

Ups-Tabelle

01-20	Du triffst einen Teil der eigenen Anatomie (wir empfehlen, dies auf amüsante Weise auszuspielen). Du verlierst 1 LP, wobei Widerstands-Bonus und Rüstungspunkte ignoriert werden.
21-40	Deine Nahkampfwaffe verkantet sich unglücklich oder deine Fernkampfwaffe hat eine Fehlfunktion und irgendetwas bricht ab. Deine Waffe erleidet 1 Punkt Schaden. In der nächsten Runde bist du als Letzter dran, unabhängig von der Initiative-Reihenfolge, Talenten oder Sonderregeln, da du dich erholen musst (siehe Seite 156).
41-60	Dein Manöver lief ins Leere und bringt dich aus dem Tritt oder du verlierst den Halt an deiner Fernkampfwaffe. In der nächsten Runde hast du bei deiner Handlung einen Abzug von -10.
61-70	Du stolperst und brauchst einen Moment, um wieder richtig in Position zu kommen. Du verlierst deine nächste Bewegungsaktion.
71-80	Du greifst deine Waffe falsch oder verlierst deine Munition. Du verlierst deine nächste Handlung.
81-90	Du überstreckst dich oder stolperst und verdrehst deinen Knöchel. Du erleidest eine Muskelriss (leicht)-Verletzung (siehe Seite 179). Dies gilt als Kritische Verletzung.
91-00	Du verhaust es komplett und triffst einen zufälligen Verbündeten in Reichweite, wobei dein geworfener Würfel für die Einerstelle über die EG des Treffers entscheidet. Wenn das nicht möglich ist, schlägst du dir irgendwie selbst ins Gesicht und erhältst einen Betäubt-Zustand (siehe Seite 167).

Fernkampfattacke

+60	... auf ein Monströses Ziel (Riesen-Größe) ... in eine Menge (13+ Ziele)
+40	... auf ein Ziel in Kernschussweite (Reichweite / 10) ... auf ein enormes Ziel (Greifen-Größe) ... auf eine große Gruppe (7-12 Ziele)
+20	... auf ein großes Ziel (Oger-Größe) ... bei kurzer Reichweite (weniger als halbe Reichweite der Waffe) ... auf eine kleine Gruppe (3-6 Ziele) ... bei der es deine letzte Handlung war, zu zielen
+0	... auf ein normales Ziel (Menschen-Größe) ... bei langer Reichweite (bis zu doppelter Reichweite der Waffe)
-10	... in einer Runde, in der du auch eine Bewegungsaktion durchführst ... auf ein zierliches Ziel (Halbling-Größe) ... auf Gegner in leichter Deckung (zum Beispiel hinter einer Hecke)
-20	... auf eine bestimmte Trefferzone ... auf Ziele, die von Nebel oder Dunkelheit verborgen werden ... auf ein kleines Ziel (Katzen-Größe) ... auf Gegner in mittlerer Deckung (zum Beispiel hinter einem Holzzaun)
-30	... auf ein winziges Ziel (Mäuse-Größe) ... bei extremer Reichweite (bis zur dreifachen Reichweite der Waffe) ... bei Dunkelheit ... auf Gegner in schwerer Deckung (zum Beispiel hinter einer Steinmauer)

Trefferzonen

01-09 Kopf
10-24 Linker Arm
25-44 Rechter Arm
45-79 Körper
80-89 Linker Fuß
90-00 Rechter Fuß

Größe

Größe	Höhe	Mod.
Winzig	< 30cm	-30
Klein	< 60cm	-20
Zierlich	< 1,2m	-10
Normal	< 2,1m	0
Groß	< 4m	+20
Enorm	< 6m	+40
Monströs	> 6m	+60

Nahkampfattacke

+40	... auf einen Gegner, bei dem man 3 zu 1 in der Überzahl ist ... in den Rücken oder die Seite eines Gegners, der Gebunden ist
+20	... auf einen Gegner, bei dem man 2 zu 1 in der Überzahl ist ... auf einen Gegner, der den Zustand Niedergestreckt hat
+0	... Standard
-10	... während man den Zustand Niedergestreckt hat ... inmitten von Schlamm, dichtem Regen oder schwierigem Gelände
-20	... auf eine bestimmte Trefferzone ... in beengtem Raum mit einer überdurchschnittlich langen Waffe ... inmitten eines Sturzregens, Schneesturms oder Extremwetters anderer Art ... oder Ausweichen, während man den Zustand Niedergestreckt hat ... bei Dunkelheit ... mit einer Waffe in der nichtdominanten Hand
-30	... oder Ausweichen in tiefem Schnee, Wasser oder anderer, die Bewegung stark einschränkender Umgebung

Geld

1 Goldkrone	20 Silberschillinge
1 Goldkrone	240 Messinggroschen
1 Silberschilling	12 Messinggroschen

Speisen & Getränke

Bier (Humpen)	3 G
Bierfass	3 S
Bugmans XXXXXX	9 G
Essen im Gasthaus	1 S
Gemeinschaftsunterkunft (pro Nacht)	10 G
Lebensmittel (pro Tag)	10 G
Rationen (pro Tag)	2 S
Schnaps (Krug)	2 S
Stall (pro Nacht)	10 G
Wein & Schnaps (Becher)	1 S
Wein (Flasche)	10 G
Zimmer (pro Nacht)	10 S

Reisekosten

Transport	M	Kosten	Distanz
Kutsche (innen)	6	2 G	pro IM
Kutsche (außen)	6	1 G	pro IM
Barke (Kabine)	8	5 G	pro IM
Barke (Deck)	8	2 G	pro IM
Droschke	6	3 G	pro Viertel
Fähre	4	1 G	pro 20m

Fähigkeiten

Grundfähigkeiten		Ausbaufähigkeiten	
Anführen	CH	Abrichten ...	IN
Athletik	GW	Artistik ...	GW
Ausdauer	WI	Beruf ...	GS
Ausweichen	GW	Beten	CH
Besonnenheit	WK	Fallen stellen	GS
Bestechen	CH	Fernkampf ...	BF
Charme	CH	Geheimzeichen ...	IN
Einschüchtern	ST	Heilen	IN
Fahren	GW	Kanalisisieren ...	WK
Feilschen	CH	Kunst ...	GS
Fingerfertigkeit	GS	Musizieren ...	GS
Glücksspiel	IN	Nachforschen	IN
Intuition	I	Schätzen	IN
Klatsch	CH	Schlösser öffnen	GS
Klettern	ST	Schwimmen	ST
Nahkampf ...	KG	Segeln ...	GW
Navigation	I	Sprache ...	IN
Reiten ...	GW	Spurenlesen	I
Rudern	ST	Tierpflege	IN
Schleichen ...	GW	Wissen ...	IN
Tiere bezirzen	WK		
Überleben	IN		
Unterhalten ...	CH		
Wahrnehmung	I		
Zechen	WI		

Größenmodifikationen als Angreifer

Δ	Effekt
< 0	+10 auf Treffer
$= 1$	Qualität <i>Verwundend</i> Verursacht <i>Angst(1)</i>
> 1	Qualität <i>Wichtig</i> . Schaden wird mit Δ multipliziert. Verursacht <i>Angst(2)</i>
> 2	Verursacht <i>Entsetzen</i> (Δ)

- Verteidigung: Für jede Stufe, die dein Gegner größer ist, erhältst du -2 EG auf parieren.

Psychologie

Angst

- SC muss bei einem erweiterten *Besonnenheits*-Wurf Δ EG erreichen.
- Gewürfelt wird am Ende jeder Runde.
- 10 bei allen Würfeln gegen die Quelle dieser Angst.
- Näherung mit *Besonnenheits*-Wurf.
- Auf einem zukommt: *Besonnenheits*-Wurf, sonst *Demoralisiert*.

Entsetzen

- Besonnenheits*-Wurf, sonst Δ *Demoralisiert*-Zustände.
- Kreatur verursacht *Angst* (Δ).

Gesundheit

Verwundung

Qualitäten

Durchbohrend

Eine durchbohrende Waffe verursacht bei jeder Zahl, die durch 10 teilbar ist sowie bei jedem Pasch einen Kritischen Treffer.

Rüstungsbrechend

RP durch nichtmetallische Rüstteile werden ignoriert und bei jeder anderen Rüstung wird der erste Punkt ignoriert.

Schießpulver

Wenn du das Ziel einer Schießpulver-Waffe bist, dann musst du einen (+20) *Besonnenheits*-Wurf bestehen, oder du erhältst den Zustand *Demoralisiert*, selbst wenn der Schuss verfehlt.

Verwundend

Eine verwundende Waffe kann zur Bestimmung des Schadens entweder die Einerstelle des Würfelwurfes oder die EG verwenden werden.

Wichtig

Wenn du einen Gegner triffst, addierst du das Resultat des Würfels für die Einerstelle zu jedem Schaden hinzu.

Makel

Gefährlich

Jeder fehlgeschlagene Wurf, bei dem der Würfel für die Einerstelle 9 oder eine 10 zeigt, führt zu einem Patzer.

Nachladen (Wert)

Eine nicht geladene Waffe mit diesem Makel zu laden erfordert einen Erweiterten Fernkampf-Wurf für die jeweilige Waffengruppe, der (Wert) EG benötigt.

Erschöpft-Zustand

- 10 auf alle Würfe

Betäubt-Zustand

- Keine Handlung (nur Bewegung mit Hälfte)
- 10 auf alle Würfe (Gegner +1 SL)
- Ende jeder Runde *Ausdauer*-Wurf, wobei EG-Betäubt-Zustand entfernt werden.
- Wenn alle Betäubt-Zustände entfernt wurden, erhältst du Erschöpft-Zustand.

Blutend-Zustand

- Ende jeder Runde -1 LP (bis zu 0 LP; unabhängig von Modifikatoren)
- Bei 0 LP: Bewusstlos, dann pro Blutend-Zustand eine Chance von 10% zu sterben. Bei Pasch: -1 Blutend-Zustand
- Bewusstsein nur wenn alle Blutend-Zustände entfernt wurden, dann Erschöpft-Zustand
- Heilen* entfernt 1 + *EG-Heilen* Zustände

Überrascht-Zustand

- Keine (Bewegung-)Aktion
- Bei Vergleichenden Würfeln nicht verteidigen
- +20 auf Nahkampf-Trefferwurf.

Niedergestreckt-Zustand

- Bewegungsaktion: Aufstehen oder kriechen
- Mit 0 LP nur noch kriechen (Hälfte deines Bewegungs-Wertes in Metern)
- 20 auf Bewegungsabhängige Würfe.
- Gegner erhält +20 auf Nahkampf-Trefferwurf

Demoralisiert-Zustand

- Muss (Bewegungs-) Aktion nutzen, um sich zu verstecken oder fliehen.
- -10 auf alle Würfe außer fliehen/verstecken.
- Nicht überwindbar wenn gebunden, sonst reduziert Besonnenheits-Wurf pro EG.
- Wenn eine komplette Runde verbracht wurde, sich außer Sicht jedes Feindes zu verstecken, -1 Demoralisiert-Zustand.
- Sobald alle Demoralisiert-Zustände entfernt wurden: 1 Erschöpft-Zustand.