

AT-/PA-PATZER

2W6

**Voraussetzung:** 20 auf W20 bei Manöver und Prüfwurf misslungen.

**Wirkung:** Verlust aller Aktionen dieser KR, sowie je nach Wurf mit 2W6:

- 2 – Waffe zerstört: INI –4. Bei BF ≤ 0 siehe stattdessen 9–10 (BF +2). Im Waffenlosen Kampf siehe stattdessen 12.
- 3–5 – Sturz: INI –2. Patzender liegt am Boden. Aufstehen: Aktion Position und GE-Probe +BE.

Mit Sonderfertigkeit/Vorteil *Standfest/Balance/Herausragende Balance* und gelungener GE-Probe (+2/+0/–4) +BE kann ein Sturz in Stolpern umgewandelt werden.

- 6–9 – Stolpern: INI –2.
- 9–10 – Waffe verloren: INI –2. Aktion Position und Waffe aufheben: GE-Probe (1 Aktion). Bei natürlicher (angewachsener) Waffe siehe stattdessen 3–5.
- 11 – Eigentreffer: INI –3. TP durch eigene Waffe, ohne TP/KK-Zuschlag oder Ansagen, ggf. auch Wunden.
- 12 – Schwerer Eigentreffer: INI –4. Doppelte TP durch eigene Waffe, ohne TP/KK-Zuschlag oder Ansagen, ggf. auch Wunden.

Wds 84-85

Übersichtskarte

BRUCHTEST

2W6

**Voraussetzung:** Abwehr eines Kritischen Treffers mit Waffe oder Schild.

Oder: Abwehr eines *Wuchtschlags*, eines Angriffs zum *Niederwerfen*, eines *Hammerschlags*, eines *Befreiungsschlages* oder eines *Sturmangriffs* mit einer Gesamtansage (Zuschlag +freiwillige Ansage) von mindestens 10 Punkten.

Oder: Gegner gelingt Manöver *Schildspalter* oder *Waffe zerbrechen* (BT zunächst nur für den Verteidiger).

**Wirkung:** Es wird für beide Beteiligten überprüft, ob eine Waffe oder ein Schild zerbricht.

Auswirkungen je nach Wurf mit 2W6:

- 12 keine Auswirkungen
- kleiner 12 aber größer BF BF +1
- kleiner oder gleich BF Waffe/Schild zerbricht

Beim Einsatz der Manöver *Schildspalter* oder *Waffe zerbrechen* muss zunächst nur die Verteidigungswaffe den Bruchtest ausführen. Für die Angriffswaffe muss nur dann auch ein Bruchtest gewürfelt werden, wenn die Verteidigungswaffe *nicht* zerbricht.

Wds 85

Übersichtskarte

GLÜCKLICHE AT/PA

**Voraussetzung:** 1 auf W20 bei Manöver.

**Wirkung:**  
**Glücklicher Attacke:**

- Ungenacht aller Modifikatoren auf jeden Fall ein Treffer.
- Gegnerische PA/AW Wert wird halbiert.

Wird diese inkl. aller Modifikatoren bestätigt ist sie eine kritische AT; dabei werden TP verdoppelt (TP/KK und Ansagen werden nach Verdoppelung addiert) und bei Überschreitung der Wundschwelle ein zusätzliche Wunde angerichtet.

**Glücklicher Parade:**

- Wird eine gewürfelte 1 unter Berücksichtigung aller Modifikatoren bestätigt ist eine glückliche Parade gelungen.
- Die Parade zählt dann als zusätzliche Freie Aktion, die reguläre Parade wird also nicht verbraucht.
- Beim glücklichen freien Ausweichen erleidet der Verteidiger keinen INI-Verlust.

**Glückliche Attacke im Fernkampf:** Kein automatischer Treffer, der Schütze muss überhaupt eine Chance gehabt haben das Ziel zu treffen. Reichweite-Modifikator wird beim kritischen Treffer auch verdoppelt.

Wds 84, 99

Übersichtskarte

KAMPF GEGEN TIERE

- Tiere können nicht umwandeln, aber orientieren.
- Meistens Flucht bei LeP < 1/3, Vögel bei LeP < 3/4.
- Waffen-PA verursachen halben Waffenschaden ohne TP/KK.
- Tiere benötigen nur eine gelungene, unparierte AT um in ihre optimale DK zu gelangen.
- Tiere schlagen keine glücklichen AT. Patzer können nicht ausgeglichen werden, kosten aber nur alle Aktionen der KR.
- MR-Angaben: Geistesmanipulation/Gestaltmanipulation

**Verboten:** Ausfall, Entwarnen, Finte, Schildspalter, Binden.

**Je nach Situation:** Stumpfer Schlag, Niederwerfen, Betäubungsschlag, Umräufen, Schild-AT, Nutzung von zwei Waffen, Defensiver Kampfstil, Klingenwand, Meisterparade, Windmühle, Waffe zerbrechen, Entwarnen.

**Nur mit Tierkunde-TaW 5+:** Gezielter Stich, Todesstoß.

**Gegenhalten:** AT –4, falls Tier nicht in seiner optimalen DK.

**Attacke:** AT gegen sehr kleine Tiere sind um 2 bis 4 Punkte, gegen winzige Tiere um 4 bis 8 Punkte erschwert.

**Parade:** Ausweichen ist immer möglich, Waffen- und Schildparade je nach Tiergröße:

- Winzig: Nicht parierbar, aber kein DK und INI-Abzug. Ausweichen bleibt Held im Kampf.
- Sehr klein: Schild-PA +0, Waffen-PA +4 bis +8.
- Groß: Mit Schild, oder *Gegenhalten* parierbar.<sup>1</sup>
- Sehr groß: Bisse mit *Gegenhalten* parierbar, sonst nur ausweichbar.<sup>1</sup>

Wds 112, ZBA 10-12

Übersichtskarte

AUSDAUER IM KAMPF

**Ausdauerkosten für Aktionen:**

- Jeweils 0 AuP: Normale Angriffs-/Abwehraktionen und Bewegten mit GS Schritt. Alle Manöver, die im Folgenden nicht genannt werden.
- Jeweils 1 AuP: Wuchtschlag, Betäubungsschlag, Befreiungsschlag, Hammerschlag, Schildspalter, Sturmangriff, Niederwerfen, Windmühle, Doppelangriff, Einleiten eines Ausfalls, (Gezieltes) Ausweichen, PA mit (sehr) großem Schild, Sprinten, Klammer, Schwitzkasten, Sprung, Sprungtritt, Wurf.

**Modifikatoren:**

- Je 3 Punkte BE: -1 AuP/Aktion
- Waffe mit Gewicht > KK\*10 Unzen: -1 AuP/Aktion

**Ausdauerkosten für das Erleiden einer Wunde:** -1W6 AuP

**Ausdauerkosten für das Zaubern wirken:**

- Je 5 volle AsP, die ein Zauber kostet -1 AuP
- Zaubern mit 0 AuP -1 LeP
- Auf einen Schlag mehr als 1/3 der Basis-AE +1 Erschöpfung

Mit Vorteil *Ausdauernder Zauberer*:

- Je 10 volle AsP, die ein Zauber kostet -1 AuP
- Zaubern mit 0 AuP -1 LeP
- Auf einen Schlag mehr als 1/2 der Basis-AE +1 Erschöpfung

Wds 83, WdZ 23-24

Übersichtskarte

EMPFINDLICHK. GEGENÜBER  
GEW./MAG./DÄM. OBJEKTEN

**Empfindlichkeit:** einfach geweiht, zweifach geweiht, heilig

- Leicht: 1W6 SP/Stunde, 1W6 SP/KR, 2W6 SP/KR
- mittel: 1W6 SP/SP, 2W6 SP/KR, 2W20 SP/KR\*
- schwer: 1W6 SP/KR, 2W20 SP/KR\*, 4W20 SP/KR\*

\*Wesen mit dieser Empfindlichkeit kann auf solchem Boden nicht beschworen werden.

**Magische/dämonische Waffen:**

Diese Regeln gelten analog auch für verletzte magische und dämonische Waffen. Diese sind für die betroffenen Wesenheiten wie einfach geweihte Objekte der Gegengottheit zu behandeln.

- Lebewesen (z.B. Geweihte) und Elementare (ab Dschinn) sind mit gehörnten Dämonen gleichzusetzen.
- Dämonische Unheiligtümer sind nicht einmal einfach geweihtem Boden gleichgestellt, Pforten des Graunes können wie einfach geweihter Boden behandelt werden.

WdZ 57, 232

Übersichtskarte

HINTERHALT

**Voraussetzung:** Angreifer hat Hinterhalt gelegt.

**Wirkung:** Kämpfer im Hinterhalt haben eine Aktion frei, bevor sie den Hinterhalt aufgeben. Dies kann auch ein FK-Angriff oder eine Bewegung zum Gegner hin sein.

Der eigentliche Kampf (das Auswürfeln von INI) beginnt erst nach Abschluss dieser ersten Aktion.

Jeder Verteidiger kann nur parieren oder ausweichen, wenn ihm eine IN-Probe (Modifikation siehe Karte Überraschung) gelingt, die bei FK-Angriffen um 3 Punkte erschwert ist.

Allerdings muss der Verteidiger evtl. noch die Waffe ziehen (siehe Karte Waffe ziehen).

Der Verteidiger gilt im weiteren Kampfverlauf so lange als überrascht (siehe Karte Überraschung), bis ihm die dortige IN-Probe gelingt.

Wds 78

Übersichtskarte

KAMPF GEGEN ÜBERZAHL

Kämpfe mit mehreren Beteiligten

- Pro Kopf Überzahl erhalten alle entsprechenden Kämpfer einen Punkt auf ihren INI-Wert (max. 4).
- Gegner in Überzahl erhalten AT -1.
- Kämpfll ein Kämpfer gegen mehrere Gegner, so ist seine PA und sein AW-Wert für jeden zusätzlichen Gegner um einen Punkt erschwert. Es können in der Regel nur 3 Gegner im Auge behalten werden (max. Malus also +2).
- Zu Beginn der KR kann ein Kämpfer sich entscheiden sich nur auf einen Gegner zu konzentrieren. Er erhält gegen diesen dann keinen Malus, kann alle anderen aber nicht mehr parieren oder angreifen.

• **Mehrere Kämpfer in unterschiedlicher DK:**

- Kämpfer mit niedrigster DK zum einzelnen Gegner sind Hauptkämpfer, alle anderen Nebenkämpfer.
- Der AT-Wert der Nebenkämpfer wird um die vierfache Anzahl, der PA-Wert um die doppelte Anzahl an Hauptkämpfern erschwert (außer er nähert sich von Hinten). Würfelt ein Nebenkämpfer eine 18 oder 19, so trifft er einen Hauptkämpfer.

Wds 80

Übersichtskarte

BESONDERE  
KAMPFSITUATION I

**Sicht:**

- Kampf im Mondlicht (o.ä.) AT +3/ PA +3
- Kampf im Sternlicht (o.ä.) AT +5/ PA +5
- Kampf bei totaler Dunkelheit AT +8/ PA +8
- Kampf gegen Unsichtbare AT +6/ PA +6

**Umgebung:**

- Kampf in knietiefem Wasser AT +0/ PA +2
- Kampf in hultiefem Wasser AT +2/ PA +4
- Kampf in schulertiefem Wasser AT +4/ PA +6
- Kampf unter Wasser AT +6/ PA +6
- Beengte Verhältnisse und mit
  - langer Schwungwaffe AT +6/ PA +2
  - kurzer Schwungwaffe AT +2/ PA +0
  - Infanteriewaffe AT +2/ PA +2
  - Speer AT +0/ PA +2

**Position:**

- Kampf wenn am Boden liegend AT +3/ PA +3
- Kampf gegen am Boden Liegenden AT –3/ PA –5
- Kampf wenn am Boden knieend AT +1/ PA +1
- Kampf gegen am Boden knieenden AT –1/ PA –3
- Kampf gegen fliegende Wesen AT +2/ PA +4

Wds 58

Übersichtskarte

ERSCHÖPFUNG UND  
ÜBERANSTRENGUNG

Erschöpfung bringt dem Helden keinerlei Nachteile, darf jedoch maximal so hoch wie seine KO sein. Jeder Punkt darüber resultiert in einem Punkt Überanstrengung (jeweils KO-Proben +1, BE+1, AuP -2 und je 2 Punkte WS -1). Hat ein Held so viele Punkte Überanstrengung angesammelt wie seine KO beträgt, so bricht er erschöpft zusammen.

**Erschöpfung pro Stunde:**  
(in vernünftiger Kleidung, mit leichtem Gepäck)

Marsch/Eilritt +1  
Eilmarsch +2

**Reitrier-Erschöpfung pro Stunde:**

Reiten +1  
Eilritt +2

**Zusätzlich pro Stunde:**

Widriges Wetter +1 bis +2  
Pro 50% Überladung +1

**Regeneration pro Stunde (Überanstrengung zuerst):**

Rast -2 Erschöpfung / -1 Überanstrengung  
Schlaf -4 Erschöpfung / -2 Überanstrengung

Wds 139

Übersichtskarte

HITZE-/FEUERSCHADEN

Wunden nur bei direktem Feuerschaden möglich. RS wirkt nur bei direktem Feuerschaden.

**Hitzeschaden:**

- **Khönglut (ab 60°C):** 1W6 TP(A)/SR
- **Kochend (ab 100°C):** 1W6 TP(A)/KR
- **Backofen (ab 200°C):** 2W6 TP(A)/KR
- **Kohlenglut (ab 500°C):** 3W6 TP(A)/KR
- **Vulkanglut (ab 1000°C):** 4W6 TP(A)/KR
- **Eisenschmelze (ab 1500°C):** 5W6 TP(A)/KR

**Modifikatoren:**

- Besonders heiße Ausprägung der Stufe +1 bis +2 SP
- Hitzeresistenz/Akklimatisierung(Hitze): Kommt nur bei Khönglut zum Tragen und senkt TP(A) um 2.
- Hitzeempfindlich Negative Auswirkungen treten bereits eine Stufe früher auf (Khönglut bereits ab 40°C).

**Feuerschaden:**

Je nach Menge der heißen Substanz 1W3 bis 4W6 TP. Pro 10 erlittene TP sinkt der RS permanent um 1. Bei brennender Kleidung/Zone erleidet der Held 1W3 bis 2W6 SP pro KR. Nasse Textilien schützen für 2W6 KR und reduzieren die SP um 1-2 Punkte.

Wds 146

Übersichtskarte

KRANKHEIT WUNDFIEBER

KO-Probe + Mod.

Wurden 5SP oder mehr durch Verletzungen (rostige Waffen, Tierbisse, Dornenhecken o.ä.) erlitten, und diese nicht behandelt (siehe Erstversorgung auf der Karte Heilkunde Wunden), so ist am Abend eine modifizierte KO-Probe nötig um nicht zu erkranken.

**Symptome:** Eine Fieberkrankheit mit unruhigem Schlaf, körperlicher Mattigkeit, bisweilen Sprachverwirrtheit; in schlimmen Fällen auch Koma (wenn KK auf 0 sinkt) und Tod. Nach der Kur wird 1 KK pro Tag regeneriert.

**Dauer bis zum Ausbruch/zur Kur:** 1 Tag/2W6 Tage

**Wirkung:** 2W6–1 SP am ersten Krankheitstag, 2W6–2 SP am zweiten Krankheitstag, 2W6–3 am dritten usf.; gelingt vor einem entsprechenden Schadenswurf eine KO-Probe +6, so erleidet der Held nur halben Schaden (10+ übrig behaltene Punkte; gar kein Schaden).

Außerdem sinkt die KK jeden Krankheitstag um 1 (nicht bei gelungener regulärer KO-Probe).

**Modifikatoren:**

- Über 25% LeP-Verlust +1
- Über 50% LeP-Verlust +2
- Verletzt durch Krallen/Zähne/verschm. Waffen +3
- Wunden durch Untote +4
- Vorteil Resistenz gegen Krankheiten -7
- Vorteil Immunität gegen Krankheiten -15
- Krankheitsanfällig +7

Wds 151, 157-158

Übersichtskarte

BESONDERE  
KAMPFSITUATION II

- Kampf mit der falschen Hand\* AT +9/ PA +9
- falsche Hand +SF Linkhand\* AT +6/ PA +6
- falsche Hand +SF Beidhänd. Kampf I AT +3/ PA +3
- falsche Hand +SF Beidhänd. Kampf II AT +0/ PA +0
- Verteidiger wird überrumpelt\*\* AT –5
- Verteidiger schläft/ist bewusstlos/gefesselt\*\* AT –8
- Angriff auf vollkommen unbewegliches Ziel AT –10
- Kampf gegen Überzahl PA +1 pro zusätzlichem Gegner (max. +2) AT –1

**Kampf in Überzahl**

**Distanzklassen:**

- Waffe 2+ DKs zu kurz AT unmöglich, PA +0
- Waffe 1 DK zu kurz AT –6/ PA +0
- Waffe 1 DK zu lang AT –6/ PA –6
- Waffe 2+ DKs zu lang AT und PA unmöglich

\* Der TP/KK Bonus mit der falschen Hand kann nur mit der SF Beidhändiger Kampf I oder II genutzt werden.

\*\*Ein überrumpelter Kämpfer kann sich nicht verteidigen.

Wds 58, 79

Übersichtskarte

FERNKAMPF-PATZER

2W6

**Voraussetzung:** 20 auf W20 bei Fernkampfmanöver und Prüfwurf auf unmodifizierten FK-Wert misslungen.

**Wirkung:** Auswirkungen je nach Wurf mit 2W6:

- 2 – Waffe und ggf. Projektil zerstört: INI –4. Nicht getroffen. Verlust aller Aktionen dieser KR.
- 3 – Waffe beschädigt: INI –3. Nicht getroffen. Projektil landet vor den Füßen des Schützen. Sehne gerissen, oder Mechanik verklemt. Schusswaffen erst nach 30 Aktionen wieder einsatzbereit. Bei Wurfwaffen siehe stattdessen 2. Verlust aller Aktionen dieser KR.
- 4–10 – Fehlschuss: INI –2. Nicht getroffen, Projektil verloren. Schusswaffen: Sehne verwundet oder Mechanik blockiert, erst nach 2 Aktionen wieder schussfähig. Wurfaffen: verloren, Werfer braucht 2 Aktionen, um sein Gleichgewicht wieder zu finden.
- 11–12 – Gefährten getroffen/Eigentreffer: INI –3. Normale TP auf entsprechende Entfernung (ohne Ansagen) gegen nächsten Gefährten oder sich selbst, wenn keine Gefährten in der Nähe.

Wds 99

Übersichtskarte

KÄLTESCHADEN

Wunden durch kSP möglich. RS wirkt nicht - schützende Kleidung siehe Wds S. 145. Ab Stufe Grimmfrost ist keine Regeneration mehr möglich.

- **Kalt (ab -0°C):** 1W6+2 kTP(A)/Tag; Regeneration vermindert: 1(resistent)/2(regulär)/3(empfindlich).
- **Eiskalt (ab -10°C):** 2W6 kTP(A)/Tag; Regeneration vermindert: 2(resistent)/4(regulär)/keine Reg.(empfindlich).
- **Firenskälte (ab -25°C):** 2W6 kTP(A)/2 Stunden; 1 SP bei Hautkontakt mit Metall; nur noch kälteresistente Wesen regenerieren, jedoch um 4 vermindert.
- **Grimmfrost (ab -50°C):** 2W6 kTP(A)/2 SR; BF von Metall-/Holzwaffen + 1/+2; 1W3 SP(A) bei Hautkontakt.
- **Namenlose Kälte (ab -100°C):** 2W6 kTP(A)/SR; BF von Metall-/Holzwaffen +2/+5; 1W3 SP bei Hautkontakt.
- **Niederhölliche Kälte (ab -150°C):** 2W6 kTP(A)/2 KR; BF von Metall-/Holzwaffen + 3/+7; 1W6 SP bei Hautk.

**Modifikatoren:**

- Besonders kalte Ausprägung der Stufe +1 bis +2 SP
- Starker Wind/Sturm oder Orkan Stufe +1/+2
- Kleidung durchnässt Stufe +1
- Kälteresistenz/Akklimatisierung(Kälte) Schaden erst ab Firenskälte und dann um 2 kTP(A) reduziert.
- Kälteempfindlich: Immer 2 kTP(A) zusätzlich.

Wds 145-146

Übersichtskarte

PARADE-EINSCHRÄNKUNGEN

**Allgemein:** Die Waffenparade von Kettenwaffen ist generell um 2 Punkte erschwert

**Schilde:** Kettenstäbe, Kettenwaffen, Peitschen und Zweihandflegel ignorieren den PA-Bonus eines Schildes.

**Dolche:** Nicht pariert werden können Kettenwaffen (außer Geißel, Neuschwänzige), Zweihandflegel, Zweihand-Hiebaffen, Zweihandschwerter/-säbel, Helliclarde und Korsepiel. Ausnahme: Hakendolche und Kurzschwerter können Zweihandschwerter/-säbel parieren.

**Fechtwaffen:** Nicht pariert werden können Kettenwaffen (außer Geißel, Neuschwänzige), Zweihandflegel und Zweihand-Hiebaffen. Mit Florett, Magierdeggen und Stockdeggen auch keine Zweihandschwerter/-säbel. Papier und Wolfsmesser gelten paratetechnisch als Schwerter.

**Dolche & Fechtwaffen:** Zu den nicht parierbaren Waffen zählen auch die mit zwei Talenten verwendbaren Waffen Rindrakamm, Richtschwert, Neethaner Langaxt, Warunker Hammer, Pailos, Große Knochenkeule und Magierstab mit Kristallkugel, nicht aber Anderthalbhänder und Tuzakmesser.

Wds 115

Übersichtskarte

REGENERATION

Ausdauer

Eine Spielrunde starten

3W6 AuP

• Erfolgreiche KO-Probe

+6

Aktion Atem holen (siehe Karte „Weitere Aktionen im Kampf“).

Lebenspunkte/Astralenergie

Grundregeneration für 6h Schlaf

1W6 LeP/AsP

• Erfolgreiche KO / IN-Probe

+1 LeP/AsP

• Im Freien auf schlechtem Lagerplatz

-1 LeP/AsP

• Komfortables Lager (Einzelzimmer)

+1 LeP/AsP

• Luxuriöses Lager (Suite)

+2 LeP/AsP

• Im Freien bei schlechtem Wetter

-1 bis -5 LeP/AsP

• Ruhestörung in der Nacht

-1 LeP/AsP

• Wache gehalten

-1 LeP/AsP

• Held ist erkrankt

keine LeP/nur 1 AsP

Weitere Modifikatoren durch Vorteile, Nachteile und Sonderfertigkeiten.

Wundheilung

Es ist durch weltliche Methoden pro Tag maximal einmal möglich eine Wunde durch eine modifizierte KO-Probe zu heilen.

• Ohne TZM: KO-Probe + 3\*Wundenanzahl. Bei erfolgreicher Behandlung mittels Heilkunde Wunden keine Erschweris.

• Mit TZM: Gleiche Mod. und Heilungsreihenfolge wie bei einer Heilkunde Wunden Probe (siehe Karte). Nur BALSAM, oder WUNDESEGEN können auf einzelne Wunden gerichtet werden.

WdS 160-161

Übersichtskarte

TIERMANÖVER I

Allgemein:

• Alle Proben-Modifikatoren beziehen sich auf die beim Manöver des jeweiligen Tieres in Klammern stehende Zahl.

• Sind mehrere Angriffsarten durch Schrägstriche getrennt aufgeführt, so kann die zweite/dritte/usf. Angriffsart nur als Ergebnis der vorherigen eingesetzt werden.

Flugangriff: Tier attackiert und fliegt wieder außer Reichweite. Verteidiger AT erschwert um +2, PA um +4. Mit Schild wird die gesamte PA-Erschweris halbiert. Wollen mehrere Angreifer das Tier attackieren, dann AT zusätzlich +3 pro Beteiligten. Regeln zur Überzahl außer Kraft.

Sturzflug: Wie Flugangriff. Tier greift stets zuerst an, AT -3, PA+3. Verteidiger AT +4 und PA+8.

Verbeißen/Umklammmern/Festkrallen/Würgen: Nur möglich in DKH. Vorgehen wie bei SF Würgegriff (Waffenloser Kampf). Angriff endet, sobald Tier Wunde erleidet. AT des Verteidigers nach Meisterentscheid erschwert (z.B. AT +8 bei VerkralLEN von Vögeln, AT+4 bei Bären-Umklammerung etc.). Wollen mehrere Angreifer das Tier attackieren, dann AT zusätzlich +3 pro Beteiligten

• Verbeißen und Festkrallen richten echte TP an.

• SP bei Verbeißen summieren sich für Wunden-Bestimmung.

• Umklammern/Würgen kann mit KK-Probe +Mod. und darauf folgender GE-Probe +Mod. gebrochen werden. Dabei kann der TaW Ringen zur Erleichterung der Proben verwendet werden (Punkte müssen auf die beiden Proben verteilt werden).

ZBA 11-12

Übersichtskarte

VERLETZENDE WAFFEN GEGEN  
GEW./MAG./DÄM. WESEN

Resistenz-Stufen:

• Immun: kein Schaden.

• Resistent: halber Schaden.

• Normal empfindlich: regulärer Schaden.

• Verletzend: Doppelter Schaden, Boni durch Reichweite (Fernwaffen) oder TP/KK erst nach Verdoppelung. Waffen mit zwei oder mehr Schadensarten: im Durchschnitt höchster Wert.

Die Gegendomänen der Götter und Dämonen:

• Praios:

• Rondra:

• Effendi:

• Travia:

• Boron:

• Hesinde:

• Firun:

• Tsa:

• Phex:

• Peraline:

• Ingerimm:

• Ralija:

Blakharaz/Tyakra'man

Belhalhar/Xarfai

Charyptoroth/Gal'K'zual

Lolgramoth/Thezphai

Thargunith/Tijakool

Amazeroth/Iraabar

Belshinash/Nagrach

Asfaloth/Calijnar

Tasfarel/Zholvar

Belzhorash/Wishkhara

Agrimoth/Widharc

Belkele/Dar-Klajid

Die Gegendomänen der Elemente:

• Erz

• Eis

• Feuer

Luft

Humus

Wasser

WdZ 54-56, 379-380, 395-401

Übersichtskarte

SINKENDE LE/P/AUP

Erschweris durch schwere Verletzung/Ermüdung

Folgen sinkender Lebensenergie:

• LeP < 1/2 des Maximums

W20 +1 / 3W20 +3 / GS -1

• LeP < 1/3 des Maximums

W20 +2 / 3W20 +6 / GS -2

• LeP < 1/4 des Maximums

W20 +3 / 3W20 +9 / GS -3

• LeP ≤ 5

kampfunfähig

• LeP ≤ 0

bewusstlos, stirbt nach W6xKO KR

• LeP ≤ -KO

sofort tot

• LeP ≤ -WS

Verlust eines perm. LeP vom Basiswert

Der Vorteil Zäher Hund erlaubt die Verwendung des Anderthalbfachen der KO.

Die Vorteile Zäher Hund und Eisern erlauben die Kampffähigkeit bei den Werten von 1 bis 5.

Kämpfer mit dem Vorteil Kampfrausch und dem Nachteil Blutrausch ignorieren Folgen sinkender LE.

Folgen sinkender Ausdauer:

• AuP < 1/3 des Maximums

W20 +1 / 3W20 +3

• AuP < 1/4 des Maximums

W20 +2 / 3W20 +6

• AuP = 0

kampfunfähig

Zzgl. 1 bzw. W6 Erschöpfung bei 1/3 bzw. 0 Ausdauer.

Anmerkung: Kampfunfähigkeit kann mit einer Selbstbeherrschungs-Probe +12 ignoriert werden. Der Kämpfer erleidet W6 Punkte Erschöpfung, bleibt aber TaP\* KR weiter handlungsfähig, mindestens eine KR.

WdS 56-57, 83

Übersichtskarte

TIERMANÖVER II

Hinterhalt: IN-Probe zur Entdeckung des Hinterhalts zusätzlich +Mod.; AT-5 in der ersten KR, falls nicht entdeckt.

Gezielter Angriff: Tier umgeht bei glücklicher AT den gegnerischen RS.

Doppelangriff: Zweimal AT+4. Schaden wird einzeln ausgewürfelt. Gelingen beide AT, so kann dem Schaden nur mit (gezieltem) Ausweichen entgangen werden.

Anspringen: AT+4. Nur mit Schild, Gegenhalten oder (gezieltem) Ausweichen parierbar. Automatischer Angriff zum Niederwerfen.

Überrennen: AT +Mod. Automatischer Angriff zum Niederwerfen. Nur (gezielt) ausweichbar und je nach Situation mit Gegenhalten parierbar.

Netz: Gegner wird in Netz eingesponnen. GE-Probe +Mod. um sich zu befreien. Der Zuschlag erhöht sich für jede misslungene Probe um 1. Jede AT/PA +1 pro misslungene Probe.

Niederwerfen/Umreißen: Übliche Angriffsform, oder Resultat anderer Angriffe. Eine gelungene Parade verhindert nur Schaden, nicht das Niederwerfen/Umreißen. Wird der Angriff nicht ausgewichen bzw. mit Auspendeln/Beinarbeit abgewehrt, so erfolgt eine Probe auf KK/GE +BE +Mod. um nicht zu Boden zu stürzen.

Raserei: PA +Mod., AT -Mod., TP +Mod.

Trampeln: Erfordert, dass Verteidiger am Boden ist. Trampeln kostet keine Aktion, falls es nach Überrennen erfolgt. Nur mittels Ausweichen +8 abwehrbar.

ZBA 11-12

Übersichtskarte

WUNDE

Voraussetzung: Erlittene SP überschreiten Wundschwelle.

Wundschwelle: Für jedes Übersteigen einer höheren Stufe, wird je eine zusätzliche Wunde angerichtet.

• 1. WS:

KO/2

• 2. WS:

KO

• 3. WS:

1,5 \* KO

Eine Erhöhung/Senkung der WS wird immer auf die jeweilige Schwelle angerechnet (KO 13, Eisern → 9/15/22).

Wirkung ohne Trefferzonenmodell:

Anzahl der Wunden:

1. ○ 2. ○ 3. ○ 4. ○ 5. ○

Ignorierte Wunden:

1. ○ 2. ○ 3. ○ 4. ○ 5. ○

Je Wunde: AT-, PA-, FK-, INI-Basis und GE je -2. GS -1.

Die GS sinkt nie unter 1.

Wirkung mit Trefferzonenmodell:

Siehe Karte Wunde mit TZM

Wunde ignorieren: Um eine frische Wunde zu ignorieren, ist eine Selbstbeherrschungs-Probe +(4\*Anzahl Wunden) nötig. Auch alte Wunden können auf diese Weise ignoriert werden. Nach Kampffende 1W6 Punkte Erschöpfung, falls während des Kampfes erfolgreich eine Wunde ignoriert wurde.

WdS 108, 110

Übersichtskarte

SONDERFÄLLE TZ-  
ZUFALLSERMITTLUNG

Kleinv. Fußkämpfer gegen normalw. Fußkämpfer:

• Kopf/Brust/Bauch:

20/16-19/8-9

• Arme/Beine\*:

10-15/1-7

Zwergenv. Fußkämpfer gegen normalw. Fußkämpfer:

• Kopf/Brust/Bauch:

unmöglich/17-20/9-10

• Arme/Beine\*:

11-16/1-8

Reiter gegen Fußkämpfer:

• Kopf/Brust/Bauch:

17-20/11-16/1-2

• Arme/Beine\*:

3-10/unmöglich

Fußkämpfer gegen Reiter:

• Kopf/Brust/Bauch:

unmöglich/unmöglich/13-14

• Arme/Beine\*\*:

15-20/1-12

Schuss auf Vierbeiner:

Rumpf/Bein/Kopf/Schwanz:

1-8/9-16/17-19/20

\*Ungerade links/Schildarm, gerade rechts/Schwertarm

\*\*Erreichbares Bein/Schwertarm

WdS 96, 107, 111

Übersichtskarte

TRAGKRAFT

Gewichtsmaße: Skrupel (1g), Unze (25g), Stein (1kg), Sack (100kg), Quader (1t). Also 40 Unzen = 1 Stein.

Tragkraft beträgt: KK Stein

Gewicht von am Körper getragener Kleidung/Rüstung: zählt nur halb.

Pro 50% Überladung: BE+1 und pro Stunde Marsch zusätzlich 1 Erschöpfung

• Doppelte TK überschritten: alle KO SR Verschnaudpause (1min) und keine Sprints mehr möglich

• Vierfache TK überschritten: alle KO\*5 Schritt Verschnaudpause (1min) und keine Sprints und Dauerläufe mehr möglich

TK von Tieren für längere Märsche:

• Pferd, Maultier

150 Stein

• Rempferd, Esel

120 Stein

• Packpferd

200 Stein

• Kamel

350 Stein

• Hund

15 Stein

• Rind

180 Stein

WdS 143-144

Übersichtskarte

WUNDE MIT TZM

Voraussetzung: Erlittene SP überschreiten Wundschwelle. Trefferzonensystem wird verwendet.

Wirkung:

Ignorierte Wunden:

1. ○ 2. ○ 3. ○ 4. ○ 5. ○

Kopf: jeweils MU, KL, IN, INI-Basis -2; INI -2W6

3. Wunde: 2W6 SP, kampfunfähig, W20 KR bewusstlos, -1LeP/KR.

Anzahl der Wunden:

1. ○ 2. ○ 3. ○

Brust: jeweils AT, PA, KO, KK -1; 1W6 SP

3. Wunde: kampfunfähig, W20 KR bewusstlos, -1LeP/KR.

Anzahl der Wunden:

1. ○ 2. ○ 3. ○

Bauch: jeweils AT, PA, KO, KK, GS, INI-Basis -1; 1W6 SP

3. Wunde: kampfunfähig, W20 KR bewusstlos, -1LeP/KR.

Anzahl der Wunden:

1. ○ 2. ○ 3. ○

Arm: jeweils AT, PA, KK, FF -2 mit diesem Arm

3. Wunde: Arm aktionsunfähig, Waffe fallengelassen.

Anzahl der Wunden links:

1. ○ 2. ○ 3. ○

Anzahl der Wunden rechts:

1. ○ 2. ○ 3. ○

Bein: jeweils AT, PA, GE, INI-Basis -2; GS -1

3. Wunde: Kämpfer stürzt, Kampfteilnahme unmöglich.

Anzahl der Wunden links:

1. ○ 2. ○ 3. ○

Anzahl der Wunden rechts:

1. ○ 2. ○ 3. ○

WdS 108, 110

Übersichtskarte

STURZSCHADEN

Pro Schritt Falltiefe erleidet ein Held 1W6-1 (+1 je nach Bodenhärte) Schaden, vor welchem Rüstung nicht schützt.

Beabsichtigter Sprung: Bei einem beabsichtigten Sprung ist eine Körperbeherrschungs-, Athletik- oder Akrobatikprobe erschwert um die Falltiefe in Schritt nötig um nur Ausdaerschaden zu erhalten. Misslingt diese, so wird aus dem Sprung ein Sturz (s.u.).

Sturz: Eine Schadens-Verminderung ist durch eine Körperbeherrschungsprobe erschwert um die Falltiefe in Schritt (max. 10) möglich. Bei längeren Stürzen darf alternativ das Talent Akrobatik verwendet werden. Der Stürzende darf dann TaP\* Würfel nach Wahl aus der Wertung nehmen.

WdS 144

Übersichtskarte

ÜBERRASCHUNG

modifizierte IN-Probe

Voraussetzung: Kämpfer stößt überraschend mit Gegnern zusammen.

Ausführbar mit: Aktion ist unabhängig von Waffentalenten.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Jeder Kämpfer hat nur INI-Basis, wenn ihm nicht eine wie folgt modifizierte IN-Probe gelingt (alle Werte sind kumulativ):

• TaW Kriegskunst

-TaW/2 (abrunden)

• TaW Gefahrenstinkt

-TaW/2 (abrunden)

• SF Aufmerksamkeitt

-4

• SF Kampfgespür

-4

• SF Blindkampf

-2

Die Probe kann zu Beginn jeder KR wiederholt werden, wobei sie jede Runde um zwei weitere Punkte erleichtert wird.

Misslungen: Der Kämpfer muss solange mit seiner Basis-INI agieren, bis ihm die Probe gelingt.

WdS 78

Übersichtskarte