

EINFÜHRUNG	7	TRUDVANG	13	DAS KAMPAGNENSPIEL	29	KAMPF	39
Über das Rollenspiel	7	Wildnis und uralte		Ländereien von Trudvang	29	Der Reihe nach	39
Was man zum Spielen braucht	7	Traditionen	13	Das Leben in der Wildnis	29	Kampffähigkeit	41
Die Regeln in Kürze	7	Die Länder und Völker		Jagd	31	Angreifen	42
		von Trudvang	13	Gelände und Umgebung	33	Parieren	43
		Mittland	13	Abenteuerpunkte	37	Unbewaffneter Kampf	43
		Haminges	20			Kämpfen mit der	
		Sturmlande	22			Schildhand	44
		Westmark	25			Waffenschaden	45
						Kampfaktionen	46
						Zauber wirken	49
						Göttliche Anrufung	49
						Kampfbeispiel	50

<u>SCHADEN UND ANGST</u>	<u>57</u>	<u>AUSRÜSTUNG</u>	<u>63</u>	<u>MONSTER UND BESTIEN</u>	<u>95</u>
Schaden.....	57	Handel.....	63	Nichtspielercharaktere	95
Schaden erleiden.....	58	Neue Ausrüstung kaufen.....	64	Tiere	99
Rüstungen und		Waffen und Rüstungen.....	64	Finsterwesen.....	100
Verletzungen	58	Nahkampfwaffen	67	Dämon	101
Verletzungen heilen.....	59	Leichte Einhandwaffen	69	Hulder	103
Angst.....	59	Schwere Einhandwaffen	70	Riesenschlange	104
Angstfaktor	60	Zweihandwaffen	72	Greif	105
Angstpunkte	60	Fernkampfwaffen	74	Lindwurm	105
Angststufe.....	60	Fernkampfwaffen	75	Trolle	107
Erholung	61	Schilde.....	76	Untote	108
		Rüstungen.....	77	Wolflinge	110
		Reparieren.....	79	Wyrm-Drachen.....	111
		Legendäre Gegenstände	80		
		Sonstige Ausrüstung.....	80		
		Abgerichtete Tiere.....	86		
		Extrakte	87		
		Auswahl von Extrakten	89		