

	FT-1 • Patzertabelle Nahkampfwaffen	FT-2 • Patzertabelle Fernkampfwaffen	FT-3 • Patzertabelle Zauberfehler	FT-4 • Patzertabelle Manöver
49-05	Sie haben sich nicht ganz in der Gewalt und können in dieser Runde keine weiteren Handlungen mehr unternehmen.	Sie haben sich nicht ganz in der Gewalt. Sie können in dieser Runde keine weiteren Handlungen unternehmen.	Überanstrengung stört Ihre Konzentration. Sie können zwar nicht zaubern, verlieren aber auch keine Magiepunkte.	Sie zögern zu lange und lassen die Gelegenheit ungenutzt verstreichen.
06-20	Sie rutschen aus. Falls Sie eine nicht magische Handwaffe führen, zerbricht diese.	Sie sind zu nervös zum Laden. Sie können diese Runde nichts mehr tun.	Sie haben Zweifel. Sie können in der nächsten Runde keinen Zauberspruch vorbereiten oder aussprechen.	SB haben Zweifel und entscheiden sich, lieber noch eine Runde zu warten.
21-35	Schlechte Ausführung. Sie verpassen die Gelegenheit und müssen 2 Treffer	Sie lassen Ihr Geschoß fallen. Sie können diese Runde nichts mehr tun und erhalten in der nächsten eine Modifikation von -30 auf alle Handlungen.	Bei der Zaubervorbereitung unterläuft Ihnen ein kleiner Fehler. Der Zauberspruch wird um eine Runde verzögert.	Sie rutschen aus und stürzen mit einer Wahrscheinlichkeit von 30 % zu Boden. Alle Ihre Manöver in den nächsten beiden Runden werden um -20 modifiziert.
36-50	Die Waffe rutscht Ihnen aus der Hand. Es dauert 1 Runde, eine neue zu ziehen, bzw. 2 Runden, die alte Waffe aufzuheben.	Sie zerbrechen Ihr Geschoß und verlieren die Fassung. In den nächsten 3 Runden erhalten Sie eine Modifikation von -30 auf alle Handlungen.	Sie begehen einen Fehler und können in dieser Runde nicht mehr zaubern, verlieren aber keine Magiepunkte. Sie erhalten in den nächsten 3 Rd. -30 auf alle Handlungen.	Sie stolpern und stürzen mit einer Wahrscheinlichkeit von 45 % zu Boden. Alle Ihre Manöver in den nächsten beiden Runden werden um -30 modifiziert.
51-65	Sie sind außer Atem und müssen kürzer treten. In den nächsten beiden Runden erhalten Sie -40 auf alle Handlungen.	Sie lassen Ihr Geschoß fallen. Sie sind diese und die nächste Runde benommen, und versuchen sich darüber klar zu werden, ob Sie es aufheben sollen.	Sie sind überlastet. Der Zauberspruch verpufft wirkungslos; die eingesetzten Magiepunkte sind verloren. Sie sind eine Runde lang benommen.	Sie stoßen sich den Zeh und fallen mit einer Wahrscheinlichkeit von 60 % hin. +3 Treffer. Sie erhalten eine Modifikation von -10 auf alle Handlungen.
66-79	Sie stolpern ungeschickt und sind 2 Runden lang benommen.	Sie mißhandeln Ihre Waffe im wahren Sinne des Wortes. Sie sind 2 Runden lang benommen.	Unbewußte Angst hebt die Wirkung des Zauberspruches, die eingesetzten Magiepunkte sind verloren. Sie sind 2 Runden lang benommen.	Sie rutschen aus und stürzen mit einer Wahrscheinlichkeit von 75 % zu Boden. Sie sind 2 Runden lang benommen.
80	Durch Ungeschick fügen Sie sich einen Kritischen Hieb Klasse B1 zu. Hat der Gegner eine Klingewaffe benutzt, zerbricht Ihre.	Sie zielen daneben und fügen sich selbst 5 Treffer zu. Außer bei der Armbrust fliegt der Pfeil zwar los, reißt Ihnen dabei aber fast das Ohr ab; 2 Treffer/Runde.	Der Zauberspruch richtet sich gegen Sie selbst. +15 Treffer. Sie werden zu Boden geworfen und sind eine Stunde lang benommen.	Sie verstauchen sich den Knöchel. +5 Treffer. Sie erhalten eine Modifikation von -10 auf alle Handlungen.
81-86	Sie beißen sich vor Aufregung auf die Zunge und sind 2 Runden lang	Die Sehne Ihres Bogens reißt. Es dauert 2 Runden, eine andere Waffe zu ziehen. Die gerissene Sehne können Sie innerhalb von 6 Runden wieder	Sie sind ernstlich überlastet. Sie können in dieser Runde nicht mehr zaubern, verlieren aber keine Magiepunkte. Sie sind 3 Runden lang benommen.	Sie stürzen zu Boden. +3 Treffer. Sie erhalten 3 Runden lang auf alle Handlungen eine Modifikation von -20.
87-89	Sie verlieren Ihre Waffe aus der Hand und ebenso den Draht zur Realität; Sie sind 3 Runden lang benommen.	Sie zittern zu stark beim Nachladen. Dabei verstreuen sie all Ihre Geschosse in einem Umkreis von 3 m.	Der Spruch entlädt sich gegen Sie und überlastet Ihre Sinne. +20 Treffer. SB sind 10 Minuten lang taub und blind.	Sie verstauchen sich den Knöchel: Sehnenzermung. +7 Treffer. Sie erhalten eine Modifikation von -20 auf alle Handlungen und sind 1 Runde lang
90	Falsch gedacht und schlecht gemacht: Ihre Waffe zerbricht und trifft Sie selbst; das entspricht einem Kritischen Hieb Klasse "C".	Ihre Waffe zersplittert. Sie sind 4 Runden benommen	Die Überlastung ruft einen leichten Schlaganfall hervor. +20 Treffer. Sie sind 12 Stunden lang ohnmächtig.	Sie stürzen und brechen sich dabei ein Bein. +8 Treffer. Sie erhalten eine Modifikation von -30 auf alle Handlungen und sind 3 Rd. lang benommen.
91-96	Sie sind besonders ungeschickt mit Ihrer Waffe: Kritischer Hieb der Klasse "B" für jeden befreundeten Charakter in Ihrer Umgebung.	Sie lassen Ihren Pfeil zu früh fliegen, er verfehlt das Ziel um über 5 m. Sie erhalten die nächsten 3 Runden lang eine Modifikation von -30 auf alle Handlungen.	Der Zauberspruch geht vollkommen daneben. +5 Treffer. Sie sind 3 Runden lang benommen.	Sie stürzen und brechen sich dabei die Hüfte. +12 Treffer. Sie erhalten eine Modifikation von -20 auf alle Handlungen und sind 3 Runden lang benommen.
97-99	Sie stolpern über eine tote, unsichtbare Schildkröte. Dies verwirrt Sie sehr und Sie sind 3 Runden lang benommen.	Sie halten Ihren Bogen für einen Knüttel. Er gleitet Ihnen aus den Fingern. Beim Versuch, ihn wieder aufzuheben, treten Sie ihn 1,5 m von sich weg.	Die Essenz des Ziels wirft den Zauberspruch auf Sie zurück. Nun ist DB-Gegner der Angreifer und sie selbst sind das Ziel.	Sie fallen unglücklich und brechen sich den Arm. +14 Treffer. Sie erhalten eine Modifikation von -30 auf alle Handlungen und sind 4 Runden lang benommen.
100	Sie prellen sich eine Rippe, deswegen auf alle Handlungen -60. Ihr Gegner ist 2 Runden lang vor Lachen benommen.	Sie reißen Ihre Waffe und das Projektil streift Ihre Hand. Diese fällt erstmal aus. Sie müssen 8 Treffer und zusätzlich 2 Treffer/Runde hinnehmen.	Sie erleiden eine Identitätskrise. Als Folge können Sie zwei Wochen lang nicht mehr zaubern.	Sie versuchen, Ihren Sturz aufzufangen, und brechen sich dabei beide Arme. +30 Treffer. Sie sind 6 Runden lang benommen.
101-106	Sie stolpern und speißen sich dabei fast selbst auf. Sie sind 3 Runden lang benommen. Ist es eine Stangenwaffe, zerbricht der Schaft.	Sie rutschen aus und fallen hin, der Schuß geht völlig ins Blaue. Sie sind 5 Runden lang benommen.	Durch geistige Überbeanspruchung entlädt sich Ihr Zauberspruch unkontrolliert. +10 Treffer, Sie werden zu Boden geworfen und sind 6 Runden lang	Beim Fallen brechen Sie sich ein Bein. +15 Treffer. Sie erhalten eine Modifikation von -50 auf alle Handlungen und sind 3 Runden lang benommen.
107-109	Sie zerbrechen Ihre Waffe durch vollkommene Unfähigkeit und sind daher 4 Runden lang benommen.	Ein Teil des Projektils streift beim Abschuß Ihr Auge. Sie müssen 5 Treffer hinnehmen, erhalten -20 auf alle Handlungen und sind 2 Runden	Der Zauberspruch entlädt sich gegen Sie selbst. Sie können 3 Wochen lang nicht mehr zaubern. +25 Treffer. Sie sind 3 h lang bewußtlos.	Ihre Knie scheibe spaltet beim Sturz. +10 Treffer. Sie erhalten eine Modifikation von -50 auf alle Handlungen und sind 4 Runden lang benommen.
110	Sie stolpern und sind 5 Rd. benommen. Reiten Sie gerade, fliegen Sie 10 m weit und erhalten bei der Landung einen Kritischen Hieb C.	Die Spitze der Waffe verhakt sich und bricht ab. Falls möglich, fügt dies dem Gegenstand einen Kritischen Stich-Schaden der Klasse "A" zu.	Die Überlastung ruft einen schweren Schlaganfall bei Ihnen hervor. Sie sind von der Hüfte an abwärts gelähmt.	Sie landen mit dem Kopf zuerst und verfallen in ein einjähriges Koma.
111-116	Ihr Reittier bäumt sich plötzlich auf. Sie sind 3 Runden lang benommen, fangen sich dann aber wieder.	Während Sie noch zielen, geht Ihnen die Waffe los. Würfeln Sie einen unmodifizierten Angriff auf den Ihnen am nächsten stehenden Kämpfer aus.	Ihr Zauberspruch gerät außer Kontrolle und wirkt 5 m rechts vom Ziel. Jeder dazwischen wird unmodifiziert angegriffen. Sie sind 3 Runden lang	Sie prallen unglücklich mit Ihrer Wirbelsäule auf dem Boden auf und sind von der Hüfte abwärts gelähmt +30 Treffer.
117-119	Sie sind uneins mit Ihrem Reittier. Sie erhalten 3 Runden lang eine Modifikation von -90 auf alle Handlungen.	Gedankenverloren legen Sie mitten im Kampf Ihren Finger direkt vor den Bolzen. Das kostet Sie Ihren Finger und 4 Treffer sowie 2 Treffer/Runde.	Ihr Zauberspruch gerät außer Kontrolle und wirkt 5 m links vom Ziel. Jeder dazwischen wird unmodifiziert angegriffen. Sie sind 3 Runden lang	Der schwere Sturz hat eine Lähmung zur Folge, und zwar vom Kopf an abwärts. +20 Treffer.
120	Sie fallen vom Rücken Ihres Reittieres und müßten einen Kritischen Hieb der Klasse "D" hinnehmen.	Sie rutschen aus und nageln Ihren Fuß mit einem Ihrer Balzen am Boden fest Sie erhalten 10 Treffer, 2 Treffer/Runde, -30 auf alles und sind 3 Rd. benommen	Nervenzusammenbruch: Ihr Zauberspruch entfaltet seine Wirkung genau in entgegengesetzter Richtung. Sie können 3 Monate lang nicht mehr zaubern.	Beim Fallen schlagen Sie mit dem Kopf hart auf und sterben an einem Schädelbasisbruch.
	<b>Modifikationen</b>	<b>Modifikationen</b>	<b>Modifikationen</b>	<b>Modifikationen</b>
	-20 einh. Schalgw. -10 einh. Klingew. 0 Zweihandw. +10 Stangenwaffe +20 beritten	-20 Schleuder -10 Kurzbogen 0 Kompositbogen +10 Langbogen +20 Armbrust	-20 Zauberstufe "I" -10 Zauberstufe "N" 0 Zauberstufe "P" +10 Zauberstufe "A" +20 "Zauberstufe "E"	-50 routine -35 einfach -20 leicht -10 mittel 0 schwer +5 sehr schwer +10 äußerst schwer +15 fast verrückt +20 absurd