrieren**		
8	Rennen*		
9	Schießen*		
10	Schlagen*		
11 - 13	Waffe aufheben*	1-12	+I (ET1)
14-16	Waffe ziehen	13-17	+II (ET1)
17	Zaubern*	18-19	+III (ET1)
18-19	Zauber wechseln*	20	+I und weiterer Wurf
20	Zielzauber*		

\*: Nur 1x/Kampf  
 \*\*: Nur W20Rd./Kampf

\*: Ein Talenteffekt kann nicht einen höheren Rang haben, als der höchstmögliche Rang, den eine Charakterklasse in diesem Talent erlangen kann.

Dank des Zufallsfaktors kann es auch zu Kombinationen und Effekten kommen, die wenig Sinn machen (beispielsweise ein +1 Bihänder mit dem Talent Waffenloser Meister +II). In solchen Fällen kann (SL Entscheidung) der unpassende Effekt neu ermittelt werden.

EB: BONUS (2 WÜRFEL)		BONUSHÖHE (2. W20)		
1. W20	BONUS AUF	+1 BONUS	+2 BONUS	+3 BONUS
1-9	einzelne Probe (EB1)	1-10	11-17	18-20
10-13	einzelnen Zauber (Z)	1-15	16-19	20
14	Zaubergruppe (EB2)	1-15	16-19	20
15-17	Kampfwert* (EB3)	1-10	11-17	18-20
18-19	Eigenschaft (EB4)	1-10	11-17	18-20
20	Attribut (EB5)	1-10	11-17	18-20

2W20	EB1: EINZELNE PROBE
2-3	Flirten
4	Krankheit trotzen
5-6	Taschendiebstahl
7-8	Schwimmen
9	Mechanismus öffnen
10-11	Spuren lesen
12-14	Schleichen
15-17	Feilschen
18-20	Bemerken
21-25	Wissen
26-29	Verbergen
30-31	Schlösser öffnen
32-33	Klettern
34-35	Fallen entschärfen
36-37	Reiten
38	Springen
39	Schätzen
40	Gift trotzen

W20	EB4: EIGENSCHAFT
1-3	Stärke
4-7	Härte
8-10	Bewegung
11-13	Geschick
14-17	Verstand
18-20	Aura

W20	EB2: ZAUBERGRUPPE
1-2	Blitzzauber
3	Erd-, Fels- & Steinzauber
4	Eis-, Frost- & Wasserzauber
5-6	Feuerzauber
7-9	Heilzauber
10-12	Lichtzauber
13-14	Luft- & Transportzauber
15	Schadenszauber
16-17	Schattenzauber
18-20	Schutzzauber

W20	EB3: KAMPFWERT
1-3	Lebenskraft
4-6	Abwehr
7-9	Initiative
10-11	Laufen*
12-14	Schlagen
15-16	Schießen
17-18	Zaubern
19-20	Zielzauber

W20	EB5: ATTRIBUT
1-7	Körper
8-13	Agilität
14-20	Geist

\*: Bei Laufen entspricht ein +1 Bonus 0,5m.

## Art des Effekts 2

Tabellen EZ & ET1

W20	EZ: ZAUBEREFFEKT
1-12	Zauber normal eingebettet (Z)
13-16	W20 Ladungen eingebettet (Z)
17	Abklingzeit verkürzt (EZ1 & Z)
18	Abklingzeit eines Trägerzaubers verkürzt (EZ1 & Z)
19	Abklingzeit aller Trägerzauber verkürzt (EZ1)
20	Abklingzeit ignorieren (EZ2 & Z)



EZ1 & 2: ABKLINGZEIT DES ZAUBEREFFEKTS			
W20	EZ1: VERKÜRZT	W20	EZ2: IGNORIEREN
1-10	1 Kampfrunde	1-16	1x täglich
11-14	2 Kampfrunden	17-18	2x täglich
15-17	3 Kampfrunden	19	3x täglich
18-19	4 Kampfrunden	20	Permanent
20	5 Kampfrunden.		

5	Feuerballzepter
6	Gürtel der Trollstärke
7	Fäustlinge der Verstümmelung
8	Elfischer Sattel
9-10	Schutzring +2
11-12	Armreif des Bogners
13-14	Elfenstiefel
15-16	Elfischer Tarnumhang
17-20	Schutzring +1
21-23	Geisterbote
24-25	Abklingring
26-27	Spruchspeicherring
28-29	Wechselring
30-31	Schlafstaub
32	Zauberstab (Zauber Tabelle Z)
33	Kriegshorn
34	Schwebenamulett
35	Smaragd-Schlüssel
36	Schutzring +3
37	Zauberköcher
38	Mantel der Augen
39	Unsichtbarkeitsring
40	Kristallkugel

W20	ET: TALENT						
4-5	Heldenglück	24	Fieser Schuß	43	Flink	62	Schnelle Reflexe
6	Arkane Explosion	25	Bärengestalt	44	Kletterass	63	Standhaft
7	Adlergestalt	26	Blocker	45	Brutaler Hieb	64	Tiergestalt
8	Blutschild	27	Beute schätzen	46	Magieresistent	65	Untote zerschm.
9	Salve	28	Handwerk	47	Langfinger	66	Zwei Waffen
10	Abklingendes Blut	29	Ausweichen	48	Schlitzohr	67	Waffenl. Meister
11	Blutige Heilung	30	Charmant	49	Schlossknacker	68	Waffenkenner (WN)
12	Blitzmacher	31	Bildung	50	Schlachtruf	69	Wissensgebiet
13	Frontheiler	32	Abklingen	51	Schutz v. Elementen	70	Wechsler
14	Glückspilz	33	Jäger	52	Scharfschütze	71	Zauber Macht
15	Dämonen zerschm.	34	Kämpfer	53	Sattelschütze	72	Teufelchen
16	Gerüstet	35	Diebeskunst	54	Panzerung zerschm.	73	Zauber auslösen
17	Instrument	36	Schütze	55	Rüstzauberer	74	Schmerz. Wechsel
18	Ich muß weg!	37	Parade	56	Nekromantie	75	Zehrender Spurt
19	Fürsorger	38	Schwimmen	57	Manipulator	76	Zauberqual
20	Herr der Elemente	39	Beschwörer	58	Wahrnehmung	77	Tod entrinnen
21	Feuermagier	40	Einstecker	59	Verletzen	78	Todeskraft
22	In Deckung	41	Heimlichkeit	60	Verdrücken	79	Spruchmeister (Z)
23	Elementen trotzen	42	Akrobat	61	Tiermeister	80	Sensenspotter



BEUTETABELLE Z1 UND Z2		BEUTETABELLE Z: ZAUBER			
2W20	GEBR. ZAUBER	W20	ZAUBER	W20	ZAUBER
2-3	Flackern	1-8	gebräuchlich (Z1)	15-18	sehr selten (Z3)
4-5	Balancieren	9-14	selten (Z2)	19-20	äußerst selten (Z4)
6-7	Reinigen	BEUTETABELLE Z3		BEUTETABELLE Z4	
8-9	Nahrung zaubern				
10-11	Magische Waffe	2W20	SEHR SELTENE ZAUBER	2W20	ÄUSSERST SELTENE ZAUBER
12	Springen	2	Schleudern	2	Blut kochen
13-14	Giftschutz	3	Verwirren	3	Dämonen beschwören
15	Lauschen	4	Versetzen	4	Ebenentor
16-17	Heilende Hand	5	Feuerwand	5	Elementar herbeirufen*
18-19	Wolke der Reue	6	Schattenlanze	6	Gasgestalt
20	Putzteufel	7	Schattenklinge	7	Flammeninferno
21-22	Heilende Aura	8	Niesanfall	8	Gehorche
23-24	Öffnen	9	Rost	9	Unsichtbarkeit
25-26	Licht	10	Heiliger Hammer	10	Vergrössern
27-28	Volksgestalt	11	Wächter	11	Zeitstop
29	Schattenpfeil	12	Lichtlanze	12	Wiederbelebung
30-31	Manabrot	13	Wolke des Todes	13	Zauberabklang
32-33	Schutzschild	14	Heilende Strahlen	14	Wechselzauber
34-35	Feuerstrahl	15	Erdspalte	15	Allheilung
36	Versetzte Stimme	16	Netz	16	Feuerball
37-38	Heilbeeren	17	Verkleinern	17	Vertreiben
39	Magische Rüstung	18	Kontrollieren	18	Tanz
40	Tarnender Nebel	19	Schutzschild dehnen	19	Frostschock
		20	Wasser weihen	20	Giftbann
W20	SELTENE ZAUBER	21	Magisches Schloss	21	Heilendes Feld
1	Blenden	22	Zauberleiter	22	Kettenblitz
2	Duftnote	23	Tierbeherrschung	23	Magische Barriere
3	Federgleich	24	Schutzschild stärken	24	Skelette erwecken
4	Flammenklinge	25	Blitz	25	Fliegen
5	Frostwaffe	26	Feuerlanze	26	Zombies erwecken
6	Heilendes Licht	27	Feueratem	27	Bannen
7	Kleiner Terror	28	Spurt	28	Schutzkuppel
8	Lichtpfeil	29	Botschaft	29	Magie bannen
9	Schatten	30	Fluch	30	Schatten erwecken
10	Schutzfeld	31	Segen	31	Schattensäule
11	Schweben	32	Einschläfern	32	Lichtsäule
12	Steinwand	33	Wandöffnung	33	Spionage
13	Stolpern	34	Geben und Nehmen	34	Teleport
14	Verwandlung	35	Halt	35	Terror
15	Telekinese	36	Arkanes Schwert	36	Totengespräch
16	Tiere besänftigen	37	Durchsicht	37	Unsichtbares sehen
17	Trugbild	38	Schweig	38	Verborgenes sehen
18	Verlangsamen	39	Freund	39	Verdampfen
19	Waffe des Lichts	40	Durchlässig	40	Körperexplosion
20	Wasserwandeln				

\*: W20-> 1-5: Erde, 6-10: Feuer, 11-15: Luft, 16-20: Wasser

BEUTETABELLE G	
3W20	MAG. GEGENSTÄNDE
3	Drachenschuppe (E)
4	ausgestopftes Tier (E)
5	Flöte (E)
6	Kamm (E)
7	getrocknetes Auge (E)
8	bunte Feder (E)
9	knorrige Astwurzel (E)
10	Halstuch (E)
11	Krähenfuß (E)
12	Diadem (E)
13	Kugel (E)
14	Gürtel (E)
15	Handschuhe (E)
16	Schal (E)
17	Hut (E)
18	funkelnder Kristall (E)
19	Stirnreif (E)
20	Brosche (E)

21	Armreif (E)
22	Edelstein (E)
23	Armband (E)
24	Umhang (E)
25	Trinkhorn (E)
26	Mantel (E)
27	Wanderstab (E)
28	Stiefel (E)
29	Waffenrock (E)
30	Sandalen (E)
31	Kette (E)
32	Maske (E)
33	Weste (E)
34	Lederband (E)
35	Zahn (E)
36	Ohring (E)
37	Kerzenständer (E)
38	Tatze (E)
39	Ring (E)
40	Krug (E)

41	Köcher (E)
42	Kralle (E)
43	Statuette (E)
44	Kelch (E)
45	Waffenscheide (E)
46	Vase (E)
47	Würfel (E)
48	Trommel (E)
49	Zepter (E)
50	Stab (E)
51	Harfe (E)
52	Puppe (E)
53	Krone (E)
54	Schale (E)
55	Schnitzfigur (E)
56	Schrumpfkopf (E)
57	Spiegel (E)
58	Schädel (E)
59	getrocknetes Herz (E)
60	Dämonenzunge (E)

Revision #1

Created 30 October 2019 10:58:40 by Jolly

Updated 30 October 2019 11:28:43 by Jolly