

Wichtige Tabellen und Werte

Verletzung und sinkende Lebensenergie

pro Wunde	AT-1, PA-, FK- und INI-Basiswert sowie GE je -2, GS-1
LeP unter der Hälfte des Maximums	Eigenschaftsproben +1; Talent-/Zauberproben +3
LeP unter einem Drittel des Maximums	Eigenschaftsproben +2; Talent-/Zauberproben +6
LeP unter einem Viertel des Maximums	Eigenschaftsproben +3; Talent-/Zauberproben +9
5 oder weniger LeP	Kampfunfähig
0 oder weniger LeP	bewusstlos und stirbt innerhalb von W6x KO Kampfunfunden

Schwere Treffer

SP > KO	
SP > doppelte KO	zwei Wunden; Selbstbehaltungs-Probe erschwert um (SP-KO) Punkte, sonst für W6+3 KR kampfunfähig

Initiative-Modifikationen

-BE
+INI-Modifikator der benutzten Waffe
+evtl. Modifikationen durch Sonderfertigkeiten
-2 pro Wunde
+1 pro Kopf-Überzahl (max. +4)

Angriffe- und Parade-Modifikationen

-eBE auf AT und PA verteilt
-6 bei ungünstiger DK (siehe dort)
-2 pro Wunde (auf beide Werte)
-1 auf PA-Grundwert pro zusätzlichem Gegner (max. -2)
+1 auf AT pro Kampffähigkeit
+Modifikationen durch besondere Kampfsituationen (s.u.)

Kampf in ungünstiger Distanzklasse

Waffe zwei oder mehr	
Kategorien zu kurz	AT unmöglich, PA +/0
Waffe eine Kategorie zu kurz	AT -6, PA +/0
Waffe eine Kategorie zu lang	AT -6, PA +/0
Waffe zwei oder mehr	
Kategorien zu lang	AT und PA unmöglich

Kämpfe mit mehreren Beteiligten

Kämpfer in der Überzahl:
INI +1 pro überzähliger Kämpfer (max. +4), außerdem AT +1 (nur einmal)

Gegner in der Überzahl:
PA-Basis -1 pro überzähligen Gegner (max. -2)

Besondere Kampfsituationen

Kampf im Mondlicht	
(oder bei ähnlichen Lichtverhältnissen):	AT +3/PA +3
Kampf im Sternenlicht	
(oder bei ähnlichen Lichtverhältnissen):	AT +5/PA +5
Kampf bei „vollständiger“ Dunkelheit:	AT +8/PA +8
Kampf in knietiefem Wasser:	PA +2
Kampf in hüfttiefem Wasser:	AT +2/PA +4
Kampf in schultertiefem Wasser:	AT +4/PA +6
Kampf unter Wasser:	AT +6/PA +6
Kampf gegen fliegende Wesen:	AT +2/PA +4
Kampf gegen Unsichtbare:	AT +6/PA +6
Angreifer liegt am Boden:	AT +3/PA +5
Verteidiger liegt am Boden:	AT -3/PA -3
Angreifer kniet:	AT +1/PA +3
Verteidiger kniet:	AT -1/PA -1
Verteidiger überumpelt:	AT -5
Verteidiger schlafend/bewusstlos/gefesselt:	AT -8
Ziel vollkommen unbeweglich:	AT -10
Gegner in der Überzahl:	alle Proben +1 / zus. Gegner
Freunde in der Überzahl:	AT -1 / zus. Kampffähigkeit

Kampf mit der falschen Hand

ohne SF:	AT +9, PA +9, kein KK-Bonus
bei SF Linkshand:	AT +6, PA +6, kein KK-Bonus
bei SF Beidhändiger Kampfl:	AT +3, PA +3
bei SF Beidhändiger KampflII:	keine Einschränkungen

Kampf mit zwei Waffen

ohne SF:	kein Vorteil
SF Beidhändiger Kampfl:	kann eine Aktion in eine Reaktion umwandeln
	ohne Abzug von -4 für die Umwandlung, aber mit -3 für falsche Hand
SF Beidhändiger KampflII:	eine zusätzliche Aktion oder Reaktion pro Kampfrunde
SF Tod von Links:	Eine zusätzliche Aktion oder Reaktion pro Kampfrunde, muss sich aber vorher festlegen, evtl. -3 für die falsche Hand
Doppelangriff:	gleichzeitiger Angriff mit beiden Händen, wird für beide Hände einzeln ausgewürfelt, ist aber eine Aktion

Glückliche und verpatzte Kampfmanöver

AT-Wurf1: Glückliche AT (immer eine gelungene AT)
Unbestätigte Glückliche AT: Gegner muss PA-Wert halbieren.
Bestätigte Glückliche AT (Kritischer Treffer):
Wie unbestätigt, bei einem Treffer höherer Schaden (TP ohne Zuschläge verdoppelt).
AT-Wurf20: AT-Patzer (immer eine misslungene AT)
Unbestätigter AT-Patzer: wie misslungene AT
Bestätigter AT-Patzer: Wurf auf der Patzertabelle
PA-Wurf1: Glückliche PA (immer eine gelungene PA)
Unbestätigte Glückliche PA: wie normale gelungene PA
Bestätigte Glückliche PA: verbraucht die Reaktion nicht
PA-Wurf20: PA-Patzer (immer eine misslungene PA)
Unbestätigter PA-Patzer: wie misslungene PA
Bestätigter PA-Patzer: Wurf auf der Patzertabelle

PATZERTABELLE

Prinzipielle Auswirkung: Der Patzende verliert alle weiteren Aktionen und Reaktionen der laufenden Runde.

2W6	Auswirkungen
2	Waffe zerstört: INI -4; Patzender muss in der folgenden Runde Aktionen aufwenden, um eine neue Waffe zu ziehen. Handelt es sich bei der Waffe um eine sehr stabile Waffe mit einem BF von 0 oder weniger, so wird dieses Ergebnis als 9-10 (Waffe verloren) gewertet und der BF der Waffe steigt um 2; eine unzerstörbare Waffe ist einfach nur verloren. Handelt es sich um eine natürliche Waffe (also Faust oder Fuß), so wird dieser Patzer gewertet wie eine 12 (Schwerer Eigentreffer).
3-5	Sturz: INI -2. Der Patzende liegt auf dem Boden; er gilt in den folgenden Runden so lange als <i>Am Boden</i> , bis er erfolgreich aufstehen kann (eine Aktion <i>Position</i> und eine um seine BE erschwerte GE-Probe). Ein Held mit <i>Balance</i> oder <i>Herausragender Balance</i> kann einen Sturz in ein Stolpern verwandeln, wenn ihm eine GE-Probe (bei <i>Herausragender Balance</i> : GE-4), erschwert um die BE, gelingt.
6-8	Stolpern: INI -2.
9-10	Waffe verloren: INI -2. Der Patzende kann in der folgenden Runde eine Aktion nur darauf verwenden, um mittels einer GE-Probe an die Waffe zu gelangen; oder aber er wechselt die Waffe oder flieht. Handelt es sich bei der Waffe um eine natürliche (angewachsene), so wird das Ergebnis als 3-5 (Sturz) gewertet.
11	An eigener Waffe verletzt: INI -3. Der Betroffene erleidet Waffenschaden durch eigene Waffe (TP auswürfeln, wobei zusätzliche TP durch hohe KK nicht gewertet werden).
12	Schwerer Eigentreffer: INI -4. Der Betroffene erleidet schweren Schaden durch eigene Waffe (TP auswürfeln, aber als SP direkt von der LE abziehen, höhere TP durch KK werden angerechnet) und eventuell auch eine Wunde (bei mehr als KO SP) mit den dort genannten Folgen.

Bruchfaktorproben

Wann?

- Abwehr eines Kritischen Treffers mit Waffe oder Schild
- Abwehr eines Wuchtschlages (oder einer Abart davon) mit 15 TP oder mehr

Wie?

Beide Kontrahenten würfeln jeweils 2W6:

12:	keine Änderung
Kleiner 12, aber größer als BF:	BF +1
Kleiner oder gleich BF:	Waffe zerbricht

Ausweichen: Probe auf PA-Basiswert

Behinderung:	+BE
Distanzklasse Handgemenge:	+4
Distanzklasse Nahkampf:	+2
Distanzklasse Stangenwaffe:	+1
Distanzklasse Pike:	+0
Pro zusätzlichem Gegner:	+2
Umstellt (mehr als drei Gegner):	Ausweichen unmöglich
Sonderfertigkeit Ausweichen I:	-3
Sonderfertigkeit Ausweichen II:	-6
Sonderfertigkeit Ausweichen III:	-9

Tabelle Fernkampfmotivatoren

Zielgröße (ZG)

Kleiner als Winzig:	zusätzlich +3 Größenklasse
Winzig (Münze):	+8
Schr klein (Vogel):	+6
Klein (Reh):	+4
Mittel (Mensch):	+2
Groß (Pferd):	+0
Sehr Groß (Scheunentor):	-2
größers als Sehr Groß:	wie Sehr Groß
Deckung:	+2 bis +4 (verminderte ZG)
Sichtbehinderung:	+2 bis +6 (verminderte ZG)
Unsichtbares Ziel:	+8 (verminderte ZG)
Bewegung des Ziels:	+2 (verminderte ZG)
Ziel macht Ausweichbewegungen:	+4 (verm. ZG)
Steilschuss nach unten:	um eine Klasse verm. ZG
Unbewegtes Ziel:	um eine Klasse erhöhte ZG
Unbewegliches/fest montiertes Ziel:	Um zwei Klassen erhöhte ZG

Entfernungsklasse (EK)

näher als Sehr Nah:	wie Sehr Nah
Sehr Nah:	-2
Nah:	+0
Mittel:	+4
Weit:	+8
Extrem Weit:	+12
Entfernung weiter als Extrem Weit*:	+6 pro zusätzlicher EK
Seitenwind:	EK steigt um 1 oder 2
Steilschuss nach oben:	EK steigt um 1

(* Die EK kann nur durch Seitenwind und/oder Steilschuss nach oben/unter Extrem weit steigen.)

Weitere Modifikatoren

Schuss ins Kampfgetümmel:	+2/+3 pro Beteiligtem
Schnellschuss:	+2
Fernkampfangriff mit Ansage:	nach Wahl

PATZERTABELLE FÜR DEN FERNKAMPF

2W6	Auswirkungen
2	Waffe zerstört: INI -4; der Schuss geht ungezielt daneben und von irgendwohört man ein klägliches „Klack“. Bogen, Armbrust oder Speer sind so schwer beschädigt, dass eine Reparatur nicht lohnt. Der Schütze verliert alle verbleibenden Aktionen und Reaktionen dieser Runde.
3	Waffe beschädigt: INI -3; der Schuss geht ungezielt daneben, das Projektil landet vor den Füßen des Schützen. Die Schneide des Bogens ist gerissen, die Mechanik der Armbrust ist teilweise kaputt – es sind mindestens 30 Aktionen nötig, um die Waffe wieder schussfähig zu machen. Bei einer Wurfwaffe bedeutet dieses Resultat, dass es wie eine 2-Messer, Diskus oder Speer sind zerbrochen. Der Schütze verliert alle verbleibenden Aktionen und Reaktionen dieser Runde.
4-10	Fehlschuss: INI -2; der Schuss geht ungezielt daneben, das Projektil ist verloren, die Mechanik

der Armbrust blockiert oder die Sehne droht vom Bogen zu rutschen – der Schütze benötigt zwei Aktionen, um die Waffe wieder schussfähig zu machen. Bei Wurfaffen gilt, dass das Projektil ebenfalls verloren ist und der Werfer zwei Aktionen benötigt, um sein verlorenes Gleichgewicht wieder zu finden.

11-12

Aktionen und Reaktionen

Aktion:	Attacke, Aktions-Manöver, Veränderung der Distanzklasse
Reaktion:	Parade, Reaktions-Manöver, Meisterliches Ausweichen
Bewegung:	ein Schritt pro Punkt GS, Drehung um 90° kostet einen Schritt
Position:	vom Boden aufstehen, sich nach einem Ausweichmanöver neu ausrichten oder ähnliches
Atem Holen:	(nur bei der Optionale Regel zu Ausdauer im Kampf) AufP zurückgewinnen
Taktik:	kurze Befehle, dadurch INI-Erhöhung

Freie Aktionen

Aktivierung eines magischen Artefaktes	
Ausweichen:	Ausweichen-Probe, bei Gelingen gegnerischem Angriff entgegen und aus der Schlagweite entfernt, aber INI-4
Drehung:	maximal 45 Grad
Passierschlag:	ungezielt nach einem Gegner zu schlagen, der sich durch den eigenen Kontrollbereich bewegt
Rufen:	nicht länger als drei Worte
Schritt:	ein Schritt in eine beliebige Richtung
Sich zu Boden fallen lassen:	GE-Proben, bei Misslingen AufP-1W6 und INI-4
Waffe oder Gegenstand fallen lassen	

Längerfristige Handlungen

Gegenstand	
benutzen:	alle Tätigkeiten, die mit Gegenständen zu tun haben (je nach Tätigkeit)
Nachladen:	Fernkampf-Waffe einsatzbereit machen (je nach Waffe)
Orientieren:	Übersicht verschaffen und dadurch ihre INI erhöhen (2 Aktionen)
Sprinten:	dreifache GS weit bewegen, ohne auf die Umgebung zu achten (2 Aktionen)
Talenteinsatz:	alle Tätigkeiten, die mit Talentproben zu tun haben (je nach Tätigkeit)
Waffe ziehen:	Waffe aus der Gürtelscheide ziehen (1 Aktion), Waffe aus der Rückenscheide ziehen (2 Aktionen), Schild vom Rücken an den Arm bringen (5 Aktionen)
Zaubern:	Zauber wirken (je nach Zauber)

Manöver

Angriff mit dem Schild (Aktionsmanöver, Expertenregel): <i>Voraussetzung:</i> SF Schildkampf II; <i>Probe:</i> Rufen-Attacke-9 wegen Benutzung der falschen Hand – AT-WM des Schildes	
Ausfall (Folge von Aktions- und Reaktionsmanövern, jeweils verbunden mit einer Freien Aktion Schritt): <i>Voraussetzung:</i> SF Ausfall, TaW bei der benutzten Waffe mindestens 10, BE maximal 3, höhere INI als der Gegner, ausreichend Bewegungsfreiheit; <i>Probe:</i> Attacke, die erste +4	
Ausweichen (Freie Reaktion): <i>Voraussetzung:</i> keine; <i>Probe:</i> PA-Basis, nach Tabelle modifiziert	
Befreiungsschlag (Aktionsmanöver, das auch die Reaktion verbraucht): <i>Voraussetzung:</i> SF Befreiungsschlag, benutzten Waffe mindestens 10; <i>Probe:</i> AT +4 pro Gegner	

Betäubungsschlag (Aktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> SF Betäubungsschlag, TaW in der benutzten Waffe mindestens 10; <i>Probe:</i> AT, mit Stäben +2, mit Hieb- und Kettenstäben +4, mit anderen möglichen Waffen +8	
Binden (Reaktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> SF Binden und entweder Parierwaffe I oder Meisterparade; TaW der benutzten Waffe mindestens 10; <i>Probe:</i> PA +4	
Defensiver Kampfstil (Reaktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> SF Defensiver Kampfstil; <i>Probe:</i> PA	
Doppelangriff (Aktionsmanöver, Expertenregel): <i>Voraussetzung:</i> SF Doppelangriff; <i>Probe:</i> Attacken +2 (mit jeder Hand eine)	
Entwaffnen als Attacke (Aktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> SF Entwaffnen und Finte; TaW der benutzten Waffe mindestens 10; <i>Probe:</i> AT +8	
Entwaffnen als Parade (Reaktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> SF Entwaffnen und Parierwaffen I oder Entwaffnen und Meisterparade; TaW der benutzten Waffe mindestens 10; <i>Probe:</i> PA +8	
Finte (Aktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> SF Finte, BE maximal 3; <i>Probe:</i> AT, erschwert um die Ansage	
Finte zur Verwirrung (Aktionsmanöver, Expertenregel): <i>Voraussetzung:</i> SF Finte, BE maximal 3; <i>Probe:</i> AT, erschwert um die Ansage	
Formations-Parade (Reaktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> SF Formation, wenigstens drei Kämpfer mit gleichartigen Waffen; <i>Proben:</i> PA	
Gegenhalten (Reaktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> SF Gegenhalten; <i>Probe:</i> AT +4	
Gezielter Stich (Aktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> SF Gezielter Stich, ein TaW von mindestens 10 für die verwendete Waffe; <i>Probe:</i> AT +4, erschwert um die gegnerische Rüstung	
Hammerschlag (Aktionsmanöver, das auch die Reaktion aufbraucht): <i>Voraussetzung:</i> SF Hammerschlag, höhere INI als der Gegner, Gegner führt kein Schild; <i>Probe:</i> AT +8	
Klingenturm (Aktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> SF Klingenturm, Kämpferin führt keinen Schild; <i>Probe:</i> AT mit halbiertem, jedoch um 2 Punkte verbessertem AT-Wert	
Klingenwand (Reaktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> SF Klingenwand; <i>Probe:</i> PA mit halbiertem, jedoch um 2 Punkte verbessertem PA-Wert	
Meisterliches Ausweichen (Reaktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> BE höchstens 3; SF Ausweichen I; <i>Probe:</i> PA-Basis, nach Tabelle modifiziert	
Meisterparade (Reaktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> SF Meisterparade, BE höchstens 4, Kämpfer führt keinen Schild; <i>Probe:</i> PA erschwert um die Ansage	
Niederwerfen (Aktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> SF Niederwerfen, TaW der benutzten Waffe mindestens 10; <i>Probe:</i> AT +4	
Parade mit dem Schild (Reaktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> Führen eines Schildes; <i>Probe:</i> PA (PA-Basis + PA-WM des Schildes)	
Parade mit einer Parierwaffe (Reaktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> Führen einer Parierwaffe; <i>Probe:</i> PA (PA-Basis + PA-WM der Parierwaffe)	

Schildspalter (Aktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> SF Schildspalter; <i>Probe:</i> AT +8 – PA-Bonus des angegriffenen Schildes	
Stumpfer Schlag (Aktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> keine; <i>Probe:</i> AT, mit Stäben +2, mit Hieb- und Kettenstäben +4, mit allen anderen möglichen Waffen +8	
Sturmangriff (Aktionsmanöver, das auch die Reaktion verbraucht): <i>Voraussetzung:</i> SF Sturmangriff, wenigstens 4 Schritt Anlauf, GS wenigstens 4; <i>Probe:</i> AT +4	
Tod von Links (Aktionsmanöver, Expertenregel): <i>Voraussetzung:</i> SF Tod von links, BE höchstens 4; <i>Probe:</i> AT	
Todesstoß (Aktionsmanöver, das auch die Reaktion verbraucht): <i>Voraussetzung:</i> SF Todesstoß, höhere INI als der Gegner, TaW in der benutzten Waffe mindestens 10, Gegner führt keinen Schild; <i>Probe:</i> AT +8, erschwert um gegnerische Rüstung	
Umreißen (Aktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> SF Umreißen, TaW in der benutzten Waffe mindestens 10, Kämpferin führt weder Schild noch Parierwaffe (sie benötigt einen zehnhändigen Griff um ihre Wahl); <i>Probe:</i> AT +8	
Waffe zerbrechen (Reaktionsmanöver, Expertenregel): <i>Voraussetzung:</i> SF Waffe zerbrechen; <i>Probe:</i> PA +8, danach modifizierte KK-Probe: gegen Stichwaffen (also Degen, Florett etc.) +4; gegen andere einhändig geführte Klingentaffen +6; gegen zehnhändig geführte Klingentaffen +10; jeweils –BF)	
Windmühle (Reaktionsmanöver, Expertenregeln): <i>Voraussetzung:</i> SF Windmühle, TaW der benutzten Waffe mindestens 10, Kämpfer führt kein Schild; <i>Probe:</i> PA +8	
Wuchtschlag (Aktionsmanöver): <i>Voraussetzung:</i> SF Wuchtschlag; <i>Probe:</i> AT, erschwert um die Ansage	

Trefferzonen	
Kopf:	Kopf und Hals eines Lebewesens; hier auftretende Wunden setzen Wahrnehmung und Konzentrationsfähigkeit herab; schwerste Verletzungen können zum sofortigen Tod führen.
Arme:	von den Schultern bis zu den Fingerspitzen; bei den Auswirkungen (eingeschränkte Manipulations- und Kampffertigkeiten) muss zwischen dem Schwertarm und dem Schildarm unterschieden werden.
Brust/Rücken:	der Bereich zwischen Schultern und Rippenbogen, hinter dem sich vor allem Herz und Lunge befinden; Brustwunden setzen die Beweglichkeit der Arme herab, senken die Widerstandsfähigkeit und bringen weiteren Schaden mit sich; besonders schwere Verletzungen können zum sofortigen Tod führen.
Bauch:	der Unterleib zwischen Rippenbogen und Geschlechtsteilen, bei Achaz und ähnlichen Wesen auch der Schwanz; Unterleibs-Wunden setzen Beweglichkeit und Widerstandsfähigkeit herab und führen zu Zusatzschaden.
Beine:	linkes und rechtes Bein sowie die dazugehörigen Gefäßhälften; Wunden (die in erster Linie die Beweglichkeit herabsetzen) müssen zwischen linkem und rechtem Bein unterschieden werden, sind in ihrer Wirkung jedoch gleich.

Trefferzonen

Zone	Ansage*	Fernk.	Zufall	1. und 2. Wunde	3. Wunde
Kopf	+4	+10	19-20	MU, KL, IN, INI-2	+2W SP, bewusstlos, Blutverlust
Brust	+6	+6	15-18	AT, PA, KO, KK -1; +1W6 SP	bewusstlos, Blutverlust
Arme**	+4/+6	+10	9-14	AT, PA, KK, FF -2 mit d. Arm	Arm handlungsunfähig
Bauch	+4	+6	7-8	AT, PA, KO, KK, GS, INI-2; +1W6 SP	bewusstlos, Blutverlust
Beine	+2	+8	1-6***	AT, PA, GE, INI-2; GS-1	Sturz, kampfunfähig

*) jeweils +4 +RS der Zone

**) Ansage +4 für den Schwertarm, +6 für den Schildarm. Ungerade Zufalls-Ergebnisse: Schildarm, gerade Ergebnisse: Schwertarm; trägt die Kämpferin einen Schild, so wird die Trefferwahrscheinlichkeit umverteilt. Die 12 gilt als Treffer auf das linke Bein, die 13 als Brusttreffer und die 14 als Kopftreffer.

***)) ungerade Ergebnisse: linkes Bein, gerade Ergebnisse: rechtes Bein