

Natürliche Krankheiten (0 – 4)

Leichte (0-4, 0-4)		Mittlere (0-4, 5-9)		Schwere (5-9, 0-4)		Sehr Schwere (5-9, 5-9)	
1-3	Ausschlag	1&2	Entzündung der Lymphknoten (Achseln)	0-4	Eitrige Wunden, Blut aus Poren, Hohes Fieber	-	Tödliche Infektion
	-2 Einflussnahme		-2 Geschicklichkeit		-2 auf alle Attribute Keine TP/MP/AP/EP Regeneration		Tod nach 20 Tagen
4-6	Lymphknotenschwellung	3&4	Entzündung der Lymphknoten (Leiste)	5-9	Koma für W50 Tage		
	-2 Athletik		-2 Stärke				
7-9	Fieber	5&6	Eitrige Infektion (Gliedmaße)				
	Halbe TP - Regeneration		- 2 Kondition				
0	Neu Würfeln	7&8	Eitrige Infektion (Augen)				
			-2 Charisma				
		9&0	Neu Würfeln				

Magische Krankheiten (5 – 9)

Leichte (0-4, 0-4)		Mittlere (0-4, 5-9)		Schwere (5-9, 0-4)		Sehr Schwere (5-9, 5-9)	
1-3	Fieber	1-3	Rasendes Fieber	-	Koma für W100 Tage	-	Tod nach W100 <u>Stunden</u>
	Halbe MP/EP/AP Regeneration		Keine MP/EP/AP Regeneration				
4-6	Schweißausbrüche	4-6	Infizierte Wunden				
	-2 Einflussnahme		- 1 auf alle Attribute				
7-9	Schwindelgefühl	7-9	Gleichgewichtsstörung				
	-2 List		-3 auf ausgeteilte Angriffe -2 auf eigene Rüstung				
0	Neu Würfeln	0	Neu Würfeln				

Heilung:

Leichte Krankheiten W10 Tage
 Mittlere Krankheiten W20 Tage
 Schwere Krankheiten W50 Tage
 Sehr Schwere Krankh W100 Tage

Außerdem Tränke!

Fallen (W6)

Fallen (W6)				Wirkung = W20	
(1) Stachel Falle	(2) Gift Falle	(3) Magische Falle	(4) Feuer Falle	(5) Eisfalle	(6) Blitzfalle
Wirkung x3 – Rüstung = Schaden	Wirkung /2 = Erster Krankheitswurf (Natürliche Krankheit)	Wirkung /2 = Erster Krankheitswurf (Magische Krankheit)	Wirkung x2 - Rüstung = Feuer Schaden + Brennend	Wirkung x2 - Rüstung = Eis Schaden + Eingefroren	Wirkung x2 - Rüstung = Schockschaden + Gelähmt