

Regeneration

Wert	regenerieren durch
VIP	bei 8 Std. Schlaf oder 12 Std. Ruhe: +3 Fertigkeit „ <u>Wunden behandeln</u> “ (nur alle 10 Stunden!): Bei <u>gelungener</u> Probe: +1W10 plus Fertigkeitswert Bei <u>mißlungener</u> Probe: -1W10 plus Fertigkeitswert durch Heilkräuter durch Heiltränke
KAP	bei 8 Std. Schlaf oder 12 Std. Ruhe: +50 Fertigkeit „ <u>Wunden behandeln</u> “, wenn Wert >= 22: Bei gelungener Probe: +100 durch Heilkräuter durch Heiltränke
ZAP	pro Stunde ruhiger Schlaf: +20
MKZ	bei 12 Stunden Ruhe: +4

Sprachen

Nr.	zugehörige Sprache
1	Abaros (Vereinigte Vier Königreiche)
2	Oxianisch (Ursprache der Barbaren von Oxus)
3	Ghormur (Ursprache des Barbarenstammes aus Ghorm)
4	Ravormos (Ursprache des Barbarenstammes von Ravormos)
5	Agyrisch (Ursprache des Barbarenstammes von Agyros)
6	Tinorisch (Tinor)
7	Lethonisch (Lethon)
8	Die Sprache von Ghorn (Icelands + Ausläufer)
9	Kalbarnor (Yith, Kalbarna)
10	Argonisch (Argor)
11	Die vergessene Sprache (vergessene Länder, Morvem)
12	Erendachi (Erendor, Ringar)
13	Klang von Nahor (Camor, Nahor, Carrom)
14	Tandara (Tandar, Gandram, Xur)
15	Thingalisch (Hochsprache)
16	Kehle von Isobora (isoboranische Inselgruppe)
17	Sprache der Stillen Wasser (Inseln außer Isobora)
18	Sprache des Westens (Westmeer außer Yaisk)
19	Yaiske (Yaisk)
20	Die Sprache der Grauen (Inseln im Graumeer)

Waffenvergleichstabelle

Angriffs- waffe	Verteidigungswaffe					
	SW	S	LSK	STG	ZH	SSK
<i>Stichwaffe</i>	0	-2	-2	-3	-4	-4
<i>Schwert</i>	-2	0	-2	-2	-3	-3
<i>leichter SK</i>	-4	-3	0	-2	-2	-2
<i>Stangenwaffe</i>	-5	-2	-3	0	-1	-1
<i>Zweihänder</i>	-5	-3	-3	-1	0	-2
<i>schwerer SK</i>	-4	-3	-1	-1	-1	0