

pA/Au	/	/	/	/	/	/	/	Fortbewegung Durch. (B24)	-2 schwer	+2 leicht	Reisegeschw. in km/h						
6.Si./Nacht.	/	/	/	/	/	/	/	Gehen	1km in 10min.	-4 sehr schwer	+4 sehr leicht	Reiseart	Geländetyp				
Seh/Hör/Rie	/	/	/	/	/	/	/	Erkunden (Freiland)	200m in 10 min.	-6 bes. schwer	+6 bes. leicht	I	II	III	IV		
Gassenw.								Erkunden (Gebäude)	100m in 10 min.	-8 äuß. schwer	+8 äuß. leicht	zu Fuß	6	5	4	2	
Landesk.								Standardbewegung	B m in 10 sec	Geländetypen		zu Fuß bel.	3	3	2	1	
Menschenk.								Dauerlauf	2xB in 10 sec	I eben, Straße/Weg guter Zust.		leicht. Reit.	15	12	6	1	
Schleichen								Spurt (10 sec)	3xB in 10 sec	II eben, Straße/Weg hügelig		mittl. Reit.	13	11	5	1	
Spurensuch.								belebter Markt	B/2 in 10 sec	III steil. Hügel, dichter Wald, Sand/Geröllwüste, Matsch		schw. Reit.	11	10	5	1	
Tarnen								Sumpf, Unterholz	B/4 in 10 sec	IV Gebirge/Sumpf, dichter Wald tiefer Schnee, Dunkel. I und II		bel. Lastt.	9	8	4	1	
Zauberk.								tiefer Sand/Schnee	B/4 in 10 sec			leicht. Wag.	11	8	2	-	
								Kriechen	4m in 10 sec			schw. Wag.	8	5	2	-	
								Kettenrüstung St. 31 -0 Gew. -4B -1 Abw.				Handgemenge					
								Plattenrüstung St. 61 -25 Gew. -8B Abw. 0				Einleiten:	EW:Raufen gegen WW:Abwehr				
								Vollrüstung St. 61 -40 Gew. -12B Abw. 0 -1 Angr.				Lösen/Festh.:	EW:Raufen gegen WW+4:Raufen				
								Ritterrüstung St. 81 -50 Gew. -16B Abw. /Angr. 0									

Schaden durch Stürze				Schwere Verletzung durch Sturz				Schwere Verletzungen				Lasten und Gewichte				
Fallhöhe	Schaden	Fallhöhe	Schaden	01-10	kein zus. Schaden	61-70	innere Verl.	Arm:	-4 auf EW	Innere:	Handlungsunf. / B4	Stärke	Normal	Schwer	Höchst	Schub
2m	1w6**	6m	3w6*	11-20	Rippenbrüche	71-80	Kopfverletzung	Auge:	-2 Wahrnehmung	Kopf:	2w6 Rd. Ohnm. 30 min. ben. Koma 20% 1/3 LP	01-10	5kg	20kg	40kg	50kg
3m	1w6+2	7m	3w6+2*	21-30	rechter Arm	81-85	Wirbelsäule	Bein:	B4 ; B6 Schiene	Ohr:	-2 Wahrnehmung	11-30	10kg	25kg	50kg	70kg
4m	2w6	8m	4w6*	31-40	linker Arm	86-90	Halswirbel	Hals:	B/2 Krücke; -4 Abwehr	Rippen:	-4 EW und WW wenn viel Bewegung (Kampf z.B)	31-60	15kg	30kg	60kg	120kg
5m	2w6+2	usw.	usw.	41-50	rechtes Bein	91-99	2 Verletzungen	Halswir.:	pro Runde 1LP&AP nicht Ruhe: 10% aufbr.	Wirbel.:	30 min. erschöpft. W% max.10xLP 20% Lähmung.	61-80	20kg	35kg	70kg	140kg
** Nur AP wenn PW:Gewandtheit gelingt																
* mit (10xSchaden)/ schwere Verletzung																
Gifftoleranz: 30+Konstitution/2				Überlebenszeit in Minuten: 1w6-(LP unter 0)								Schw. Last: B/2; Höchstl.: -1AP/10min.				

Beispiele für Gifte			Verteidigungswaffen						Gegner zu Fall bringen				
Giftart	Schwierig.	Wirkdauer	Auswirk.	großer Schild: gegen alle Angriffe						EW+(großer Schild):Raufen gegen WW:Abwehr			
verd. Milch	-20	1w3 Std.	Übelkeit	kleiner Schild: -1 AP bei leichten Treffern; gegen alle Nahkampfangriffe						Schaden durch Brände			
Lebensm.Gift	+10	1w3 Std.	1w6 LP&AP	Parierw. / Buckler: -2 AP bei leichten Treffern; gegen Einhandschwerter, Fecht-, Stich-, Stock- und Speißwaffen, Zauberstäbe sowie Buckler und Parierwaffen						Hausbrand:	1w6+2	kniehohes Flammen:	1w6-1
Schw. Wittwe	0	4w6 min	2w6 LP&AP	Stockwaffen: gegen Einhandschwerter, Fecht-, Stich-, Stock- und Speißwaffen, Zauberstäbe sowie Buckler und Parierwaffen						brusthohe Flammen:	1w6+1	Zauberöl:	1w6+3
Klapperschl.	+20	2w10 min	3w6 LP&AP							hüthohes Flammen:	1w6	Augenblick im Feuer:	halbiertes Schaden (aufger.)
Königskobra	0	1w6 min	4w6 LP&AP							Schwierigkeit bei Nahkampfangriffen			
Blausäure	+50	1w6x10 sec	Tod							+4 Opfer erschöpft, wehrlos oder panisch fliehend; Angriff im Stehen geg. Liegende oder von außen ins Handgemenge; Angriff bei Berührungszaubern.			

Handlungen in Kampfsituationen			3. Abenteurer hat sich höchstens 1m bewegt						Schwierigkeit bei Nahkampfabwehr		
1. Abenteurer hat sich um mehr wie die Hälfte bewegt			aufstehen, aber keine weiteren Handlungen ausführen (außer beim Einsatz von Akrobatik).						+4 Konzentrierte Abwehr bei keiner eigenen Handlung		
- In der laufenden Runde ist keine gezielte Handlung mehr möglich. Hat der Abenteurer mindestens ein Zehntel seiner Bewegungsweite nicht verbraucht kann er noch einen Gegner überstürzt im Nahkampf angreifen oder in ein Handgemenge verwickeln.			- eine Schußwaffe abfeuern						-2 Abwehrender greift selbst überstürzt an		
- mit einer Nahkampf- oder Wurfwaffe angreifen.			- zaubern						-4 erschöpft; schwere Beinverl.; überrascht; unsichtbarer Angreifer		
- ein Handgemenge einleiten.			- mit einer Schuss- oder Wurfwaffe sorgfältig zielen						nicht möglich: wehrlos; Beschuss. aus Hinterh.; Einleiten Handgem. missglückt		
- den Gegner zu Fall bringen.			- aufstehen und im Nahkampf angreifen						Schwierigkeit bei Fernkampfangriffen		
- eine Nahkampf- waffe ziehen.			Ein Abenteurer, der zu Beginn der Runde gelegen oder gekniet hat, kann aufstehen und mit einer an- griffsbereiten Nahkampf- waffe zuschlagen.						+4 zielt sorgfältig; gegen Ziel im Handgemenge; Ziel ca. 4x so groß wie Mensch		
Der Abenteurer muss die Hand oder die Hände, mit denen er die Waffe zieht, frei haben. Mit einer gerade gezogenen einhändigen Waffe kann er noch in derselben Runde einen spontanen Angriff ausführen.			- die Waffe wechseln oder eine Waffe vom Boden aufheben						+2 Ziel ca. 2x so groß wie ein Mensch		
- sich hinlegen oder -knien			- konzentriert abwehren und sich aus dem Nahkampf lösen						-2 Mittelbereich Waffe; 1/2 so groß wie ein Mensch; Hälfte gedeckt; bewegt sich schnell; Geschossbahn ist ballistisch; Angriff mit für die Waffe zu niedr. Werten		
- aufstehen			Verzichtet auf eigene Handlungen - erhält dafür +4 auf WW:Abwehr gegen Nahkampf. Er kann am Ende der Runde den Kontrollbereich verlassen. Er bewegt sich dann nach Abschluss der Handlungen 1m von den Personen weg.						-4 Fernbereich Waffe; 1/4 so groß wie Mensch; weitestgehend gedeckt.; schwache Beleuchtung; Erschöpft; spontaner Schuss; Brandpfeil; Pferd ohne Reiterkampf; schwankender Untergrund ohne Balancieren.		
In der laufenden Runde hingefallene Abenteurer können			- panisch fliehen						-6 Angreifer kann Ziel nicht sehen (EW:Wahrnehmung)		
			Ende der Runde Bewegung volle Bewegungsweite von Gegner weg. +4 für Gegner die ihn im Nahkampf angreifen.								

Akrobatik

- +4 Abenteurer konzentriert sich 10 sec.
- 2 Behind. lange Roben, Kleid., Gepäck
- 4 Platte-, Vollrüstung o. schwere Last
- 6 sieht nicht den Untergrund f. Landung
- 8 Sturz ohne Vorwarnung in die Tiefe sehr stark eingeschränkte Beweglichkeit z.B. durch Handfesseln

Balancieren

- Geschw:** 20cm/30 Grad: B6
10cm/40 Grad: B3
- +4 mindestens 2m lange Stange
 - 2 Lauffläche schmal (15cm), schräg (35 Grad) oder rutschig
 - 4 Lauffläche sehr schmal (10cm), schräg (40 Grad), oder sehr rutschig Platte-, Vollrüstung o. schwere Last Doppelte Geschwindigkeit starke Windböen
 - 6 Lauffläche extrem schmal (5cm) oder extrem schräg (45 Grad)
 - 8 Balancieren auf einem Seil vierfache Geschwindigkeit

Fälschen

- +2 Fälscher besitzt Original, ähnliches Vorbild und kann sich Zeit lassen
 - 2 Offizielles Dokument (Pass, Handels-erlaubnis etc.)
 - 4 Fälschen eines Siegels
 - 6 Benutzung improvisiertes Material oder Werkzeug.
 - 8 Hat das Original nie gesehen
- Widerstand gegen Fälschen**
- +6 mit Original sehr vertraut.
 - +4 Betrachter vermutet Fälschung
 - +2 Betrachter ist allgemein Misstrauisch
 - 2 Betrachter ist vertrauensseelig
 - 4 vertrauensseelig und wird abgelenkt

Klettern

- +4 Wand ist stark weggeneigt (60 Grad) viele Griffmöglichkeiten und Simse
- +2 Wand ist etwas weggeneigt (75 Grad) gute Griffmöglichkeiten
- 2 Wand ist sehr glatt, nass oder nach innen geneigt
- 4 Wand ist sehr glatt und nass Wandfläche ist rutschig Abenteurer trägt Platten-, Vollrüstung oder schwere Last
- 6 Wand ist sehr glatt und nach innen geneigt
- 8 Wand ist sehr glatt und rutschig

Reiten

Reiten als ungelernete Fertigkeit

- Mehr wie B24 - jede Runde ein EW
- fällt bei 1. gesch. EW aus dem Sattel
- Kann auch bei stillstand keine kompl. Fertigkeiten einsetzen

Schneller Geländeritt / Sprung

- Misslingt EW:Reiten 2. Erfolgswurf
- Gelingt 2. EW, bleibt Pferd stehen
- Misslingt 2. EW, Kollidiert Pferd mit höherem Hindernis

Scheuen und durchgehen

- EW-4 Res. des Pferdes gegen Geistesmagie
- Durchgehendes Pferd kann mit EW-4 Reiten unter Kontrolle gebracht werden

Schwierigkeit beim Springen

- +2 Sprungweite ca. 2m oder niedriges Hindernis (ca. 50cm)
- 2 weiter sprung (ca. 3,5m) oder hohes Hindernis (ca. 1m)
- 4 besonders weiter Sprung (ca. 4m) oder hohes Hindernis (ca. 1,5m) Sprung ohne ausreichend Anlauf

Schleichen

- +4 beschlichener konzentriert sich auf Gespräch oder schwierige Tätigkeit geräuschkämpfender Untergrund
- +2 laute Geräusche in der Umgebung
- 2 schleichender trägt Kettenrüstung besonders geräuscharme Umgebung stellenweise knarrende Holzdielen
- 4 trägt Platten- oder Vollrüstung Untergrund aus Kies

Schwimmen

- +2 weitestgehend unbekleidet
- 2 hoher Wellengang, Stromschnellen oder starke Strömung schwere mit Wasser vollg. Kleidung oder voller Rucksack Sprung/Fall aus 10-20m Höhe schleppt Nichtschwimmer mit sich gerät in starken Strudel
- 4 Verwundet (Viertel bis Hälfte LP) Platte-, Vollrüstung o. schwere Last Sprung/Fall aus mehr wie 20m Höhe
- 6 ist behindert (z.B. Hand- oder Fußfessel) Verwundet (mehr als Hälfte LP)
- 8 ist behindert (z.B. durch Hand- und Fußfessel).

Schwimmen - Untergehen und ertrinken

Untergehen und ertrinken ab der folgenden Runde, wenn:

- Nichtschwimmer kritischen Fehler beim EW:Schwimmen macht.
- Schwimmer einen zweiten kritischen Fehler macht, bevor er die Kontrolle zurückgewonnen hat.
- schwer verwundet (max. 3 LP)
- Abenteurer hat 0 AP

Während des Ertrinkens:

Verlust: 1w6-1LP; 1w6+3 AP pro Runde

Wiederbelebung Ertrunkener

- Erste Hilfe:** Wenn LP über 0, Erste Hilfe gibt LP wie bei einer Verwundung zurück. LP unter null: Opfer ist ertrunken.

Tauchen oder Heilkunde: LP unter 0: Innerhalb von drei Minuten kann die Wiederbelebung versucht werden. Geretteter hat 0 LP. Nur ein Versuch möglich. Erste Hilfe hilft nicht.

Spurensuche

- +8 feuchter Sand, Erde, Schneefläche
- +6 weicher Boden, üppiger Pflanzenbewuchs oder Schneeflecken
- +2 harter Erdboden mit spärli. Bewuchs
- 2 Suche nach einer Spur ohne begründeten Verdacht
- 4 Spur ist mehr als 1 Tag alt Spur führt über Wasserlauf oder Tür
- 6 Spur ist verwischt, z.B. durch Regen, Schneefall oder Wind
- 8 Spur ist mehr als 2 Tage alt Spur führt durch unbek. Geheimtür

Tarnen

- +6 Versteck ist in Dunkelheit gehüllt
- +4 Beobachter konzentriert sich auf Gespräch oder schwierige Tätigkeit besonders unübersichtl. Umgebung sehr großer Abstand (ca. 30m) schlechte Sichtverhältnisse (Nebel, Dämmerung, Versteck in Schatten...)
- +2 großer Abstand (ca. 15m)
- 2 Versteck an gut beleuchtetem Ort
- 4 besonders übersichtliches Gelände mit wenigen Verstecken
- 6 Beobachter sieht im Infrarotbereich

Verführen

- +6 zaubern von Anziehen
- +4 Einsatz von Verstellen Verführer umwirbt das Opfer lange Zeit (mehr als 3 Monate)
- +2 Einsatz von Menschenkenntnis bzw. je nach sozialem Umfeld Etikette oder Gassenwissen Verführer umwirbt das Opfer geduldig (mehr als 1 Monat) höherer sozialer Stand
- 2 Verführer beherrscht keine Sprache des Opfers gut genug (FW: 10-11) Opfer hat festen Partner
- 4 Verführer beherrscht keine Sprache des Opfers mehr als mäßig (FW: 8-9)
- 6 Opfer hat festen Partner und Charakter/soziales Umfeld begünstigt Treue

Verkleiden mit Verstellen

- +4 Beobachter ist betrunken schlechte Sichtverhältnisse (Nebel, Kerze)
- +2 unaufmerksam oder abgelenkt mäßige Sichtverhältnisse (Dämmerung, verkleideter steht im Schatten)
- 2 Beobachter kennt verkleideten in seiner wahren Gestalt Verkleidung als Angehöriger eines fremdländischen Volkes, außer EW_ -Landeskunde gelingt anderes Geschlecht andere soziale Schicht, außer wenn ein EW:Gassenwissen oder EW:Etikette gelingt
- 4 Verkleidung als dem Beobachter bekannte Person
- 8 Verkleidung wurde in Minutenschnelle improvisiert

Dämonen und Elementarwesen

- | | |
|--------------------|---------------------------------|
| ChunTienRen | Elementare Sphäre Holz |
| Dunebargen | Dämonen d. Finsternis |
| Dvergar | Elementarzwerg |
| Hrimfolk | Elementare Sphäre Eis |
| Hunar | Elementarriesen Urwelten |
| Hyrrfolk | Elementare Sphäre Feuer |
| Jördfolk | Elementare Sphäre Erde |
| Kaobargen | Dämonen n. Chaoebene |
| QiuTienRen | Metalle elementarwesen |
| Vindfolk | Elementare Sphäre Luft |
| Wisfolk | Elementare Sphäre Wasser |

Kritische Fehler beim Zaubern

- 01-10** Keine besonderen Auswirkungen.
- 11-30** Der Zauberer verspricht sich oder kann seine Gedanken nicht zusammenhalten. Es kommt zu einer Entladung magischer Energie, die wirkungslos verpufft, dem Zauberer aber einen leichten thaumatischen Schock versetzt. Er kann 1W6 Runden (10-60 sec) lang nicht zaubern.
- 31-50** Der Zauberer unterschätzt das Ausmaß des Flusses arkaner Energie. Der Zauberer setzt mehr Magan in Bewegung als nötig. Der Überfluss entzieht sich seiner Kontrolle und breitet sich schlagartig in seinem Astralleib aus. Diese Störung lässt den Spruch fehlschlagen. Der Zauberer verliert dadurch doppelt so viele AP wie üblich.
- 51-60** Der Zauberer irrt sich bei der Festlegung des Effekts. Das Opfer wird gestärkt statt geschwächt, verwundet statt geheilt, es wird wärmer statt kühler usw. Soweit möglich, geschieht das Gegenteil dessen, was der Zauberer erreichen wollte.
- 61-70** Der Zauberer irrt sich bei der Auswahl des Opfers/ des Wirkungsbereichs. Bei einem Geistes- oder Körperzauber trifft die volle Wirkung der Magie den Zauberer selbst, wenn ihm ein WW:Resistenz misslingt. Schützende Zauber funktionieren also gegebenenfalls ganz normal. Kontrollzauber wie Macht über Menschen führen zur vorübergehenden Handlungsunfähigkeit des Zauberers; alle 2 min EW:Resistenz erlaubt. Sprüche, die nur auf Tiere wirken, haben keinen Effekt. Bei Umgebungszaubern tritt stattdessen der unter 91-95 beschriebene Effekt ein.
- 71-80** Der Zauberer wird geschwächt. Die freigesetzte Energie schwächt den Zauberer. Er verliert 1W6 AP und kann 1W6x10 min lang nicht zaubern.
- 81-90** Es kommt zu einer magischen Stauung. Sein Zaubertalent sinkt für 1W6 Tage auf die Hälfte des normalen Wertes - mit entsprechenden Folgen für seinen persönlichen Zauberonus und seine Resistenz. Dieser negative Effekt kann mit Allheilung vorzeitig aufgehoben werden.
- 91-95** Der Zauberer erleidet eine schwere Bewusstseinsstörung. Die Entladung magischer Energie versetzt dem Zauberer einen schweren Schock. Er verliert dadurch 1W6 LP und AP und kann

in der nächsten Stunde nicht zaubern. Übersteigen die LP-Verluste ein Drittel des LP- Maximums, so fällt der Zauberer in ein Koma, aus dem er nach 1W6 Tagen erwacht. Mit Allheilung kann er vorher aufgeweckt werden.

96-99Der Zauberer verzaubert sich selbst.

100 Zauberwerk wird in Mitleidenschaft gezogen. Jeder magische Gegenstand in bis zu 1 m Entfernung ist mit einer Chance von 10%+Stufe des misslungenen Zaubers betroffen: Zaubermittel (Trünke, Kräuter usw.) verlieren ihre Eigenschaften, Amulette werden wirkungslos, Spruchrollen leeren sich. Bei verzauberten Waffen oder Rüstungen gehen 1W6-3 von allen magischen Zuschlägen verloren. Bei Artefakten mit mehreren Wirkungen wird für jede einzeln gewürfelt, ob sie betroffen ist.

Kritischer Schaden

Ein Treffer hat besonders schwerwiegende Folgen (mit (S) markiert), wenn die Lebenspunkteverluste ein Drittel des LP-Maximums übersteigen.

Kostet ein kritischer Treffer das Opfer einschließlich der Zusatzschäden keine LP, richtet er keine längerfristigen Schäden an. Gliedmaßen (†) sind nur geprellt und nach 30 min wieder einsatzbereit. Ein Rumpff-, Kopf- oder Wirbelsäulentreffer (*) macht nur wegen Schmerzen 30 min lang handlungsunfähig. Treffer im Gesicht/am Auge haben keine besonderen Auswirkungen.

01-10Normaler schwerer Schaden

11-20kurzer Schock - Das Opfer kann durch den Schock der Verwundung eine Runde lang nicht angreifen.

21-30Rumpftreffer mit Rippenbrüchen (*) 1w3 Rippen werden gebrochen

31-35Rumpftreffer mit Gefahr innerer Verletzungen (*) - Das Opfer verliert zusätzlich zum normalen Schaden 1W6 LP und AP.

(S): Schwere innere Verletzungen

36-40schwere Verletzung der Wirbelsäule(*) Nur ein wuchtiger Hieb, z.B. mit einer Schlagwaffe, einer zweihändigen Hieb- waffe, einem Morgenstern, einem Kampfstab oder mit einer Pranke, richtet diese Art von kritischem Schaden an. Treffer mit anderen Waffen verursachen normalen schweren Schaden.

41-47schwere Verletzung am rechten Arm (†) (S): Mit 20% wird der Arm abgetrennt (bei einer Waffe mit Schneide) oder

dauerhaft verkrüppelt. Mit Armschutz führt auch der Treffer mit einer scharfen Waffe nicht zum Abtrennen, sondern nur zur Verkrüppelung des Armes. Treffer mit Stich-, Wurf- oder Schusswaffen haben keine derart schwerwiegenden Auswirkungen.

48-55schwere Verletzung am linken Arm (†) Wie 41-47.

56-64schwere Verletzung am rech. Bein (†) (S): Mit 20% wird das Bein abgetrennt (ohne Bein- schutz bei einer Waffe mit Schneide) oder dauerhaft verkrüppelt. Treffer mit Stich-, Wurf- oder Schuss- waffen haben keine derart schwerwie- genden Auswirkungen.

65-73schwere Verletzung am linken Bein (†) Wie 56-64.

74-80Kopftreffer (*) Helmlose Opfer verlieren zusätzlich zum normalen Schaden 1W3 LP und AP.

81-85Treffer im Gesicht - Das Aussehen des Getroffenen sinkt durch eine entstellen- de Narbe dauerhaft um ein Zehntel (min- destens aber um 1). Der Träger eines Helms mit Visier ist vor dieser Art von Schaden sicher.

86-89Kopftreffer mit Hörschaden(*) - Wie 74-80 und zusätzlich schwere Verlet- zung am Ohr. Helmträger sind vor die- ser Art von Schaden sicher.

90-93Augenverletzung - Der Träger eines Helms mit Visier ist vor dieser Art von Schaden sicher.

94-96Halstreffer

(S): Eine spitze oder scharfe Waffe ver- letzt die Halsschlagader. Eine stumpfe Waffe verursacht eine schwere Halswir- belverletzung.

97 Schwere Schädelverletzung(*) - Wie 74-80, aber bei helmlosen Abenteurern erhöht sich der Zusatzschaden auf 1W6 LP und AP. Fällt das Opfer ins Koma, sinkt seine Intelligenz durch Hirnschä- den dauerhaft um ein Zehntel (minde- stens aber um 1).

98-99Augenverlust - Bei einem Treffer mit einer scharfen oder spitzen Waffe oder einer Schusswaffe verliert das Opfer ein Auge. Der Träger eines Helms mit Vi- sier ist vor dieser Art von Schaden si- cher.

100 Tödlicher Treffer - Ein Treffer ins Herz, an der Kehle usw. tötet den Getroffenen augenblicklich.

Kritischer Fehler bei Angriffen

01-10Keine besonderen Auswirkungen.

11-20Der Angreifer verliert kurz das Gleich- gewicht. Er braucht etwas Zeit, um wie- der kampfbereit zu sein, und kann in der folgenden Runde nicht angreifen.

21-35Der Angreifer lässt seine Waffe falle. Sie fällt auf das Feld, auf dem er sich befindet. Fäuste, Pranken usw. werden leicht geprellt und können in der folgen- den Runde nicht eingesetzt werden.

36-50Die Angriffswaffe wird zerstört. Bei ma- gischen Waffen wird 1W6-1 gewürfelt; die Waffe wird nur zerstört, wenn das Ergebnis über dem höheren der beiden magischen Bonuswerte für Angriff und Schaden liegt. Bei Angriffen mit Fäus- ten, Zähnen usw. wird der betreffende Körperteil geprellt und kann 10 min lang nicht eingesetzt werden.

51-55Der Angreifer verletzt sich selbst. Im Nahkampf und Handgemenge mit einer Waffe erleidet er durch seine Unge- schicklichkeit 1W6-1 schweren Schade- n. Bei Angriffen mit der bloßen Hand und anderen natürlichen Waffen oder mit Wurf- waffen verliert der Angreifer 1W6-1 AP durch eine Muskelzerrung und kann eine Runde lang nicht angrei- fen. Bei einem Bogen- oder Arm- brust- schuss reißt die Sehne und verletzt den Schützen leicht (1W6-1 AP Verlust). Sie kann in 1W6+3 Runden durch eine neue ersetzt werden.

56-60Der Angreifer trifft aus Versehen die nächststehende befreundete Person. Er fügt ihr 1W6-1 schweren Schaden zu. Befindet sich kein Gefährte in Reich- weite, hat der Fehler keine Folgen. Kommen mehrere Personen als Opfer in Frage, wird eine von ihnen ausge- würfelt.

61-70Der Angreifer läuft in die Waffe des Gegners hinein. Der Angegriffene darf sofort außer der Reihe einen zusätzli- chen EW:Angriff machen, der nicht ab- gewehrt werden darf.

71-90Der Angreifer verstaucht sich den Fuß. Seine Bewegungsweite verringert sich für 2W6 Runden um ein Drittel. Bei ei- nem Schuss mit Bo- gen oder Armbrust schlägt die Sehne gegen den Arm des Abenteurers, der dadurch 1W6-1 AP ver- liert und eine Runde lang nicht schießen kann.

91-99Der Angreifer stolpert und stürzt zu Boden. Bei Armbrust- oder Bogenschuss reißt stattdessen die Sehne und verletzt

den Schützen leicht (1W6-1 AP Verlust - s. 51-55). Im Handgemenge hat die- ser Wurf dieselben Folgen wie 71-90.

100 Der Angreifer stürzt zu Boden und zer- stört dabei seine Waffe. Bei einem An- griff mit natürlichen Waffen kann der betreffende Körperteil wie bei 36-50 10 min lang nicht eingesetzt werden. Bei einem Angriff mit Schusswaffen fällt der Abenteurer nicht hin.

Kritischer Fehler bei der Abwehr

01-10Keine besonderen Auswirkungen.

11-20Der Angegriffene verliert kurz das Gleichgewicht. Er braucht etwas Zeit, um wieder kampfbereit zu sein, und kann in der folgenden Runde nicht an- greifen.

21-30Die Verteidigungswaffe ist zerstört. Be- nutzt der Abenteurer weder Schild noch Parierwaffe, hat dieser Wurf dieselben Folgen wie 81- 90. Bei magischen Waf- fen wird 1W6-1 gewürfelt; die Waffe wird nur zerstört, wenn das Ergebnis größer als ihr mag. Abwehrbonus ist.

31-40Der Angegriffene lässt seine Verteidi- gungswaffe fallen. Die Waffe fällt ihm zu Füßen. Benutzt er weder Schild noch Parierwaffe, hat dieser Wurf die- selben Folgen wie 41-50.

41-50Der Verteidiger wird nach hinten ge- drängt (Nahkampf), oder der Schwung seiner Ausweichbewegung reißt ihn mit (Fernkampf). Im Nahkampf bewegt sich der Angegriffene 1 m geradlinig vom Gegner weg, wenn ihn kein massives Hindernis daran hindert - selbst wenn er dadurch in ein Lagerfeuer oder einen Abgrund hin- eingerät. Der Angreifer kann sofort folgen und den Kontakt auf- rechterhalten, wenn er will. Im Fern- kampf bewegt sich der Angegriffene von seinem Standort aus um 1 m nach links (bei 1-2 mit 1W6), nach rechts (bei 3-4), nach vorne (5) bzw. nach hinten (6), wenn ihn kein Hindernis daran hin- dert. Im Handgemenge hat der Wurf dieselben Folgen wie 51-60.

51-60Die Sicht des Angegriffenen wird behin- dert. Er kann in der folgenden Runde nicht angreifen, da er Blut oder Schweiß aus den Augen wischen oder eine verrutschte Kopfbedeckung zu- rechtrücken muss.

61-70Der Verteidiger gibt sich eine Blöße. Im Nahkampf oder Handgemenge darf der Angreifer sofort außer der Reihe einen zusätzlichen EW:Angriff machen, der

nicht abgewehrt werden darf. In Fern- kampf kann der Angegriffene dem nächsten Schuss oder Wurf (in der lau- fenden oder folgenden Runde, nicht aber später) nicht ausweichen und da- her keinen WW:Abwehr würfeln.

71-80Der Angegriffene verstaucht sich den Fuß. Die Bewegungsweite verringert sich für 2W6 Runden um ein Drittel.

81-90Der Verteidiger prallt unglücklich mit seinem Gegner zusammen (Nahkampf und Handgemenge) oder gegen ein Hindernis (Fernkampf) und ist kurzzeitig benommen. Im Nahkampf oder Hand- gemenge kann er in der folgenden Run- de weder angreifen noch abwehren. Sein Gegner leidet unter denselben Folgen - aber nur, wenn ihm ein PW:-Gewandtheit misslingt. Im Fernkampf kann der Angegriffene wie bei 61-70 dem nächsten Schuss nicht auswei- chen und darf außerdem in dieser und der folgenden Runde nicht mehr angrei- fen.

91-99Der Angegriffene rutscht aus und stürzt zu Boden. Im Handgemenge hat dieser Wurf dieselben Folgen wie 61-70.

100 Der Angegriffene stürzt und verliert das Bewusstsein. Er kommt nach 1w6 Run- den wieder zu sich.

Kritischer Erfolg bei der Abwehr

01-10Keine besonderen Auswirkungen.

11-30Die Waffenhand des Angreifers wird geprellt. In der folgenden Runde kann er mit dieser Hand nicht angreifen. Tie- rer verlieren einen Angriff mit Pranke, Zähnen, Stachel usw.

31-40Der Angreifer wird entwaffnet. Die Waf- fe fliegt vom Angreifer aus gesehen ge- radlinig um 1W6-1 m nach links. Bei waffenlosen Angriffen gibt es keine be- sonderen Auswirkungen.

41-50Der Angreifer wird entwaffnet. Die Waf- fe fliegt nach rechts (s. 31-40).

51-60Der Angreifer wird entwaffnet. Die Waf- fe fliegt nach hinten (s. 31-40).

61-80Der Angreifer stürzt zu Boden. Er ist vom Abwehrenden umgestoßen worden oder gestolpert. In einem Handgemenge treten keine besonderen Folgen auf.

81-95Der Angreifer wird leicht verwundet. Er verliert 1W6 AP.

96-99Der Angreifer wird schwer verwundet. Er erleidet 1W6 schweren Schaden.
100 Der Angreifer verliert das Bewusstsein. Er stürzt zu Boden und kommt erst 1W6 Runden später wieder zu sich.